

シラバス

科目名	CG実習基礎 I C		担当者名	小泉 みのり	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開 講 期		授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品完成までの様々なプロセスを体験し、責任をもって制作できる人材を目標とする。				
授業概要	実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。				
授 業 計 画 表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1_年間スケジュール/基本操作/ソフトウェア紹介①	19	AE_パネル・ボタン_設定	
	2	オリエンテーション2_データ/拡張子/ソフトウェア紹介②	20	AE_FI_エフェクト	
	3	基本操作①Photoshopワークフロー	21	AE_キーフレーム・アニメーション	
	4	基本操作②AfterEffectsワークフロー	22	AE_タイトルアニメーション(アニメーター・テンプレート)	
	5	PS_写真加工_色調補正	23	AE_動画をアニメ風加工	
	6	PS_写真加工_人物補正(修復)	24	AE_3Dトラッキング・CG合成	
	7	PS_写真加工_選択範囲	25	映画の予告編(15s/30s)	
	8	PS_写真合成①_切り抜き	26	中間制作	
	9	PS_写真合成②_合成	27	AE_Illustrator(ベクトルデータ)連携・マスク・トラックマット・アルファチャンネル	
	10	中間制作	28	AE_3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法	
	11	PS_写真合成③_マスクと合成	29	AE_トラッキング	
	12	PS_ロゴマーク作り	30	AE_パーティクル_炎	
	13	PS_ポストカード作成①_画像操作・文字	31	AE_パーティクル_隕石落下のシーン	
	14	PS_ポストカード作成②_	32	AE_飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)	
	15	PS_地図・印刷設定	33	AE_モーショングラフィックス	
	16	CG合成①_3D合成	34	後期期末制作①	
	17	CG合成②_アニメーション合成	35	後期期末制作②	
	18	期末制作	36	講評会	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	ポストプロダクション業界の出身者で現在フリーランスとして活動。				

シラバス

科目名	映像編集 I C		担当者名	清 勝仁	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	自ら企画立案し、映像を作成する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、様々な素材を組み合わせて動画を作成する。				
授業概要	動画編集ソフト(AfterEffects)を用いて、自らの企画・立案した映像を2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせ作成する。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	AfterEffects オリエンテーション 基礎1	19	課題3 アニメーション演習	
	2	AfterEffects 映像素材の取り扱い 基礎2	20	課題3 アニメーション演習	
	3	課題1 文字素材の取り扱い	21	課題3 制作	
	4	課題1 音素材の取り扱い	22	課題3 制作	
	5	課題1 制作	23	課題3 制作	
	6	課題1 制作	24	課題3 制作	
	7	課題1 制作	25	課題3 レンダリング	
	8	課題1 制作	26	課題3 レンダリング 提出	
	9	課題1 レンダリング	27	課題4 制作	
	10	課題1 レンダリング 提出	28	課題4 制作	
	11	課題2 アニメーション演習	29	課題4 制作	
	12	課題2 アニメーション演習	30	課題4 制作	
	13	課題2 制作	31	課題4 制作	
	14	課題2 制作	32	課題4 制作	
	15	課題2 制作	33	課題4 制作	
	16	課題2 制作	34	課題4 制作	
	17	課題2 レンダリング	35	課題4 レンダリング	
	18	課題2 レンダリング 提出	36	課題4 レンダリング 提出	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	0%			
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。 外部よりの映像などの依頼も学生に適切に現場で必要とされるものを完成させるために適切な指導を行っている				

シラバス

科目名	デジタル制作 I B		担当者名	高内 祐志	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開 講 期		授 業 時 間 数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	就職活動全般に対しての強化。ポートフォリオ制作及びブラッシュアップを軸に、個人の作品の強化、スキルアップする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	自己分析・企業研究からポートフォリオ、個人作品の強化をおこない、就職活動に関わる部分の強化。				
授業概要	就職面では個人面談・自己分析・企業研究。 ポートフォリオ強化の面ではポートフォリオのブラッシュアップ及び個人作品の制作強化をおこなう。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	個人面談	
	2	オリエンテーション	20	ポートフォリオ・個人作品制作	
	3	オリエンテーション	21	ポートフォリオ・個人作品制作	
	4	就職活動に関して	22	ポートフォリオ・個人作品制作	
	5	個人面談	23	ポートフォリオ・個人作品制作	
	6	個人面談	24	ポートフォリオ・個人作品制作	
	7	個人面談	25	個人面談	
	8	個人面談	26	個人面談	
	9	自己分析	27	個人面談	
	10	企業研究	28	個人面談	
	11	ポートフォリオ・個人作品制作	29	ポートフォリオ・個人作品制作	
	12	ポートフォリオ・個人作品制作	30	ポートフォリオ・個人作品制作	
	13	ポートフォリオ・個人作品制作	31	ポートフォリオ・個人作品制作	
	14	ポートフォリオ・個人作品制作	32	ポートフォリオ・個人作品制作	
	15	ポートフォリオ・個人作品制作	33	ポートフォリオ・個人作品制作	
	16	個人面談	34	まとめ	
	17	個人面談	35	まとめ	
	18	個人面談	36	まとめ	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	60%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>70 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>50 G<<海外体感型学習>>20				
講師プロフィール	出版社で編集者・ライターとして8年間勤務。漫画、小説、ムック本、グラビアなどの雑誌、書籍の編集を担当する。出版社を退社後、福島県で復興事業・除染関連業務に従事。それらの仕事を行う。 現在フリーの編集者として漫画編集やライター仕事を行う。				

シラバス

科目名	クリエイティブワーク I C		担当者名	山崎 吉広		
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習		
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	動画を主とした3DCGの概念の理解。VFXを使用した映像を主として作成する。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、様々なソフトやアプリを組み合わせて映像を作成する。					
授業概要	動画編集ソフトやアプリを用いて、自らの企画・立案した映像を2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせて作成する。					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	CG制作作業のうち、本授業では動画とVFXをテーマに学習します。CGによる動画やVFXが使われる映画やゲームコンテンツなどを紹介	19	キーフレームアニメーションを使った演習的な作品を制作してみます。		
	2	CG制作に必要なツールとしてMAYAとAfterEffectsを中心に利用します。なにができるツールなのか、他のツールなど紹介	20	キャラクターにリギングを施しアニメーションを作成します。		
	3	動画制作を学習するために必要な知識として、カメラやムービーの撮影現場で使われている基本的な用語を中心に学習します	21	ボーンやインバースキネマティクスについて学び、モーションキャプチャデータを利用しキャラクターを動かします。		
	4	手書きアニメーションやストップモーション・アニメーションの紹介。パラパラ漫画の実践など	22	動画素材に対して特殊効果を付加するコンポジットに関して深掘りします。		
	5	CGアニメーションの基本、キーフレームアニメーションの紹介。アニメーションカーブの扱いなどの説明、物理演算エンジンの活用	23	動画編集の演習としてカットをつなぐ基本的な手法と効果について学びます。		
	6	静止画よりも情報を分かりやすく伝えられるモーショングラフィックス。文字やイラストなどグラフィックスに動きや音をつける手法	24	演出のための映像編集手法について学びます。		
	7	キャラクターアニメーションの基礎となる学習。オブジェクトの親子つけリギングなど	25	撮影した映像素材に効果を加える方法を学びます。		
	8	実物の動きの反映としてモーションキャプチャーの紹介。マッチムーブや各種デバイスからのアニメーション入力	26	実景のカメラにCGの素材を沿わせてマッチムーブの実践を学びます。		
	9	CGアニメ制作の工程とフロー。アニメーションに関するここまでのまとめ	27	キーイングによる合成方法を実践から学びます。		
	10	背景用バックグラウンド素材と合成用フォアグラウンド素材。アルファチャンネル、グリーンバックとクロマキー、キーイ	28	自分で撮影した素材を使って演習しながら特殊効果や合成演習をしてみます。		
	11	視覚効果の制作。映像素材を用いた演習、モーフィング、ブラグインなどを利用した効果の演習	29	実景のカメラを背景にCGの素材を沿わせてマッチムーブの実践を学びます。		
	12	ハーテイクルによる効果に関する学習、炎や煙、水の表現。物理演算エンジンの活用	30	グリーンバック等のクロマキーを使ったキーイングによる合成方法を実際に撮影しながら演習してみます。		
	13	アニメーションとリップシンク、SE(サウンドイフェクト)の基本、視覚効果と音響効果の連携と相互効果	31	これまで学習したおさらいをしながら復習し、各自で課題のテーマを選定します。		
	14	映像制作における音声の重要性、シーンの意味のつながりと音の関連性。音楽の拍と映像切り替わりの連携についてなど	32	選定したテーマから制作する動画の企画シナリオコンテ等を作り始めます		
	15	前期学習してきた内容に沿ってショートムービーを制作を始めます。プリプロダクションを行いストーリーボードの完成を目指します	33	テーマに沿った素材を制作し始めます。		
	16	テーマに沿って基本的なアニメーションのムービー素材を制作します	34	作った素材を統合してまとめてゆきます。		
	17	前回制作したアニメーションに特殊効果を加えてゆきます	35	課題制作の仕上げをします。		
18	ここまでで作成したカットをまとめて作品を完成させて提出します	36	好評など			
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率					
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>					
講師プロフィール						

シラバス

科目名	デッサン I C		担当者名	高沢 亮	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で広告基礎の授業科目に生かせる事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。				
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 デッサンの見方を習得して行くことを目指します。				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	立方体(遠近法-奥行きをつかむ)	19	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	
	2	立方体(陰影を理解しながら描く)	20	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3提出	
	3	円柱(楕円の理解)	21	小さいサイズのデッサン 3 葉っぱのデッサン	
	4	円柱(楕円の理解)2	22	人体クロッキー4 提出	
	5	立方体とボール(方形の応用)1	23	石膏像マルスの首1	
	6	立方体とボール(方形の応用)2	24	石膏像マルスの首2	
	7	立方体とボール(方形の応用)3提出	25	石膏像マルスの首3	
	8	人体クロッキー1 提出	26	石膏像マルスの首4提出	
	9	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)1	27	人体クロッキー5 提出	
	10	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)2	28	人体クロッキー6 提出	
	11	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)3提出	29	人体クロッキー7 提出	
	12	人体クロッキー2 提出	30	人体クロッキー8 提出	
	13	小さいサイズのデッサン 1 手のデッサン 提出	31		
	14	ブロックと木(組み合わせのパス)1	32		
	15	ブロックと木(組み合わせのパス)2	33		
	16	ブロックと木(組み合わせのパス)3提出	34		
	17	人体クロッキー3 提出	35		
	18	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	36		
成 績 割 合	テスト	最終課題の石膏像マルスの首をテストとする。		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度・出席率	学習態度・出席率 実技作品 70%			
	レポート	なし		成績評価	出席率80%以上率 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>10% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を15年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。				

シラバス

科目名	CG制作 I C		担当者名	山崎 吉広		
学 科	CGクリエイター		授業方法	実習		
認定単位	3単位	開 講 期	必 選	授 業 時 間 数	108時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	動画を主とした3DCGの概念の理解。VFXを使用した映像を主として作成する。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、様々なソフトやアプリを組み合わせて映像を作成する。					
授業概要	動画編集ソフトやアプリを用いて、自らの企画・立案した映像を2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせて作成する。					
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容		
	1	CG制作作業のうち、本授業では動画とVFXをテーマに学習します。CGによる動画やVFXが使われる映画やゲームコンテンツなどを紹介	19	キーフレームアニメーションを使った演習的な作品を制作してみます。		
	2	CG制作に必要なツールとしてMAYAとAfterEffectsを中心に利用します。なにができるツールなのか、他のツールなど紹介	20	キャラクターにリギングを施しアニメーションを作成します。		
	3	動画制作を学習するために必要な知識として、カメラやムービーの撮影現場で使われている基本的な用語を中心に学習します	21	ボーンやインバースキネマティクスについて学び、モーションキャプチャデータを利用しキャラクターを動かします。		
	4	手書きアニメーションやストップモーション・アニメーションの紹介。パラパラ漫画の実践など	22	動画素材に対して特殊効果を付加するコンポジットに関して深掘りします。		
	5	CGアニメーションの基本、キーフレームアニメーションの紹介。アニメーションカーブの扱いなどの説明、物理演算エンジン活用	23	動画編集の演習としてカットをつなぐ基本的な手法と効果について学びます。		
	6	静止画よりも情報を分かりやすく伝えられるモーショングラフィックス。文字やイラストなどグラフィックスに動きや音をつける手法	24	演出のための映像編集手法について学びます。		
	7	キャラクターアニメーションの基礎となる学習。オブジェクトの親子つけリギングなど	25	撮影した映像素材に効果を加える方法を学びます。		
	8	実物の動きの反映としてモーションキャプチャーの紹介。マッチムーブや各種デバイスからのアニメーション入力	26	実景のカメラにCGの素材を沿わせてマッチムーブの実践を学びます。		
	9	CGアニメ制作の工程とフロー。アニメーションに関するここまでのまとめ	27	キーイングによる合成方法を実践から学びます。		
	10	背景用バックグラウンド素材と合成用フォアグラウンド素材。アルファチャンネル、グリーンバックとクロマキー、キーイングに関して	28	自分で撮影した素材を使って演習しながら特殊効果や合成演習をしてみます。		
	11	視覚効果の制作。映像素材を用いた演習、モーフィング、ブラグインなどを利用した効果の演習	29	実景のカメラを背景にCGの素材を沿わせてマッチムーブの実践を学びます。		
	12	パーティクルによる効果に関する学習、炎や煙、水の表現。物理演算エンジンの活用	30	グリーンバック等のクロマキーを使ったキーイングによる合成方法を実際に撮影しながら演習してみます。		
	13	アニメーションとリップシンク、SE(サウンドイフェクト)の基本、視覚効果と音響効果の連携と相互効果	31	これまで学習したおさらいをしながら復習し、各自で課題のテーマを選定します。		
	14	映像制作における音声の重要性、シーンの意味のつながりと音の関連性。音楽の拍と映像切り替わりの連携についてなど	32	選定したテーマから制作する動画の企画シナリオコンテ等を作り始めます		
	15	前期学習してきた内容に沿ってショートムービーを制作を始めます。プリプロダクションを行いストーリーボードの完成を目指します	33	テーマに沿った素材を制作し始めます。		
	16	テーマに沿って基本的なアニメーションのムービー素材を制作します	34	作った素材を統合してまとめてゆきます。		
	17	前回制作したアニメーションに特殊効果を加えてゆきます	35	課題制作の仕上げをします。		
18	ここまでで作成したカットをまとめて作品を完成させて提出します	36	好評など			
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率					
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> R<実働実践型学習> A<主体的参加型学習> G<海外体感型学習>					
講師プロフィール						

シラバス

科目名	CG実習 I C		担当者名	清 勝仁	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位	3単位	開講期		授業時間数	108時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	3DCGの概念を理解し、実制作の流れを体験する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、作品を制作できるように学習する。				
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いて、自らの企画・立案した世界観を再現できるようにモデリング、シェーディング、ライティング、アニメーションを学ぶ。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	MAYA オリエンテーション アカウント取得とインストール	19	課題3	高度なモデリング
	2	MAYA オリエンテーション インターフェースとデータ管理	20	課題3	高度なモデリング
	3	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	21	課題3	高度なモデリング
	4	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	22	課題3	高度なモデリング
	5	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	23	課題3	色・質感 マッピング
	6	課題1 色・質感 ライティング	24	課題3	色・質感 ライティング
	7	課題1 色・質感 カメラワーク	25	課題3	レンダリング
	8	課題1 レンダリング 提出	26	課題3	レンダリング 提出
	9	課題2 モデリング	27	課題4	モデリング
	10	課題2 モデリング	28	課題4	モデリング
	11	課題2 モデリング	29	課題4	モデリング
	12	課題2 モデリング 色・質感	30	課題4	モデリング・アニメーション
	13	課題2 色・質感	31	課題4	モデリング・アニメーション
	14	課題2 マッピング(UV編集)	32	課題4	アニメーション
	15	課題2 マッピング(UV編集)	33	課題4	アニメーション
	16	課題2 マッピング(UV編集)	34	課題4	アニメーション・レンダリング
	17	課題2 ライティング・カメラワーク	35	課題4	アニメーション・レンダリング
	18	課題2 レンダリング 提出	36	課題4	アニメーション・レンダリング 提出
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	0%			
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	PC基礎		担当者名	高内 祐志		
学 科	CGクリエイター		授業方法	実習		
認定単位	1単位	開講期	必選	授業時間数	36時間	
開講学年	1学年	必・選				
授業目的	Word、Excel、PowerPointの基本的な使い方を身につける。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	PCの使い方をまず身につけた上で、Word、Excel、PowerPointのそれぞれのソフトの特徴を理解した上で、資料を作成できるようになる。					
授業概要	まずはPCに慣れることから始める。Word、Excel、PowerPointの特徴を理解して、作成する資料の内容に沿ったソフト選びやデザインを意識し、実践できるようになる。					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	授業内容説明。 自己紹介。	19	前期の振り返りと後期の授業内容の説明。		
	2	PCを使う上での基礎的な説明。	20	課題①の説明、実習。		
	3	PCを使う上での基礎的な説明。	21	課題①の実習。		
	4	PCを使う上での基礎的な説明。	22	課題①の成果物に対するフィードバック。		
	5	Word、Excel、PowerPointの違いの説明。	23	課題②の説明、実習。		
	6	Wordの基本的な使い方の説明。	24	課題②の実習。		
	7	Wordの基本的な使い方の説明。	25	課題②の成果物のフィードバック。		
	8	Wordの基本的な使い方の説明。	26	課題③の説明、実習。		
	9	Wordの基本的な使い方の説明。	27	課題③の実習。		
	10	Excelの基本的な使い方の説明。	28	課題③の成果物のフィードバック。		
	11	Excelの基本的な使い方の説明。	29	課題④の説明、実習。		
	12	Excelの基本的な使い方の説明。	30	課題④の実習。		
	13	Excelの基本的な使い方の説明。	31	課題④の成果物のフィードバック。		
	14	PowerPointの基本的な使い方の説明。	32	課題⑤の説明、実習。		
	15	PowerPointの基本的な使い方の説明。	33	課題⑤の実習。		
	16	PowerPointの基本的な使い方の説明。	34	課題⑤の成果物のフィードバック。		
	17	PowerPointの基本的な使い方の説明。	35	学生による内容振り返り。		
	18	前期のまとめ。	36	学生による内容振り返り。 講師からの1年間の振り返り。		
成績割合	テスト	%	学習FB方法	提出物・出欠席を考慮して総合的に評価。 S90点以上 A80～89点 B70～79点 C60～69点 それ未満は不合格		
	学習態度・出席率	60%				
	レポート	40%	成績評価			
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>0%					
講師プロフィール	出版社で漫画、小説、雑誌の企画・編集に従事。 転職した環境調査に関わる会社でデータ管理等の業務内容で福島県の復興事業に携わる。 現在はフリーランスで編集・ライティングを行なっている。					

シラバス

科目名	基礎ゼミ I		担当者名	永江 智明	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位	4単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
授業目的	学んだ専門性を活かしながらゼミを通し、問題を解決させる。グループワークを通じSDGsの理解、世界のSDGsの認識率、達成率、それらを動画で表現し、エンターテイメントして難しい物事を分かりやすく伝える課題解決型実学修を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品を観る前と観たあとの理解度150%UPを目指す				
授業概要	未来年表(生活総研)から予測される未来の事柄をふまえ、SDGsをテーマに問題提起や問題解決を表現した動画制作をおこなう				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	アニメーションの企画書、作業の役割作成。スケジュール進捗表作成。	
	2	オリエンテーション	20	シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン作成。	
	3	オリエンテーション	21	レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業開始。	
	4	アイスブレイク。ゼミテーマ共有。コーチ紹介。	22	シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン完成。レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。	
	5	コミュニケーションの活性化。学生個々のスキル紹介。	23	レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行1。	
	6	全員のスキルを元にチームビルディング案ミーティング。	24	レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行2。	
	7	チームビルディング。	25	レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行3。	
	8	チーム名、チームロゴ、スローガン、メンバーの役割決め。	26	レイアウト、原画、動画、背景美術等実作業。同時に撮影、編集、音作業進行4。	
	9	理想と現実を抽出。	27	動画を最終編集。YouTubeへのアップロード準備。	
	10	理想と現実のギャップを探す。その解決策を見出す。	28	YouTubeアカウントを作成しYouTubeへアップロード。再生回数、登録者数のモニタリング開始。学内、学外へ向け理解度調査1	
	11	SDGsとは。世界のSDGsの達成度、認知度を調査。	29	再生回数、登録者数のモニタリング。どうすれば再生回数、登録者数が伸びるか都度検討。学内、学外へ向け、理解度調査2。	
	12	SDGsをテーマにしたアニメーションを探し鑑賞。	30	再生回数、登録者数のモニタリング。どうすれば再生回数、登録者数が伸びるか都度検討。学内、学外へ向け、理解度調査3。	
	13	SDGsはアニメーション作品になり得るのか検討。	31	最終報告会に向けて、各チーム企画書のプレゼンテーション準備1。	
	14	前期の授業の振り返り。	32	最終報告会に向けて、各チーム企画書のプレゼンテーション準備2。	
	15	企画書作成。	33	最終報告会。	
	16	企画書作成。	34	オリエンテーション	
	17	中間報告会のためのプレゼンテーションファイル作成、話者選定。	35	オリエンテーション	
	18	中間報告会。	36	オリエンテーション	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	本校デザイン科卒業後広告代理店勤務。その後本校デザイン科担当教員と広報部を経て、現在CGクリエイター科担当教員。				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	永江 智明	
学科	CGクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必修	授業時間数	36時間
授業目的	自分の卒業ビジョンを作成し、基本的なビジネススキル(働くうえで必要な能力のこと)を身に付け、進級・卒業・就職という大きな流れを意識しそれぞれの夢をかなえる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次における、カリキュラムの理解とともに、卒業ビジョンを作成し、それに必要な学びをテクノスの中で見つけ、実践していく。				
授業概要	マナー・プロトコル3級試験対策テストや講座を行う。各科目の締切や、制作状況を確認。また就職活動においてのチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就活ノートのチェック。各委員会に所属する学生からの告知、提案。また、学生からの疑問、質問に応じて授業内容は変化する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	後期の講義内容に関して・ビジネスマナー②確認	
	2	自己紹介(聞き手はリアクションを取る練習)	20	企業・仕事求める人材像・力、インターンシップ再告知	
	3	ビジネス用メールルールとメルアド作成	21	志望動機の説明⇒考え、文章化する	
	4	職業意識(働くことの意義・意味を考える。GD社会人と学生の違い)	22	発表の仕方レクチャー⇒志望動機の発表	
	5	社会人として必要なコミュニケーションとは？	23	就活スケジュール復習⇒説明会参加の練習(マナー、質問の仕方)	
	6	第一印象の大切さ、挨拶・マナー①(GDマナーとルールの違いの復習、SNSの注意)	24	挨拶・マナー③ メール・電話	
	7	業界研究①(国内外業界・業種)・インターン説明	25	面接指導・面接の流れ	
	8	業界研究②(職業・職種・組織)	26	身だしなみ確認・立ち居振る舞い	
	9	就活スケジュール説明・就活とは？・求人の種類・選考の種類	27	履歴書書き方説明⇒書く組 / オンライン面接練習組	
	10	自己分析・自分の強みと弱みについて知る、学チカ考える、就活サイト登録・インターン予約	28	求人票の見方⇒履歴書書く組 / オンライン面接練習組	
	11	会社訪問の方法 / 必要な資格や知識の確認と説明 / 作品集作成の準備(クリエイター系)	29	トークセッション(OBOGを招いて:就活生対象)	
	12	自己分析ワーク⇒自己PR作成	30	ES説明、履歴書の提出書仕方 / 面接練習	
	13	休み明け:業界or職種研究&自己PR発表①	31	GDの説明と練習	
	14	休み明け:業界or職種研究&自己PR発表②	32	GDの練習	
	15	オンライン説明会・面接での注意	33	面接練習	
	16	業界志望動機作成方法の説明	34	面接練習	
	17	自己PR動画の撮影	35	面接練習	
	18	前期 振り返りと後期の課題発見	36	確認テスト(履歴書)・まとめ1	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	後期成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	70%	成績評価	出席率80%以上S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40% R<<実働実践型学習>>10% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	本校デザイン科卒業後広告代理店勤務。その後本校デザイン科担当教員と広報部を経て、現在CGクリエイター科担当教員。				

シラバス

科目名	デッサン技法 I B		担当者名	高沢 亮	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	デッサン授業で集中度を深め形態への認識の幅を広げる事で広告基礎の授業科目に生かせる事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本敵な用語の理解と形態を表現できる技法を身につけることを目的とする。				
授業概要	デッサンの描く構えを作り、 制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。 デッサンの見方を習得して行くことを目指します。				
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション	19	ブロックと木(組み合わせのパース)3提出	
	2	オリエンテーション	20	人体クロッキー3 提出	
	3	オリエンテーション	21	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)1	
	4	立方体(遠近法-奥行きをつかむ)	22	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)2	
	5	立方体(陰影を理解しながら描く)	23	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)3提出	
	6	円柱(楕円の理解)	24	小さいサイズのデッサン 3 葉っぱのデッサン	
	7	円柱(楕円の理解)2	25	人体クロッキー4 提出	
	8	立方体とボール(方形の応用)1	26	石膏像マルスの首1	
	9	立方体とボール(方形の応用)2	27	石膏像マルスの首2	
	10	立方体とボール(方形の応用)3提出	28	石膏像マルスの首3	
	11	人体クロッキー1 提出	29	石膏像マルスの首4提出	
	12	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)1	30	人体クロッキー5 提出	
	13	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)2	31	人体クロッキー6 提出	
	14	円柱 バケツと瓶(楕円の応用)3提出	32	人体クロッキー7 提出	
	15	人体クロッキー2 提出	33	人体クロッキー8 提出	
	16	小さいサイズのデッサン 1 手のデッサン 提出	34	オリエンテーション	
	17	ブロックと木(組み合わせのパース)1	35	オリエンテーション	
18	ブロックと木(組み合わせのパース)2	36	オリエンテーション		
成績割合	テスト	最終課題の石膏像マルスの首をテストとする。	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	学習態度・出席率 実技作品 70% 学習態度・出席率 30%			
	レポート	なし	成績評価	出席率80%以上率 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>50% R<実働実践型学習>40% A<主体的参加型学習>10% G<海外体感型学習>0%				
講師プロフィール	専門学校でのデッサン・ドローイング・クロッキーの指導を15年実績。 フリーイラストレーター ペンネーム タカザワ風旗で活動。				

シラバス

科目名	色彩実習 I B		担当者名	田雑 美江子	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	色彩の基礎である配色のルールを知ることで観察力を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	色彩の基礎以外に、色彩の持つ魅力やおしゃれ感など感性を養う授業にしていきたい。学生には常に「好奇心！」をもって何事にも接して欲しい。				
授業概要					
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション/カラーコーディネート的重要性	19	色のイメージ インテリアとファッション	
	2	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	20	復習とまとめ	
	3	色の基本 無彩色と有彩色/色彩体系	21	復習とまとめ	
	4	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	22	パーソナルカラー理論	
	5	色の基本 PCCS=日本色研配色体系	23	パーソナルカラー理論	
	6	色の基本 復習とまとめ	24	パーソナルカラー診断	
	7	色の基本 復習とまとめ	25	パーソナルカラー診断	
	8	色彩調和 配色のルール①色相	26	光と色 ①光源、物体、視覚	
	9	色彩調和 配色のルール①色相	27	光と色 ①光源、物体、視覚	
	10	色彩調和 配色のルール②トーン	28	光と色 ②照明と混色	
	11	色彩調和 配色のルール②トーン	29	光と色 ②照明と混色	
	12	色彩調和 配色のルール ③その他の技法	30	試験対策	
	13	色彩調和 配色のルール③その他の技法	31	試験対策	
	14	色名 色彩心理①	32	試験対策	
	15	色名 色彩心理①	33	試験対策	
	16	色名 色彩心理②	34	まとめ	
	17	色名 色彩心理②	35	振り返りとオリエンテーション	
18	色のイメージ インテリアとファッション	36	振り返りとオリエンテーション		
成績割合	テスト		学習FB方法		
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価		
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	大手化粧品会社でビューティースタッフやチェーン店の育成、教育を担当。その経験を活かし、子育てから少し離れた時、カラーリスト養成スクールに入学し、カラーリストに必要なノウハウと資格を取得。現在は東京、埼玉のカルチャー教育も数多く担当している。				

シラバス

科目名	クリエイティブワークⅡB		担当者名	亀田 崇明	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	ゲームエンジンUnity上でプログラム能力含む、操作能力の習得。 MAYAで制作したモデリングデータをUnity内に取り込みメタバース空間の構築。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した技術を生かしUnity上でメタバースの世界構築。				
授業概要	座学により知識、技術を習得し、それをもとに実習。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	講義概要・予定説明	19	建物制御について	
	2	ゲームエンジンについて ゲームの仕組みについて	20	空・背景制御について	
	3	メタバースについて ゲーム制作の工程について	21	地形作成について	
	4	仕様について プロジェクトについて	22	ライト制御について	
	5	Unityインストール CGモデルのマーケット(AssetStore)について	23	カメラ制御について	
	6	Unity基本操作	24	画面遷移について	
	7	Unity機能について(物理エンジン、当たり判定、エフェクト)	25	Unity応用・活用方法について	
	8	Mayaとの連携	26	その他モデリングツールとの連携(VroidStudio, MagicaVoxel)	
	9	C#(プログラミング)基礎	27	出力機器との連携(VR,3Dプリンター等)	
	10	C#(プログラミング)基礎	28	CG作成サイトの活用	
	11	C#(プログラミング)基礎	29	モーション作成サイトの活用	
	12	C#(プログラミング)基礎	30	ビルドについて(WEBへの公開)	
	13	キャラクタ制御	31	ネットワークゲームの仕組みについて	
	14	アニメーション制御	32	TPS作品制作	
	15	FPS作品作成	33	TPS作品制作	
	16	FPS作品作成	34	TPS作品制作	
	17	FPS作品作成	35	TPS作品制作	
	18	FPS作品発表・評価	36	TPS作品発表・評価	
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40			
	レポート	60	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	クリエイティブワークⅡA		担当者名	亀田 崇明	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	1単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	ゲームエンジンUnity上でプログラム能力含む、操作能力の習得。 MAYAで制作したモデリングデータをUnity内に取り込みメタバース空間の構築。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した技術を生かしUnity上でメタバースの世界構築。				
授業概要	座学により知識、技術を習得し、それをもとに実習。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	講義概要・予定説明	19	建物制御について	
	2	ゲームエンジンについて ゲームの仕組みについて	20	空・背景制御について	
	3	メタバースについて ゲーム制作の工程について	21	地形作成について	
	4	仕様について プロジェクトについて	22	ライト制御について	
	5	Unityインストール CGモデルのマーケット(AssetStore)について	23	カメラ制御について	
	6	Unity基本操作	24	画面遷移について	
	7	Unity機能について(物理エンジン、当たり判定、エフェクト)	25	Unity応用・活用方法について	
	8	Mayaとの連携	26	その他モデリングツールとの連携(VroidStudio, MagicaVoxel)	
	9	C#(プログラミング)基礎	27	出力機器との連携(VR,3Dプリンター等)	
	10	C#(プログラミング)基礎	28	CG作成サイトの活用	
	11	C#(プログラミング)基礎	29	モーション作成サイトの活用	
	12	C#(プログラミング)基礎	30	ビルドについて(WEBへの公開)	
	13	キャラクタ制御	31	ネットワークゲームの仕組みについて	
	14	アニメーション制御	32	TPS作品制作	
	15	FPS作品作成	33	TPS作品制作	
	16	FPS作品作成	34	TPS作品制作	
	17	FPS作品作成	35	TPS作品制作	
18	FPS作品発表・評価	36	TPS作品発表・評価		
成績割合	テスト		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	40			
	レポート	60	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	担当教員は、IT企業で長年エンジニアとして勤務した経験があり、開発及びプロジェクトマネジメントに対する実務経験に基づいてエンジニア養成に向けた授業を展開する。				

シラバス

科目名	クロスアートII		担当者名	小泉 みのり	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
授業目的	テキスト制作とモーショングラフィックス表現 メディアの可能性を知り、コンテンツ制作を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本的なアニメーションとそれに組み合わせるエフェクト表現 CGアニメーションの知識、技術の習得 ソフトウェア連携				
授業概要	実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作&グループ制作を行う。				
授業計画表		授業内容		授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	アイコンアニメーション①_パーツ作成	
	2	オリエンテーション1	20	アイコンアニメーション②_アニメーションの設定	
	3	オリエンテーション3	21	アイコンアニメーション③_モーフィング	
	4	ポートフォリオ01(ワークフロー)	22	アイコンアニメーション④_動きの装飾	
	5	テキスト制作01(基本)	23	検索アニメーション	
	6	テキスト制作02(レタッチ)	24	リピーター演出	
	7	テキスト制作03(色調補正)	25	中間制作	
	8	テキスト制作04(ツール)	26	液体アニメーション	
	9	ポートフォリオ02(要素)	27	図形の組み合わせによるアニメーション	
	10	ストーリーボード・ラフスケッチ	28	AEでの3D演出(カメラアニメーション)	
	11	中間制作	29	押し出しシェイプのアニメーション	
	12	ポートフォリオ03(レイアウト)	30	エフェクトアニメーション(煙タイトル)	
	13	文字と線のアニメーション	31	エフェクトアニメーション(バララックス)	
	14	テキスト制作	32	エフェクトアニメーション(スプラッシュ)	
	15	テキスト制作	33	演出テクニック	
	16	タイトルアニメーション	34	期末制作①	
	17	シェイプアニメーション	35	期末制作②	
18	期末制作	36	講評会・まとめ		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	ポストプロダクション業界の出身者で現在はフリーランスのエンジニアとして活動。				

シラバス

科目名	メディア応用Ⅱ		担当者名	小泉 みのり	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	テキスト制作とモーショングラフィックス表現 メディアの可能性を知り、コンテンツ制作を目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基本的なアニメーションとそれに組み合わせるエフェクト表現 CGアニメーションの知識、技術の習得 また、自身の可能性を知り広げ伸ばし、発信力をつける。				
授業概要	実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	PS復習①_パス	19	演出テクニック_テキスト①	
	2	PS復習②_選択範囲	20	演出テクニック_テキスト②	
	3	PS復習③_アルファチャンネル	21	演出テクニック_フィルター①	
	4	カメラワーク基礎	22	演出テクニック_フィルター②	
	5	CGアーティストの分類・内容	23	演出テクニック_動画修正①	
	6	PS_レタッチ	24	演出テクニック_動画修正②	
	7	PS_色調補正	25	中間制作	
	8	PS_ツールレッスン	26	演出テクニック_カットチェンジ1	
	9	PS_レイヤーマスク	27	演出テクニック_カットチェンジ②	
	10	PS_レイヤーマスク応用	28	演出テクニック_魅せる①	
	11	中間制作	29	演出テクニック_魅せる②	
	12	PS_パスを使いこなす	30	演出テクニック_アニメーション①	
	13	文字と線のアニメーション	31	演出テクニック_アニメーション②	
	14	テキスト制作①	32	演出テクニック_説明動画	
	15	テキスト制作②	33	演出テクニック_説明動画	
	16	タイトルアニメーション	34	期末制作①	
	17	キーフレーム補間・グラフエディタ	35	期末制作②	
18	期末制作	36	講評会・まとめ		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	成績表送付	
	学習態度・出席率	20%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>30 A<<主体的参加型学習>>30 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	ポストプロダクション業界の出身者で現在はフリーランスのエンジニアとして活動。				

シラバス

科目名	CG制作Ⅱ		担当者名	清 勝仁	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	6単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	216時間
授業目的	3DCGの概念を理解し、実制作の流れに沿って作品を制作する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、作品を制作、ポートフォリオの素材として活用できるように学習する。				
授業概要	自らの企画・立案した世界観を再現できるように、モデリング、シェーディング、ライティング、アニメーション、セットアップを学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	課題1 モデリング 課題2 モデリング	19	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	2	課題1 モデリング 課題2 モデリング	20	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	3	課題1 モデリング 課題2 モデリング	21	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	4	課題1 モデリング 課題2 モデリング	22	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	5	課題1 モデリング 課題2 モデリング	23	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	6	課題1 モデリング 課題2 モデリング	24	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	7	課題1 モデリング 課題2 課題2 モデリング	25	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	8	課題1 モデリング 課題2 モデリング	26	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	9	課題1 レンダリング 課題2 モデリング	27	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	10	課題1 レンダリング 提出 課題2 モデリング	28	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	11	課題2 色・質感設定	29	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	12	課題2 色・質感設定	30	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	13	課題2 レンダリング 提出	31	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	14	課題2 リギングセットアップ	32	課題3 アニメーション 課題4 モデリング	
	15	課題2 リギングセットアップ	33	課題3 レンダリング 課題4 レンダリング	
	16	課題2 リギングセットアップ	34	課題3 レンダリング 課題4 レンダリング	
	17	課題2 リギングセットアップ	35	課題3 レンダリング 課題4 レンダリング	
18	課題2 リギングセットアップ	36	課題3 提出 課題4 提出		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	0%			
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>40% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	映像制作Ⅱ		担当者名	清 勝仁	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	144時間
授業目的	自ら企画立案し、映像を作成する。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各課題に応じて、自ら企画し、様々な素材を組み合わせて動画を作成する。自らのデモリールを作成する。				
授業概要	自らの企画・立案した映像を2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせ作成する。自らのデモリールとなる映像を作成する。				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	課題1 アニメーション演習	19	課題3 アニメーション演習	
	2	課題1 アニメーション演習	20	課題3 アニメーション演習	
	3	課題1 アニメーション演習	21	課題3 アニメーション演習	
	4	課題1 制作	22	課題3 制作	
	5	課題1 制作	23	課題3 制作	
	6	課題1 制作	24	課題3 制作	
	7	課題1 制作	25	課題3 レンダリング	
	8	課題1 制作	26	課題3 レンダリング・提出	
	9	課題1 レンダリング	27	課題4 デモリール2	
	10	課題1 レンダリング 提出	28	課題4 デモリール2	
	11	課題2 アニメーション演習	29	課題4 デモリール2	
	12	課題2 アニメーション演習	30	課題4 デモリール2	
	13	課題2 アニメーション演習	31	課題4 デモリール2	
	14	課題2 デモリール1	32	課題4 デモリール2	
	15	課題2 デモリール1	33	課題4 デモリール2	
	16	課題2 デモリール1	34	課題4 デモリール2	
	17	課題2 デモリール1	35	課題4 デモリール2	
18	課題2 デモリール1 提出	36	課題4 デモリール2 提出		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	0%			
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。				

シラバス

科目名	応用ゼミⅡ		担当者名	永江 智明	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	実働実践を通じ、グループワークの協働力、情報収集・分析力を育成。マンガ・イラストの力を実感させる				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	企業や地域(小金井市、国分寺市など)と連携し、自治体や企業のPRや、分かりにくい物事をマンガ・イラストで表現することによりスマートに伝わる作品を制作				
授業概要	学内のあらゆる学科と共に、企業や地域(小金井市、国分寺市など)と連携し、自治体や企業のPRや、分かりにくい物事をマンガ・イラストで表現することによりスマートに伝わる作品を制作。作品を公開後は市民アンケートを取り、認知度の調査まで行う				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出	
	2	オリエンテーション	20	感染症対策を踏まえたうえでの取材方法を考える	
	3	オリエンテーション	21	感染症対策を踏まえたうえでの取材方法を考える	
	4	応用ゼミの概要	22	ビジネスでのアポイントの取り方について	
	5	お店の持つ魅力をどのように伝えるか	23	ビジネスでのアポイントの取り方について	
	6	お店の持つ魅力をどのように伝えるか	24	取り扱うもの選定とアポイントメント	
	7	お店の持つ魅力をどのように伝えるか	25	店舗などに足を運び、取材	
	8	お店の持つ魅力をどのように伝えるか	26	取り扱うもの選定とアポイントメント	
	9	名所、お土産などの調査	27	店舗などに足を運び、取材	
	10	名所、お土産などの調査	28	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポートに落とし込む	
	11	名所、お土産などの調査	29	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポートに落とし込む	
	12	名所、お土産などの調査の発表	30	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポートに落とし込む	
	13	名所、お土産などの調査の発表	31	お店が伝えたい要素を精査し、マンガ・イラストレポートに落とし込む	
	14	飲食店調査に必要な要素とは	32	取り組みに対してのプレゼンテーション	
	15	飲食店調査に必要な要素とは	33	授業の振り返り	
	16	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出	34	オリエンテーション	
	17	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出	35	オリエンテーション	
18	既出のレポートイラストを参考に、必要・重要な要素を抽出	36	オリエンテーション		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期 成績表送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	本校デザイン科卒業後広告代理店勤務。その後本校デザイン科担当教員と広報部を経て、現在CGクリエイター科担当教員。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	永江 智明	
学 科	CGクリエイター科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必修	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	自分の卒業ビジョンを作成し、基本的なビジネススキル(働くうえで必要な能力のこと)を身につけ、進級・卒業・就職という大きな流れを意識しそれぞれの夢をかなえる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	2年次における、卒業ビジョンを作成し、それに必要な学びや社会人基礎力をテクノスや社会の中で見つけ、実践していく。				
授業概要					
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	後期の講義内容に関して&個人面談	
	2	内定後の過ごし方&個人面談①	20	挨拶・マナー①報連相・PDCAサイクル	
	3	一般常識ワーク&個人面談②	21	一般常識ワーク&個人面談①	
	4	ビジネス書読書&個人面談③	22	一般常識ワーク&個人面談②	
	5	【自習】目指す業界の未来を考える&個別面談	23	ビジネス書読書&個人面談③	
	6	【自習】企業研究(国内外)&個人面談	24	トークセッション(OBOGを招いて:社会人予備軍対象)	
	7	目指す業界の未来を発表する	25	前期で上がった課題に関するワーク	
	8	【自習】第二志望の業界を調べる&個人面談	26	就職後の目標設定①	
	9	【自習】夢の根っこの共通職種・業界を考える&個人面談	27	就職後の目標設定②	
	10	社会人基礎力①前に踏み出す力(グループワーク)&個人面談	28	コミュニケーションスキル①聴く力	
	11	社会人基礎力②考え抜く力(グループワーク)&個人面談	29	コミュニケーションスキル②理解する力	
	12	社会人基礎力③チームで働く力(グループワーク)&個人面談	30	コミュニケーションスキル③伝える力	
	13	海外で働くことをイメージ	31	個人面談④ 卒業ビジョンを基に	
	14	一般常識ワーク&個人面談④	32	個人面談⑤ 卒業ビジョンを基に	
	15	一般常識ワーク&個人面談⑤	33	個人面談⑥ 卒業ビジョンを基に	
	16	前期 振り返りと課題発見	34	確認テスト・まとめ1	
	17	後期の課題解決に向けたGD	35	確認テスト・まとめ2	
18	前期 振り返り	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>50% G<<海外体感型学習>>30%				
講師プロフィール	本校デザイン科卒業後広告代理店勤務。その後本校デザイン科担当教員と広報部を経て、現在CGクリエイター科担当教員。				