

2021年度

カリキュラム編成書

CGクリエイター科

東北電子専門学校

学科概要書

作成日：2021年 4月 1日

作成者：鈴木 祐貴

学科名	CGクリエイター科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

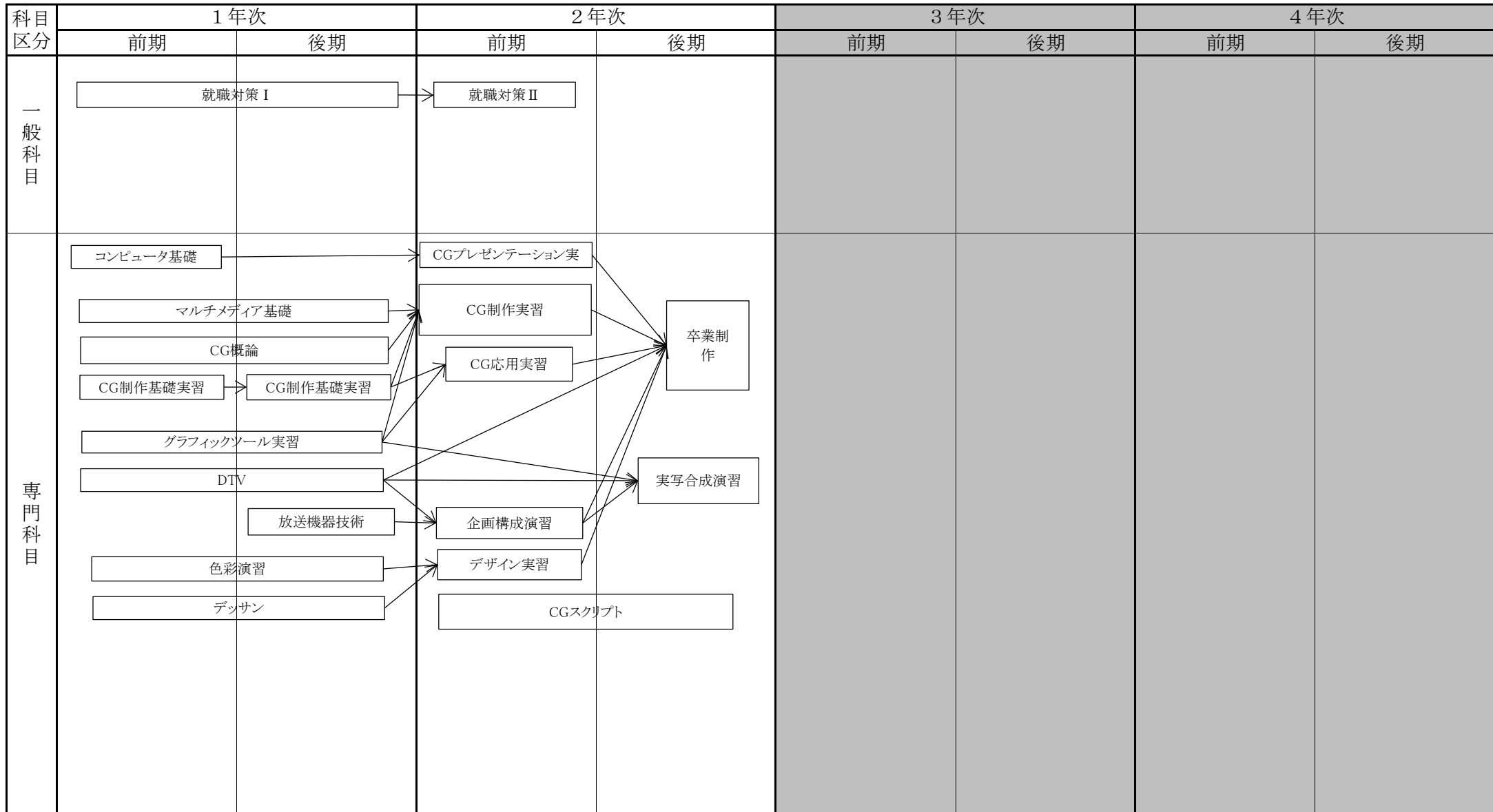
(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	映像放送業界(映画、TV、CM)全般、ゲーム業界、DTP業界、WEB業界。
	動画を中心としたデジタル画像加工、制作業務にニーズがあると思われる。
育成人材像	1.CG制作技術を基本としたデジタルメディア全般に強い、応用力のある人材
	2.好奇心を持ち、未知の技術や表現の可能性にチャレンジする意志の強さと実行力を持つ人材
	3.礼節を持ち、誰とでもコミュニケーションが円滑に取れる人材
	4.自主性を持ち、必要な知識、情報、技術を意欲的に学び生かすことが出来る人材
主な教育内容 と目標	教育内容
	3DCGの基礎知識と制作オペレーションの学習と座学によるデジタル用語の基礎知識の学習。
	デザイナーに必要な色彩感覚やデッサン能力のトレーニングも行き、センスを養う。
	さらにポートフォリオ作成などの学習を通して、作品を自己発信できる体制を整える。
	目標
	デザイナーとして制作に必要な知識やスキルを身につけ、様々なメディアで表現を自由に行えるようになる。
	制作や業務上の問題点について、原因を理解し、関係者に報告や当事者と検討を行いながら問題解決を行える人材に育成する。
目標資格	CGクリエイター検定ベーシック、エキスパート、マルチメディア検定ベーシック
	色彩検定、映像音響処理技術者認定試験
目指す職種	CGデザイナー(モーショングラフィックデザイナー、モデラー、テクスチャデザイナーも含む)、エディター、
	DTPデザイナー、WEBデザイナー
業界や外部 専門家との 連携体制	【現状】ワウ株式会社より講師がオンラインで作品制作における表現や品質についての特別講義を行う。
	その他CG-ARTS協会認定CG教育校、TOHOシネマズ学生映画祭グランプリ受賞等
	【今後】ワウ株式会社より講師がオンラインで作品制作における表現や品質についての特別講義を行う。特に表現と品質講義については卒業学年だけではなく進級学年も対象とする。
特長	3DCG映像制作を中心にデジタルメディアに関する幅広い教育を行っている点。
その他	

科目関連図

作成日： 2021年 4月 1日

学科名	CGクリエイター科
コース名	



シラバス

作成日:2021年4月1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。				
到 達 目 標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
使 用 教 材	Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかつた所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60% ・Webコンテンツの回答実績など:平常点:40% 				

就 職 対 策 I

作成日：2021年4月1日

< 前 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	数学 オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学 数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学 数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学 単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学 単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学 量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学 量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学 累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学 累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学 図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学 図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
12	SPI非言語	SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

< 後 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	国語 漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語 熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語 敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語	2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語	語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語	語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語	熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語	熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語	文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語	三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語	空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会 政治・経済、国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科 生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科 気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト WEBテストニング	非言語分野・言語分野	WEBテストニング1
18	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策Ⅱ			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	②講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・1年次で行った就職対策Ⅰの復習と就職試験のため一般常識力の向上を目的とする。 ・就職戦線を勝ち抜くために必要な、エントリーシートなどの書類を記述、面接試験での自己アピール、就職試験の一般常識力、適正試験の能力向上を目的とする。 ・デザイナー職受験に必要な、ポートフォリオの作成法や作品のアピール法等を学習する 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・一般常識の力を身につける ・SPIで計算問題の解き方を身に着ける ・CABでは法則性、暗号の解き方を身につける <ul style="list-style-type: none"> ・面接の目的を知る ・自己分析を通して己を知ることにより「何ができるのか」「何がしたいのか」を見つける ・適切な自己PRを作成できるようになる ・適切な志望動機を作成できるようになる ・適切なエントリーシート・履歴書を作成できるようになる 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイナー職対策 ポートフォリオの必要性和作成時のポイント ・一般常識問題 			
	3	国語(漢字の読み・書き・熟語・文学・ことわざなど)			
	3	社会(地理・政経・経済・歴史など)			
	3	数学(方程式・関数・場合の数・図形・集合など)			
	3	理科(地学・物理・生物・化学)			
	3	英語(訳・書き・文法など)			
	3	・SPI適性問題			
	3	・CAB問題			
	15	・就職センターおよび担任との面談			
計	38				
使 用 教 材	・プリント(練習問題)				
履 修 上 の 意 注	・就職活動はあなた自身があなたのために行う活動です。自主的にそして積極的に学ぶことを期待します。				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査(75%) ・ワークシートなどの提出物(25%) などを中心に総合的に評価する				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	コンピュータ基礎			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	②講義 ③(実習) / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	19	単 位 数	1
担 当 教 員	岡安正樹	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ使用についての情報リテラシー教育を行う。 ・一般企業事務職において必須のアプリケーションであるExcel、Wordを習得する。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータやインターネット利用を正しく行えるようになる。 ・ツール習得を通して、就職文書作成やメール文書作成が行えるようになる。 ・実務で必要となるスケジュール管理表などをツール機能を使いこなして作成できるようになる。 ・Excelの関数を理解し、効率よくデータ整理、文書管理ができるようになる。 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・コンピュータの基本的な操作ができること				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・Excelの習得 基本操作、表、グラフ作成 			
	4	関数の習得(IF,SUM,AVERAGE等)			
	4	練習および応用問題			
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・Wordの習得、 社外文書の作成 			
1	納品書・領収書等事務書類の作成				
2	就職用メール文書、添え状等の就職活動関連文章作成				
1	オートシェイプ・図形の作成				
1	印刷手順と応用				
1	<ul style="list-style-type: none"> ・その他 Infoss情報倫理学習 				
計	19				
使 用 教 材	30時間アカデミック 情報基礎 Word&Excel2016(実教出版)				
履 修 上 の 意 注	・情報倫理学習後は実習課題提出が主となります。				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・期末考査の評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	マルチメディア基礎			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岡崎和行	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<p>・マルチメディアは、文字・音声・画像・動画などの情報をデジタル技術で統合することでコミュニケーションを可能にするものであり、私たちの身近にも浸透してきた。 マルチメディア技術の根幹をなすデジタル端末(コンピュータなど)やその周辺機器やインターネットなど、かつデジタルコンテンツ、知的財産権、セキュリティ技術、マルチメディアの応用に関する幅広い知識と技能を修得することを目標とする。</p> <p>・マルチメディアの特徴・デジタル端末・コンテンツ制作のためのメディア処理・インターネットと通信・インターネットで提供されるサービス・インターネットビジネス・デジタルとネットワークで進化するライフスタイル・社会に広がるマルチメディア・セキュリティと情報リテラシ。</p>				
到 達 目 標	<p>・社会や生活の場に必要なインターネットやマルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器、コミュニケーション技術に関する知識や能力について修得し、マルチメディア検定ベーシックの合格を目指す。</p>				
目 標 資 格	CG-ARTS協会 マルチメディア検定ベーシック				
前 提 知 識	・高等学校程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	4	マルチメディアの特徴:アナログとデジタル・マルチメディアを構成する要素・ヒューマンインタフェース・視覚と聴覚			
	4	デジタル端末:マルチメディアを扱う端末・コンピュータの構成・OS・ポータブル記録メディア			
	4	コンテンツ制作のためのメディア処理:ファイルフォーマット・文書の作成・画像処理・映像や音声の編集と再生・3次元CG・Webページの作成			
	4	インターネットと通信:インターネットの仕組みと役割・インターネット接続・ブロードバンドネットワーク・モバイル通信			
	3	インターネットで提供されるサービス:WWW・コミュニケーションサービスやツール・インターネット上で提供されるサービス			
	4	インターネットビジネス:オンラインショッピング・金融サービス・コンテンツ配信・広告とマーケティング			
	3	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル:情報家電・テレビと映像コンテンツ・サービスロボット・ゲーム機の変化			
	3	社会に広がるマルチメディア:ICカード・街角のマルチメディア・交通・医療と福祉・学術と文化・行政と政治			
	3	セキュリティと情報リテラシ:セキュリティ・個人情報の保護・知的財産権			
計	38	アルゴリズム			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・第三版入門マルチメディア(CG-ARTS協会) ・担当者作成のノート 				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業は必要に応じ、板書したり、プリントなどを利用するので、ノートを用意すること。 ・大切なところはノートにまとめるなどして理解を深める工夫をすること ・実習科目なので実習で確認する努力すること(継続すること) 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査(70%) ・授業に対する姿勢(20%) ・小テスト(10%) 以上を総合的に評価する。 				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	CG概論			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態	②講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	前期3 後期2	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手在職中に該当科目教科書を執筆している。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・CG関連知識、専門用語の習得。 ・画像生成の技術や、3次元CGの技術の理解。 ・映像制作に必要な光学カメラの術理やカメラワークなどの演出の学習。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル映像制作に必要な、CGデザインに関する基礎知識を得る。 ・実写撮影技術や映像制作ワークフローを学び、CG制作に応用できるようになる。 ・CGクリエイター検定ベーシックおよびエキスパートの取得する。 				
目 標 資 格	CG-ARTS協会 CGクリエイター検定ベーシックおよびエキスパート				
前 提 知 識	・高等学校程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	1.コンピュータグラフィックスの基礎			
	12	2.表現の基礎			
	9	3.3次元CGの制作			
	3	4.技術の基礎			
	4	5.CG検定3級対策			
	6	6.写真撮影			
	5	7.動画撮影			
	6	8.映像編集			
	7	9.モデリング			
	4	10.マテリアル			
	10	11.アニメーション			
	8	12.シーン構築			
	4	13.プロダクションワーク			
	5	14.映像制作を支える技術			
9	15.数理解造形、知的財産権、補講等				
計	95				
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・入門CGデザイン「改訂新版」(CG-ARTS協会) ・デジタル映像表現 ―CGによる映像制作― 「改訂新版」(CG-ARTS協会) 				
履 修 上 の 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業は基本は教科書ベースで進行するが必要に応じて板書、プリント、プロジェクタ等を利用するので、ノートやファイルとじを用意しメモを取ること。 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・期末考査の評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%)を中心に総合的に評価する。 				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	色彩演習			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態	講義 / 実習 / ②演習
コ マ 数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鹿野明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。		
目 的 / 概 要	造形・映像分野において重要な要素となる色彩の基礎知識、配色を学ぶ				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩士検定(カラーマスター)3級に合格する ・個人的な好みに偏らず目的に合った配色ができるようになること 				
目 標 資 格	色彩士検定(カラーマスター) 3級				
前 提 知 識	・高等学校程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	5	色のなりたち・混色			
	4	表示方法			
	3	演習:PCCSの色の三属性			
	5	知覚的効果			
	2	心理的効果			
	7	色彩調和と配色演習			
	4	色彩検定対策			
	4	配色演習:色彩のイメージ			
計	38	補講			
使 用 教 材	はさみ、定規 カラーマスターベーシック(アデック出版局)、アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199a(日本色研事業)、筆、パレット、タオル等				
履 修 上 の 意 注	・忘れものをしない(授業になりません)				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・期末考査の評価(50%) ・課題についての評価(25%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	デッサン	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	2	総 授 業 コ マ 数	76	単 位 数
担 当 教 員	鹿野明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。	
目 的 / 概 要	CG造形に必須であるデッサンの基礎を身につける。			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> •ものの長さや比率を捉え、紙の上で再現できる。 •透視法を理解し活用できるようになる。 •質感を表現できるようになる。 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	•高等学校程度の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	4	手を描く(4コマ)		
	8	箱を描く(透視法)(8コマ)		
	8	円筒形のもの(8コマ)		
	12	人物のクロッキー(12コマ)		
	8	心理的効果静物画①(8コマ)		
	8	静物画②(8コマ)		
	16	石膏像①(16コマ)		
12	石膏像②(12コマ)			
計	76			
使 用 教 材	鉛筆4本組み、色鉛筆、練り消し、スケッチブック、ケントブロック等			
履 修 上 の 意 注	ぼんやりとただ描かずに、今の自分に何がたりないのかを考え、自分で目標を設定しそれを達成するべく集中して取り組むこと。 普段から何事にも興味を持って観察し、授業以外でもデッサンをすること。			
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> •実習課題についての評価(75%) •授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	CG制作基礎実習 I	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	前期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数
担 当 教 員	橋本 貢 鈴木祐貴 岡安正樹	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	3DCG制作に必要な基本的知識および技術を習得し、簡単なCG作品を作ることができるようになる			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・特定のアプリケーションに拠らないCG制作一般に必要な基本的知識、技術の習得 ・CG検定の知識を実習を通して確認、定着させる ・工業製品や人体など様々な物体の形状を制作できるようになる ・必要なテクスチャーの作成、加工ができるようになる ・写真などの参考資料を元にして、質感や光源を設定しCGを制作することができるようになる 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	・コンピュータの基本的操作			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・3dsMaxの基本操作 ・基本的なモデリング(プリミティブ、回転、押し出し、ブール演算等) ・マテリアル設定の基本 		
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデリングの基本 ・テクスチャー制作の基本 		
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション制作の基本 ・ライティングの基本 ・カメラ設定の基本 		
	2	補講		
計	95	これらは各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある		
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・演習プリント ・解説プリント ・世界一わかりやすい3ds Max操作と3DCG制作の教科書(技術評論社) 			
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業時間は主にアプリケーション操作と基本の学習が中心 ・CGで作りたい物体や映像表現などがある人は、観察と研究を普段から意識すること ・良い作品を作りたい人はなるべくCGアプリケーションに触れ、制作に慣れておくこと 			
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	CG制作基礎実習Ⅱ			科 目 分 類	① 独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	② 講義 ③ 実習 / 演習
コマ数 / 週	5	総授業コマ数	95	単 位 数	5
担 当 教 員	橋本 貢 鈴木祐貴 岡安正樹	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。		
目 的 / 概 要	CG基礎実習Ⅰに引き続きCG制作に必要な基礎的技術と知識を習得し、より高度なCGが作成できるようになる				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・CG基礎実習Ⅰの知識を踏まえた上でのより深い制作技術の習得 ・平面的にデザインされたキャラクターをCGアプリケーション上で立体化できる ・立体化されたキャラクターにボーンを埋め込みアニメーションすることができる ・自分が作成した絵コンテに従ってショートムービーを完成させる 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・CG基礎実習Ⅰでの習得内容				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデリングの応用 ・特殊なモデリングの基礎(サーフェース、ロフト等) ・マテリアル設定の応用 ・テクスチャー作成の応用 			
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・キーフレームアニメーションの基礎 ・リンク構造を持ったオブジェクトのアニメーション(FK, IK) 			
	31	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊効果(パーティクル、被写界深度、モーションブラー等) ・企画構成(絵コンテ制作) 			
	2	補講			
計	95	これらは各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある			
使 用 教 材	<ul style="list-style-type: none"> ・演習プリント ・解説プリント ・ポータブルHDD(バックアップ用)を配布 				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・授業時間は主にアプリケーション操作と基本の学習が中心 ・CGで作りたい物体や映像表現などがある人は、観察と研究を普段から意識すること ・良い作品を作りたい人はなるべくCGアプリケーションに触れ、制作に慣れておくこと 				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	グラフィックツール実習	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態 講義(実習)演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数 4
担 当 教 員	岡安正樹	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe社ペイントソフトPhotoshopを使い、ビットマップ画像の作り方や加工方法を理解し、イラストや写真の修整などができるようになる。 ・Adobe社ドローソフトIllustratorを使い、ベジェ曲線を使用した画像の作り方を理解し、ロゴマークや印刷物などを作ることができるようになる。 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ペイントソフトとドローソフトの違いを理解し、その特性を活かしたデザインができるようになる。 ・デジタル画像の特性を理解し、利用することができるようになる。 ・Photoshopの操作を理解し、ビットマップ画像を自由に加工してデザインを行うことができるようになる。 ・Illustratorの操作を理解し、ベジェ曲線を自由に制御してデザインを行うことができるようになる。 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	・高等学校の情報科目履修程度の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	38	<ul style="list-style-type: none"> ●Photoshop ・ペンツール、ブラシツールの使い方 ・画像の選択とコピー、ペースト ・レイヤーの使用とその効果について ・色調補正、フィルタ、カラーモード、画像解像度の設定 ・写真の加工修整(コピースタンプツール、修正ブラシ等) 		
	38	<ul style="list-style-type: none"> ●Illustrator ・ベジェ曲線での図形の制作、基本図形の作成 ・図形の配置と順番、レイヤーの使用法 ・塗りと線の設定、パスファインダを使用した加工 ・グラデーションメッシュを使用した図形の着色 		
計	76			
使 用 教 材	PhotoshopクイックマスターCC(ウィネット)、IllustratorクイックマスターCC(ウィネット)			
履 修 上 の 意 注	・日常生活で目にする印刷物を意識して課題の制作に取り組むこと			
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	DTV	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	1	履 修 学 期	全期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数
担 当 教 員	岡安正樹	実 務 経 験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・ノンリニア編集の基本をアプリケーション操作を通して理解する ・素材として提供されたCG、実写、静止画等を加工、修正してひとつの作品として仕上げる 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・各種アプリケーションの違いと使用目的を理解する ・各種アプリケーションの基本操作を理解する ・フィルターなどにキーフレームでアニメーションをつけることができる ・素材を編集して自らのイメージにそった作品に仕上げることができる 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	・高等学校の情報科目履修程度の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●Adobe After Effectsの基本操作(19コマ) ・移動、回転、拡大縮小、透明度 ・タイポグラフィ、3Dレイヤーとカメラ、エフェクト ・実習課題 		
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●Adobe After Effectsの応用(19コマ) ・実習課題 ・ビデオエフェクト、ビデオトランジション、音声の操作 		
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●Adobe Premiereの基本操作(19コマ) ・ビデオエフェクト、ビデオトランジション、音声の操作 		
	19	<ul style="list-style-type: none"> ●CGと実写映像の合成(19コマ) ・実習課題 		
計	76	※ただし、授業進行度によって学習内容を変更する場合があります		
使 用 教 材	・担当者作成のプリント			
履 修 上 の 意 注	・実習ではビデオカメラ機材を使用します。使用法を教員からよく聞き機材を壊さないように扱ってください。			
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	放送機器技術			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	八巻吉市	実 務 経 験	民間放送局で放送技術(番組送出、CMバンク)、制作技術(撮影、収録、録音)に勤務		
目 的 / 概 要	画像処理の方法及び音声処理の基本技術の習得とCGコンテンツ制作に必要な技術を中心に学び、更にCG制作後のポストプロダクション業務である媒体変換、編集加工処理、音声処理などの技術を習得する。なお、「映像音響処理技術者」資格認定試験の合格を目指す。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポストプロダクションの役割、業務内容などを理解し、ゲーム制作におけるポストプロダクション業務を具体的に学ぶほか、ポストプロダクション業務における信号特性の測定方法や規格などを学ぶ。 ・リニア編集作業に使用されるVTRの記録や再生の原理、CTL(コントロール信号)、サーボコントロールなどを学び、媒体変換に必要な信号の伝送、変調と復調、インターフェース、収録作業などについて学ぶ。 ・ポストプロダクション業務の一つであるテレシネ業務(フィルムの画像をテレビ信号に変化する業務)やフィルムの種類や取り扱いについて学ぶほか、予備編集のインサート編集とアッセンブル編集の違いや編集作業、本編集の作業方法や編集に必要な時間情報であるタイムコード(LTC・VITC、ノンドロップ・ドロップ)について学ぶ。 ・ポストプロダクション業務の最終作業である、MA処理(音声処理)を理解するために必要な音の三要素、聴覚特性、音響機器の種類、動作、役割などを学び、MA処理作業について修得する。 ・協会発行の問題集を中心に電気の基礎を含めて学び、さらに、過去問演習を通して合格率のアップを図る。 				
目 標 資 格	映像音響処理技術者資格認定試験				
前 提 知 識	・高等学校の情報科目履修程度の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	3	・ポストプロダクションの概要			
	3	・信号測定			
	6	・VTR			
	6	・ビデオ編集			
	3	・フィルムとテレシネ			
	4	・予備編集			
	4	・本編集			
	3	・音声処理			
計	6	・検定対策			
	38				
使 用 教 材	担当者作成のプリント ポストプロダクション技術マニュアル(日本ポストプロダクション協会) 映像音響処理技術者資格認定試験問題集(2019年度版)(日本ポストプロダクション協会)				
履 修 上 の 意 注	・授業は必要に応じ、板書いたり、プリント等を利用するので、ノートやファイルとじを用意する				
成 績 評 価 の 方 法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	デザイン実習	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	2	履 修 学 期	全期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数
担 当 教 員	鹿野明子	実 務 経 験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・CG造形に必須であるデッサンの基礎を身につける ・就職活動を前提としたポートフォリオに使用できる作品の制作 ・チーム制作に必要なコミュニケーション能力を養う 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ものの長さや比率を捉え、紙の上で再現できる。 ・透視法を理解し活用できるようになる。 ・質感を表現できるようになる。 ・プレゼンテーション ・造形能力の向上 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	・高等学校程度の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
		4	箱を描く(透視法)	
		6	円筒形のもの	
		8	人物画	
		8	静物画	
		8	石膏像	
		8	キャラクターデザイン①(野菜)	
		12	風景画(背景)	
		4	武器のデザイン	
		4	防具のデザイン	
		6	デザイン総合	
		8	補講	
計		76		
使 用 教 材	鉛筆数種、プラスチック消しゴム、練り消し、紙、着彩のための画材適宜 クロッキー、ケントブロック、ペンタブレット(intuos3D)			
履 修 上 の 意 注	ぼんやりとただ描かずに、今の自分に何がたりないのかを考え、自分で目標を設定しそれを達成するべく集中して取り組むこと。 普段から何事にも興味を持って観察し、授業以外でもデッサンをすること。 提出物の期限を守り、よりよい作品作りをする。			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	CGプレゼンテーション実習			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	岡崎和行	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・社会人として必要となるさまざまなコミュニケーションの仕方を学び、その中で特にプレゼンテーション能力を実践を通して身につける ・就職試験における面接試験に対応できるよう、人前で臆することなく話ができるような能力を身につける ・プレゼンテーションソフトのPwoerPointの利用方法を理解し、プレゼンテーション資料の作成技術を身につける 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・社会人になると人前で発表することがいかに多いのかを知り、場面に応じた発表方法を使い分けられるようになる ・プレゼンテーションのストーリーづくりの流れを知り、プレゼンテーション全体の構成を組み立てられるようになる ・わかりやすいプレゼンテーション資料とはどのようなものかを知り、視覚資料をPwoerPointで作成できるようになる ・内容をわかりやすく、正確に伝える工夫をしながらプレゼンテーションを行えるようになる 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・Word, Excelの基本的な知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	1	・プレゼンテーションとは			
	2	・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成			
	2	・プレゼンテーションのテクニック			
	2	・プレゼンテーションの実施と反省			
		演習例（順不同）			
	1	・自己紹介			
	2	・ふるさと紹介			
	4	・CGを用いたお気に入りの映画(フルCGを除く)			
	4	・CGクリエイターになるために必要な知識と考え方			
	4	・好きな歴史上の人物			
	4	・大事にしたい日本のマナー・礼儀			
	4	・日本文化の紹介(外国人向け)			
4	・趣味と特技				
4	・ヒストグラムの紹介				
計	38				
使 用 教 材	・プレゼンテーション+PowerPoint2016・・・実教出版				
履 修 上 の 意 注	・人前での発表に慣れることを目的としているので、照れることなくまじめな態度で臨むこと				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションを、発表内容、声の大きさ、態度(身振り手振りなど)、時間、プレゼン資料などを中心に総合的に評価する。 ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	CG制作実習(企業連携科目)			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	6	総授業コマ数	114	単 位 数	6
担 当 教 員	鈴木祐貴 岡安正樹	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・一年次に学習した知識を応用、発展させ、より高度なCG表現を行うことができるようになる。 ・CG に関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の達成度評価指標等について定める。実習開始前に、担当教員が実習以前の授業で指導した知識・技術の説明を行う。次に、実習期間の始めに、企業等の講師が生徒の過去作品を評価し、個々の生徒のスキルを把握する。その後、企業等の講師が専門性の高い技術的な指導等を一定期間行う。さらに、実習最終日には課題提出を行い、生徒の学修成果の到達度を把握する。 実習修了時には、企業等の講師による生徒の学修成果の評価を行う。その後の授業においては、学習するテーマが実務でなぜ必要となるかを、実習時の振り返りを行いながら説明していく。期末には、企業等の講師が成績評価を行い、それを踏まえ担当教員が単位認定を行う。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアからプロダクションワークを経て作品完成までの流れを体験する。 ・指定された期間内で作品を完成させる意識を身につける。 ・人に見てもらおうことを意識した作品制作の感覚を身につける。 ・制作を通して問題解決能力を身につける。 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	一年次に学習した科目の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	16 4 4 4 4 4 28 50 計	<ul style="list-style-type: none"> ・一年次授業で学習した3dsmaxの機能、操作についての補足と応用 ・物理計算を使用したモーシヨンの作成 (Physx) ・パーティクルの応用(パーティクルフロー等) ・布、毛の表現、その他 ・流体表現(phoenixFD) ・企業連携実習(ワウ株式会社工藤氏、田中氏によるCG業務に関する特別講義) ・アクションとリアクションの関係アニメーション制作 ・チーム、個人によるCM課題作品制作 <p>※各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある。</p>			
使 用 教 材	参考図書として PDF:3ds Max キャラクターモデリング ソードマスター(ボーンデジタル) PDF:3ds Max ライティングレッスン:船室(ボーンデジタル) ペンタブレット:intuos(ZbrushCoreによるスカルプト)				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作開始から完成までの期間を有効に活用できるよう、制作開始時に事前に作成計画を考えること。 ・絵コンテ上でしっかりカメラアングルや演出を決めておくと制作がスムーズにできるようになる。 ・使ったことがないCGの技術を作品に使用したい場合は簡単なテストモデルを作りできるかどうか試すこと。 				
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	卒業制作(企業連携科目)			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	後期	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	10	総授業コマ数	190	単 位 数	10
担 当 教 員	鈴木祐貴 岡崎和行	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・2年間の集大成として、CG動画作品を作り上げる。 ・CG に関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の達成度評価指標等について定める。実習開始前に、担当教員が実習以前の授業で指導した知識・技術の説明を行う。次に、実習期間の始めに、企業等の講師が生徒の過去作品を評価し、個々の生徒のスキルを把握する。その後、企業等の講師が専門性の高い技術的な指導等を一定期間行う。さらに、実習最終日には課題提出を行い、生徒の学修成果の到達度を把握する。 実習修了時には、企業等の講師による生徒の学修成果の評価を行う。その後の授業においては、学習するテーマが実務でなぜ必要となるかを、実習時の振り返りを行いながら説明していく。期末には、企業等の講師が成績評価を行い、それを踏まえ担当教員が単位認定を行う。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテから始まり、音付け、編集まで、CG映像制作の一通りの流れを身につける。 ・自信を持って一般公開(卒業制作展)で上映できる作品をつくる。 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・2年次前期までに学習したCGの知識およびDTV知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	50	・絵コンテの制作 ・アニメティクスの制作			
	92	・モデリング、テクスチャの作成 ・ライティング、レンダリング			
計	36	・編集作業			
	12	・中間合評、卒業制作発表は企業連携実習となりワウ株式会社工藤氏が作品評価に加わる。			
各個人の制作進行状況に合わせて個別やチーム別対応で授業を行う為、進行にあわせてコマ数を変更する場合がある。					
計	190				
使 用 教 材	特に指定は無いが、学科図書および配布した各教科書から作品制作に必要な技術を利用。				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ・制作中心の授業となるため、制作スケジュールをしっかりと決めて守ること ・卒業制作締切は絶対に守ること 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・企業連携実習による評価(30%) ・実習課題についての評価(45%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	CGスクリプト	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	2	履 修 学 期	全期	授 業 形 態
コ マ 数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数
担 当 教 員	井上将人	実 務 経 験	業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> •After Effectsのエクスプレッション機能を通してスクリプトの記述を学習する。 •自分の行いたいアニメーションをスクリプトを用いて表現できるようになる。 •Unreal Engine4の初歩を学習し、リアルタイム映像制作やブループリントが理解できるようになる。 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> •After Effectsエクスプレッション機能の仕組みを理解する。 •Unreal Engine4の基本的な使用法を理解する。 •ブループリントでノートベースのスクリプトを理解し利用できるようなる。 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	•高等学校の情報科目履修程度の知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	38	【After Effectsエクスプレッション】 スクリプトとは エクスプレッション記述方法 関数の習得(time,loopout,wiggle等) エクスプレッションを用いた映像制作		
	38	【Unreal Engine4】 Unreal Engine4の基本操作 FBXインポート マテリアル設定 ライティング シーケンサー ブループリントを用いた映像制作		
計	76			
使 用 教 材	•担当教員からのデータ、プリント			
履 修 上 の 意 注	•課題は最後までやり遂げること			
成 績 評 価 方 法	<ul style="list-style-type: none"> •実習課題についての評価(75%) •授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	実写合成演習			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	全期	授 業 形 態	講義、②実習 / 演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	76	単 位 数	4
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。		
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> ・一年次に学習した映像編集技術を使い、課題内容に沿った映像制作ができる。 ・企画内容をグループでまとめて制作スケジュールを組み、映像化できるようになる。 				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・企画内容に必要な表現に合わせた、技術や知識を組み合わせ映像が制作できるようになる。 ・課題内容に沿ったオリジナルの企画で、0から映像が作れるようになる。 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	・一年次に学習した「CG基礎実習Ⅱ」「DTV」「グラフィックツール実習」の内容				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	実写合成演習内容についての解説とチーム分け			
	34	TV番組の1コーナー制作			
	40	卒業制作上映用ジングル映像制作			
計	76	※基本的に課題内容の提示と過去学生の作例については担当教員が準備、説明を行なう。			
使 用 教 材	演習データ、解説データ				
履 修 上 の 意 注	<ul style="list-style-type: none"> ■その他 運用方法 ・データ配布・提出・バックアップ用にファイルサーバを準備する 				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	企画構成演習			科 目 分 類	①独自 / 共通
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態	講義 / 実習 / ②演習
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	・映像制作の根幹である企画制作を学習することにより、独自の企画を映像化する手順を修得する。				
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作に必要なテーマ、コンセプトの構築と検証ができる。 ・プロット、ロングプロットの作成を経て絵コンテを作成し、映像展開や起伏などの構成ができる。 ・自分の意図した映像になるかどうかを、プロットや絵コンテで客観的に評価し第三者の意見も取り入れ改善できるようになる。 				
目 標 資 格					
前 提 知 識	一年次に学習した科目の知識				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
	2	テーマとコンセプトの設定。なぜ必要なのか？			
	2	プロットについて。短く簡潔に作品の本質を決定			
	4	プロットに沿ったコンテ作成。絵コンテ制作法の修得			
	6	実写によるショートムービー制作演習			
	10	CG映像用コンテ制作、ビデオコンテ作成			
	12	独自企画による番組オープニング映像制作			
計	2	補講			
計	38				
使 用 教 材	担当者作成の資料				
履 修 上 の 意 注	この授業はCG応用実習と卒業制作に関連します。休まないこと。				
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> ・企画内容課題についての評価(50%) ・映像的な表現等コンテ課題作品内容についての評価(30%) ・授業に取り組む姿勢(20%) を中心に総合的に評価する。				

シラバス

作成日：2021年 4月 1日

学 科 名	CGクリエイター科			
コ ー ス 名				
科 目 名	CG応用実習	科 目 分 類	独自 / 共通	
履 修 年 次	2	履 修 学 期	前期	授 業 形 態
コマ数 / 週	2	総授業コマ数	38	単 位 数
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。	
目 的 / 概 要	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターアニメーションを行なう上で重要な考え方、スキルの習得。 重心を意識することの重要性 ZbrushCoreを使用したスカルプトモデリングの習得 			
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> 仕事で通用するキャラクターアニメーション、モーション作成。 Autodesk Motion Builderを学習し、業界標準のアニメーション作成ツールが使用できるようになる。 ZbrushCoreなどのスカルプトツールを習得し精密な造形ができるようになる。 			
目 標 資 格				
前 提 知 識	一年次学習した3DCGの知識			
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容		
	1	Motion Bilderとは？		
	1	Motion Bilderの基本的な使用法		
	1	MotionBuilderのセットアップ方法		
	4	簡単なアニメーション作成(重心を意識する)		
	1	MotionBuilderからMAXへの変換		
	28	ZbrushCoreによるモデリング		
	2	補講		
		※最新の3DCG技術が導入された場合は内容が変わることがあります。		
計	38			
使 用 教 材	演習データ、解説データ			
履 修 上 の 意 注	課題は最後までやり遂げること			
成 績 評 価 の 方 法	<ul style="list-style-type: none"> 実習課題についての評価(75%) 授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。			