

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浦和 潔
教科名:	映像コンセプトデザイン	1年前期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	人体、構図の理解と観察眼の育成。		
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	模写(基礎技術のスキルアップ)1		
第3回	模写(基礎技術のスキルアップ)1		
第4回	模写(基礎技術のスキルアップ)2		
第5回	模写(基礎技術のスキルアップ)2		
第6回	模写(基礎技術のスキルアップ)3		
第7回	模写(基礎技術のスキルアップ)3		
第8回	模写(基礎技術のスキルアップ)4		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	模写(基礎技術のスキルアップ)4		
第11回	模写(基礎技術のスキルアップ)5		
第12回	模写(基礎技術のスキルアップ)5		
第13回	模写(基礎技術のスキルアップ)6		
第14回	模写(基礎技術のスキルアップ)6		
第15回	模写(基礎技術のスキルアップ)7		
第16回	模写(基礎技術のスキルアップ)7		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浦和 潔	
教科名:	映像コンセプトデザイン	1年後期		授業方法: 演習	
		4単位	64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	人体、構図の理解と観察眼の育成。				
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定				
<b>授業内容</b>					
第1回	オリエンテーション1				
第2回	模写(人体骨格の理解)1				
第3回	模写(人体骨格の理解)1				
第4回	模写(人体骨格の理解)2				
第5回	模写(人体骨格の理解)2				
第6回	模写(人体骨格の理解)3				
第7回	模写(人体骨格の理解)3				
第8回	模写(人体骨格の理解)4				
第9回	オリエンテーション2・振り返り				
第10回	模写(人体骨格の理解)4				
第11回	模写(人体骨格の理解)5				
第12回	模写(人体骨格の理解)5				
第13回	模写(人体骨格の理解)6				
第14回	模写(人体骨格の理解)6				
第15回	模写(人体骨格の理解)7				
第16回	模写(人体骨格の理解)7				
追記・補足事項:					

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	3DCG基礎A	1年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	3DCGのツールを身につけ、映像制作に必要な素材の制作技術を習得する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	Mayaのセットアップ、基本操作の理解			
第3回	3DCGモデリング基礎A 建築物制作1			
第4回	3DCGモデリング基礎A 建築物制作2			
第5回	3DCGモデリング基礎A 建築物制作3			
第6回	3DCGモデリング基礎A インテリア制作1			
第7回	3DCGモデリング基礎A インテリア制作2			
第8回	3DCGモデリング基礎A インテリア制作3			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	3DCGモデリング基礎A プロップ制作1			
第11回	3DCGモデリング基礎A プロップ制作2			
第12回	3DCGモデリング基礎A プロップ制作3			
第13回	3DCGモデリング基礎A 背景制作1			
第14回	3DCGモデリング基礎A 背景制作2			
第15回	3DCGモデリング基礎A 背景制作3			
第16回	3DCGモデリング基礎A 背景制作4			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	3DCG基礎A	1年後期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	3DCGの基礎的なツールを身につけ、映像制作に必要な素材の制作技術を習得する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	3DCGモデリング基礎A ショット制作1			
第3回	3DCGモデリング基礎A ショット制作2			
第4回	3DCGモデリング基礎A ショット制作3			
第5回	3DCGモデリング基礎A ショット制作4			
第6回	3DCGモデリング基礎A ショット制作5			
第7回	3DCGモデリング基礎A ショット制作6			
第8回	作品批評A 1			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	3DCGモデリング基礎A ショット制作8			
第11回	3DCGモデリング基礎A ショット制作9			
第12回	3DCGモデリング基礎A ショット制作10			
第13回	3DCGモデリング基礎A ショット制作11			
第14回	3DCGモデリング基礎A ショット制作12			
第15回	3DCGモデリング基礎A ショット制作13			
第16回	作品批評A 2			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	3DCG基礎B	1年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	DCGの基礎的なツールを身につけ、映像制作に必要な素材の制作技術を習得する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	Mayaのセットアップ、基本操作の理解			
第3回	3DCGモデリング基礎B 建築物制作1			
第4回	3DCGモデリング基礎B 建築物制作2			
第5回	3DCGモデリング基礎B 建築物制作3			
第6回	3DCGモデリング基礎B インテリア制作1			
第7回	3DCGモデリング基礎B インテリア制作2			
第8回	3DCGモデリング基礎B インテリア制作3			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	3DCGモデリング基礎B プロップ制作1			
第11回	3DCGモデリング基礎B プロップ制作2			
第12回	3DCGモデリング基礎B プロップ制作3			
第13回	3DCGモデリング基礎B 背景制作1			
第14回	3DCGモデリング基礎B 背景制作2			
第15回	3DCGモデリング基礎B 背景制作3			
第16回	3DCGモデリング基礎B 背景制作4			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	3DCG基礎B	1年後期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	3DCGの基礎的なツールを身につけ、映像制作に必要となる素材の制作技術を習得する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	3DCGモデリング基礎B ショット制作1			
第3回	3DCGモデリング基礎B ショット制作2			
第4回	3DCGモデリング基礎B ショット制作3			
第5回	3DCGモデリング基礎B ショット制作4			
第6回	3DCGモデリング基礎B ショット制作5			
第7回	3DCGモデリング基礎B ショット制作6			
第8回	作品批評B 1			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	3DCGモデリング基礎B ショット制作8			
第11回	3DCGモデリング基礎B ショット制作9			
第12回	3DCGモデリング基礎B ショット制作10			
第13回	3DCGモデリング基礎B ショット制作11			
第14回	3DCGモデリング基礎B ショット制作12			
第15回	3DCGモデリング基礎B ショット制作13			
第16回	作品批評B 2			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹
教科名:	オペレーションスキル	1年前期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	映像制作の過程で演出に対する興味を持ち、 企画から完成までのプロセスを確認する。		
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	撮影基礎,Adobe premiereの基本操作のオペレーション		
第3回	企画コンテ、演出コンテの理解 1		
第4回	企画コンテ、演出コンテの理解 1 2		
第5回	映像編集技術 1		
第6回	映像編集技術 2		
第7回	映像撮影演習 2		
第8回	試写 1		
第9回	チェックバック 1		
第10回	オリエンテーション2・振り返り		
第11回	職種,プロダクションに合わせた編集		
第12回	オンライン編集を前提とした、企画コンテの制作		
第13回	映像撮影演習 3		
第14回	映像撮影演習 4		
第15回	試写2		
第16回	チェックバック 2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	菅田 健太郎	
教科名:	3DCGアニメーション	1年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 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。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	基本操作、データの扱い方の注意事項の確認			
第3回	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1			
第4回	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2			
第5回	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			
第6回	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			
第7回	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			
第8回	課題プレビュー			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	キャラクターモーション基礎1			
第11回	キャラクターモーション基礎2			
第12回	キャラクターモーション基礎3			
第13回	短編アニメーションの企画の提出			
第14回	短編アニメーションチェック1			
第15回	短編アニメーションチェック2			
第16回	短編アニメーションプレビュー			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	牧野 ひとみ	
教科名:	デジタルデザイン	1年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	映像や誌面に合わせたデータのフォーマットを理解する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	Photoshop基礎 UI、フォーマットの理解			
第3回	Photoshop基礎 基本のグラフィック作成1			
第4回	Photoshop基礎 基本のグラフィック作成2			
第5回	Photoshop基礎 写真加工1			
第6回	Photoshop基礎 写真加工2			
第7回	デジタルコラージュの作成1			
第8回	デジタルコラージュの作成2			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	Photoshop基礎 静止画におけるレタッチ1			
第11回	Photoshop基礎 静止画におけるレタッチ2			
第12回	Photoshop基礎 静止画におけるレタッチ3			
第13回	Photoshop基礎 静止画におけるレタッチ4			
第14回	イメージやテーマに即した画像加工1			
第15回	イメージやテーマに即した画像加工2			
第16回	作品批評			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	牧野 ひとみ	
教科名:	デジタルデザイン	1年後期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	映像や誌面に合わせたデータのフォーマットを理解する。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	用途に応じたテクスチャーの作成1			
第3回	用途に応じたテクスチャーの作成2			
第4回	用途に応じたテクスチャーの作成3			
第5回	ショートムービーアセット制作企画1			
第6回	ショートムービーアセット制作企画2			
第7回	プレゼンテーション1			
第8回	作品批評1			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	ショートムービーアセット制作演習1			
第11回	ショートムービーアセット制作演習2			
第12回	ショートムービーアセット制作演習3			
第13回	進行チェック			
第14回	ショートムービーアセット制作演習4			
第15回	ショートムービーアセット制作演習5			
第16回	作品批評2			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	増田 貴大
教科名:	デザイナーズオペレーション	1年前期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	Illustrator・AfterEffectsの基礎を理解する。 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。		
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える1		
第3回	一眼レフカメラを使用し、カメラの特性を考える2		
第4回	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明1		
第5回	映像業界で使用される、Photoshopの操作説明2		
第6回	IllustratorのUI、書き出しフォーマットの確認		
第7回	DTPにおけるIllustrator1		
第8回	DTPにおけるIllustrator2		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	映像におけるIllustrator1		
第11回	映像におけるIllustrator2		
第12回	After EffectsのUI、書き出しフォーマットの確認		
第13回	After Effects基礎 トランスフォーム1		
第14回	After Effects基礎 トランスフォーム2		
第15回	After Effects基礎 シェイプアニメーション1		
第16回	After Effects基礎 シェイプアニメーション2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	増田 貴大
教科名:	モーショングラフィックス	1年後期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	複数のソフトウェアの連携を理解し、映像作品を制作する。		
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	オノマトペのモーショングラフィックス作成 企画		
第3回	オノマトペのモーショングラフィックス作成 素材制作		
第4回	オノマトペのモーショングラフィックス作成 アニメーション		
第5回	タイトルモーショングラフィックス作成 企画		
第6回	タイトルモーショングラフィックス作成 素材制作		
第7回	タイトルモーショングラフィックス作成 アニメーション		
第8回	作品批評1		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	イベントOP風映像制作 企画		
第11回	イベントOP風映像制作 素材収集		
第12回	イベントOP風映像制作 アニメーション1		
第13回	イベントOP風映像制作 アニメーション2		
第14回	プロジェクションマッピング1		
第15回	プロジェクションマッピング2		
第16回	作品批評2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	増田 貴大	
教科名:	コンポジット	1年後期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	VFXや合成の考え方、基本的なツールの理解と最終的な絵作りの品質の向上。			
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解1			
第3回	コンポジットソフトの基本操作とデータ管理の理解2			
第4回	合成を目的とした撮影基礎1			
第5回	合成を目的とした撮影基礎2			
第6回	クロマキーを使用した素材のコンポジット1			
第7回	クロマキーを使用した素材のコンポジット2			
第8回	クロマキーを使用した素材のコンポジット3			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	3DCGの素材を利用したコンポジット1			
第11回	3DCGの素材を利用したコンポジット2			
第12回	カラーグレーディング基礎1			
第13回	カラーグレーディング基礎2			
第14回	VFX作品制作1			
第15回	VFX作品制作2			
第16回	VFX作品制作3			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	キャリアサポート
教科名:	リクルートナビゲーション	1年前期	授業方法: 講義
		2単位 32時数	実務経験 有
授業到達 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		
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	テーマ有無フリートーク		
第2回	グループディスカッション		
第3回	グループディスカッション		
第4回	自己紹介/他己紹介		
第5回	自己分析		
第6回	自己分析、自己PR作成		
第7回	自己PRプレゼン		
第8回	中間学習実践期間/学習フォロー実施		
第9回	フリートーク強化		
第10回	グループディスカッション		
第11回	グループディスカッション		
第12回	企業研究		
第13回	企業研究		
第14回	企業研究、業界分析		
第15回	企業研究、業界分析		
第16回	学期末学習実践期間/学習フォロー実施		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	キャリアサポート
教科名:	リクルートナビゲーション	1年後期	授業方法: 講義
		2単位 32時数	実務経験 有
授業到達 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		
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	業界、企業・職種分析		
第2回	ビジネスマナー1		
第3回	志望動機、自己PRブラッシュアップ		
第4回	志望動機、自己PRブラッシュアップ		
第5回	エントリーシート研究		
第6回	エントリーシート作成		
第7回	作品プレゼン、自己プレゼン練習		
第8回	作品プレゼン、自己プレゼン練習		
第9回	グループディスカッション		
第10回	グループディスカッション		
第11回	プレゼンテーション		
第12回	プレゼンテーション		
第13回	履歴書作成		
第14回	履歴書作成		
第15回	ビジネスマナー		
第16回	ビジネスマナー		
追記・補足事項:			

2年生	学科名:CG映像	担当教員:	キャリアサポート
教科名:	リクルートナビゲーション	2年前期	授業方法: 講義
		2単位 32時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	ビジネスパーソンとしての心得		
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	ビジネスマナーと一般常識		
第2回	ビジネスマナーと一般常識		
第3回	ビジネスマナーと一般常識		
第4回	ビジネスマナーと一般常識		
第5回	ビジネスマナーと一般常識		
第6回	ビジネスマナーと一般常識		
第7回	ビジネスマナーと一般常識		
第8回	中間学習実践期間/学習フォロー実施		
第9回	ビジネスマナーと一般常識		
第10回	ビジネスマナーと一般常識		
第11回	ビジネスマナーと一般常識		
第12回	ビジネスマナーと一般常識		
第13回	ビジネスマナーと一般常識		
第14回	ビジネスマナーと一般常識		
第15回	ビジネスマナーと一般常識		
第16回	学期末学習実践期間/学習フォロー実施		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹	
教科名:	ホームルーム	1年前期	授業方法: 講義	
		2単位 32時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	自己管理能力の向上			
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	ホームルーム 1			
第2回	制作進行確認・情報共有			
第3回	制作進行確認・情報共有			
第4回	制作進行確認・情報共有			
第5回	制作進行確認・情報共有			
第6回	制作進行確認・情報共有			
第7回	制作進行確認・情報共有			
第8回	制作進行確認・情報共有			
第9回	ホームルーム 2			
第10回	制作進行確認・情報共有			
第11回	制作進行確認・情報共有			
第12回	制作進行確認・情報共有			
第13回	制作進行確認・情報共有			
第14回	制作進行確認・情報共有			
第15回	制作進行確認・情報共有			
第16回	制作進行確認・情報共有			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹	
教科名:	ホームルーム	1年後期	授業方法: 講義	
		2単位 32時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	自己管理能力の向上			
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	ホームルーム3			
第2回	制作進行確認・情報共有			
第3回	制作進行確認・情報共有			
第4回	制作進行確認・情報共有			
第5回	制作進行確認・情報共有			
第6回	制作進行確認・情報共有			
第7回	制作進行確認・情報共有			
第8回	制作進行確認・情報共有			
第9回	ホームルーム4			
第10回	制作進行確認・情報共有			
第11回	制作進行確認・情報共有			
第12回	制作進行確認・情報共有			
第13回	制作進行確認・情報共有			
第14回	制作進行確認・情報共有			
第15回	制作進行確認・情報共有			
第16回	制作進行確認・情報共有			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹	
教科名:	ホームルーム	2年前期	授業方法: 講義	
		2単位 32時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	自己管理能力の向上			
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	ホームルーム5			
第2回	制作進行確認・情報共有			
第3回	制作進行確認・情報共有			
第4回	制作進行確認・情報共有			
第5回	制作進行確認・情報共有			
第6回	制作進行確認・情報共有			
第7回	制作進行確認・情報共有			
第8回	制作進行確認・情報共有			
第9回	ホームルーム6			
第10回	制作進行確認・情報共有			
第11回	制作進行確認・情報共有			
第12回	制作進行確認・情報共有			
第13回	制作進行確認・情報共有			
第14回	制作進行確認・情報共有			
第15回	制作進行確認・情報共有			
第16回	制作進行確認・情報共有			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹	
教科名:	ホームルーム	2年後期	授業方法: 講義	
		2単位 32時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	自己管理能力の向上			
成績評価の 方法・基準	出席及び課題内容評価/単位認定			
<b>授業内容</b>				
第1回	ホームルーム7			
第2回	制作進行確認・情報共有			
第3回	制作進行確認・情報共有			
第4回	制作進行確認・情報共有			
第5回	制作進行確認・情報共有			
第6回	制作進行確認・情報共有			
第7回	制作進行確認・情報共有			
第8回	制作進行確認・情報共有			
第9回	ホームルーム8			
第10回	制作進行確認・情報共有			
第11回	制作進行確認・情報共有			
第12回	制作進行確認・情報共有			
第13回	制作進行確認・情報共有			
第14回	制作進行確認・情報共有			
第15回	制作進行確認・情報共有			
第16回	制作進行確認・情報共有			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	増田 貴大
教科名:	CG映像	2年前期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	実写とCGを利用した映像のワークフローおよびパイプラインの理解		
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	3Dデータの概念とオペレーション1		
第3回	3Dデータの概念とオペレーション2		
第4回	カメラ情報とカメラワークのマッチング		
第5回	トラッキングとrotoの作成1		
第6回	トラッキングとrotoの作成2		
第7回	トラッキングとrotoの作成3		
第8回	作品批評1		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	コンポジットとカラーグレーディング1		
第11回	コンポジットとカラーグレーディング2		
第12回	コンポジットとカラーグレーディング3		
第13回	VFXを使用した作品の制作 企画		
第14回	VFXを使用した作品の制作 撮影・編集1		
第15回	VFXを使用した作品の制作 撮影・編集2		
第16回	作品批評2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	テクニカルワークA	2年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	スケジュール管理と品質を意識した作品制作。			
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	映像向け3DCGのアセットA I 企画			
第3回	映像向け3DCGのアセットA I 制作1			
第4回	映像向け3DCGのアセットA I 制作2			
第5回	映像向け3DCGのアセットA I 制作3			
第6回	映像向け3DCGのアセットA I 制作4			
第7回	プレビューA I			
第8回	ブラッシュアップA I			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	映像向け3DCGのアセットA II 企画			
第11回	映像向け3DCGのアセットA II 制作1			
第12回	映像向け3DCGのアセットA II 制作2			
第13回	映像向け3DCGのアセットA II 制作3			
第14回	映像向け3DCGのアセットA II 制作4			
第15回	プレビューA II			
第16回	ブラッシュアップA II			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	テクニカルワークA	2年後期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	スケジュール管理と品質を意識した作品制作。			
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	映像向け3DCGのアセットAⅢ企画			
第3回	映像向け3DCGのアセットAⅢ制作1			
第4回	映像向け3DCGのアセットAⅢ制作2			
第5回	映像向け3DCGのアセットAⅢ制作3			
第6回	映像向け3DCGのアセットAⅢ制作4			
第7回	プレビューAⅢ			
第8回	ブラッシュアップAⅢ			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	映像向け3DCGのアセットAⅣ企画			
第11回	映像向け3DCGのアセットAⅣ制作1			
第12回	映像向け3DCGのアセットAⅣ制作2			
第13回	映像向け3DCGのアセットAⅣ制作3			
第14回	映像向け3DCGのアセットAⅣ制作4			
第15回	プレビューAⅣ			
第16回	ブラッシュアップAⅣ			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	波多江 穰治	
教科名:	テクニカルワークB	2年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	スケジュール管理と品質を意識した作品制作。			
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	映像向け3DCGのアセットB I 企画			
第3回	映像向け3DCGのアセットB I 制作1			
第4回	映像向け3DCGのアセットB I 制作2			
第5回	映像向け3DCGのアセットB I 制作3			
第6回	映像向け3DCGのアセットB I 制作4			
第7回	プレビューB I			
第8回	ブラッシュアップB I			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	映像向け3DCGのアセットB II 企画			
第11回	映像向け3DCGのアセットB II 制作1			
第12回	映像向け3DCGのアセットB II 制作2			
第13回	映像向け3DCGのアセットB II 制作3			
第14回	映像向け3DCGのアセットB II 制作4			
第15回	プレビューB II			
第16回	ブラッシュアップB II			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹
教科名:	CG Final WorkA	2年後期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	品質を意識した作品を企画からワークフローを意識して完成まで到達する。		
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	ディレクションA I 1		
第3回	ディレクションA I 2		
第4回	制作演習A I 1		
第5回	制作演習A I 2		
第6回	プレビューA I 1		
第7回	制作演習A I 3		
第8回	プレビューA I 2		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	ディレクションA II 1		
第11回	ディレクションA II 2		
第12回	制作演習A II 1		
第13回	制作演習A II 2		
第14回	プレビューA II 1		
第15回	制作演習A II 3		
第16回	プレビューA II 2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹
教科名:	CG Final WorkB	2年後期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 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。		
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	ディレクションB I 1		
第3回	ディレクションB I 2		
第4回	制作演習B I 1		
第5回	制作演習B I 2		
第6回	プレビューB I 1		
第7回	制作演習B I 3		
第8回	プレビューB I 2		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	ディレクションB II 1		
第11回	ディレクションB II 2		
第12回	制作演習B II 1		
第13回	制作演習B II 2		
第14回	プレビューB II 1		
第15回	制作演習B II 3		
第16回	プレビューB II 2		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浦和 潔	
教科名:	映像コンセプトデザイン上級	2年前期		授業方法: 演習	
		4単位	64時数	実務経験	有
授業到達 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。				
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方				
<b>授業内容</b>					
第1回	オリエンテーション 1				
第2回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1				
第3回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 2				
第4回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 3				
第5回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 4				
第6回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 5				
第7回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 6				
第8回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 7				
第9回	オリエンテーション 2・振り返り				
第10回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 8				
第11回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 9				
第12回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 0				
第13回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 1				
第14回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 2				
第15回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 3				
第16回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 4				
追記・補足事項:					

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浦和 潔	
教科名:	映像コンセプトデザイン上級	2年後期	授業方法: 演習		
		4単位 64時数	実務経験	有	
授業到達 テーマ	ノ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				
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方				
<b>授業内容</b>					
第1回	オリエンテーション 1				
第2回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1				
第3回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 2				
第4回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 3				
第5回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 4				
第6回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 5				
第7回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 6				
第8回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 7				
第9回	オリエンテーション 2 ・ 振り返り				
第10回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 8				
第11回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 9				
第12回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 0				
第13回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 1				
第14回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 2				
第15回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 3				
第16回	模写(絵画や映像における印象的な構図の理解) 1 4				
追記・補足事項:					

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	浅谷 弘樹
教科名:	ポートフォリオ制作	2年前期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 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。		
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション 1		
第2回	目的に即したイメージ出し		
第3回	ポートフォリオ制作 1		
第4回	ポートフォリオ制作 2		
第5回	ポートフォリオ批評 1		
第6回	ポートフォリオ制作 3		
第7回	ポートフォリオ制作 4		
第8回	ポートフォリオ制作 5		
第9回	オリエンテーション 2・振り返り		
第10回	ポートフォリオ制作 6		
第11回	ポートフォリオ制作 7		
第12回	ポートフォリオ批評 2		
第13回	ポートフォリオ制作 8		
第14回	ポートフォリオ制作 9		
第15回	ポートフォリオ制作 10		
第16回	ポートフォリオ批評 3		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	森本雅具	
教科名:	コンテンツプロモーション	2年前期	授業方法: 演習	
		4単位 64時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	プロモーションを意識した技術の習得。			
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方			
<b>授業内容</b>				
第1回	オリエンテーション1			
第2回	作品研究Ⅰ 1			
第3回	作品研究Ⅰ 2			
第4回	ポートフォリオ企画Ⅰ 1			
第5回	ポートフォリオ企画Ⅰ 2			
第6回	チェックバックⅠ			
第7回	試写Ⅰ			
第8回	ブラッシュアップⅠ			
第9回	オリエンテーション2・振り返り			
第10回	作品研究Ⅱ 1			
第11回	作品研究Ⅱ 2			
第12回	ポートフォリオ企画Ⅱ 1			
第13回	ポートフォリオ企画Ⅱ 2			
第14回	チェックバックⅡ			
第15回	試写Ⅱ			
第16回	ブラッシュアップⅡ			
追記・補足事項:				

1年生	学科名:CG映像	担当教員:	森本雅具
教科名:	コンテンツプロモーション	2年後期	授業方法: 演習
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	プロモーションを意識した技術の習得。		
成績評価の 方法・基準	課題状況・授業への取り組み方		
<b>授業内容</b>			
第1回	オリエンテーション1		
第2回	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		
第3回	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		
第4回	ラフ案およびプラン修正		
第5回	進行チェック		
第6回	提出・チェック		
第7回	修正・ストック		
第8回	デモリール(作品集)考察 モーション・尺、音における印象		
第9回	オリエンテーション2・振り返り		
第10回	デモリールプランニング		
第11回	ラフ案およびプラン修正		
第12回	オフライン進行チェック		
第13回	オフライン進行チェック		
第14回	オフライン進行チェック		
第15回	提出・チェック		
第16回	提出・ストック		
追記・補足事項:			

2年生	学科名:CG映像	担当教員:	キャリアサポート
教科名:	ライフデザイン	2年後期	授業方法: 講義
		4単位 64時数	実務経験 有
授業到達 テーマ	社会人になる為のベースアップ及びライフプランニング		
成績評価の 方法・基準	出席状況、課題内容評価による成績・単位認定		
<b>授業内容</b>			
第1回	一般教養/時事項目		
第2回	一般教養/時事項目		
第3回	一般教養/時事項目		
第4回	一般教養/時事項目		
第5回	一般教養/時事項目		
第6回	一般教養/時事項目		
第7回	一般教養/時事項目		
第8回	一般教養/時事項目		
第9回	一般教養/時事項目		
第10回	一般教養/時事項目		
第11回	一般教養/時事項目		
第12回	一般教養/時事項目		
第13回	一般教養/時事項目		
第14回	一般教養/時事項目		
第15回	一般教養/時事項目		
第16回	一般教養/時事項目		
追記・補足事項:			

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浅谷弘樹	
教科名:	企業研修	1年後期		授業方法: 演習	
		14単位	224時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	勤務能力向上、業務習得				
成績評価の 方法・基準	出席、企業評価				
<b>授業内容</b>					
第1回	企業業務研修				
第2回	企業業務研修				
第3回	企業業務研修				
第4回	企業業務研修				
第5回	企業業務研修				
第6回	企業業務研修				
第7回	企業業務研修				
第8回	企業業務研修				
第9回	企業業務研修				
第10回	企業業務研修				
第11回	企業業務研修				
第12回	企業業務研修				
第13回	企業業務研修				
第14回	企業業務研修				
第15回	企業業務研修				
第16回	企業業務研修				
追記・補足事項:					

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浅谷弘樹	
教科名:	企業研修	2年前期		授業方法: 演習	
		14単位	224時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	勤務能力向上、業務習得				
成績評価の 方法・基準	出席、企業評価				
<b>授業内容</b>					
第1回	企業業務研修				
第2回	企業業務研修				
第3回	企業業務研修				
第4回	企業業務研修				
第5回	企業業務研修				
第6回	企業業務研修				
第7回	企業業務研修				
第8回	企業業務研修				
第9回	企業業務研修				
第10回	企業業務研修				
第11回	企業業務研修				
第12回	企業業務研修				
第13回	企業業務研修				
第14回	企業業務研修				
第15回	企業業務研修				
第16回	企業業務研修				
追記・補足事項:					

1年生	学科名:CG映像	担当教員:		浅谷弘樹	
教科名:	企業研修	2年後期		授業方法: 演習	
		14単位	224時数	実務経験	有
授業到達 テーマ	勤務能力向上、業務習得				
成績評価の 方法・基準	出席、企業評価				
<b>授業内容</b>					
第1回	企業業務研修				
第2回	企業業務研修				
第3回	企業業務研修				
第4回	企業業務研修				
第5回	企業業務研修				
第6回	企業業務研修				
第7回	企業業務研修				
第8回	企業業務研修				
第9回	企業業務研修				
第10回	企業業務研修				
第11回	企業業務研修				
第12回	企業業務研修				
第13回	企業業務研修				
第14回	企業業務研修				
第15回	企業業務研修				
第16回	企業業務研修				
追記・補足事項:					