

《新条項》

別表(1)

# 教育課程及び授業日時数

CGデザイン科

区 分		科 目		専門課程			単位表示		
				CGデザイン科			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	必修科目	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
専 門 科 目	選択科目	4	情報リテラシー	30			1		
		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	
	特 別 科 目	必修科目	31	映像編集基礎		60			2
			32	映像編集応用			60		2
			33	キャリアプランⅠ	30			1	
選択科目		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	
				2026年度	
				科目コード	
				N-03	
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Ⅲ			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
3	通年	必須	60	2	大川 直樹
<b>授業の目的・目標</b>					
<p>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。</p>					
<b>授業の概要</b>					
<p>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。</p>					
<b>成績評価の方法</b>					
<p>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2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p>				課 題	20%
				学習意欲	80%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			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.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		

シラバス(授業概要)				年度	
				2026年度	
				科目コード	
				S-07	
授業科目名			授業形態		学科・コース
CGアプリケーションⅢ			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
3	前期	必須	60	2	伊藤 聖浩
<b>授業の目的・目標</b>					
CG・映像作品の品質向上を目的とし、CG・映像作品の雰囲気作り、最終的な仕上げ方の習得を目標とします。					
<b>授業の概要</b>					
CG・映像制作において標準的な加工・合成ソフトであるAdobe AfterEffectsを主に使用し、様々なアプローチでCG・映像作品の雰囲気作りや最終的な仕上げ方を学習します。 Autodesk Mayaや3dsMaxとAdobe After Effects間のデータ連携についても紹介します。					
<b>成績評価の方法</b>					
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2/3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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	色々な環境のカラー管理		4	16.	
2.	Maya ライトグループとAOVs		4	17.	
3.	NormalとSpeedVector		4	18.	
4.	Cryptomatteとカラーマスク		4	19.	
5.	MayaとAfter Effectsのデータ連携		8	20.	
6.	キーイングとスピルサプレッション		2	21.	
7.	ノイズ・グレインと美肌フィルター		2	22.	
8.	空間馴染ませとマスター・ショット		4	23.	
9.	課題：AE 3Dコンポジット		12	24.	
10.	ルック・デヴとブラッシュアップ		16	25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※单元ごと演習課題を実施する。			アニメーションⅡ		
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)				年度	
				2026年度	
				科目コード	
				S-12	
授業科目名			授業形態		学科・コース
3DCGⅢ			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
3	通年	必須	90	3	大川 直樹
<b>授業の目的・目標</b>					
本授業は、Unreal Engine 5 (Niagara) によるエフェクト制作の基礎を踏まえ、より実務レベルに近い高度な表現力と実装力を身に付けることを目的とする。最終的には、ゲーム・映像業界において即戦力となるVFX作品を制作し、ポートフォリオに掲載可能なクオリティへ引き上げることを目標とする。					
<b>授業の概要</b>					
基礎編で扱ったエフェクト制作手法を発展させ、「見た目の派手さ」だけでなく、処理負荷や視認性、演出意図を考慮した実践的なエフェクト制作を行う。Game Feelを意識した演出設計や最適化を重視し、最終成果物はデモリールとしてまとめる。					
<b>成績評価の方法</b>					
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2/3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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1.	①応用導入・基礎内容の再整理			16.	③ 実装・最適化・Game Feel
2.	・ Niagara基礎内容の振り返り		6	17.	・ AnimNotifyやBlueprintとの連携
3.	・ 応用制作における設計思想の確認		7	18.	・ タイミング設計、ヒットストップ、カメラシェイク
4.	・ 基礎作品のクオリティチェックと課題抽出		7	19.	・ オーバードロー確認・処理負荷の最適化
5.	② 応用エフェクト制作①			20.	④ 最終制作・ブラッシュアップ
6.	・ 複数Emitterを用いた複合表現		7	21.	・ オリジナルテーマによるVFX最終制作
7.	・ Ribbon、Meshレンダラー、GPUパーティクルの応用		7	22.	・ デモリール用動画撮影・編集
8.	・ 光・闇・火・水などテーマ性のある演出制作		7	23.	・ 演出意図・技術解説の整理
9.				24.	・ 講評・フィードバック
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			3DCG II		

シラバス(授業概要)			年度		
			2026年度		
			科目コード		
			S-21		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
CG企画制作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
3	前期	必須	60	2	大川 直樹・山口 雅史・伊藤 聖浩・永田 祐也
<b>授業の目的・目標</b>					
外部コンペティションへの応募を目的としたチーム制作を通して、企画力・制作力・表現力を実践的に高めることを目的とする。実務を想定した制作体制の中で、役割分担やスケジュール管理を行い、完成度の高い作品を社会に発信できる力の獲得を目標とする。					
<b>授業の概要</b>					
チーム単位で作品テーマを設定し、企画立案から制作、仕上げ、応募データ作成までを行う。教員のディレクションおよび定期的な講評を通じて、表現の方向性や完成度を高め、外部評価に耐えうる作品制作を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
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2/3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%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1. ①オリエンテーション				16.	
2. コンペの趣旨・過去事例の研究			4	17.	
3. 応募規定・テーマ・評価基準の確認			4	18.	
4. チーム制作の進め方・役割分担の理解			4	19.	
5. ②企画立案フェーズ				20.	
6. チーム編成			4	21.	
7. テーマ設定・コンセプト設計			20	22.	
8. リサーチ、参考作品分析			14	23.	
9. 企画案発表・講評・ブラッシュアップ			10	24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			デザインワークⅢ		

シラバス(授業概要)				年度	
				2026年度	
				科目コード	
				S-19	
授業科目名			授業形態		学科・コース
デザインワークⅢ			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
3	前期	必須	60	2	大川 直樹・山口 雅史・伊藤 聖浩・永田 祐也
<b>授業の目的・目標</b>					
外部コンペティションへの応募を目的としたチーム制作を通して、企画力・制作力・表現力を実践的に高めることを目的とする。実務を想定した制作体制の中で、役割分担やスケジュール管理を行い、完成度の高い作品を社会に発信できる力の獲得を目標とする。					
<b>授業の概要</b>					
チーム単位で作品テーマを設定し、企画立案から制作、仕上げ、応募データ作成までを行う。教員のディレクションおよび定期的な講評を通じて、表現の方向性や完成度を高め、外部評価に耐えうる作品制作を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
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）				課 題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）				学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		
1.	③制作フェーズ			16.	
2.	CG制作		20	17.	
3.	(モデリング・アニメーション・映像・表現演出など)			18.	
4.	チーム内進行管理		5	19.	
5.	中間チェック・講評		10	20.	
6.	表現の調整・クオリティアップ		15	21.	
7.	④仕上げ・応募準備フェーズ			22.	
8.	最終調整・完成データ作成		2	23.	
9.	応募用素材（映像・画像・テキスト）の整備		2	24.	
10.	最終講評		4	25.	
11.	コンペ応募		2	26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			CG企画 2		

シラバス(授業概要)				年度	
				2026年度	
				科目コード	
				S-23	
授業科目名			授業形態		学科・コース
Web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
3	後期	選択	30	1	山口 雅史
<b>授業の目的・目標</b>					
Web基礎で学んだ知識を使い、テンプレートやオーサリングツールを使用して、オリジナルWebサイトを制作、編集することが出来る。					
<b>授業の概要</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・知識を基に正しい形でデータ提出することが出来る。</li> <li>・レイアウトの基礎を身につけ表現に活かすことが出来る。</li> <li>・WEBツールのしくみを理解し操作をすることが出来る。</li> </ul>					
<b>成績評価の方法</b>					
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）				課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）				学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			時間数		時間数
1.	オリエンテーション		2	16.	
2.	デザイン制作		10	17.	
3.	コーディング作業		12	18.	
4.	サーバー・運営について		2	19.	
5.	評価・フィードバック		2	20.	
6.				21.	
7.				22.	
8.				23.	
9.				24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			Web基礎		

シラバス(授業概要)				年度					
				2026年度					
				科目コード					
				S-26					
授業科目名			授業形態		学科・コース				
アニメーション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				
3	前期	必須	60	2	永峯 秀紀・伊藤 聖浩				
<b>授業の目的・目標</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・仕様書から3Dアニメーションをベースにした映像制作ができるようになる。</li> <li>・Autodesk MayaのレンダリングからAdobe AfterEffectsでの一連のコンポジット・ワーク・フローを習得する。</li> </ul>									
<b>授業の概要</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dアニメーションコンテスト作品の制作と応募</li> <li>・Autodesk Mayaのレンダリング・ワーク・フロー</li> <li>・Adobe After Effectsによる実践的なCGコンポジット・ワーク</li> </ul>									
<b>成績評価の方法</b>									
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2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					<table border="1"> <tr> <td>課 題</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>20%</td> </tr> </table>	課 題	80%	学習意欲	20%
課 題	80%								
学習意欲	20%								
<b>使用テキスト・教材</b>									
弊社オリジナル教材 授業前に配布									
<b>授業内容・授業計画</b>									
			時間数		時間数				
1.	仕様書の確認、リファレンス集め		3	16.					
2.	アニメーション制作		15	17.					
3.	応募とフィードバック		2	18.					
4.	カメラとセーフフレーム、オーバースキャン		2	19.					
5.	AEベースコンポについて		2	20.					
6.	Mayaのシーン設定		2	21.					
7.	Mayaソフトウェア・レンダリングとレンダーレイヤ		8	22.					
8.	ライティング		2	23.					
9.	Arnold RendererとAOVs		8	24.					
10.	Arnold素材のコンポジット		2	25.					
11.	複数レンダーラの併用		2	26.					
12.	トゥーン・シェーダーとアウトライン		4	27.					
13.	課題:CGコンポジット・ベーシック		8	28.					
14.				29.					
15.				30.					
<b>その他</b>				<b>関連科目</b>					
※単元ごと演習課題を実施する。  ※実務経験のある教員が担当する科目である。				3DCG I～II、CGアプリケーションIII					

シラバス(授業概要)				年度	
				2026年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				S-28	
授業科目名			授業形態		学科・コース
映像編集応用			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
3	前期	必須	60	2	深野・嶋田・井戸・梶川・石井
<b>授業の目的・目標</b>					
LEDを使用したVP撮影において、学生自身で背景制作、現場オペレーションを実践的にこなせる知識を身に着ける。					
<b>授業の概要</b>					
全2回の制作・撮影実習を行う。制作・撮影テーマは講師から指定し、どの部分でVPを使うべきかなども課題を通して学びグループごとに決めて撮影を行う。現場で使用する機材の詳細を把握、適切な運用を行う。アセット制作のマニュアルやレギュレーション等の注意事項を学生各々が制作することで学習効率を高める。LEDスペースでは実践、教室では座学とグループ制作を行う。					
<b>成績評価の方法</b>					
グループ制作課題(全二回、グループ単位での評価)				グループ制作物	30%
グループ制作課題における個人の制作物(全二回、個人単位での評価)				個人制作物	40%
学習意欲				学習意欲	30%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
<b>使用テキスト・教材</b>					
弊社オリジナル教材 授業前に配布					
<b>授業内容・授業計画</b>					
教室		時間数	LEDスタジオ		時間数
1.	シラバス説明、チーム分け	2	LEDスタジオ復習		2
2.	撮影知識講義 / 第一回制作①	2	撮影知識実習		2
3.	撮影知識講義 / 第一回制作②	2	撮影知識実習		2
4.	UEの撮影用制作方法① / 第一回制作③	2	UEの撮影用制作方法 実習		2
5.	撮影プラン作成 / 第一回制作④	2	インジェスト、リハーサル		2
6.	第一回撮影本番準備	2	第一回撮影本番		2
7.	Aximmetry① / 第二回制作①	2	Aximmetry実習①		2
8.	Aximmetry② / 第二回制作②	2	Aximmetry実習②		2
9.	UEの撮影用制作方法② / 第二回制作③	2	UE/Aximmetry 実習①		2
10.	UEの撮影用制作方法③ / 第二回制作④	2	UE/Aximmetry 実習②		2
11.	UEの撮影用制作方法④ / 第二回制作⑤	2	UE/Aximmetry 実習③		2
12.	UEの撮影用制作方法⑤ / 第二回制作⑥	2	インジェスト、リハーサル		2
13.	UEの撮影用制作方法⑥ / 第二回制作⑦	2	インジェスト、リハーサル / 撮影本番		2
14.	第二回撮影本番準備	2	撮影本番		2
15.	UEの撮影用制作方法⑦	2	撮影予備日		2
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
※単元ごと演習課題を実施する。					
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス(授業概要)			年度		
			2026年度		
			科目コード		
			0-05		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
産学連携プロジェクトⅢ		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
3	後期	選択	60	2	大川 直樹
<b>授業の目的・目標</b>					
<p>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。</p>					
<b>授業の概要</b>					
<p>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。</p>					
<b>成績評価の方法</b>					
<p>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2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。</p>				課題	80%
				学習意欲	20%
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
			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.	
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			産学連携2		

シラバス(授業概要)			年度		
			2026年度		
			科目コード		
			0-06		
授業科目名		授業形態		学科・コース	
卒業制作		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
3	通年	必須	390	13	大川 直樹・山口 雅史・伊藤 聖浩・永田 祐也
<b>授業の目的・目標</b>					
これまでの学習成果を集大成として形にし、専門分野における企画力・表現力・技術力を統合した作品制作を行う。社会に通用する完成度と説得力を備えた卒業制作を通して、現場の実制作に耐えうるチーム実践力の獲得を目標とする。					
<b>授業の概要</b>					
学生自身がテーマを設定し、企画立案から制作、ブラッシュアップ、発表までを一貫して行う。担当教員による定期的な指導・講評を通じて、作品の完成度を高めるとともに、制作プロセスやプレゼンテーション能力の向上を図る。					
<b>成績評価の方法</b>					
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）				課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）				学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
<b>使用テキスト・教材</b>					
<b>授業内容・授業計画</b>					
		時間数			時間数
1.	① 企画・構想フェーズ		16.	③ 制作フェーズ（本制作・発展）	
2.	テーマ設定・方向性の明確化	24	17.	表現クオリティの向上	24
3.	リサーチ、参考作品分析	24	18.	演出・構成・完成度の強化	24
4.	企画書・制作計画書の作成	24	19.	中間講評②	24
5.	教員による企画チェック・講評	24	20.	課題点の洗い出しと改善	24
6.	② 制作フェーズ（基礎制作）		21.	④ 仕上げ・発表準備フェーズ	
7.	モデル、アセット、素材等の制作	24	22.	最終調整・最終提出データ作成	24
8.	技術検証・テスト制作	24	23.	ポートフォリオ掲載用データ整理	24
9.	中間講評①	24	24.	プレゼンテーション準備	24
10.	進捗管理・修正対応	24	25.	最終講評・展示・発表	30
11.			26.		
12.			27.		
13.			28.		
14.			29.		
15.			30.		
<b>その他</b>			<b>関連科目</b>		
			CG企画2		
			デザインワーク3		