

2024年度（前期）	CG映像学科	1年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン			4	カワタリサ
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

スケッチや模写から人体骨格や構図を理解する。

 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

 授業項目

 授業内容

1	アナログスケッチ①	模写(基礎技術のスキルアップ)
2	アナログスケッチ②	模写(基礎技術のスキルアップ)
3	アナログスケッチ③	模写(基礎技術のスキルアップ)
4	アナログスケッチ④	模写(基礎技術のスキルアップ)
5	アナログスケッチ⑤	模写(基礎技術のスキルアップ)
6	アナログスケッチ⑥	模写(基礎技術のスキルアップ)
7	アナログスケッチ⑦	模写(基礎技術のスキルアップ)
8	人体模写①	模写(人体骨格の理解)
9	人体模写②	模写(人体骨格の理解)
10	人体模写③	模写(人体骨格の理解)
11	人体模写④	模写(人体の筋肉の理解)
12	人体模写⑤	模写(人体の筋肉の理解)
13	人体模写⑥	模写(人体の筋肉の理解)
14	人体模写⑦	模写(人体の筋肉の理解)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

人体、構図の理解と観察眼の育成。

 評価方法

授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン			4	カワタリサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

スケッチや模写から画作りや構図を理解する。

 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

 授業項目 授業内容

1	コンセプトスケッチ基礎①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	コンセプトスケッチ基礎②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	コンセプトスケッチ基礎③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	コンセプトスケッチ基礎④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	コンセプトスケッチ基礎⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	コンセプトスケッチ基礎⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	コンセプトスケッチ基礎⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	コンセプトスケッチ応用①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	コンセプトスケッチ応用②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	コンセプトスケッチ応用③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	コンセプトスケッチ応用④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	コンセプトスケッチ応用⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	コンセプトスケッチ応用⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	コンセプトスケッチ応用⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

画作りを理解し、作品制作に活用する。

 評価方法

課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎A			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CG会社勤務歴有

 授業概要

3DCGモデリングの基礎を習得

 授業テーマ

Autodesk Mayaの基礎を学び、映像制作で使用する上での基礎を身につける。

3DCGモデリングを通して、ライティングや質感調整など、3DCG作品の質を高める。

 授業項目

 授業内容

1	Maya 基礎	Mayaのセットアップ、基本操作の理解
2	3DCG モデリングA(建築物)①	3DCGモデリング基礎 建築物制作
3	3DCG モデリングA(建築物)②	3DCGモデリング基礎 建築物制作
4	3DCG モデリングA(建築物)③	3DCGモデリング基礎 建築物制作
5	3DCG モデリングA(インテリア)①	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
6	3DCG モデリングA(インテリア)②	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
7	3DCG モデリングA(インテリア)③	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
8	3DCG モデリングA(プロップ)①	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
9	3DCG モデリングA(プロップ)②	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
10	3DCG モデリングA(プロップ)③	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
11	3DCG モデリングA(背景)①	3DCGモデリング基礎 背景制作
12	3DCG モデリングA(背景)②	3DCGモデリング基礎 背景制作
13	3DCG モデリングA(背景)③	3DCGモデリング基礎 背景制作
14	3DCG モデリングA(背景)④	3DCGモデリング基礎 背景制作
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

3DCGの基礎的なツールを身につけ、素材を制作する。

 評価方法

課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎A			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CG会社勤務歴有

 授業概要

3DCGモデリングによる作品制作。

 授業テーマ

映像での使用を目的とした3DCGモデルの制作を通して、目的に応じたモデリングのスキルの習得。

 授業項目

 授業内容

1		3DCGモデリングAⅠ①	作品制作(3DCGモデリング)
2		3DCGモデリングAⅠ②	作品制作(3DCGモデリング)
3		3DCGモデリングAⅠ③	作品制作(3DCGモデリング)
4		3DCGモデリングAⅠ④	作品制作(3DCGモデリング)
5		3DCGモデリングAⅠ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
6		3DCGモデリングAⅠ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
7		作品批評①	作品提出・確認
8		3DCGモデリングAⅡ①	作品制作(3DCGモデリング)
9		3DCGモデリングAⅡ②	作品制作(3DCGモデリング)
10		3DCGモデリングAⅡ③	作品制作(3DCGモデリング)
11		3DCGモデリングAⅡ④	作品制作(3DCGモデリング)
12		3DCGモデリングAⅡ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
13		3DCGモデリングAⅡ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
14		作品批評③	パネル出力・プレビュー
15		学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16		学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就活に対応できる作品制作。

 評価方法

作品のクオリティ、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎B			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CG会社勤務歴有

 授業概要

3DCGモデリングの基礎を習得

 授業テーマ

Autodesk Mayaの基礎を学び、映像制作で使用する上での基礎を身につける。

3DCGモデリングを通して、ライティングや質感調整など、3DCG作品の質を高める。

 授業項目

 授業内容

1	Maya 基礎	Mayaのセットアップ、基本操作の理解
2	3DCG モデリングB(建築物)①	3DCGモデリング基礎 建築物制作
3	3DCG モデリングB(建築物)②	3DCGモデリング基礎 建築物制作
4	3DCG モデリングB(建築物)③	3DCGモデリング基礎 建築物制作
5	3DCG モデリングB(インテリア)①	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
6	3DCG モデリングB(インテリア)②	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
7	3DCG モデリングB(インテリア)③	3DCGモデリング基礎 インテリア制作
8	3DCG モデリングB(プロップ)①	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
9	3DCG モデリングB(プロップ)②	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
10	3DCG モデリングB(プロップ)③	3DCGモデリング基礎 プロップ制作
11	3DCG モデリングB(背景)①	3DCGモデリング基礎 背景制作
12	3DCG モデリングB(背景)②	3DCGモデリング基礎 背景制作
13	3DCG モデリングB(背景)③	3DCGモデリング基礎 背景制作
14	3DCG モデリングB(背景)④	3DCGモデリング基礎 背景制作
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

 評価方法

3DCGの基礎的なツールを身につけ、素材を制作す 課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCG基礎B			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CG会社勤務歴有

 授業概要

3DCGモデリングによる作品制作。

 授業テーマ

映像での使用を目的とした3DCGモデルの制作を通して、目的に応じたモデリングのスキルの習得。

 授業項目 授業内容

1	3DCGモデリングBⅠ①	作品制作(3DCGモデリング)
2	3DCGモデリングBⅠ②	作品制作(3DCGモデリング)
3	3DCGモデリングBⅠ③	作品制作(3DCGモデリング)
4	3DCGモデリングBⅠ④	作品制作(3DCGモデリング)
5	3DCGモデリングBⅠ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
6	3DCGモデリングBⅠ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
7	作品批評②	作品提出・確認
8	3DCGモデリングBⅡ①	作品制作(3DCGモデリング)
9	3DCGモデリングBⅡ②	作品制作(3DCGモデリング)
10	3DCGモデリングBⅡ③	作品制作(3DCGモデリング)
11	3DCGモデリングBⅡ④	作品制作(3DCGモデリング)
12	3DCGモデリングBⅡ⑤	作品制作(3DCGモデリング)
13	3DCGモデリングBⅡ⑥	作品制作(3DCGモデリング)
14	作品批評④	パネル出力・プレビュー
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就活に対応できる作品制作。

 評価方法

作品のクオリティ、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	オペレーションスキル			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CG業務経験有

 授業概要

撮影から編集を通し、Premiere proの習得。

 授業テーマ

企画・撮影・編集を実際に経験し、映像制作の基本的な映像の演出とワークフローを理解する。

映像制作に必要なコンテやフォーマットを理解する。

 授業項目

 授業内容

1	撮影演習Ⅰ	撮影基礎,Adobe premiereの基本操作のオペレーション
2	コンテの理解Ⅰ	企画コンテ、演出コンテの理解
3	コンテの理解Ⅱ	企画コンテに沿った、演出の理解
4	撮影演習Ⅱ	コンテに基づいた撮影
5	編集技術Ⅰ	オフライン編集
6	試写Ⅰ	プレビュー
7	チェックバックⅠ	プレビューを受けての修正
8	業界別編集Ⅰ	職種別の編集の違い、プロダクション別の違い理解。
9	企画演出Ⅰ	オンライン編集を前提とした、企画コンテの制作
10	企画演出Ⅱ	演出コンテの制作
11	撮影演習Ⅲ	作品制作
12	撮影演習Ⅳ	作品制作
13	試写Ⅱ	プレビュー
14	チェックバックⅡ	プレビューを受けての修正
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

映像制作の過程で演出に対する興味を持つ。

企画から完成までのプロセスを確認する。

 評価方法

課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	3DCGアニメーション			4	合同会社藍mine
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGプロダクション

 授業概要

3DCGアニメーションの基礎を習得

 授業テーマ

3DCGソフトMayaの基本操作,基本的なアニメーションの原理を学ぶ。

 授業項目

 授業内容

1	3DCGアニメーション基礎①	Mayaの基本操作、データの扱い方の注意事項の確認
2	アニメーション12原則①	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
3	アニメーション12原則②	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
4	アニメーション12原則③	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
5	アニメーション12原則④	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作
6	アニメーション12原則⑤	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作。
7	試写①	課題プレビュー
8	3DCGアニメーション基礎②	アニメーション12基本原則の理解と、基礎アニメーションの製作。
9	キャラクターモーション基礎①	キャラクターの基礎モーション
10	キャラクターモーション基礎②	キャラクターの基礎モーション
11	キャラクターモーション基礎③	キャラクターの基礎モーション
12	キャラクターモーション基礎④	短編アニメーションの企画の提出
13	キャラクターモーション基礎⑤	短編アニメーション中間チェック、課題制作
14	試写②	短編アニメーションプレビュー
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

アニメーション12原則について理解する。
アニメーションにおける、Mayaの操作に慣れる。

 評価方法

課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デジタルデザイン			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

映像制作に必要なPhotoshopの基礎の習得。

 授業テーマ

以降の作品のクオリティの要になる、Photoshopを理解する。

 授業項目

 授業内容

1	Photoshop基礎 I	PhotoshopのUI、フォーマットの理解
2	Photoshop基礎 II	Photoshopを使用した簡単なグラフィック作成①
3	Photoshop基礎 III	Photoshopを使用した簡単なグラフィック作成②
4	Photoshop基礎 IV	Photoshopを使用した写真加工①
5	Photoshop基礎 V	Photoshopを使用した写真加工②
6	Photoshop基礎 VI	Photoshopを使用したコラージュの作成①
7	Photoshop基礎 VII	Photoshopを使用したコラージュの作成②
8	Photoshop応用 I	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ①
9	Photoshop応用 II	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ②
10	Photoshop応用 III	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ③
11	Photoshop応用 IV	Photoshopを使用した静止画におけるレタッチ④
12	Photoshop応用 V	イメージやテーマを元に、画像加工①
13	Photoshop応用 VI	イメージやテーマを元に、画像加工②
14	Photoshop応用 VII	作品批評
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

 評価方法

映像や書面に合わせたデータのフォーマットを理解する課題、授業への取り組み方
複数のソフトウェアの理解が必要であることを理解する。

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）	CG映像学科	1年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デジタルデザイン			4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

ローポリでの3DCGコンテンツ制作技術の習得。

 授業テーマ

PhotoshopとMayaを利用したコンテンツに応じた作品制作。

 授業項目

 授業内容

1	ビネット制作①	ビネットの企画。
2	ビネット制作②	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
3	ビネット制作③	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
4	ビネット制作④	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
5	ビネット制作⑤	ローポリゴンモデリング,テクスチャー作成・管理。
6	ビネット制作⑥	レタッチ、書き出し。
7	ビネット制作⑦	プレビュー
8	ハイモデル制作①	ハイポリゴンモデリングの制作
9	ハイモデル制作②	ハイポリゴンモデリングの制作
10	ハイモデル制作③	ハイポリゴンモデリングの制作
11	ハイモデル制作④	ハイポリゴンモデリングの制作
12	ハイモデル制作⑤	ハイポリゴンモデリングの制作
13	ハイモデル制作⑥	ハイポリゴンモデリングの制作
14	ハイモデル制作⑦	プレビュー
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

複数のソフトウェアを使用した工程の理解。
スケジュールを意識し、コンテンツを
制作するスキルの強化。

 評価方法

課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	1 年
------------	--------	-----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	デザイナーズオペレーション			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

□ 授業概要

映像制作で必要となるカメラの理解と、デザインの考え方、構図の理解。

映像制作に必要なIllustrator・AfterEffectsの基礎の習得。

□ 授業テーマ

以降の作品のクオリティの要になる、Illustrator・AfterEffectsを理解する。

作品制作を通してカメラの仕組み、デザインの考え方と、グラフィックの基本的なツールの使い方を習得する。

□ 授業項目

□ 授業内容

1	カメラ基礎①	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える①
2	カメラ基礎②	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える②
3	映像におけるPhotoshop基礎①	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明①
4	映像におけるPhotoshop基礎②	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明②
5	Illustrator基礎①	Adobe IllustratorのUI、書き出しフォーマットの確認
6	Illustrator基礎②	DTPにおける、Adobe Illustratorの使い方①
7	Illustrator基礎③	DTPにおける、Adobe Illustratorの使い方②
8	Illustrator基礎④	映像における、Adobe Illustratorの使い方①
9	Illustrator基礎⑤	映像における、Adobe Illustratorの使い方②
10	After Effects基礎①	Adobe After EffectsのUI、書き出しフォーマットの確認
11	After Effects基礎②	Adobe After Effectsの使い方①
12	After Effects基礎③	Adobe After Effectsの使い方②
13	After Effects基礎④	Adobe After Effectsの使い方③
14	After Effects基礎⑤	Adobe After Effectsの使い方④
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

□ 到達目標

カメラに興味を持つ。

映像や書面に合わせたデータのフォーマットを理解する。

デザインの基本的な考え方と、Adobe After Effectsの基本的な使い方を理解する。

□ 評価方法

課題、授業への取り組み方

□ 教科書 ・ 参考文献

□ その他

2024年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	モーショングラフィックス			4	増田 貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

AfterEffectsの基本的な使い方を習得

 授業テーマ

AfterEffectsをもとに、他のソフトウェアとの連携を通して、映像作品を制作する。

 授業項目 授業内容

1	Adobe After Effects応用Ⅰ①	オノマトペのモーショングラフィックス作成①
2	Adobe After Effects応用Ⅰ②	オノマトペのモーショングラフィックス作成②
3	Adobe After Effects応用Ⅰ③	オノマトペのモーショングラフィックス作成③
4	Adobe After Effects応用Ⅰ④	タイトルモーショングラフィックス作成①
5	Adobe After Effects応用Ⅰ⑤	タイトルモーショングラフィックス作成②
6	Adobe After Effects応用Ⅰ⑥	タイトルモーショングラフィックス作成③
7	作品批評①	プレビュー①
8	Adobe After Effects応用Ⅱ①	イベントOP風映像制作①
9	Adobe After Effects応用Ⅱ②	イベントOP風映像制作②
10	Adobe After Effects応用Ⅱ③	イベントOP風映像制作③
11	Adobe After Effects応用Ⅱ④	イベントOP風映像制作④
12	Adobe After Effects応用Ⅱ⑤	プロジェクションマッピング①
13	Adobe After Effects応用Ⅱ⑥	プロジェクションマッピング②
14	作品批評②	プレビュー②
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標 評価方法

AfterEffectsを習得し、制作できるスキルを身につける。課題、授業への取り組み方
複数のソフトウェアを使用した作品制作。

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）		CG映像学科		1 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	コンポジット			4	増田貴大
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

コンポジットソフトと映像合成の基礎を習得

 授業テーマ

VFXやコンポジットの考え方、ソフトの基本的なツールの理解と、最終的な絵作りの品質の向上。
演出に合わせたコンポジットの理解を深め、VFXを用いた作品制作を行う。

 授業項目

 授業内容

1	オペレーション①	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解
2	オペレーション②	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解
3	映像合成基礎(撮影)①	合成を目的とした撮影基礎
4	映像合成基礎(撮影)②	合成を目的とした撮影基礎
5	クロマキー合成①	クロマキーを使用した素材のコンポジット
6	クロマキー合成②	クロマキーを使用した素材のコンポジット
7	クロマキー合成③	クロマキーを使用した素材のコンポジット
8	マッチムーブ①	3DCGの素材を利用したコンポジット
9	マッチムーブ②	3DCGの素材を利用したコンポジット
10	ルックデヴ①	カラーグレーディング基礎
11	ルックデヴ②	カラーグレーディング基礎
12	VFX作品制作①	VFX制作
13	VFX作品制作②	VFX制作
14	VFX作品制作③	VFX制作
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

 評価方法

基礎的なコンポジットと、ファイル管理を身につける。課題、授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	リクルートナビゲーション			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	必修	32	キャリアサポート

 授業概要

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

 授業項目 授業内容

1	フリートーク①	テーマ有無フリートーク
2	グループディスカッション①	グループディスカッション
3	グループディスカッション②	グループディスカッション
4	他己紹介	自己紹介／他己紹介
5	自己分析①	自己分析
6	自己分析②	自己分析、自己PR作成
7	プレゼンテーション①	自己PRプレゼン
8	フリートーク②	フリートーク強化
9	グループディスカッション③	グループディスカッション
10	グループディスカッション④	グループディスカッション
11	企業研究①	企業研究
12	企業研究②	企業研究
13	業界分析①	企業研究、業界分析
14	業界分析②	企業研究、業界分析
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就活スキルの向上。

 評価方法

授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）	CG映像学科	1年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	リクルートナビゲーション			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	必修	32	キャリアサポート

 授業概要

就職活動で必要となる知識・スキルの習得。

 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

 授業項目

 授業内容

1	マナー実習①	ビジネスマナー実習
2	マナー実習②	ビジネスマナー実習
3	書類作成①	履歴書作成
4	書類作成②	履歴書作成
5	書類作成③	履歴書作成
6	プレゼンテーション①	作品プレゼン、自己プレゼン練習
7	プレゼンテーション②	作品プレゼン、自己プレゼン練習
8	業界分析①	業界、企業分析
9	業界分析②	業界、企業分析
10	自己PR①	志望動機、自己PRブラッシュアップ
11	自己PR②	志望動機、自己PRブラッシュアップ
12	グループディスカッション①	グループディスカッション
13	グループディスカッション②	グループディスカッション
14	プレゼンテーション③	プレゼンテーション
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就職活動スキルの向上。

 評価方法

授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4～9月	講義	選択	32	CG業務経験有

 授業概要

スケジュールの共有と目標設定

 授業テーマ

自分の取り組み内容、理解度を把握する

 授業項目

 授業内容

1		オリエンテーション	半期のスケジュールと各フローの伝達
2		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
3		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
4		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
5		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
6		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
7		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
8		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
9		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
10		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
11		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
12		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
13		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
14		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 後期進行における準備事項
15		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 後期進行における準備事項
16		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り ☑期進行における準備事項☑

 到達目標

ポートフォリオ(作品集)完成
プレゼン

 評価方法

課題制作、提出物、プレゼンでの評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	32	CG業務経験有

 授業概要

スケジュールの共有と目標設定

 授業テーマ

自分の取り組み内容、理解度を把握する

 授業項目 授業内容

1		オリエンテーション	半期のスケジュールと各フローの伝達
2		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り
3		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
4		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
5		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
6		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 個人面談☑
7		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
8		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
9		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
10		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
11		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
12		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
13		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り / 目標に向けたスキルの確認振り返り
14		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級に関する準備事項
15		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級に関する準備事項
16		授業振り返りと伝達	伝達と振り返り 進級に関する準備事項☑

 到達目標ポートフォリオ(作品集)完成
プレゼン 評価方法

課題制作、提出物、プレゼンでの評価

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名		週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム		2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義 選択	32	CG業務経験有

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

内定獲得

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム			2	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類		年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択		

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

社会人としての能力向上

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）		CG映像学科		1 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングⅠ			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	選択	32	キャリアサポート

 授業概要

CG業界における必要なスキルを明確にし、いつまでに何を取得するのか？のキャリアプランの重要性と具体的なプラン設定する。

 授業テーマ

計画が絵の餅にならぬように努める。

 授業項目

 授業内容

1	キャリアをプランニングするとは？	現在の進路希望を明確にする
2	卒業後の雇用形態を明確にする	雇用形態を明確にする
3	なぜ働くのか？	そもそも働くとは何か？を考察する
4	改めて自己分析①	長所と短所
5	改めて自己分析②	過去の言動を振り返る
6	社会人と学生	事例で違いを知る
7	権利と責任について	需要と供給
8	職種	希望職種と適正について
9	直近の業界動向	特にコロナ前後の業界動向の変化を明確に把握する
10	提出書類の準備	提出書類を把握し、細かな条件を確認し、作成する。
11	提出書類のブラッシュアップ	まずは、書類審査合格を目指すためのブラッシュアップ。
12	個別対応	ここからは個別対応で就活を実践とする。
13	個別対応	ここからは個別対応で就活を実践とする。
14	個別対応	ここからは個別対応で就活を実践とする。
15	個別対応	ここからは個別対応で就活を実践とする。
16	振り返り	全体の振り返り。

 到達目標

就活の最初のゴールを面接に設定。

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

1 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングⅡ			2	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	32	キャリアサポート

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

社会人スキルの向上
希望企業の内定獲得

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習Ⅰ			2	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～3月	演習	選択	32	デザイン会社勤務歴有

 授業概要

企画から制作、発表までのプロセスを経験し、デザイナーに必要なディレクション力を高める。

 授業テーマ

デザイナーとして作品をディレクションする必要性を理解する。

 授業項目

 授業内容

1	ディレクション①	オリジナル作品制作(企画)
2	ディレクション②	オリジナル作品制作(企画)
3	ディレクション③	オリジナル作品制作(企画)
4	プレゼンテーション①	オリジナル作品制作(企画のプレゼン)
5	作品制作①	オリジナル作品制作(制作)
6	作品制作②	オリジナル作品制作(制作)
7	作品制作③	オリジナル作品制作(制作)
8	作品制作④	オリジナル作品制作(制作)
9	作品制作⑤	オリジナル作品制作(制作)
10	作品制作⑥	オリジナル作品制作(制作)
11	プレゼンテーション②	オリジナル作品制作(途中経過発表)
12	作品制作⑦	オリジナル作品制作(制作)
13	作品制作⑧	オリジナル作品制作(制作)
14	プレゼンテーション③	オリジナル作品制作(発表)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

 評価方法

自分の作品におけるディレクション・プレゼン力を身に課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習 II			2	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	32	デザイン会社勤務歴有

 授業概要

企画から制作、発表までのプロセスを経験し、デザイナーに必要なディレクション力を高める。

 授業テーマ

映像作品の企画から制作、発表のプロセスを通して、デザイナーとしてのディレクションスキルを理解する。

 授業項目 授業内容

1	ディレクション①	オリジナル作品制作(企画)
2	ディレクション②	オリジナル作品制作(企画)
3	ディレクション③	オリジナル作品制作(企画)
4	プレゼンテーション①	オリジナル作品制作(企画のプレゼン)
5	作品制作①	オリジナル作品制作(制作)
6	作品制作②	オリジナル作品制作(制作)
7	作品制作③	オリジナル作品制作(制作)
8	作品制作④	オリジナル作品制作(制作)
9	作品制作⑤	オリジナル作品制作(制作)
10	プレゼンテーション②	オリジナル作品制作(途中経過発表)
11	作品制作⑥	オリジナル作品制作(制作)
12	作品制作⑦	オリジナル作品制作(制作)
13	プレゼンテーション③	オリジナル作品制作(発表)
14	作品批評	批評および、作品修正。
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標 評価方法

自分の作品におけるディレクション・プレゼン力を身に課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG映像			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CG業務経験有

 授業概要

3DCG、実写を用いた映像制作を通し、映像制作のワークフローを理解する。

 授業テーマ

実写・CGミックスのワークフローおよびパイプラインの構築

 授業項目

 授業内容

1	コンポジット基礎①	コンポジット基本構成 インタフェースとノードの理解
2	コンポジット基礎②	3Dデータの概念とオペレーション
3	コンポジット基礎③	カメラ情報とカメラワークのマッチング
4	コンポジット基礎④	トラッキングとマスキング①
5	コンポジット基礎⑤	トラッキングとマスキング②
6	コンポジット基礎⑥	トラッキングとマスキング③
7	作品プレビュー①	作品批評
8	オンライン編集①	コンポジットとカラーグレーディング①
9	オンライン編集②	コンポジットとカラーグレーディング②
10	オンライン編集③	コンポジットとカラーグレーディング③
11	オンライン編集④	Effectの追加とデータ作成①
12	オンライン編集⑤	Effectの追加とデータ作成②
13	オンライン編集⑥	Effectの追加とデータ作成③
14	作品プレビュー②	作品批評
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

仕上げの工程を身につけ、作品の質の向上する。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークA			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務歴有

 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

 授業テーマ

スケジュールとクオリティをを意識したプロット作りを行う。

 授業項目

 授業内容

1	企画AⅠ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	アセット制作AⅠ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	アセット制作AⅠ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	アセット制作AⅠ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	アセット制作AⅠ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	プレビュー①	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
7	ブラッシュアップ②	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
8	企画AⅡ	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	アセット制作AⅡ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	アセット制作AⅡ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	アセット制作AⅡ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	アセット制作AⅡ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	プレビュー③	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
14	ブラッシュアップ④	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

ポートフォリオを充実させる作品制作。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークA			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務歴有

 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

 授業テーマ

3DCGを使用した映像制作に用いる、3Dアセット制作。

 授業項目

 授業内容

1	ディレクションA①	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	アセット制作AⅠ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	アセット制作AⅠ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	アセット制作AⅠ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	アセット制作AⅠ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	作品批評①	プレビュー
7	ブラッシュアップA①	作品のクオリティアップ
8	ディレクションA②	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	アセット制作AⅡ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	アセット制作AⅡ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	アセット制作AⅡ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	アセット制作AⅡ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	作品批評②	プレビュー
14	ブラッシュアップA②	作品のクオリティアップ
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就職活動向けの作品を制作する。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CGテクニカルワークB			4	岩城 晃太
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務歴有

 授業概要

CGを使用した映像制作に必要なアセットの作成。

 授業テーマ

スケジュールとクオリティをを意識したプロット作りを行う。

 授業項目

 授業内容

1	企画B I	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
2	アセット制作B I ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
3	アセット制作B I ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
4	アセット制作B I ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
5	アセット制作B I ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
6	プレビュー②	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
7	ブラッシュアップ②	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
8	企画B II	映像向け3DCGのアセット制作(企画)
9	アセット制作B II ①	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
10	アセット制作B II ②	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
11	アセット制作B II ③	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
12	アセット制作B II ④	映像向け3DCGのアセット制作(制作)
13	プレビュー④	映像向け3DCGのアセット制作(プレビュー)
14	ブラッシュアップ④	映像向け3DCGのアセット制作(修正)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

ポートフォリオを充実させる作品制作。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG Final Work A			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CG業務経験有

 授業概要

業界で必要となる技術の向上を目的とする作品制作。

 授業テーマ

業界で求められるクオリティを目指し、企画からワークフローを意識して完成まで到達する。

 授業項目 授業内容

1	ディレクションAⅠ①	企画コンテの制作
2	ディレクションAⅠ②	演出コンテの制作
3	制作演習AⅠ①	作品制作①
4	制作演習AⅠ②	作品制作②
5	プレビューA①	途中確認
6	制作演習AⅠ③	作品制作③
7	プレビューA②	作品批評
8	ディレクションAⅡ①	企画コンテの制作
9	ディレクションAⅡ②	演出コンテの制作
10	制作演習AⅡ①	作品制作①
11	制作演習AⅡ②	作品制作②
12	プレビューA③	途中確認
13	制作演習AⅡ③	作品制作③
14	プレビューA④	作品批評
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

3DCGのワークフローを理解し、スケジュールを意識した作品制作を目標にする。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	CG Final Work A			4	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CG業務経験有

 授業概要

業界で必要となる技術の向上を目的とする作品制作。

 授業テーマ

業界で求められるクオリティを目指し、企画からワークフローを意識して完成まで到達する。

 授業項目 授業内容

1	ディレクションBⅠ①	企画コンテの制作
2	ディレクションBⅠ②	演出コンテの制作
3	制作演習BⅠ①	作品制作①
4	制作演習BⅠ②	作品制作②
5	プレビューB①	途中確認
6	制作演習BⅠ③	作品制作③
7	プレビューB②	作品批評
8	ディレクションBⅡ①	企画コンテの制作
9	ディレクションBⅡ②	演出コンテの制作
10	制作演習BⅡ①	作品制作①
11	制作演習BⅡ②	作品制作②
12	プレビューB③	途中確認
13	制作演習BⅡ③	作品制作③
14	プレビューB④	作品批評
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

3DCGのワークフローを理解し、スケジュールを意識した作品制作を目標にする。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）	CG映像学科	2年
------------	--------	----

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン上級			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

就職活動で必要となる知識・スキルの習得。

 授業テーマ

就活に向けた社会人基礎力鍛錬／コミュニケーション能力の習得

 授業項目

 授業内容

1	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	——	コンセプトスケッチ上級Ⅰ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	——	コンセプトスケッチ上級Ⅱ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	——	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	——	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

アナログ力を継続して身につけ、観察眼を鍛える。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	映像コンセプトデザイン上級			4	カワタ リサ
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

絵画や映像から、印象的なパースや構図、画作りを理解する。

 授業テーマ

模写やデッサンをベースにアナログとデジタルの両方の面での構図の理解や観察眼の向上を図ります。

 授業項目 授業内容

1	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
2	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
3	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
4	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
5	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
6	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
7	——	コンセプトスケッチ上級Ⅲ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
8	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ①	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
9	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ②	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
10	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ③	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
11	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ④	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
12	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑤	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
13	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑥	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
14	——	コンセプトスケッチ上級Ⅳ⑦	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解)
15	——	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	——	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

アナログ力を継続して身につけ、
業界で求められる観察眼を鍛える。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ポートフォリオ制作			4	カワタリサ
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	CGデザイン会社勤務

 授業概要

ポートフォリオの質の向上を目的とした演習。

 授業テーマ

ポートフォリオの質の向上に必要な内容を理解する。

 授業項目 授業内容

1	ポートフォリオ内容分析	ポートフォリオの目的の確認。ポートフォリオのイメージ出し
2	作品制作①	ポートフォリオ制作
3	作品制作②	ポートフォリオ制作
4	ポートフォリオ批評①	ポートフォリオ、デモリールの途中確認
5	作品制作③	ポートフォリオ制作
6	作品制作④	ポートフォリオ制作
7	作品制作⑤	ポートフォリオ制作
8	作品制作⑥	ポートフォリオ制作
9	作品制作⑦	ポートフォリオ制作
10	作品制作⑧	ポートフォリオ制作
11	ポートフォリオ批評②	ポートフォリオ、デモリールの途中確認
12	作品制作⑨	ポートフォリオ制作
13	作品制作⑩	ポートフォリオ制作
14	ポートフォリオ批評③	ポートフォリオ、デモリール完パケ確認
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就活用のポートフォリオ・デモリールの作成。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（前期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	コンテンツプロモーション			4	牛嶋 洋介
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期4月～9月	演習	選択	64	映像・音響会社勤務経験あり

 授業概要

映像の質を高め、作品のプロモーション力を高める演習。

 授業テーマ

学生自身が就職活動でプロモーションしやすい作品制作。

 授業項目 授業内容

1	作品研究Ⅰ①	プロモーション素材(ポートフォリオ)考察 レイアウト/デザインにおける効果
2	作品研究Ⅰ②	作品ブラッシュアップとデザイン基礎 自分の作品ストックから展開できるものを選定する
3	ポートフォリオ企画Ⅰ①	ポートフォリオプランニング
4	ポートフォリオ企画Ⅰ②	ラフ案およびプラン修正
5	チェックバック①	第1稿進行チェック
6	試写①	提出・チェック
7	ブラッシュアップ①	修正・ストック
8	作品研究Ⅱ①	デモリール(作品集)考察 モーション・尺、音における印象
9	作品研究Ⅱ②	デモリールプランニング
10	ポートフォリオ企画Ⅰ①	ラフ案およびプラン修正
11	ポートフォリオ企画Ⅰ②	オフライン進行チェック
12	チェックバック②	オフライン進行チェック
13	試写②	提出・チェック
14	ブラッシュアップ②	提出・ストック
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

就活向け作品集の制作・ブラッシュアップ。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	コンテンツプロモーション			4	牛嶋洋介
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	64	映像・音響会社勤務経験あり

 授業概要

映像の質を高め、作品のプロモーション力を高める演習。

 授業テーマ

ポストプロダクションを通してクオリティを向上させる

作品制作およびポートフォリオ/デモリールリメイク

 授業項目 授業内容

1	ポストプロダクション①	素材の準備と選定
2	ポストプロダクション②	繋ぎとリズムの見直し
3	ポストプロダクション③	ラインに合わせたリテイク
4	ポストプロダクション④	カラーグレーディングとエフェクトの考察
5	ポストプロダクション⑤	再編集と音声MIX
6	ポストプロダクション⑥	未使用素材からID抜き出し
7	ポストプロダクション⑦	作品としての仕上げとデータ変換
8	作品制作①	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
9	作品制作②	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
10	作品制作③	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
11	作品制作④	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
12	作品制作⑤	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
13	作品制作⑥	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
14	作品制作⑦	各ジャンル(モデル/アニメーション/映像編集)作品制作、ポートフォリオまとめ
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

業界で活躍するためのスキルの向上。

 評価方法

課題状況・授業への取り組み方

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）

CG映像学科

2 年

授業コード	授業科目名			週間事業時数	担当講師名
	ライフデザイン			4	安河内 智美
コースNo.	授業期間	授業分類	必修・必修選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	選択	64	キャリアサポート

 授業概要

自分を丁寧に見つめ直す、課題を明確にし、今後の人生設計をする。

 授業テーマ

卒業後の人生を計画する

 授業項目 授業内容

1		ガイダンス	ライフデザインとは？
2		過去の自分	幼少期の自分
3		過去の自分	小学生の頃の自分
4		過去の自分	中学生の頃の自分
5		過去の自分	高校生の頃の自分
6		現在の私	入学時の私
7		現在の私	1年前期の私
8		現在の私	1年後期の私
9		現在の私	2年前期の私
10		将来の自分	卒業後の私
11		将来の自分	社会人3年目の私
12		将来の自分	社会人7年目の私
13		将来の自分	社会人10年以降の私
14		ライフデザイン	デザイン作成
15		ライフデザイン	デザインシェア
16		学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

視点の重要性

 評価方法

課題評価

 教科書 ・ 参考文献 その他

2024年度（後期）		CG映像学科		1 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	CG業務経験有り

 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

 授業項目

 授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

 到達目標

現場理解を深める。

 評価方法

企業側からの評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（前期）		CG映像学科		2 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	選択	224	CG業務経験有り

 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

 授業項目

 授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

 到達目標

現場理解を深める。

 評価方法

企業側からの評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期）		CG映像学科		2 年	
授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	浅谷 弘樹
コースNo.	授業期間	授業分類	<small>必修・必修選択・選択</small>	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	CG業務経験有り

授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

授業項目

授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

到達目標

現場理解を深める。

評価方法

企業側からの評価

教科書 ・ 参考文献

その他