

《新条項》

別表(1)

教育課程及び授業日時数

CGデザイン科

課 程		専門課程			単位表示		
学 科		CGデザイン科					
科 目		第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年
一 般 科 目	1 コミュニケーション活動Ⅰ	60			2		
	2 コミュニケーション活動Ⅱ		60			2	
	3 コミュニケーション活動Ⅲ			60			2
	4 情報リテラシー	30			1		
専 門 科 目	5 デッサン基礎	120			4		
	6 デッサン応用		60			2	
	7 塑像	60			2		
	8 デジタル造形		60			2	
	9 CGアプリケーションⅠ	120			4		
	10 CGアプリケーションⅡ		90			3	
	11 CGアプリケーションⅢ			60			2
	12 レイアウト演習	30			1		
	13 CG表現		60			2	
	14 3DCGⅠ	240			8		
	15 3DCGⅡ		210			7	
	16 3DCGⅢ			90			3
	17 ポートフォリオ制作		30			1	
	18 CG概論	60			2		
	19 色彩学	60			2		
	20 CGアートワーク		30			1	
	21 デザインワークⅠ	60			2		
	22 デザインワークⅡ		60			2	
	23 デザインワークⅢ			60			2
	24 CG企画制作Ⅰ		30			1	
	25 CG企画制作Ⅱ			60			2
	26 Web基礎		30			1	
	27 Web応用			30			1
	28 キャラクターデザイン	30			1		
	29 アニメーションⅠ		60			2	
	30 アニメーションⅡ			60			2
	31 映像編集基礎		60			2	
	32 映像編集応用			60			2
特 別 科 目	33 キャリアプランⅠ	30			1		
	34 キャリアプランⅡ		30			1	
	35 産学連携プロジェクトⅠ	30			1		
	36 産学連携プロジェクトⅡ		30			1	
	37 産学連携プロジェクトⅢ			60			2
	38 卒業制作			390			13
	共通選択科目	30	60	30	1	2	1
単位合計数					32	32	32
年間履修時間数		960	960	960			
年間授業日数		180	180	180			

注) 選択科目は1年次30時間以上、2年次60時間以上、3年次30時間以上履修しなければならない

注) 共通選択科目教育課程は別紙参照

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		N-02	
授業科目名				授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動Ⅱ				講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必須	60	2	大川 直樹・山口 雅史		
授業の目的・目標							
学校生活において必要な情報の共有と、クラスにおけるコミュニケーション醸成。 学校への帰属意識を持ち、クラスメイト及び教諭との信頼関係を築く。							
授業の概要							
学校行事への参加。手続等必要事項の連絡。個別面談の実施。							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						課 題	20%
						学習意欲	80%
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	学校行事・セミナー・展示会等		30	16.			
2.	連絡・ミーティング等		30	17.			
3.				18.			
4.				19.			
5.				20.			
6.				21.			
7.				22.			
8.				23.			
9.				24.			
10.				25.			
11.				26.			
12.				27.			
13.				28.			
14.				29.			
15.				30.			
その他			関連科目				

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-02
授業科目名			授業形態		学科・コース
デッサン応用			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必須	60	2	日下 文・柳本 一英
授業の目的・目標					
ルネッサンスの理想的な美しさを彫像にした石膏像は、明暗と造形だけに特化して人物を学習するのに適しています。CGに置き換えるときの肌や髪の毛、衣服などの様々な質感表現を、ギリシャやローマ時代の形に対しての美意識から学びましょう。					
授業の概要					
石膏像、静物モチーフ、人体デッサンの3つに分けての選択制とする。 初回は全員に対して石膏デッサンのレクチャー、その後はそれぞれがグループを組み、3～5つの島を作るイメージで履修時間内で4枚程度の作品を完成させることを目標とする。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
石膏デッサン～木炭紙大、もしくは10号サイズの画用紙 カルトン 静物、人体（自画像、手）～8号スケッチブック スポーク、デスケル、鉛筆、紙やすり、クロッキー帳など					
授業内容・授業計画					
1. ルネッサンス期の石膏像について 簡易クロッキー	時間数	1	16. 石膏デッサン	時間数	18
2. 明暗を使って大まかな形を量感で捉える	1	17. マルス、ブルータス、ビーナス、バジャントなど			
3. 木炭紙大画用紙にアタリをつけ形を捉える	1	18. 静物デッサン			18
4. 重量のある質感で幅広い明暗の調子を作り出す	1	19. ガラス、木、ワイン瓶、球体、円柱、立方体、			
5. 面に沿って細部の描き込み（1枚を6～12時間で完成）	1	20. 三角すい、レンガ、布、ロープ、鳥の剥製、牛骨など			
6. 静物デッサン、人体デッサンに関しては、1年次の応用	1	21. 人体デッサン			18
7. 個別に目標を設定して主に質感の追求		22. 自画像、手など、構成デッサン、その他			
8. 真に迫った描き込みができるようになる。		23.			
9.		24.			
10.		25.			
11.		26.			
12.		27.			
13.		28.			
14.		29.			
15.		30.			
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		S-04	
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
デジタル造形			実習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必須	60	2	大川 直樹		
授業の目的・目標							
ZBrushを使用したスカルプトモデリングの基礎から応用までを学び、Substance PainterやDCCツール（Maya）と連携したテクスチャ制作の技術を習得することです。デジタル造型のプロセスを通じて、表現力と技術的なスキルを向上させることを目指します。							
授業の概要							
ZBrushの基本操作とユーザーインターフェースの理解 スカルプトモデリングの基本技術と応用技術の習得 Substance Painterを使用したテクスチャ制作の基礎 Mayaとの連携によるモデルのインポート・エクスポート方法 プロジェクトを通じた実践的なモデリングとテクスチャリングの演習							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60％未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題	80％	
					学習意欲	20％	
使用テキスト・教材							
随時配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	1. インターフェースの基本		3	16.			
2.	2. ビューカメラ操作		3	17.			
3.	3. 基本ブラシの使い方		3	18.			
4.	4. ダイナメッシュの使用		3	19.			
5.	5. Zリメッシャーでのトポロジー再構築		3	20.			
6.	6. サブツールの管理		3	21.			
7.	7. ディテール追加の基本		3	22.			
8.	8. ポリペイントの基本		2	23.			
9.	9. テクスチャリングの基本		2	24.			
10.	10. ライティングの基本		2	25.			
11.	11. レンダリングの基本		2	26.			
12.	12. マスクの使用		2	27.			
13.	13. ショートカットの活用		2	28.			
14.	14. データ保存の方法		2	29.			
15.	15. プロジェクトの仕上げ		25	30.			
その他			関連科目				
			3DCGⅡ				
			映像編集基礎				

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-06A
授業科目名			授業形態		学科・コース
C GアプリケーションⅡ			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必須	60	2	永田 祐也
授業の目的・目標 映像制作を取り巻く環境の変化が激しさを増している中、小手先の技術ではなく映像を見る相手に何を届ける事ができるかが、ますます求められてきています。 これからのCGや映像を作っていくアーティストに求められる事を講義しながら、まずは届ける手法としてCG・映像業界のスタンダードなツールであるadobe製品を使って自分の中にあるイメージを映像にしていきます。					
授業の概要 ・AfterEffectsの基本操作 ・動きのデザインを考える ・AfterEffectsを使って作品を作る					
成績評価の方法 課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材 ・After Effects イメージで覚える動きの基本 ・After EffectsモーションデザインテクニックCollection					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. 自己紹介とAfter Effects基本	2	16. アニメーション表現のテクニック	2		
2. After Effectsを使って動きの基本	2	17. アニメーション表現のテクニック	2		
3. After Effectsを使って動きの基本	2	18. アニメーション表現のテクニック	2		
4. After Effectsを使っの自然な動き	2	19. インフォグラフィックスのテクニック	2		
5. After Effectsを使っの自然な動き	2	20. インフォグラフィックスのテクニック	2		
6. After Effectsを使っの自然な動き	2	21. インフォグラフィックスのテクニック	2		
7. 動きをデザインする	2	22. モーションデザイン複合テクニック	2		
8. 動きをデザインする	2	23. モーションデザイン複合テクニック	2		
9. 動きをデザインする	2	24. モーションデザイン複合テクニック	2		
10. トランジションのテクニック	2	25. オリジナル作品制作と細かなテクニック	2		
11. トランジションのテクニック	2	26. オリジナル作品制作と細かなテクニック	2		
12. トランジションのテクニック	2	27. オリジナル作品制作と細かなテクニック	2		
13. テキスト・テロップのテクニック	2	28. オリジナル作品制作と細かなテクニック	2		
14. テキスト・テロップのテクニック	2	29. オリジナル作品制作と細かなテクニック	2		
15. テキスト・テロップのテクニック	2	30. 総括	2		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		S-06B	
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
C GアプリケーションⅡ			実習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必須	30	1	大川 直樹		
授業の目的・目標							
1年次に履修したAdobeソフトウェアを継続学習し、グラフィックデザイン、イラストレーション、動画制作など実績的な作品制作に活かすための活用テクニックを習得する。各ツールを使いプロフェッショナルな品質の作品を制作することを目的とします。							
授業の概要							
習得したAdobeソフトウェア技術を活かし、現場に即した品質のCG制作を身につける。 【主要ソフト】Photoshop/Illustrator/Substance Painter							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題	80%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
必要に応じてプリント等配布							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	Photoshop/Illustratorを活用した実制作課題		15	16.			
2.	Substance Painterを活用した実制作課題		15	17.			
3.				18.			
4.				19.			
5.				20.			
6.				21.			
7.				22.			
8.				23.			
9.				24.			
10.				25.			
11.				26.			
12.				27.			
13.				28.			
14.				29.			
15.				30.			
その他			関連科目				

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-09
授業科目名			授業形態		学科・コース
C G 表現			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必須	60	2	宮下 善成
授業の目的・目標					
3DCGソフトHoudiniの基本操作と概念の習得。最終的に実写素材にCGで作ったエフェクトを合成できるようになる。					
授業の概要					
Houdiniの基本操作から始め、モデリングからアニメーション、パーティクルなどを習得する。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
講師が用意したテキスト（pdfファイル）					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	Houdiniの基本操作と体験	2	16.		
2.	Houdiniの操作とモデリング	2	17.		
3.	Houdiniによるアニメーション	2	18.		
4.	変形アニメーション	2	19.		
5.	変形アニメーション作品制作1	2	20.		
6.	関数を使ったモデリング	2	21.		
7.	連動するギアの作品制作	2	22.		
8.	レゴブロックのモデリング	2	23.		
9.	パーティクルの体験	2	24.		
10.	雨や雪のエフェクト	2	25.		
11.	パーティクルを使った作品制作	2	26.		
12.	衝突と破壊	2	27.		
13.	実写合成	2	28.		
14.	最終作品制作	2	29.		
15.	最終作品制作と講評会	2	30.		
その他			関連科目		
			3DCG II		
			映像編集基礎		

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		S-11A	
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
3 D C G II			実習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	通年	必須	90	3	大川 直樹		
授業の目的・目標							
DCCツールやリアルタイムエンジン等を活用し、即戦力として評価されやすいエフェクトの制作を行う。エフェクト制作のスキルを習得し、実践的なプロジェクトを通じてポートフォリオを作成します。業界で即戦力として活躍できるスキルセットを身につけます。							
授業の概要							
エフェクト制作の基礎から応用までを学びます。Unreal Engineの概要とインストール方法を学び、基本操作とNiagaraの基礎を習得します。次に、爆発、魔法、環境、流体、キャラクター、Sci-Fiエフェクトの各種エフェクトを実践的に制作します。作成した作品をまとめ、ポートフォリオとして整理し、動画デモを作成します							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題	80%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
随時配布							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1.	リアルエフェクト（炎、煙、水、爆発など）	20	16.				
2.	スタイライズドエフェクト（アニメ・ゲーム向け）	20	17.				
3.	（魔法、UIエフェクト、スラッシュエフェクト）		18.				
4.	環境エフェクト（風、雨、雷、霧など）	20	19.				
5.	インタラクティブエフェクト（ゲームエンジン）	20	20.				
6.	動画ポートフォリオ（YouTube, Vimeo, ArtStation）	5	21.				
7.	画像付きポートフォリオ（ArtStation, Behance）	5	22.				
8.			23.				
9.			24.				
10.			25.				
11.			26.				
12.			27.				
13.			28.				
14.			29.				
15.			30.				
その他			関連科目				
			3 D C G II				
			CG表現				

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-11B
授業科目名			授業形態		学科・コース
3DCGⅡ			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必須	120	4	永峯 秀紀
授業の目的・目標					
本講義では、1年次で学習した3DCGモーション制作の基礎を応用し、キャラクターリグを使用した高度なアニメーション表現を習得します。インターンシップやポートフォリオ用の作品制作を行い、3年制前期でのコンテスト応募を視野に入れたクオリティの高い成果物を目指します。					
授業の概要					
リギングの理解：リグ構造を理解し、キャラクターやプロップを適切にコントロールできる。 アニメーション原則の応用：タイミング、スカッシュ&ストレッチ、フォロースルーなどを意識した自然な動きを表現できる。ループアニメーション：ゲームや映像向けのループモーションを制作できる。 演技アニメーション：キャラクターに表情や仕草をつけ、感情表現を行う。 ポートフォリオ作品制作：コンテスト応募を見据えたハイクオリティな作品を仕上げる。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
電子書籍：Maya/モーション					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	リギング基礎復習とモーション作成準備	10	16.		
2.	体の動き（ボディメカニクス）	20	17.		
3.	演技アニメーション①（感情表現）	30	18.		
4.	演技アニメーション②（カメラと演出）	30	19.		
5.	作品制作（ポートフォリオ用）	30	20.		
6.			21.		
7.			22.		
8.			23.		
9.			24.		
10.			25.		
11.			26.		
12.			27.		
13.			28.		
14.			29.		
15.			30.		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			アニメーションⅠ		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-13
授業科目名			授業形態	学科・コース	
ポートフォリオ制作			実習	CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必須	30	1	大川 直樹
授業の目的・目標					
ポートフォリオを作成するためのスキルと知識を習得することを目的とします。具体的には、作品の選定、ストーリーテリング、制作プロセスの紹介、ビジュアルの一貫性、高品質な画像と動画の使用、説明文の作成、フィードバックの受け方、オンラインポートフォリオの作成、プレゼンテーションの技術を身につけることを目標とします。					
授業の概要					
ポートフォリオの基本構成や目的を理解し、作品の選定、ストーリーテリング、制作プロセスの紹介、ビジュアルの一貫性、高品質な画像や動画の使用方法を習得します。さらに、説明文の作成、フィードバックの受け方、オンラインポートフォリオの作成、プレゼンテーション技術を学びます。最終的には、最新の作品を追加し、トレンドを取り入れたプロジェクトを実施し、評価とフィードバックを通じて完成度を高めます。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
必要に応じてプリント等配布					
授業内容・授業計画					
		時間数		時間数	
1.	ポートフォリオの基本	2	16.		
2.	作品の選定	2	17.		
3.	ストーリーテリング	2	18.		
4.	制作プロセスの紹介	2	19.		
5.	ビジュアルの一貫性	2	20.		
6.	高品質な画像と動画	2	21.		
7.	説明文の作成	2	22.		
8.	フィードバックの受け方	2	23.		
9.	オンラインポートフォリオ	2	24.		
10.	プレゼンテーション	2	25.		
11.	最新の作品の追加	2	26.		
12.	トレンドの取り入れ方	2	27.		
13.	プロジェクト	2	28.		
14.	評価とフィードバック	2	29.		
15.	最終プレゼンテーション	2	30.		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-16
授業科目名			授業形態	学科・コース	
C G アートワーク			実習	CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必須	30	1	深野・嶋田・井戸・梶川
授業の目的・目標					
前期の「映像編集基礎」を踏まえ本格的にバーチャルプロダクションでの撮影の知識と技術を学ぶ。 バーチャルプロダクションで使う場合のUnrealEngine5 (UE5) の制作や設定の注意事項なども理解する。 各班に分かれ、MayaとUE5を使い、VPで使うオリジナルコンテンツをグループで作成する。					
授業の概要					
実際にLEDパネルにUE5の3DCGを表示して、カメラで撮影実習を行う。 クラス全員同時に実習することは困難なので、いくつかの班に分かれて交代で行う。 <u>※下記に記載されている「授業内容・授業計画」は分かれて行う2つのシラバスになっている。</u> 前期はUE5だけを使った手法だが、後期ではバーチャルプロダクションプラットフォームである「Aximmetry (アキシメトリ)」を使い実践的な内容を学ぶ。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
講師のオリジナルのテキストと教材					
授業内容・授業計画					
教室に残る班の授業		時間数	LEDパネル前で撮影実習する班		時間数
1.	VP向けにコンテンツを実際に制作 1	2	16.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 1	2
2.	VP向けにコンテンツを実際に制作 2	2	17.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 2	2
3.	VP向けにコンテンツを実際に制作 3	2	18.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 3	2
4.	VP向けにコンテンツを実際に制作 4	2	19.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 4	2
5.	VP向けにコンテンツを実際に制作 5	2	20.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 5	2
6.	VP向けにコンテンツを実際に制作 6	2	21.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 6	2
7.	VP向けにコンテンツを実際に制作 7	2	22.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 7	2
8.			23.	Aximmetry/nDisplayで作品を撮影 8	2
9.			24.		
10.			25.		
11.			26.		
12.			27.		
13.			28.		
14.			29.		
15.			30.		
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-18
授業科目名			授業形態		学科・コース
デザインワーク II			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必須	60	2	喜久家 系
授業の目的・目標 映像分野における背景・キャラクター、テキストを含めたレイアウトと映像演出とモーションを学ぶ。キャラクターを用いた「絵コンテ」「Vコン」、そのための素材の制作技術の獲得が目標となる。映像演出の範囲内でテキストデータとグラフィックデザインの技術の習得も範疇とする。					
授業の概要 授業の進行は、原則30分の作画に関する座学(20～30分)と、実技(60～70分)の構成。授業開始にアニメレイアウトを重視したクロッキーを行う。前半は素材制作・後半は映像制作となります。デザインワーク I とは異なり、授業開始時のクロッキーを含め、アナログではなくデジタル環境での制作となります。					
成績評価の方法 課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材 ClipStudioPaint Photoshop illustrator (素材作成) AfterEffects (コンポジット・エフェクト・トランジション)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	モーショングラフィック概論(ガイダンス)		16.	2Dエフェクト(1)	
2.	キャラクターレイアウト(1)		17.	2Dエフェクト(2)	
3.	キャラクターレイアウト(2)		18.	2Dエフェクト(3)	
4.	キャラクターレイアウト(3)		19.	アイキャッチ(1)	
5.	キャラクターレイアウト(4)		20.	アイキャッチ(2)	
6.	エンパイロメントデザイン(1)		21.	アイキャッチ(3)	
7.	エンパイロメントデザイン(2)		22.	トランジション(1)	
8.	エンパイロメントデザイン(3)		23.	トランジション(2)	
9.	テキストデザイン(1)		24.	コンポジット(1)	
10.	テキストデザイン(2)		25.	コンポジット(2)	
11.	テキストデザイン(3)		26.	期末課題制作(1)	
12.	テキストデザイン(4)		27.	期末課題制作(2)	
13.	テキストデザイン(5)		28.	期末課題制作(3)	
14.	2Dコラージュ(1)		29.	期末課題制作(4)	
15.	2Dコラージュ(2)		30.	期末課題制作(5)	
その他			関連科目		
			デザインワーク I		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-20
授業科目名		授業形態		学科・コース	
C G企画制作 I		実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必須	30	1	深野・嶋田・井戸・梶川
授業の目的・目標					
前期の「映像編集基礎」を踏まえ本格的にバーチャルプロダクションでの撮影の知識と技術を学ぶ。バーチャルプロダクションで使う場合のUnrealEngine5 (UE5) の制作や設定の注意事項なども理解する。各班に分かれ、MayaとUE5を使い、VPで使うオリジナルコンテンツをグループで作成する。					
授業の概要					
実際にLEDパネルにUE5の3DCGを表示して、カメラで撮影実習を行う。 クラス全員同時に実習することは困難なので、いくつかの班に分かれて交代で行う。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」は分かれて行う2つのシラバスになっている。 前期はUE5だけを使った手法だが、後期ではバーチャルプロダクションプラットフォームである「Aximmetry (アキシメトリ)」を使い実践的な内容を学ぶ。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
講師のオリジナルのテキストと教材					
授業内容・授業計画					
教室に残る班の授業		時間数	LEDパネル前で撮影実習する班		時間数
1.	VPでProductionVisualizationの準備 1	2	16.	ICVFX以外でのLEDの使い方を学ぶ 1	2
2.	VPでProductionVisualizationの準備 2	2	17.	ICVFX以外でのLEDの使い方を学ぶ 2	2
3.	カメラ基礎、機材基礎	2	18.	カメラの使い方を覚える。	2
4.	テーマに沿ってコンテンツを実際に制作1	2	19.	機材を実際に触りながらICVFXを理解1	2
5.	テーマに沿ってコンテンツを実際に制作2	2	20.	機材を実際に触りながらICVFXを理解2	2
6.	テーマに沿ってコンテンツを実際に制作3	2	21.	機材を実際に触りながらICVFXを理解3	2
7.	3D ICVFXと2DICVFXの違いを学ぶ	2	22.	収録素材を使った時に何が変わるか	2
8.	VPまとめ 知識確認テスト	2	23.		
9.			24.		
10.			25.		
11.			26.		
12.			27.		
13.			28.		
14.			29.		
15.			30.		
その他		関連科目			

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-22
授業科目名			授業形態		学科・コース
We b 基礎			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	必須	30	1	山口 雅史
授業の目的・目標					
We b ページを記述するための基本となるマークアップ言語（HTML）と、視覚的な見栄えを与えるスタイルシート言語（CSS）を用い、求められるWEB ページをレイアウトし、様々なパーツを表示するためのコーディング（記述）技術を見に付ける。					
授業の概要					
・ HTMLとスタイルシートの役割を理解し、目的に合わせ適切に記述することができる。 ・ WEB ページで発信される情報を、文書構造に合わせマークアップすることができる。 ・ ボックスレイアウトの概念を理解し、求めに応じたページレイアウトを記述することができる。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	オリエンテーション		2	16.	
2.	HTML の基本タグの使い方		6	17.	
3.	CSSの基本の使い方		10	18.	
4.	サイト制作		6	19.	
5.	コーディング課題		4	20.	
6.	課題解説		2	21.	
7.				22.	
8.				23.	
9.				24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		S-25	
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
アニメーション I			実習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必須	60	2	永峯 秀紀		
授業の目的・目標							
高品質なアニメーション作品を制作し、コンペで評価されるレベルに達することを目標とする。							
授業の概要							
アニメーションの原則（タイミング、スプライン、リギング等）を理解・実践します。テーマに基づいたオリジナル作品を制作し、フィードバックを基に改善。ポートフォリオ作成を通じて、コンペ応募やキャリア形成に役立つスキルを磨きます。							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題	80%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
随時配布							
授業内容・授業計画							
			時間数			時間数	
1. 優秀作品の紹介と分析			10	16.			
2. 作品のテーマ、技術、表現方法の分析				17.			
3. リファレンス収集と分析			10	18.			
4. 効果的なリファレンスの選び方と分析				19.			
5. 作品制作とフィードバック			40	20.			
6. ・ストーリーボード作成				21.			
7. ・モーション制作				22.			
8. など				23.			
9.				24.			
10.				25.			
11.				26.			
12.				27.			
13.				28.			
14.				29.			
15.				30.			
その他			関連科目				
			3DCG II				

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	S-27
授業科目名			授業形態		学科・コース
映像編集基礎			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必須	60	2	深野・嶋田・井戸・梶川
授業の目的・目標					
UnrealEngine5(アンリアルエンジン5:UE5)の基礎から、質感・ライティング・アニメーションまで総合的に学ぶ。Mayaのモデルやアニメーションを変換してUE5にするので、Mayaの授業の課題の応用も理解する。また、校内にある大型LEDディスプレイを使ったバーチャルプロダクション撮影の基礎も習得する。 ※下記に記載されている「授業内容・授業計画」の9,10」回目は班に分かれて行う為、左右で別のシラバスとなっている					
授業の概要					
・UnrealEngine5のユーザーインターフェイス/制作のワークフロー/各種ウインドウの理解 ・MayaからUE5への変換/変換する場合の問題点や注意事項/アニメーションの変換 ・UE5でのライティング(LumenとLightMap)、マテリアル・テクスチャの設定 ・バーチャルプロダクション(VP)の基礎理論と撮影の基礎の実習、Aximmetry(アキシメトリ)の体験 ・シーケンサーエディターによる動画作成/Blueprintによるプログラミング					
成績評価の方法					
課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
書籍「Unreal Engine 5 リアルタイムビジュアライゼーション第2版」 教材データは本の付録をダウンロードしてください。 https://www.shuwasystem.co.jp/book/9784798073989.html					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	リアルタイム3DCGとは何か?メリットなど	2	16.	UE5の起動と終了/UIと基本操作	2
2.	アセットとアクタの操作で簡単な家を作成	2	17.	レベルとレイヤーエディタの使い方	2
3.	Fabのアセットの使い方/カメラ設定	2	18.	Mayaからの変換ワークフローと注意	2
4.	Datasmith(CAD)とプロジェクトの管理	2	19.	太陽や空、霧、雲など昼間の背景の操作	2
5.	NaniteとLumenの理論と設定	2	20.	LightMapの方法と注意点	2
6.	夜の街を作るライティングの設定	2	21.	→続き	2
7.	質感設定(マテリアルエディタ)基礎	2	22.	→続き	2
8.	ポストプロセスエフェクト	2	23.	→続き	2
9.	VP基礎1(教室班:最新事例を元に学ぶ)	2	24.	VP基礎1(撮影班:実際に撮影してVPを体験する)	2
10.	VP基礎2(教室班:撮影言で何をしているか)	2	25.	VP基礎2(撮影班:Aximmetryでニュース番組の撮影)	2
11.	質感設定(マテリアルエディタ)応用	2	26.	→続き	2
12.	シーケンサーによる動画作成1	2	27.	→続き	2
13.	シーケンサーによる動画作成2	2	28.	→続き	2
14.	ブループリントによるプログラミング1	2	29.	→続き	2
15.	ブループリントによるプログラミング2	2	30.	→続き	2
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度	2025年度
				科目コード	0-02
授業科目名			授業形態		学科・コース
キャリアプランⅡ			講義		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必須	30	1	武友 久美
授業の目的・目標					
現場が求める人物像を目指し、職務におけるコミュニケーションスキルの向上とともに、就職活動において結果に直結する実践的な学びを提供する。					
授業の概要					
就職を目指す業界の現場が「求める人物像」とは何かを具体的に考え、細やかなビジネスシーンに置き換えながら選考過程にて発揮すべきスキルを疑似体験を通じて習得する。大切なことではあるが今さら誰も教えてくれないことやトレーニングが受けられないこと（挨拶、質問の仕方、相槌、話し方の癖等）にも着目し、第一印象の突破、面接での勝ち抜き方、志望動機づくり方、伝える技術を学ぶ。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
就職活動の基本的な流れから企業が提供する選考にどのような意味があるのか、募集要項、採用情報の読み解き方解説等の自社制作資料を中心に配布します。自己分析、企業分析、職種分析では自身の興味のある企業の情報収集や志望動機作成のための調査を目的としたワークシート等も活用します。					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	オリエンテーションー就職活動の流れー	1	16.	インターンシップ・オープンカンパニー先志望度言語化	1
2.	オリエンテーションー就職活動のゴールとはー	1	17.	履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策①	1
3.	発声の重要性和習慣のづくり方	1	18.	履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策②	1
4.	対話力、質問力を上げる言葉の選び方	1	19.	履歴書、自己PR、ポートフォリオ等のWEB/書類選考対策③	1
5.	ルールと「思いやり」の違いについて	1	20.	面接対策①基礎・応用・展開質問実践	1
6.	自分の魅力を最大限にアピールする自己紹介を作ろう	1	21.	面接対策②瞬発回答力向上トレーニング	1
7.	苦手と得意、好きと嫌いの分類を活用した自己分析	1	22.	面接対策③壁打ちペアワーク	1
8.	交渉、提案、説得の違い	1	23.	面接対策④実践練習	1
9.	相手との意思疎通、関係性構築をかなえるミラーリング	1	24.	面接対策振り返り・フィードバック	1
10.	企業分析①時事ネタディスカッション	1	25.	トークセッション講義（採用担当者）	1
11.	企業分析②企業の未来を予測する	1	26.	就職活動スケジュール・計画作成①	1
12.	企業分析③社風を言語化する	1	27.	就職活動スケジュール・計画作成②	1
13.	企業情報の整理・第一志望群のづくり方	1	28.	選考試験準備個別相談・指導①	1
14.	インターンシップ・オープンカンパニーの活用法	1	29.	選考試験準備個別相談・指導②	1
15.	インターンシップ・オープンカンパニー先調査	1	30.	就活の終わり方、内定～入社までの過ごし方	1
その他			関連科目		
就職活動に必要なフェーズに適した指導内容に入れ替えが発生する可能性があります。また、28、29の個別指導については各自が試験に向けた履歴書作成等の準備を行なう時間を設けて教室内に滞在し、個別の質問に回答したり、必要に応じて全体に向けた共通の学びについて指導をしたり等の状況を想定しております。					

シラバス(授業概要)				年度		2025年度	
				科目コード		0-04	
時間数は45分換算							
授業科目名			授業形態		学科・コース		
産学連携プロジェクトⅡ			実習		CGデザイン科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
2	後期	必須	30	1	大川 直樹・山口 雅史		
授業の目的・目標							
現在までの学習で得た技術・知識を活かして実践的なチームワーク制作の経験を獲得する。 また、業界との学生とのネットワーキング機会を創出することで、キャリアパスの明確化を図る。							
授業の概要							
実践的業務を想定した団体・企業とのコラボレーション企画・制作の実施。 一連のワークフローを通して、現場でのスキルや知識を身に付ける。							
成績評価の方法							
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率60%未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課 題	80%	
					学習意欲	20%	
使用テキスト・教材							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1.	オリエンテーション		1	16.			
2.	グループ選定・アイスブレイク		1	17.			
3.	企画・ディスカッション		2	18.			
4.	制作（初期）		3	19.			
5.	制作（中期）		3	20.			
6.	制作（後期）		3	21.			
7.	発表・納品		1	22.			
8.	講評・フィードバック		1	23.			
9.				24.			
10.				25.			
11.				26.			
12.				27.			
13.				28.			
14.				29.			
15.				30.			
その他			関連科目				