

科目概要

科目名	概要
検定対策Ⅰ	2DCG・3DCG・デザインに関する基礎知識と、CGの静止画制作に関する基礎知識を習得し、CGクリエイター検定ベーシックへの合格を目指します。
検定対策Ⅱ	就職活動時に必要となる、ビジネスに関する基礎知識やマナーについて学習し、ビジネス能力検定（B検）ジョブパス3級への合格を目指します。
プリプロダクションⅠ	制作の準備段階となるプリプロダクションについて学習します。制作物に関する資料集めや、デザイン画、三面図などの作成方法を学習し、3DCGモデル制作のための準備を行います。
プリプロダクションⅡ	動画作品制作の準備として、絵コンテの読み方・描き方を学習します。また、進級制作のためのデザイン画や絵コンテを作成し、教員と完成予想を共有しながら制作できるよう準備を行います。
構造研究	3DCGで制作するモチーフの構造について、様々な着眼点をもって観察し、理解を深めます。不自然ではない、説得力のある制作物に近づく方法を学習します。
業界研究Ⅰ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行います。これまでの実績に基づいた具体的な事例を紹介し、就職活動の意識付けや活動の促進を行います。
業界研究Ⅱ	CG・ゲーム業界に特化した就職対策を行います。業界の動向や現状、求められる人材像についての理解を深め、それに合わせた自己アピールの方法を学習します。
作品評価Ⅰ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について学びます。CG黎明期から現在まで、歴史的な観点から様々な作品における事例を確認し、視覚表現・CG技術に対する理解を深めます。
作品評価Ⅱ	CG映像・ゲームにおける3DCGの技術・表現について、最新の事例も交えながら確認し、幅広い視覚表現・CG技術に対する理解を深め、自身の作品制作に活用します。
検定対策Ⅲ	3DCGに関する専門的な知識・技術の確認や、映像制作に関する専門知識の習得を通して、CGクリエイター検定エキスパートへの合格を目指します。

科目名	概要
クリエイターズ法規	コンテンツ制作に関わる権利関係について実例を交えながら、発明、実用新案、意匠、商標、営業秘密、著作権などの保護・活用について学習します。
プリプロダクションⅢ	CG作品の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行います。各自の希望職種なども考慮し、就職活動に活用できる作品の完成を目指します。
プリプロダクションⅣ	卒業制作の制作準備として、発案、資料収集、デザイン制作、絵コンテ制作などの準備を行います。教員と完成予想を共有し、2年間の学習成果としてふさわしい作品の完成を目指します。
プログラミングA	ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学ぶ前提として、ベースとなるプログラミング言語（C#）の基礎を座学形式で学びます。
プログラミングB	プログラミング A（座学形式）で学習した内容をもとに、実際に PC 上で動作を確認します。あわせて、ゲームエンジン「Unity」の基本オペレーションを学習します。
表現技法Ⅰ	Maya をはじめとした 3DCG ツールで行う UV 展開・マッピング・シェーダー・ライティング・レンダリングなど、CG 関連の技術を学習します。
表現技法Ⅱ	Maya をはじめとした 3DCG ツールで行う CG 関連技術の応用に加え、3D ペイントツールの技術を学習し、自身の作品制作に活用します。
編集技法Ⅰ	「Adobe Photoshop」の基本操作と、3DCG 作品のクオリティアップに欠かせない効率的・効果的な画像編集方法を習得します。あわせて「Adobe AfterEffects」の基本操作を学びます。
編集技法Ⅱ	3DCG ツールで作成した素材をもとに「Adobe AfterEffects」などの映像編集ツールを用いて、動画作品の編集や最終調整を行うための知識・技術を習得します。また、進級制作の映像編集を行います。
モーションキャプチャ (自由選択)	モーションキャプチャシステムの基本的な使用方法について学びます。グループごとに、モーションの撮影からデータ処理までの一連の作業を経験し、モーションキャプチャへの理解を深めます。

科目名	概要
モデリングⅠ	3DCG制作ツール「Maya」の基本操作を学びます。また、作品制作を通してCG制作の考え方や基本的なモデリングの手法について学習します。
モデリングⅡ	やや難易度の高い作品制作を通してモデリング技術のステップアップを図ります。また、スカルプトツール「ZBrush」の基本操作と、Mayaとの連携について学びます。
アニメーションⅠ	座学では、アニメーションの基本原則について学習します。実習では、座学で学んだことを活かしながら、キャラクターのモーショ制作やそれを実現するキャラクターセットアップの基礎を学習します。
アニメーションⅡ	前期に続き、座学ではアニメーションの原理原則について学習し、実習では座学で学んだことを活かしながらキャラクターを中心としたモーショ制作と、キャラクターセットアップの実践を行います。
プレゼンテーションⅠ	CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページの実制作を行います。また、それらを使った就職活動時の自己アピールの練習を行います。
プレゼンテーションⅡ	これまでの就職活動状況や企業からのアドバイスを踏まえて、CG系企業に向けた就職活動に使用するポートフォリオ（作品帳）やWeb上の作品ページのブラッシュアップを行い、完成度を高めます。
観察技法Ⅰ	ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学びます。観察によりモチーフのあらゆる情報を収集するとともに、その成果を様々な手法で表現（アウトプット）します。
観察技法Ⅱ	「観察技法Ⅰ」に続き、ビジュアル表現のためのモチーフ観察方法について学びます。モチーフを観察し様々な情報を収集し、より多様な手法での表現（アウトプット）を試みます。
観察技法Ⅲ	1年次に身に付けたモチーフの観察方法を活かして、自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、デッサンやイラスト、立体造形など、様々な手法で表現します。
観察技法Ⅳ	自身のCG制作に役立つモチーフの観察・情報収集を行い、作品としてのクオリティ・完成度の高さにこだわった表現（アウトプット）を行います。

科目名	概要
3DCG 制作実習 (G) (ゲームCG専攻)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、ゲーム CG 分野への就職活動でアピールできる作品制作を行います。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図ります。
卒業制作 (G) (ゲームCG専攻)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行います。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えうるクオリティでの完成を目指します。
3DCG 制作実習 (A) (CGアニメ専攻)	各自の方向性や得意分野に応じて技術力・表現力を高め、CG アニメーション分野への就職活動でアピールできる作品制作を行います。あわせて、効率的な作業の検討や問題解決能力の向上など、スペシャリストとしてのステップアップも図ります。
卒業制作 (A) (CGアニメ専攻)	2年間の学習や研究成果の集大成となる作品の制作を行います。卒業制作発表会をはじめとする外部への作品公開に堪えうるクオリティでの完成を目指します。
就職活動リテラシーⅠ	CG・ゲーム業界への就職にターゲットを絞り、活動内容やスケジュールの確認、業界研究、自己分析を行い、就職に対する意識を高めます。また履歴書や自己PRなど、就職活動で必要となる書類の作成方法を学習します。
就職活動リテラシーⅡ	就職活動に向けた書類作成に加え、CG デザイナーとしての就職活動に欠かせないポートフォリオ（作品帳）について、役割や収録内容、制作方法などを学習します。また、CG 系企業を想定した面接対策を行います。