

## シラバス

科目名	サウンド		担当者名	早坂元博	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	CGクリエイター科	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	映像と音楽の重要性・関係性を学ぶこと				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音楽制作ソフトによる音楽制作、映像や音楽を鑑賞しCGと映像のコラボレーションを実現化する				
授業概要	音の概念、音楽の歴史、CGと音楽の関係を鑑賞、講義を通して学び、ソフトによるオリジナル曲作成の過程を習得する				
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	オリジナルテーマ制作1	
	2	オリエンテーション2	20	オリジナルテーマ制作2	
	3	オリエンテーション3	21	オリジナルテーマ制作3	
	4	音楽・音について	22	オリジナルテーマ制作4	
	5	カノンについて	23	オリジナルテーマ制作5	
	6	入力 リズム・ドラム	24	オリジナルテーマ制作6	
	7	入力 ドラム・ベース	25	オリジナルテーマ制作7	
	8	入力 コード	26	オリジナルテーマ制作8	
	9	打ち込み作業	27	シンセサイザー、DTMの歴史	
	10	メロディーについて	28	サンプル楽曲鑑賞1	
	11	メロディー打ち込みチェック	29	サンプル楽曲鑑賞2	
	12	エフェクト・ミックスダウン	30	音楽プレゼンテーション1	
	13	音楽と映像の鑑賞	31	音楽プレゼンテーション2	
	14	楽器の種類	32	音楽のジャンルについて1	
	15	映像鑑賞とレポート	33	音楽のジャンルについて2	
	16	ジングルについて	34	確認テスト・まとめ1	
	17	ジングル作成1	35	確認テスト・まとめ2	
	18	ジングル作成2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>>20% 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	ミュージシャン WebやCGに関する知識も豊富で自身の制作する音楽の発信にも積極的でマルチに活躍している。				

## シラバス

科目名	CG実習 I		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	6単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	216時間(週講時数6)
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	オリエンテーション1	19	課題3 モデリング	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 モデリング	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 モデリング	
	4	MAYA オリエンテーション 基礎1	22	課題3 色・質感 マッピング	
	5	MAYA データ管理 基礎2	23	課題3 色・質感 ライティング	
	6	課題1 モデリング	24	課題3 レンダリング	
	7	課題1 モデリング	25	課題3 レンダリング 提出	
	8	課題1 モデリング	26	課題4 モデリング	
	9	課題1 色・質感 ライティング	27	課題4 モデリング	
	10	課題1 色・質感 カメラワーク	28	課題4 モデリング・アニメーション	
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題4 モデリング・アニメーション	
	12	課題2 モデリング	30	課題4 アニメーション	
	13	課題2 モデリング	31	課題4 アニメーション・レンダリング	
	14	課題2 モデリング	32	課題4 アニメーション・レンダリング	
	15	課題2 マッピング	33	課題4 レンダリング 提出	
	16	課題2 マッピング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 ライティング・カメラワーク	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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。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	ビジネススキル I		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習 講座	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> <b>必修</b> ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	社会人として身に着けてほしいことをみんなで考えながら身につけていく				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	将来の就職試験対策として、一般教養を身につけることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。				
授業概要	一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身につける。				
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	企業研究	
	2	オリエンテーション2	20	企業研究	
	3	オリエンテーション3	21	就職対策	
	4	職業人 スペシャリストとは？	22	就職対策	
	5	就職対策	23	SPI模試	
	6	一般教養模試	24	マナートレーニング	
	7	就職対策	25	就職対策	
	8	一般教養模試	26	履歴書対策	
	9	就職対策(グループワーク)	27	履歴書対策	
	10	就職対策(グループワーク)	28	SPI模試	
	11	就職対策(グループワーク)	29	面接対策	
	12	就職対策(グループワーク)	30	面接対策	
	13	就職対策(グループワーク)	31	面接対策	
	14	マナートレーニング	32	会社訪問など	
	15	マナートレーニング	33	会社訪問など	
	16	マナートレーニング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	一般教養模試	35	確認テスト・まとめ2	
	18	就職対策	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	25%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	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>>50% R<<実働実践型学習>>20% 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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

シラバス

科目名	デザインワーク		担当者名	山本浩生	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	デジタルに移行できるデザインをアナログで身に付け発想力を養う。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ものづくり(平面から立体)の基本を課題を制作しながら学ぶ(アプローチからフィニッシュまで)ことをテーマに、センスあるものを必ず期限内に仕上げることを目標としている。				
授業概要	画材を使いPCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。				
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	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン	
	2	オリエンテーション2	20	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン	
	3	オリエンテーション3	21	合評	
	4	就活に向けて ポートフォリオなど	22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	6	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	24	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	7	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」	26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	9	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」	27	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	10	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」	28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	11	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)7つの味覚「甘・酸・辛・苦」	29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	12	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)	30	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	13	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)	31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種	
	14	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)	32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種	
	15	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種	
	16	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	34	確認テスト・まとめ1	
	17	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	35	確認テスト・まとめ2	
18	前期まとめ	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>20% 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	ヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。現在も作家活動をつづけ、実習でも地震の作例を多く示し、わかりやすい実習を行っている				

## シラバス

科目名	映像表現 I		担当者名	青木裕幸	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	映像メディアが培ってきた文化遺産を享受し、CG/WEB業界における創作意欲を喚起させる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	必要な観察力、洞察力と、それを実現させるための描写力向上をめざした実技教習にも力を入れていきたいと考えています。映像メディアへの理解、表現にいたる発想の仕方、プリプロダクションにおける手法等の習得を目的としています。				
授業概要	・映像表現のための言語解説・映像メディアのセオリー解説・空間認識のためのドローイング・映像表現のための応用ドローイング etc				
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	映像表現の基礎知識 1	
	2	オリエンテーション2	20	映像表現の基礎知識 2	
	3	オリエンテーション3	21	映像表現の基礎知識 3	
	4	映像言語 解説 1	22	映像表現の基礎知識 4	
	5	映像言語 解説 2	23	映像表現の基礎知識 5	
	6	映像言語 解説 3	24	映像表現の歴史1	
	7	映像言語 解説 4	25	映像表現の歴史2	
	8	映像言語 解説 5	26	映像表現の歴史3	
	9	基礎ドローイング 木炭による	27	イメージボード演習1	
	10	映像言語 解説6	28	イメージボード演習2	
	11	映像言語 解説7	29	映像表現の多様性について	
	12	基礎ドローイング グリッドデッサン 1	30	映像と音楽の関係性	
	13	基礎ドローイング グリッドデッサン 2	31	映像、空間と時間の理解	
	14	映像論 解説1	32	絵コンテ演習1	
	15	映像論 解説2	33	絵コンテ演習2	
	16	映像論 解説3	34	確認テスト・まとめ1	
	17	基礎ドローイング 空間認識 1	35	確認テスト・まとめ2	
18	基礎ドローイング 空間認識 2	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	30%	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>>30% 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	多摩美術大学 デザイン科 グラフィック専攻 卒業 現在フリーランスで作家活動を行う傍ら、絵画教室を開設し水彩画の指導を行っている。個展も定期的に行っておりできるだけ多くの人たちとの歓談を心掛けている				

## シラバス

科目名	CG実習2		担当者名	川尻 純	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	PCを使つてのデザインをマスターし、CG作品やWebサイトのデザインに生かせるようにする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成力と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。				
授業概要	前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。				
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	CDジャケット制作1	
	2	オリエンテーション2	20	CDジャケット制作2	
	3	オリエンテーション3	21	CDジャケット制作3	
	4	矩形ツールでイラスト作成1	22	CDジャケット制作4	
	5	矩形ツールでイラスト作成2	23	CDジャケット制作5	
	6	矩形ツールでイラスト作成3	24	パターン1	
	7	国旗トレース1	25	パターン2	
	8	国旗トレース2	26	カレンダー1	
	9	ポストカード作成1	27	カレンダー2	
	10	ポストカード作成2	28	カレンダー3	
	11	ポストカード作成3	29	カレンダー4	
	12	写真を使ったポストカード作成1	30	ポートフォリオ制作1	
	13	写真を使ったポストカード作成2	31	ポートフォリオ制作2	
	14	写真を使ったポストカード作成3	32	ポートフォリオ制作3	
	15	写真を使ったポストカード作成4	33	ポートフォリオ制作4	
	16	StudipVoice[ 表紙作成1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	StudipVoice[ 表紙作成2	35	確認テスト・まとめ2	
	18	StudipVoice[ 表紙作成3	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	作品	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	30%			
	レポート	30%	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>>20% 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	グラフィック・Webサイトデザイナー パッケージやカレンダーなど印刷物のデザインを手掛けることが多く、デジタルアナログどちらにも造詣が深い。				

## シラバス

科目名	映像編集		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
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	オリエンテーション1	19	課題3 アニメーション演習	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 アニメーション演習	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 アニメーション演習	
	4	AfterEffects オリエンテーション 基礎1	22	課題3	
	5	AfterEffects 映像素材の取り扱い 基礎2	23	課題3	
	6	課題1 文字素材の取り扱い	24	課題3 レンダリング	
	7	課題1 音素材の取り扱い	25	課題3 レンダリング 提出	
	8	課題1	26	課題4	
	9	課題1	27	課題4	
	10	課題1 レンダリング 提出	28	課題4	
	11	課題2 アニメーション演習	29	課題4	
	12	課題2 アニメーション演習	30	課題4	
	13	課題2 アニメーション演習	31	課題4 レンダリング	
	14	課題2	32	課題4 レンダリング	
	15	課題2	33	課題4 レンダリング 提出	
	16	課題2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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	基礎ゼミIA		担当者名	谷本昌彦		
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習		
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	36時間(週講時数2)	
授業目的	CGやwebの知識・技術を基に新しい商品開発のトレーニングを行う					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	AIの活用 新しい発想の商品開発とそのプレゼンを効果的に行う 新しい概念に基づく企画書の作成をする					
授業概要	学習グループを構成し、各種テーマについて討議を行い、その都度形にしていく。プレゼンは実際の企業プレゼンを意識し、他学科の学生、教職員などにも協力を仰ぐ					
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			
	2	オリエンテーション2	20			
	3	AIの活用	21			
	4	AIの活用	22			
	5	AIの活用	23			
	6	AIの活用	24			
	7	AIの活用	25			
	8	発表 検討	26			
	9	商品開発	27			
	10	商品開発	28			
	11	商品開発	29			
	12	商品開発	30			
	13	商品開発	31			
	14	商品開発	32			
	15	商品開発	33			
	16	プレゼン	34			
	17	確認テスト・まとめ	35			
18	後期の課題についての説明・準備について	36				
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	前期成績表にて送付		
	学習態度	20%				
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー (株) 関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う					



## シラバス

科目名	基礎ゼミIB		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	CGやwebの知識・技術を基に新しい商品開発のトレーニングを行う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	AIの活用 新しい発想の商品開発とそのプレゼンを効果的に行う 新しい概念に基づく企画書の作成をする				
授業概要	学習グループを構成し、各種テーマについて討議を行い、その都度形にしていく。プレゼンは実際の企業プレゼンを意識し、他学科の学生、教職員などにも協力を仰ぐ				
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		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	企画書	21		
	4	企画書	22		
	5	企画書	23		
	6	企画書	24		
	7	中間チェック	25		
	8	企画書	26		
	9	企画書	27		
	10	企画書	28		
	11	企画書	29		
	12	企画書	30		
	13	企画書	31		
	14	企画書	32		
	15	企画書	33		
	16	プレゼン	34		
	17	修正 提出	35		
	18	確認テスト・まとめ	36		
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー (株) 関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修・選択	後期・通年 必修・選択	授業時間数 36時間(週講時数 2)
授業目的	職業人として活躍するために自立できるアイデア、能力を持つ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	理想的な働き方と企業の在り方、今後を自分に置き換えて考えられるようになる				
授業概要	学習グループを構成し、企業とは何か、働き方改革の実態から今後の在り方、考え方を見つけ出し、実現のための方法を見つける。実際の企業、学校、団体の経営の在り方やTopの役割分担など考え、実際に一日実際に体験させてもらえるところを探して参加する。その成果をこれからの職業人としてのキャリアに生かす。				
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		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	企業研究	21		
	4	企業研究	22		
	5	企業研究	23		
	6	企業研究	24		
	7	企業研究	25		
	8	企業研究	26		
	9	理想的な働き方とは	27		
	10	理想的な働き方とは	28		
	11	理想的な働き方とは	29		
	12	理想的な働き方とは	30		
	13	理想的な働き方とは	31		
	14	理想的な働き方とは	32		
	15	理想的な企業とは	33		
	16	理想的な企業とは	34		
	17	確認テスト・まとめ	35		
	18	後期の課題について	36		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	職業人として活躍するために自立できるアイデア、能力を持つ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	理想的な働き方と企業の在り方、今後を自分に置き換えて考えられるようになる				
授業概要	学習グループを構成し、企業とは何か、働き方改革の実態から今後の在り方、考え方を見つけ出し、実現のための方法を見つける。実際の企業、学校、団体の経営の在り方やTopの役割分担など考え、実際に一日実際に体験させてもらえるところを探して参加する。その成果をこれからの職業人としてのキャリアに生かす。				
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		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	21		
	4	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	22		
	5	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	23		
	6	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	24		
	7	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	25		
	8	中間発表	26		
	9	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	27		
	10	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	28		
	11	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	29		
	12	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	30		
	13	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	31		
	14	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	32		
	15	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	33		
	16	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	34		
	17	プレゼン	35		
	18	確認テスト・まとめ	36		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	CG制作		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	6単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	216時間(週講時数6)
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	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、セットアップを学ぶ。				
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	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	2	オリエンテーション2	20	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	3	オリエンテーション3	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・セットアップ	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・セットアップ	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・セットアップ	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・セットアップ	25	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	8	課題1 セットアップ・アニメーション	26	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	9	課題1 モデリング・アニメーション	27	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	10	課題1 アニメーション・レンダリング	28	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	12	課題2 モデリング・レンダリング	30	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	13	課題2 モデリング・レンダリング	31	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	14	課題2 モデリング・レンダリング	32	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	15	課題2 モデリング・レンダリング	33	課題3 提出	課題4 提出
	16	課題2 レンダリング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	成績評価	前期・後期成績表にて送付	
	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。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	映像制作		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	4 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	144時間(週講時数4)
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	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。本校で作成した様々な成果物を素材として、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	オリエンテーション1	19	課題3	デモリール1
	2	オリエンテーション2	20	課題3	デモリール1
	3	オリエンテーション3	21	課題3	デモリール1
	4	課題1 アニメーション演習	22	課題3	デモリール1
	5	課題1 アニメーション演習	23	課題3	デモリール1
	6	課題1 アニメーション演習	24	課題3	デモリール1
	7	課題1	25	課題3	デモリール1 提出
	8	課題1	26	課題4	デモリール2
	9	課題1	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	32	課題4	デモリール2
	15	課題2	33	課題4	デモリール2 提出
	16	課題2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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	メディア応用B		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	メディアの活用、ブランディングを学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各種メディアの特性に合わせ効果的な表現やマーケティング力、ブランディング力を身に着け活用できるようにする				
授業概要	個人での調査、デザイン、プレゼン、マーケティング、を行い、プレゼンからグループ討議を経て、いろんな実習でも活用できるようにする。				
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	プロデュースとプロモーション	
	2	オリエンテーション2	20	プロデュースとプロモーション	
	3	オリエンテーション3	21	プロデュースとプロモーション	
	4	メディアの知識 TV、ネット、アドバタイジング	22	プロデュースとプロモーション	
	5	メディアの知識	23	プロデュースとプロモーション	
	6	メディアの知識	24	プロデュースとプロモーション	
	7	メディアの知識	25	プレゼンテーション	
	8	マーケティングの知識	26	商品企画	
	9	マーケティングの知識	27	商品企画	
	10	マーケティングの知識	28	商品企画	
	11	シンボルマーク、ロゴマーク	29	商品企画	
	12	シンボルマーク、ロゴマーク	30	商品企画	
	13	シンボルマーク、ロゴマーク	31	商品企画	
	14	キャッチコピー、フレーズ	32	合評・修正	
	15	キャッチコピー、フレーズ	33	提出	
	16	キャッチコピー、フレーズ	34	確認テスト・まとめ1	
	17	キャッチコピー、フレーズ	35	確認テスト・まとめ2	
18	キャッチコピー、フレーズ	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	映像表現Ⅱ		担当者名	青木裕幸	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	映像メディアが培ってきた文化遺産を享受し、CG/WEB業界における創作意欲を喚起させる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次で習得した知識、経験を元に、さらに総合芸術としての映像メディアを常に解析することをテーマにそのセオリーや構造を理解した作品づくりを目標としている。				
授業概要	映像サンプル(DVD)を鑑賞したり、映像制作の実際のテクニックを見せたり、感覚的に理論を身に着けるためにデッサンなどの実技を行う				
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	映像演出論1	
	2	オリエンテーション2	20	映像演出論2	
	3	オリエンテーション3	21	映像演出論3	
	4	映像論 1	22	映像演出論4	
	5	映像論 2	23	応用ドローイング クロッキー1	
	6	映像論 3	24	応用ドローイング クロッキー2	
	7	映像論 4	25	応用ドローイング 演出コンテ	
	8	応用ドローイング 変容空間 1	26	映像演出演習1	
	9	応用ドローイング 変容空間 2	27	映像演出演習2	
	10	応用ドローイング 変容空間 3	28	映像演出演習3	
	11	応用ドローイング 変容空間 4	29	映像演出演習4	
	12	映像表現史 1	30	映像演出演習5	
	13	映像表現史 2	31	映像演出演習6	
	14	映像表現史 3	32	映像演出演習7	
	15	映像表現史 4	33	映像演出演習8	
	16	応用ドローイング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	応用ドローイング / ポートフォリオ添削	35	確認テスト・まとめ2	
18	応用ドローイング / ポートフォリオ添削	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	30%	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>>30% 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	多摩美術大学 デザイン科 グラフィック専攻 卒業 現在フリーランスで作家活動を行う傍ら、絵画教室を開設し水彩画の指導を行っている。個展も定期的に行っておりできるだけ多くの人たちとの歓談を心掛けている				

## シラバス

科目名	クリエイティブワーク		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	基礎デザイン力を生かしてさらに高度なアナログ技術を身に付けそれをデジタル化していく				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基礎から応用→専門的スキルへのレベルアップをテーマに、独創性、インパクトのある表現幅広いデジタル表現への展開を見据えた作品を作ることを目標とする。				
授業概要	画材を使い、PCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。				
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	立体と半立体	
	2	オリエンテーション2	20	立体と半立体	
	3	オリエンテーション3	21	立体と半立体	
	4	色彩について	22	立体と半立体	
	5	色彩について	23	立体と半立体	
	6	色彩について	24	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	7	色彩について	25	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	8	色彩について	26	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	9	スケッチと表現	27	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	10	スケッチと表現	28	動く作品	
	11	スケッチと表現	29	動く作品	
	12	スケッチと表現	30	動く作品	
	13	コラージュ表現	31	動く作品	
	14	コラージュ表現	32	動く作品	
	15	コラージュ表現	33	合評	
	16	コラージュ表現	34	確認テスト・まとめ1	
	17	コラージュ表現	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期作品の合評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	作品	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				



## シラバス

科目名	グラフィック		担当者名	川尻 純	
学科	CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	1年次を踏まえさらに高度なデザインをマスターし、CG作品やWebサイトのデザインに生かせるようにする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成力と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。				
授業概要	前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。				
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	パッケージ4	
	2	オリエンテーション2	20	パッケージ5	
	3	オリエンテーション3	21	文字組(レイアウト)1	
	4	カタログ1	22	文字組(レイアウト)2	
	5	カタログ2	23	文字組(レイアウト)3	
	6	カタログ3	24	卒業制作1	
	7	カタログ4	25	卒業制作2	
	8	カタログ5	26	卒業制作3	
	9	カタログ6	27	卒業制作4	
	10	カタログ7	28	卒業制作5	
	11	ロゴマーク Tシャツ展開1	29	卒業制作6	
	12	ロゴマーク Tシャツ展開2	30	卒業制作7	
	13	ロゴマーク Tシャツ展開3	31	卒業制作8	
	14	ロゴマーク Tシャツ展開4	32	卒業制作9	
	15	ロゴマーク Tシャツ展開5	33	卒業制作10	
	16	パッケージ1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	パッケージ2	35	確認テスト・まとめ2	
18	パッケージ3	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>>20% 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	グラフィック・Webサイトデザイナー パッケージやカレンダーなど印刷物のデザインを手掛けることが多く、デジタルアナログどちらにも造詣が深い。				

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 (CGクリエイターコース)		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	前期・後期・ <b>通年</b> <b>必修</b> ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	将来の就職試験対策として、一般教養を身につけることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。				
授業概要	一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身につける。節目節目で全体討議を行い自身の感覚のずれを修正していく。				
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	企業研究	
	2	オリエンテーション2	20	一般教養	
	3	オリエンテーション3	21	一般教養	
	4	社会常識について	22	一般教養	
	5	個人面談	23	一般教養	
	6	個人面談	24	一般教養	
	7	個人面談	25	一般教養	
	8	就職説明	26	一般教養	
	9	マナートレーニング	27	マナートレーニング	
	10	SPI模試	28	マナートレーニング	
	11	一般教養	29	マナートレーニング	
	12	一般教養	30	マナートレーニング	
	13	一般教養	31	マナートレーニング	
	14	一般教養	32	マナートレーニング	
	15	キャリアセンター講話	33	マナートレーニング	
	16	マナートレーニング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	マナートレーニング	35	確認テスト・まとめ2	
18	就職説明	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>20% 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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	サウンド		担当者名	早坂元博	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	CGクリエイター科	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	映像と音楽の重要性・関係性を学ぶこと				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音楽制作ソフトによる音楽制作、映像や音楽を鑑賞しCGと映像のコラボレーションを実現化する				
授業概要	音の概念、音楽の歴史、CGと音楽の関係を鑑賞、講義を通して学び、ソフトによるオリジナル曲作成の過程を習得する				
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	オリジナルテーマ制作1	
	2	オリエンテーション2	20	オリジナルテーマ制作2	
	3	オリエンテーション3	21	オリジナルテーマ制作3	
	4	音楽・音について	22	オリジナルテーマ制作4	
	5	カノンについて	23	オリジナルテーマ制作5	
	6	入力 リズム・ドラム	24	オリジナルテーマ制作6	
	7	入力 ドラム・ベース	25	オリジナルテーマ制作7	
	8	入力 コード	26	オリジナルテーマ制作8	
	9	打ち込み作業	27	シンセサイザー、DTMの歴史	
	10	メロディーについて	28	サンプル楽曲鑑賞1	
	11	メロディー打ち込みチェック	29	サンプル楽曲鑑賞2	
	12	エフェクト・ミックスダウン	30	音楽プレゼンテーション1	
	13	音楽と映像の鑑賞	31	音楽プレゼンテーション2	
	14	楽器の種類	32	音楽のジャンルについて1	
	15	映像鑑賞とレポート	33	音楽のジャンルについて2	
	16	ジングルについて	34	確認テスト・まとめ1	
	17	ジングル作成1	35	確認テスト・まとめ2	
	18	ジングル作成2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>>20% 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	ミュージシャン WebやCGに関する知識も豊富で自身の制作する音楽の発信にも積極的でマルチに活躍している。				

## シラバス

科目名	CG実習 I		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	6単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	216時間(週講時数6)
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	オリエンテーション1	19	課題3 モデリング	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 モデリング	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 モデリング	
	4	MAYA オリエンテーション 基礎1	22	課題3 色・質感 マッピング	
	5	MAYA データ管理 基礎2	23	課題3 色・質感 ライティング	
	6	課題1 モデリング	24	課題3 レンダリング	
	7	課題1 モデリング	25	課題3 レンダリング 提出	
	8	課題1 モデリング	26	課題4 モデリング	
	9	課題1 色・質感 ライティング	27	課題4 モデリング	
	10	課題1 色・質感 カメラワーク	28	課題4 モデリング・アニメーション	
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題4 モデリング・アニメーション	
	12	課題2 モデリング	30	課題4 アニメーション	
	13	課題2 モデリング	31	課題4 アニメーション・レンダリング	
	14	課題2 モデリング	32	課題4 アニメーション・レンダリング	
	15	課題2 マッピング	33	課題4 レンダリング 提出	
	16	課題2 マッピング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 ライティング・カメラワーク	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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。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	ビジネススキル I		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習 講座	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> <b>必修</b> ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	社会人として身に着けてほしいことをみんなで考えながら身につけていく				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	将来の就職試験対策として、一般教養を身につけることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。				
授業概要	一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身につける。				
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	企業研究	
	2	オリエンテーション2	20	企業研究	
	3	オリエンテーション3	21	就職対策	
	4	職業人 スペシャリストとは？	22	就職対策	
	5	就職対策	23	SPI模試	
	6	一般教養模試	24	マナートレーニング	
	7	就職対策	25	就職対策	
	8	一般教養模試	26	履歴書対策	
	9	就職対策(グループワーク)	27	履歴書対策	
	10	就職対策(グループワーク)	28	SPI模試	
	11	就職対策(グループワーク)	29	面接対策	
	12	就職対策(グループワーク)	30	面接対策	
	13	就職対策(グループワーク)	31	面接対策	
	14	マナートレーニング	32	会社訪問など	
	15	マナートレーニング	33	会社訪問など	
	16	マナートレーニング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	一般教養模試	35	確認テスト・まとめ2	
	18	就職対策	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	25%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	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>>50% R<<実働実践型学習>>20% 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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

シラバス

科目名	デザインワーク		担当者名	山本浩生	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	デジタルに移行できるデザインをアナログで身に付け発想力を養う。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ものづくり(平面から立体)の基本を課題を制作しながら学ぶ(アプローチからフィニッシュまで)ことをテーマに、センスあるものを必ず期限内に仕上げることを目標としている。				
授業概要	画材を使いPCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。				
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	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン	
	2	オリエンテーション2	20	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン	
	3	オリエンテーション3	21	合評	
	4	就活に向けて ポートフォリオなど	22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	6	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	24	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター	
	7	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵	25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」	26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	9	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」	27	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由	
	10	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」	28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	11	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)7つの味覚「甘・酸・辛・苦」	29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	12	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)	30	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード	
	13	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)	31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種	
	14	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)	32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種	
	15	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種	
	16	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	34	確認テスト・まとめ1	
	17	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介	35	確認テスト・まとめ2	
18	前期まとめ	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>20% 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	ヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。現在も作家活動をつづけ、実習でも地震の作例を多く示し、わかりやすい実習を行っている				

シラバス

科目名	映像表現 I		担当者名	青木裕幸	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	映像メディアが培ってきた文化遺産を享受し、CG/WEB業界における創作意欲を喚起させる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	必要な観察力、洞察力と、それを実現させるための描写力向上をめざした実技教習にも力を入れていきたいと考えています。映像メディアへの理解、表現にいたる発想の仕方、プリプロダクションにおける手法等の習得を目的としています。				
授業概要	・映像表現のための言語解説・映像メディアのセオリー解説・空間認識のためのドローイング・映像表現のための応用ドローイング etc				
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	映像表現の基礎知識 1	
	2	オリエンテーション2	20	映像表現の基礎知識 2	
	3	オリエンテーション3	21	映像表現の基礎知識 3	
	4	映像言語 解説 1	22	映像表現の基礎知識 4	
	5	映像言語 解説 2	23	映像表現の基礎知識 5	
	6	映像言語 解説 3	24	映像表現の歴史1	
	7	映像言語 解説 4	25	映像表現の歴史2	
	8	映像言語 解説 5	26	映像表現の歴史3	
	9	基礎ドローイング 木炭による	27	イメージボード演習1	
	10	映像言語 解説6	28	イメージボード演習2	
	11	映像言語 解説7	29	映像表現の多様性について	
	12	基礎ドローイング グリッドデッサン 1	30	映像と音楽の関係性	
	13	基礎ドローイング グリッドデッサン 2	31	映像、空間と時間の理解	
	14	映像論 解説1	32	絵コンテ演習1	
	15	映像論 解説2	33	絵コンテ演習2	
	16	映像論 解説3	34	確認テスト・まとめ1	
	17	基礎ドローイング 空間認識 1	35	確認テスト・まとめ2	
18	基礎ドローイング 空間認識 2	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	40%			
	レポート	30%	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>>30% 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	多摩美術大学 デザイン科 グラフィック専攻 卒業 現在フリーランスで作家活動を行う傍ら、絵画教室を開設し水彩画の指導を行っている。個展も定期的に行っておりできるだけ多くの人たちとの歓談を心掛けている				

## シラバス

科目名	CG実習2		担当者名	川尻 純		
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	実習		
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)	
授業目的	PCを使つてのデザインをマスターし、CG作品やWebサイトのデザインに生かせるようにする					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成力と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。					
授業概要	前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。					
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	CDジャケット制作1		
	2	オリエンテーション2	20	CDジャケット制作2		
	3	オリエンテーション3	21	CDジャケット制作3		
	4	矩形ツールでイラスト作成1	22	CDジャケット制作4		
	5	矩形ツールでイラスト作成2	23	CDジャケット制作5		
	6	矩形ツールでイラスト作成3	24	パターン1		
	7	国旗トレース1	25	パターン2		
	8	国旗トレース2	26	カレンダー1		
	9	ポストカード作成1	27	カレンダー2		
	10	ポストカード作成2	28	カレンダー3		
	11	ポストカード作成3	29	カレンダー4		
	12	写真を使ったポストカード作成1	30	ポートフォリオ制作1		
	13	写真を使ったポストカード作成2	31	ポートフォリオ制作2		
	14	写真を使ったポストカード作成3	32	ポートフォリオ制作3		
	15	写真を使ったポストカード作成4	33	ポートフォリオ制作4		
	成績割合	作品	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
		学習態度	30%			
レポート		30%	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>>20% 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	グラフィック・Webサイトデザイナー パッケージやカレンダーなど印刷物のデザインを手掛けることが多く、デジタルアナログどちらにも造詣が深い。					



## シラバス

科目名	映像編集		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)
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	オリエンテーション1	19	課題3	アニメーション演習
	2	オリエンテーション2	20	課題3	アニメーション演習
	3	オリエンテーション3	21	課題3	アニメーション演習
	4	AfterEffects オリエンテーション 基礎1	22	課題3	
	5	AfterEffects 映像素材の取り扱い 基礎2	23	課題3	
	6	課題1 文字素材の取り扱い	24	課題3	レンダリング
	7	課題1 音素材の取り扱い	25	課題3	レンダリング 提出
	8	課題1	26	課題4	
	9	課題1	27	課題4	
	10	課題1 レンダリング 提出	28	課題4	
	11	課題2 アニメーション演習	29	課題4	
	12	課題2 アニメーション演習	30	課題4	
	13	課題2 アニメーション演習	31	課題4	レンダリング
	14	課題2	32	課題4	レンダリング
	15	課題2	33	課題4	レンダリング 提出
	16	課題2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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	基礎ゼミIA		担当者名	谷本昌彦		
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習		
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	36時間(週講時数2)	
授業目的	CGやwebの知識・技術を基に新しい商品開発のトレーニングを行う					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	AIの活用 新しい発想の商品開発とそのプレゼンを効果的に行う 新しい概念に基づく企画書の作成をする					
授業概要	学習グループを構成し、各種テーマについて討議を行い、その都度形にしていく。プレゼンは実際の企業プレゼンを意識し、他学科の学生、教職員などにも協力を仰ぐ					
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			
	2	オリエンテーション2	20			
	3	AIの活用	21			
	4	AIの活用	22			
	5	AIの活用	23			
	6	AIの活用	24			
	7	AIの活用	25			
	8	発表 検討	26			
	9	商品開発	27			
	10	商品開発	28			
	11	商品開発	29			
	12	商品開発	30			
	13	商品開発	31			
	14	商品開発	32			
	15	商品開発	33			
	16	プレゼン	34			
	17	確認テスト・まとめ	35			
18	後期の課題についての説明・準備について	36				
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	前期成績表にて送付		
	学習態度	20%				
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー (株) 関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う					

## シラバス

科目名	基礎ゼミIB		担当者名	谷本昌彦		
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習		
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)	
授業目的	CGやwebの知識・技術を基に新しい商品開発のトレーニングを行う					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	AIの活用 新しい発想の商品開発とそのプレゼンを効果的に行う 新しい概念に基づく企画書の作成をする					
授業概要	学習グループを構成し、各種テーマについて討議を行い、その都度形にしていく。プレゼンは実際の企業プレゼンを意識し、他学科の学生、教職員などにも協力を仰ぐ					
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			
	2	オリエンテーション2	20			
	3	企画書	21			
	4	企画書	22			
	5	企画書	23			
	6	企画書	24			
	7	中間チェック	25			
	8	企画書	26			
	9	企画書	27			
	10	企画書	28			
	11	企画書	29			
	12	企画書	30			
	13	企画書	31			
	14	企画書	32			
	15	企画書	33			
	16	プレゼン	34			
	17	修正 提出	35			
	18	確認テスト・まとめ	36			
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	後期成績表にて送付		
	学習態度	20%				
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー (株) 関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う					

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修・選択	後期・通年 必修・選択	授業時間数 36時間(週講時数 2)
授業目的	職業人として活躍するために自立できるアイデア、能力を持つ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	理想的な働き方と企業の在り方、今後を自分に置き換えて考えられるようになる				
授業概要	学習グループを構成し、企業とは何か、働き方改革の実態から今後の在り方、考え方を見つけ出し、実現のための方法を見つける。実際の企業、学校、団体の経営の在り方やTopの役割分担など考え、実際に一日実際に体験させてもらえるところを探して参加する。その成果をこれからの職業人としてのキャリアに生かす。				
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		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	企業研究	21		
	4	企業研究	22		
	5	企業研究	23		
	6	企業研究	24		
	7	企業研究	25		
	8	企業研究	26		
	9	理想的な働き方とは	27		
	10	理想的な働き方とは	28		
	11	理想的な働き方とは	29		
	12	理想的な働き方とは	30		
	13	理想的な働き方とは	31		
	14	理想的な働き方とは	32		
	15	理想的な企業とは	33		
	16	理想的な企業とは	34		
	17	確認テスト・まとめ	35		
	18	後期の課題について	36		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択 <b>必修選択</b>	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	職業人として活躍するために自立できるアイデア、能力を持つ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	理想的な働き方と企業の在り方、今後を自分に置き換えて考えられるようになる				
授業概要	学習グループを構成し、企業とは何か、働き方改革の実態から今後の在り方、考え方を見つけ出し、実現のための方法を見つける。実際の企業、学校、団体の経営の在り方やTopの役割分担など考え、実際に一日実際に体験させてもらえるところを探して参加する。その成果をこれからの職業人としてのキャリアに生かす。				
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		
	2	オリエンテーション2	20		
	3	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	21		
	4	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	22		
	5	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	23		
	6	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	24		
	7	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	25		
	8	中間発表	26		
	9	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	27		
	10	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	28		
	11	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	29		
	12	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	30		
	13	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	31		
	14	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	32		
	15	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	33		
	16	より良い仕事のやり方 企業と働く人の関係	34		
	17	プレゼン	35		
	18	確認テスト・まとめ	36		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー (株) 関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

シラバス

科目名	CG制作		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	6単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	216時間(週講時数6)
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	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、セットアップを学ぶ。				
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	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	2	オリエンテーション2	20	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	3	オリエンテーション3	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・セットアップ	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・セットアップ	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・セットアップ	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・セットアップ	25	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	8	課題1 セットアップ・アニメーション	26	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	9	課題1 モデリング・アニメーション	27	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	10	課題1 アニメーション・レンダリング	28	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	11	課題1 レンダリング 提出	29	課題3 アニメーション	課題4 モデリング
	12	課題2 モデリング・レンダリング	30	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	13	課題2 モデリング・レンダリング	31	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	14	課題2 モデリング・レンダリング	32	課題3 レンダリング	課題4 レンダリング
	15	課題2 モデリング・レンダリング	33	課題3 提出	課題4 提出
	16	課題2 レンダリング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	成績評価	前期・後期成績表にて送付	
	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。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	映像制作		担当者名	清 勝仁	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	4 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択 <u>必修選択</u>	授業時間数	144時間(週講時数4)
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	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。本校で作成した様々な成果物を素材として、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	オリエンテーション1	19	課題3 デモリール1	
	2	オリエンテーション2	20	課題3 デモリール1	
	3	オリエンテーション3	21	課題3 デモリール1	
	4	課題1 アニメーション演習	22	課題3 デモリール1	
	5	課題1 アニメーション演習	23	課題3 デモリール1	
	6	課題1 アニメーション演習	24	課題3 デモリール1	
	7	課題1	25	課題3 デモリール1 提出	
	8	課題1	26	課題4 デモリール2	
	9	課題1	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	32	課題4 デモリール2	
	15	課題2	33	課題4 デモリール2 提出	
	16	課題2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	課題2 レンダリング	35	確認テスト・まとめ2	
18	課題2 レンダリング 提出	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	65%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	10%	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	メディア応用B		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	メディアの活用、ブランディングを学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各種メディアの特性に合わせ効果的な表現やマーケティング力、ブランディング力を身に着け活用できるようにする				
授業概要	個人での調査、デザイン、プレゼン、マーケティング、を行い、プレゼンからグループ討議を経て、いろんな実習でも活用できるようにする。				
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	プロデュースとプロモーション	
	2	オリエンテーション2	20	プロデュースとプロモーション	
	3	オリエンテーション3	21	プロデュースとプロモーション	
	4	メディアの知識 TV、ネット、アドバタイジング	22	プロデュースとプロモーション	
	5	メディアの知識	23	プロデュースとプロモーション	
	6	メディアの知識	24	プロデュースとプロモーション	
	7	メディアの知識	25	プレゼンテーション	
	8	マーケティングの知識	26	商品企画	
	9	マーケティングの知識	27	商品企画	
	10	マーケティングの知識	28	商品企画	
	11	シンボルマーク、ロゴマーク	29	商品企画	
	12	シンボルマーク、ロゴマーク	30	商品企画	
	13	シンボルマーク、ロゴマーク	31	商品企画	
	14	キャッチコピー、フレーズ	32	合評・修正	
	15	キャッチコピー、フレーズ	33	提出	
	16	キャッチコピー、フレーズ	34	確認テスト・まとめ1	
	17	キャッチコピー、フレーズ	35	確認テスト・まとめ2	
18	キャッチコピー、フレーズ	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				



## シラバス

科目名	映像表現Ⅱ		担当者名	青木裕幸		
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	講義、実習、実技		
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	108時間(週講時数3)	
授業目的	映像メディアが培ってきた文化遺産を享受し、CG/WEB業界における創作意欲を喚起させる。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次で習得した知識、経験を元に、さらに総合芸術としての映像メディアを常に解析することをテーマにそのセオリーや構造を理解した作品づくりを目標としている。					
授業概要	映像サンプル(DVD)を鑑賞したり、映像制作の実際のテクニックを見せたり、感覚的に理論を身に着けるためにデッサンなどの実技を行う					
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	映像演出論1		
	2	オリエンテーション2	20	映像演出論2		
	3	オリエンテーション3	21	映像演出論3		
	4	映像論 1	22	映像演出論4		
	5	映像論 2	23	応用ドローイング クロッキー1		
	6	映像論 3	24	応用ドローイング クロッキー2		
	7	映像論 4	25	応用ドローイング 演出コンテ		
	8	応用ドローイング 変容空間 1	26	映像演出演習1		
	9	応用ドローイング 変容空間 2	27	映像演出演習2		
	10	応用ドローイング 変容空間 3	28	映像演出演習3		
	11	応用ドローイング 変容空間 4	29	映像演出演習4		
	12	映像表現史 1	30	映像演出演習5		
	13	映像表現史 2	31	映像演出演習6		
	14	映像表現史 3	32	映像演出演習7		
	15	映像表現史 4	33	映像演出演習8		
	成績割合	作品	30%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
		学習態度	40%			
レポート		30%	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>>30% 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	多摩美術大学 デザイン科 グラフィック専攻 卒業 現在フリーランスで作家活動を行う傍ら、絵画教室を開設し水彩画の指導を行っている。個展も定期的に行っておりできるだけ多くの人たちとの歓談を心掛けている					

## シラバス

科目名	クリエイティブワーク		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	演習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択・ <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	基礎デザイン力を生かしてさらに高度なアナログ技術を身に付けそれをデジタル化していく				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	基礎から応用→専門的スキルへのレベルアップをテーマに、独創性、インパクトのある表現幅広いデジタル表現への展開を見据えた作品を作ることを目標とする。				
授業概要	画材を使い、PCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。				
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	立体と半立体	
	2	オリエンテーション2	20	立体と半立体	
	3	オリエンテーション3	21	立体と半立体	
	4	色彩について	22	立体と半立体	
	5	色彩について	23	立体と半立体	
	6	色彩について	24	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	7	色彩について	25	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	8	色彩について	26	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	9	スケッチと表現	27	絵画、版画、造形、彫塑について それぞれの表現	
	10	スケッチと表現	28	動く作品	
	11	スケッチと表現	29	動く作品	
	12	スケッチと表現	30	動く作品	
	13	コラージュ表現	31	動く作品	
	14	コラージュ表現	32	動く作品	
	15	コラージュ表現	33	合評	
	16	コラージュ表現	34	確認テスト・まとめ1	
	17	コラージュ表現	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期作品の合評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	作品	60%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	20%			
	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>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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				

## シラバス

科目名	グラフィック		担当者名	川尻 純	
学科	CGクリエイター科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <b>通年</b> 必修・選択・ <b>必修選択</b>	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	1年次を踏まえさらに高度なデザインをマスターし、CG作品やWebサイトのデザインに生かせるようにする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成員と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。				
授業概要	前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。				
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	パッケージ4	
	2	オリエンテーション2	20	パッケージ5	
	3	オリエンテーション3	21	文字組(レイアウト)1	
	4	カタログ1	22	文字組(レイアウト)2	
	5	カタログ2	23	文字組(レイアウト)3	
	6	カタログ3	24	卒業制作1	
	7	カタログ4	25	卒業制作2	
	8	カタログ5	26	卒業制作3	
	9	カタログ6	27	卒業制作4	
	10	カタログ7	28	卒業制作5	
	11	ロゴマーク Tシャツ展開1	29	卒業制作6	
	12	ロゴマーク Tシャツ展開2	30	卒業制作7	
	13	ロゴマーク Tシャツ展開3	31	卒業制作8	
	14	ロゴマーク Tシャツ展開4	32	卒業制作9	
	15	ロゴマーク Tシャツ展開5	33	卒業制作10	
	16	パッケージ1	34	確認テスト・まとめ1	
	17	パッケージ2	35	確認テスト・まとめ2	
18	パッケージ3	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	作品	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>>20% 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	グラフィック・Webサイトデザイナー パッケージやカレンダーなど印刷物のデザインを手掛けることが多く、デジタルアナログどちらにも造詣が深い。				

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	谷本昌彦	
学科	CGクリエイター科 大学コース		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	前期・後期・ <b>通年</b> <b>必修</b> ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	就職支援のために情報を共有し社会人としてデビューできるように準備をする				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	将来の就職試験対策として、一般教養を身につけることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。				
授業概要	一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身につける。節目節目で全体討議を行い自身の感覚のずれを修正していく。				
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	企業研究	
	2	オリエンテーション2	20	一般教養	
	3	オリエンテーション3	21	一般教養	
	4	社会常識について	22	一般教養	
	5	個人面談	23	一般教養	
	6	個人面談	24	一般教養	
	7	個人面談	25	一般教養	
	8	就職説明	26	一般教養	
	9	マナートレーニング	27	マナートレーニング	
	10	SPI模試	28	マナートレーニング	
	11	一般教養	29	マナートレーニング	
	12	一般教養	30	マナートレーニング	
	13	一般教養	31	マナートレーニング	
	14	一般教養	32	マナートレーニング	
	15	キャリアセンター講話	33	マナートレーニング	
	16	マナートレーニング	34	確認テスト・まとめ1	
	17	マナートレーニング	35	確認テスト・まとめ2	
	18	就職説明	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
	学習態度	25%			
	レポート	25%	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>20% 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	大阪芸術大学美術学科卒業、日本画を専攻し、染織作家、イラストレーター、ファッションデザイナー(株)関水金属(鉄道模型メーカー)にて出版物、パッケージのデザイン、イベントの企画・施工・実施、を行う				