

授業科目	CGアニメーション	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	高田怜美	実務経験		CGクリエイター			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻) 2年	担任		矢田崇純			
授業の概要	1年次の3DCGの授業で作成したモデルを使用し、アニメーションの制作をおこなう。 またAdobe After Effectsを使用した動画の制作もおこなう。 クリエイターとしての仕事の幅を広げられるよう、動画の編集に特化した授業内容とする。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 「リギング」 3Dモデルを動かすためのリグの作成。 2. 「リギング」 3Dモデルを動かすためのリグの作成。 3. 「モーフの作成」 表情などのモーフの作成。 4. 「モーフの作成」 表情などのモーフの作成。 5. 「アニメーション」 簡単なキャラクターアニメーションの作成。 6. 「アニメーション」 簡単なキャラクターアニメーションの作成。 7. 「アニメーション」 簡単なキャラクターアニメーションの作成。 8. 「アニメーション」 レンダリングの方法について説明し、アニメーションの完成を目指す。 9. 「文字・シェイプのアニメーション」 文字とシェイプを使用したアニメーションを制作。(練習課題) 10. 「3Dレイヤー」 3Dレイヤーを使用したアニメーションを制作。(練習課題) 11. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 12. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 13. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 14. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 15. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 16. 「15秒CM風動画(絵コンテ)」 スマホのアプリCMを想定した動画の制作。 17.						
使用テキスト 教材等	プリントを配布						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	慣れない作業が多いため、必ずメモを取りながら授業を受けること。						

授業科目	CG演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻) 2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	CG演習Ⅰの学習を基に、映像編集の応用技術を修得する。 またコンテンツデザインⅡと授業連携を行い、「授業の繋がり」を学習する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 1 2. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 2 3. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 3 4. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 4 5. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 5 6. AfterEffects演習 (観光地PR動画) 6 7. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 1 8. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 2 9. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 3 10. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 4 11. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 5 12. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 6 13. 授業連携課題 (happyをテーマとした映像制作) 7 14. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 1 15. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 2 16. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 3 17. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 4						
使用テキスト 教材等	課題シート						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	PCワークは予習・復習をしっかりとすることが大切です。						

授業科目	デザイントリアルII	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	矢田 崇純	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻) 2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	産学やコンペへ挑戦し、実践的なクリエイターの技術や知識を修得する。また、就職活動に当たり、ポートフォリオ制作も同時に進行し、順次ファイリング作成を行っていく。※コンペ課題内容は時期により変更の可能性有						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 1 2. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 2 3. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 3 4. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 4 5. コンペ課題 (3R推進ポスターデザイン) 5 6. 各種コンペ課題1 7. 各種コンペ課題2 8. 各種コンペ課題3 9. 各種コンペ課題4 10. 各種コンペ課題5 11. 各種コンペ課題6 12. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 1 13. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 2 14. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 3 15. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 4 16. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 5 17. ポートフォリオ制作 (作品・レイアウト) 6						
使用テキスト 教材等	課題シート						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	産学連携の場合、クライアントの気持ちを汲み取り、相手が望むものを作ることが大切です。						

授業科目	就職特別講座	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(専攻)学年	全学科 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の応対例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 就活スケジュール管理 2. 求人票の見方企業選択の基礎知識 3. キャリアとは何か 4. 学生生活から職場生活への変化 5. 基本姿勢とコンプライアンス 6. 仕事の基本となる8つの意識 7. 会社訪問試験等準備 8. 面接でソンをする行為 9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例 10. ディベートとは 11. 面接対策1 応対例を考える 12. 面接対策2 応対例を考える 13. 面接対策3 応対例を考える 14. エントリーシートの書き方 15. 各種御礼文書の書き方 16. 面接成功のコツ 17. 企業選択の方法 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。						

授業科目	コンテンツデザインⅡ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	中西 亮介	実務経験		アニメーションディレクター			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻) 2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	<p>映像の企画・演出の構成を考えるにあたり、映像全体の技法を体系的に学び、表現の幅を広げていく。さらに、絵コンテ制作の演習を通し、アニメに特化した様々な演出方法を紹介する。作品のテーマや、具体的なイメージのアイデア発想の糸口を、ユニークな視点で立体的に捉える練習をする。</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(課題説明と参考作品の提示) 2. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(ラフ案制作・チェック) 3. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(ラフ案制作・チェック→本制作) 4. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(本制作) 5. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(本制作) 6. 絵コンテ演習1:「ギフト」をテーマにクライアントへのプレゼンを想定したCM型の絵コンテの制作(提出→講評) 7. 絵コンテ演習2: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「走る」(課題説明と参考作品の提示) 8. 絵コンテ演習2: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「走る」(ラフ案制作・チェック→本制作) 9. 絵コンテ演習2: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「走る」(提出→講評) 10. 絵コンテ演習3: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「恋」(課題説明と参考作品の提示) 11. 絵コンテ演習3: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「恋」(ラフ案制作・チェック→本制作) 12. 絵コンテ演習3: 作品のジャンルと、シチュエーション毎に演出を考える。テーマは「恋」(提出→講評) 13. 絵コンテ演習4: 童話を題材に、描きたい場面や印象深いシーンをイメージボードとして描き起こす。(課題説明と参考作品の提示) 14. 絵コンテ演習4: 童話を題材に、描きたい場面や印象深いシーンをイメージボードとして描き起こす。(ラフ案制作・チェック→本制作) 15. 絵コンテ演習4: 童話を題材に、描きたい場面や印象深いシーンをイメージボードとして描き起こす。(本制作) 16. 絵コンテ演習4: 童話を題材に、描きたい場面や印象深いシーンをイメージボードとして描き起こす。(提出→講評) 						
使用テキスト 教材等	資料を配布する。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、適切なレイアウト・配色がなされている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品課題が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。</p> <p>科目の最終評価点は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は欠課1回に対して1点減点とする。</p> <p>採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	アニメやゲーム、映画など、映像メディア鑑賞の際は、作り手側の視点で、分析して見る習慣をつける。						

授業科目	プレゼンテーション I	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	岡本洋介	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻)2年	担任		矢田 崇純			
授業の概要	<p>プレゼンテーションに使用するグラフィックデザイン媒体の大半はデータ制作によるDTP作業によって完成する。 デザインから印刷まで一貫して進めるDTP作業の流れを把握し、その応用でポートフォリオに使用する、DM案内状、ロゴデザイン、ポスター等を制作する。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー1 オリジナル商品ロゴデザイン制作 炭酸飲料とオレンジ清涼飲料 2. Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー2 クライアントの求めるイメージを具体化したラフプランロゴを制作 (複数案を制作する) 3. Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー3 ラフプランを元にロゴを制作 イメージを強調する素材感を加える 4. Illustrator ロゴデザイン 飲料メーカー4 制作コンセプトと完成イメージを指定ドキュメントサイズにレイアウト 5. Illustrator DM案内状 アパレルメーカー1アパレルショップの秋のセール用DMを制作 6. Illustrator DM案内状 アパレルメーカー2クライアント側からの指定内容確認 7. Illustrator DM案内状 アパレルメーカー3 秋を連想させるイメージビジュアルの作成 8. Illustrator DM案内状 アパレルメーカー4 ロゴを制作しレイアウトビジュアルイメージのレイアウトも併せて行う 9. Illustrator DM案内状 アパレルメーカー5 仕上げ一提出 10. Illustrator 引越し案内状 デザイン1ピクトグラム (立体的) を使用した引越し案内状制作 11. Illustrator 引越し案内状 デザイン2平面にパースをかけて立体的なピクトに (2案作成) 12. Illustrator 引越し案内状 セール用DMデザイン3完成したピクトグラムと指定コピーをレイアウト一提出 13. Illustrator ポスターイタリアンレストランクライアントからの要求内容の確認と使用テキストの入力 14. Illustrator ポスタークライアントの求めるイメージビジュアルの確認とラフプラン制作 15. Illustrator ポスタービジュアル作成一ビジュアル制作はIllustratorを使用 16. Illustrator ポスタービジュアルイメージとテキスト、ショップロゴのレイアウトとデータ完成と各提出用データの確認 17. 各提出用データを指定のフォルダに提出 						
使用テキスト 教材等	各課題ごとにプリント配布。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D (不合格) とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・操作方法は必ずメモを取ること。 ・データの保存 (USB、サーバーアクセス) を確実にを行う。 ・毎回必ずノートとUSBを用意する。 						

授業科目	Web演習Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	掛布裕太	実務経験		Webデザイナー			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科 (CG専攻) 2年	担任		矢田			
授業の概要	HTML, CSSの応用を学び、課題に従いホームページを制作する。 スマートフォン対応、レスポンスWebデザイン等、 Photoshop、Dreamweaverでより高度な制作に挑戦する。 GIFアニメーション、Javascriptを用いた動的表現を学ぶ。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> HTML5 : HTMLの復習と応用編。最新の規格によるコーディング練習。 CSS3 : CSSの復習と応用編。CSS3を使ったデザイン・レイアウト技術について。 ワイヤーフレーム : サイトの設計とワイヤーフレームを学ぶ。 HPデザイン課題 : 課題テーマに従ったPCサイトデザインの制作。 HPデザイン課題 : 課題テーマに従ったスマホサイトデザインの制作。 HPデザイン課題 : Photoshopスライストールとアセット画像書き出し。 HPデザイン課題 : HTML, CSSによるサイトコーディング。 レスポンスサイト : サイトのトレンドを意識したデザイン。 レスポンスサイト : サイトのトレンドを意識したコーディング。 GIFアニメーション : ビデオタイムラインと動画編集基礎。 GIFアニメーション : ビデオタイムラインによるアニメーション制作。 Javascript : JSライブラリの解説と実践。 Javascript : JSライブラリを用いた画像の拡大、スライド等。 Webポートフォリオ : 過去作品のまとめとデザイン構想。 Webポートフォリオ : トップページワイヤーフレーム設計。 Web演習のまとめと復習、就職活動に向けたWeb技術の活かし方。 						
使用テキスト 教材等	<ul style="list-style-type: none"> ホームページ辞典 配布プリント、配布データ 						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> 授業に遅れず出席し、メモを取る。 プログラムを正確に書き、スペルミス減らす。 						

授業科目	造形演習	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	間瀬友恵	実務経験		造形作家			
授業クラス(専攻)学年	グラフィックデザイン科(CG専攻)2年	担任		矢田崇純			
授業の概要	手作業の作品制作を通し、モニタ内での空間表現を踏まえた造形表現力を習得する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙による立体造形 直方体3つで構成。あらゆる角度からスケッチ。 2. 粘土による立体造形 スケッチをもとに石塑粘土で立体化。 3. 粘土による立体造形 スケッチをもとに石塑粘土で立体化。 4. 動物+α(スケッチ) 動物を立体的にスケッチ。 5. 動物+α(スケッチ) 制作する動物にはない特徴を1つプラスする。 6. 動物+α(粘土制作) 針金などで骨組みを作る。 7. 動物+α(粘土制作) 奥行きのある立体として石塑粘土で形を作る。 8. 動物+α(粘土制作) 奥行きのある立体として石塑粘土で形を作る。 9. 動物+α(粘土制作) 着色・塗装。仕上げ。 10. キャラクター(企画) 絵本・TV番組・グッズ・CMなどのキャラクター案。 11. キャラクター(スケッチ) 3体のトリオを考える。 12. キャラクター(粘土制作) 3体のうち1体を立体化。石塑粘土で制作。 13. キャラクター(粘土制作) 3体のうち1体を立体化。石塑粘土で制作。 14. キャラクター(粘土制作) 3体のうち1体を立体化。石塑粘土で制作。 15. キャラクター(粘土制作) 3体のうち1体を立体化。彫刻・研磨。 16. キャラクター(粘土制作) 着色・塗装。 17. キャラクター(粘土制作) 着色・塗装。仕上げ。 						
使用テキスト 教材等	プリントを配布						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	実習で使用するものを必ず持参すること。						