

平成 25 年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」

CG分野における 積上げ式モデル・カリキュラム

CGクリエイター養成の新たな学習システムの基盤整備プロジェクト

目次

1.まえがき	3
2.はじめに	4
3.積み上げ式カリキュラム科目設定一覧	5
4.習得技術と科目ユニット一覧	6
5.仕上がり像	7
・CG技術基礎	9
・CG技術応用	10
・CG専門技術基礎	11
・CG専門技術応用	12
6.ユニットシート	13
・CG技術基礎 (CG01)	
・CGデザイン基礎 (CG01-001)	14
・映像技術基礎 (CG01-002)	22
・造形/デザイン基礎 (CG01-003)	28
・関連知識基礎 (CG01-005)	30
・CG技術応用 (CG02)	
・CGデザイン応用 (CG02-001)	33
・映像技術応用 (CG02-002)	37
・造形/デザイン応用 (CG02-003)	40
・関連知識応用 (CG02-005)	44
7.あしがき	47

1. まえがき

本書は、社会人等の実践的な職業能力を育成する効果的な学習体系の構築を目指し、実際の専門学校のカリキュラムをベースとして編集されたモデルカリキュラムである。

1. 1. 本書の目的

本書は、社会人等のまとまった時間を確保する事が困難な人を対象とした、短期教育プログラムの開発・モジュール化の促進や、これらの短期教育プログラムの積み上げによって、正規課程修了に繋げる事のできる仕組みのモデルを構築する事を目指して作成されたものである。

カリキュラム全体を、目指す仕上がり像ごとにレベル分けし、履修状態によって習得したスキルの可視化を実現する事を目的として作成している。

また、現行の専門学校のカリキュラムに、実践的な内容の新規科目を新設し、既存カリキュラムの弱点を補う事も目指している。

1. 2. 本書の構成

本書ではまず、各カテゴリごとの習得技術および科目設定を、各レベルごとにマトリックスで表現している。そして、各科目のユニット一覧と、インデックス、さらに、各科目のユニットシートから構成されている。

2. はじめに

2020年には世界の文化産業全体の市場規模は900兆円以上になるといわれ、その中で日本の内需産業である文化産業を外需産業へ転換しシェアを拡大することが重要な戦略として位置づけられている。インターネット技術の進展や情報・映像機器の高度化・多様化に対応したCGクリエイターの需要が拡大し、その育成が求められているとともに国際的に評価の得られるコンテンツ技術者の育成が急務である。本事業は、昨年度の成果である標準カリキュラムに基に検討した積上げ式のカリキュラムのくお地区・整備を行った。さらに単位互換制度や履修証明制度等について体制・仕組みを検討し協議した。

現在多くの専門学校で2年課程が採用されているが、現時点で1年次の12月から就職活動が解禁され、他のカテゴリーの学生と歩調を合わすかの如く、就職活動を開始している。この場合、入学後8カ月しか学ぶ期間がない。これではCGクリエイターに必要な技術教育の授業が十分に行われず、即戦力として国際的に評価の得られるコンテンツ技術者の育成には程遠い状況である。

そこで、個人として評価を得られる作品の制作が出来るための技術教育を2年間しっかりと行い、その後作品制作に従事できるカリキュラム構成を作成しました。さらに産学連携を強化し、企業と学生の共同作業のプロジェクト作成などを行い、CG分野の中核的専門人材養成の教育基盤整備を推進する。また多くのCG制作プロダクションが、学生に求めるものとして、①仕事に取り組む前向きな姿勢、②協調性や柔軟性、③情報収集への意欲、④プレゼンテーション能力などのヒューマンスキルがあげられている。それへの対策として、2年間でみっちり基礎を習得し、3年次にチームでの作品制作に携わる事により、これらのヒューマンスキルを磨いていくカリキュラム構築を意識したい。

CG分野における積上げ式カリキュラムの構築において、技術進歩の速い分野だけに、カリキュラムそのものの構成を時代とともに変更出来る柔軟性も持たせたい。

3. CG分野における積み上げ式カリキュラム科目設定一覧

レベル		カテゴリ	CGデザイン系	映像系	造形系	プログラミング系	関連知識・就業支援
ミドルレベル	4年次	CG専門技術 応用	CG制作実践	映像コンテンツ制作		システム設計応用	就職支援応用
	3年次	CG専門技術 基礎	CG制作応用	先端映像技術研究		システム設計基礎	就職支援基礎
エントリーレベル	2年次	CG技術応用	CGデザイン応用	映像技術応用	造形/デザイン応用	CGプログラミング応用	関連技術応用
	1年次	CG技術基礎	CGデザイン基礎	映像技術基礎	造形/デザイン基礎	CGプログラミング基礎	関連技術基礎

4. 習得技術と科目ユニット一覧

■専門学校4年課程

レベル	技術コード	技術名	科目コード	科目名	ユニットコード	ユニット名		
エントリーレベル	1	CG01	CG01-001	CGデザイン基礎	CG01-001-001	CG制作Ⅰ		
					CG01-001-002	CG制作Ⅱ		
					CG01-001-003	CG制作実習Ⅰ		
					CG01-001-004	CG制作実習Ⅱ		
					CG01-001-005	視覚表現演習Ⅰ		
					CG01-001-006	視覚表現演習Ⅱ		
					CG01-001-007	CG表現演習Ⅰ		
					CG01-001-008	CG表現演習Ⅱ		
					CG01-001-009	2D-VFX制作実習Ⅰ		
					CG01-001-010	2D-VFX制作実習Ⅱ		
			CG01-002	映像技術基礎	CG01-002-001	映像制作基礎		
					CG01-002-002	映像制作技法Ⅰ		
					CG01-002-003	デジタル映像表現技法Ⅰ		
					CG01-002-004	デジタル映像表現技法Ⅱ		
					CG01-002-005	映像リテラシー		
					CG01-002-006	映像機器		
			CG01-003	造形/デザイン基礎	CG01-003-001	イメージデザイン		
					CG01-003-002	デッサンⅠ		
					CG01-003-003	デッサンⅡ		
					CG01-003-004	イメージデザインⅠ		
	CG01-003-005	イメージデザインⅡ						
	CG01-003-006	造形技法Ⅰ						
	CG01-004	CGプログラミング基礎	CG01-004-001	CG数学				
			CG01-004-002	レンダリングアルゴリズム				
			CG01-004-003	Mayaエクスペリション				
			CG01-004-004	ProcessingⅠ				
			CG01-004-005	ProcessingⅡ				
	CG01-005	関連知識基礎	CG01-005-001	CG概論Ⅰ				
			CG01-005-002	CG概論Ⅱ				
			CG01-005-003	CGプロセス				
			CG01-005-004	CGリテラシー				
			CG01-005-005	就職活動リテラシー				
	2	CG02	CG技術応用	CG02-001	CGデザイン応用	CG02-001-001	CG制作実習Ⅲ	
						CG02-001-002	CG制作実習Ⅳ	
						CG02-001-003	CG映像制作実習	
						CG02-001-004	3D-VFX制作実習Ⅰ	
						CG02-001-005	3D-VFX制作実習Ⅱ	
						CG02-001-006	モーションキャプチャ	
						CG02-001-007	Zbrush基礎	
						CG02-001-008	3dsMax基礎	
						CG02-001-009	MotionBuilder基礎	
						CG02-002	映像技術応用	CG02-002-001
		CG02-002-002	映像表現研究					
		CG02-002-003	CG映像表現研究					
		CG02-002-004	映像制作技法Ⅱ					
CG02-003-001		デッサンⅢ						
CG02-003		造形/デザイン応用	CG02-003-002	デジタルデッサンⅠ				
			CG02-003-003	デジタルデッサンⅡ				
			CG02-003-004	CG映像デザインワーク				
			CG02-003-005	デザイン発想法				
CG02-004		CGプログラミング応用	CG02-004-001	CGプログラミングⅠ				
			CG02-004-002	CGプログラミングⅡ				
			CG02-004-003	MEL				
			CG02-004-004	MEL応用				
CG02-005		関連知識応用	CG02-005-001	ライティングコミュニケーションⅠ				
			CG02-005-002	ライティングコミュニケーションⅡ				
			CG02-005-003	知的財産法				
	CG02-005-004		就職活動リテラシーⅡ					
	3		CG03	CG専門技術基礎	CG03-001	CG制作応用	CG03-001-001	CG映像制作
							CG03-001-002	デッサンⅣ
CG03-001-003		デッサンⅤ						
CG03-001-004		MotionBuilder基礎						
CG03-001-005		ZBrush基礎						
CG03-001-006	3dsMax基礎							
CG03-001-007	総合制作Ⅰ							
CG03-002	先端映像技術研究	CG03-002-001	ポストプロダクション実習Ⅰ					
		CG03-002-002	ポストプロダクション実習Ⅱ					
		CG03-002-003	先端CG技術研究Ⅰ					
CG03-003	システム設計基礎	CG03-003-001	エマーシングテクノロジー					
		CG03-003-002	システム設計Ⅰ					
		CG03-003-003	システム設計Ⅱ					
		CG03-003-004	総合制作Ⅱ					
CG03-004	就職支援基礎	CG03-004-001	プロダクション実習Ⅰ					
		CG03-004-002	プロダクション実習Ⅱ					
		CG03-004-003	プレゼンテーション技法Ⅰ					
		CG03-004-004	プレゼンテーション技法Ⅱ					
		CG03-004-005	ポートフォリオ制作					
4	CG04	CG専門技術応用	CG04-001	CG制作実践	CG04-001-001	卒業制作Ⅰ(Ⅰ)		
					CG04-001-002	卒業制作Ⅰ(Ⅱ)		
					CG04-001-003	3DCGソフトウェア技術研究Ⅰ		
					CG04-001-004	3DCGソフトウェア技術研究Ⅱ		
			CG04-002	映像コンテンツ制作	CG04-002-001	映像コンテンツ制作Ⅰ		
					CG04-002-002	映像コンテンツ制作Ⅱ		
			CG04-003	システム設計応用	CG04-004-001	卒業制作Ⅱ(Ⅰ)		
					CG04-004-002	卒業制作Ⅱ(Ⅱ)		
	CG04-004-003	プログラム技術研究Ⅰ						
	CG04-004-004	プログラム技術研究Ⅱ						
	CG04-004	就職支援応用	CG04-004-001	プロジェクトマネジメントⅠ				
			CG04-004-002	プロジェクトマネジメントⅡ				
			CG04-004-003	ドキュメント技法Ⅰ				
			CG04-004-004	ドキュメント技法Ⅱ				

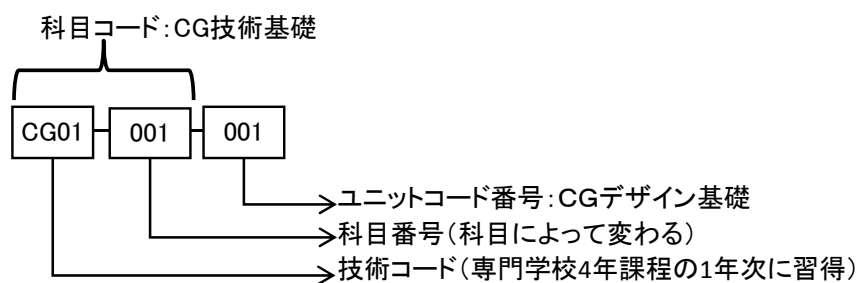
5. 仕上がり像

まえがき

本章は「3. CG分野における積み上げ式カリキュラム科目設定一覧」および「4. 習得技術と科目ユニット一覧」に基づき、レベルごとに前提スキルと仕上がり像を示した。また、科目ごとに目標と履修者に求める詳細な前提スキルを明らかにしている。これらによって目指すレベルと履修者の現状のスキルレベルとを照らし合わせて履修の選択に役立てられるようにした。

科目コードは、専門学校4年課程の技術コードを先頭に、科目番号およびユニット番号としている。

例)



CG技術基礎					レベル	技術コード
					エントリレベル-1	CG01
仕上がり像	デザイナーの感性と造形力を備えたCGクリエイターとしての基礎知識を習得している。					
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。					
科目名	CGデザイン基礎	映像技術基礎	造形/デザイン基礎	CGプログラミング基礎	関連知識基礎	
科目コード	CG01-001	CG01-002	CG01-003	CG01-004	CG01-005	

CGデザイン基礎					科目コード
					CG01-001
目 標	CGデザインの基本的で重要なツールや機能をマスターする。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG制作 I	CG制作 II	CG制作実習 I	CG制作実習 II	視覚表現演習 I
ユニット番号	CG01-001-001	CG01-001-002	CG01-001-003	CG01-001-004	CG01-001-005
ユニット名	視覚表現演習 II	CG表現演習 I	CG表現演習 II	2D-VFX制作実習 I	2D-VFX制作実習 II
ユニット番号	CG01-001-006	CG01-001-007	CG01-001-008	CG01-001-009	CG01-001-010

映像技術基礎					科目コード
					CG01-002
目 標	映像制作の基本的な撮影、編集を理解し、基礎知識を学習し、CG合成に役立てる。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	映像制作基礎	映像制作技法 I	デジタル映像表現技法 I	デジタル映像表現技法 II	映像リテラシー
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002	CG01-002-003	CG01-002-004	CG01-002-005
ユニット名	映像機器	映像制作演習			
ユニット番号	CG01-002-006	CG01-002-007			

造形/デザイン基礎					科目コード
					CG01-003
目 標	現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえる観察力と表現力を身につける。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	イメージデザイン	デッサン I	デッサン II	イメージデザイン I	イメージデザイン II
ユニット番号	CG01-003-001	CG01-003-002	CG01-003-003	CG01-003-004	CG01-003-005
ユニット名	造形技法 I	造形技法 II			
ユニット番号	CG01-003-006	CG01-003-007			

CGプログラミング基礎					科目コード
					CG01-004
目 標	CGIに関する数学とプログラミングについての基礎知識を習得する。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG数学	レンダリングアルゴリズム	Mayaエクスプレッション	Processing I	Processing II
ユニット番号	CG01-004-001	CG01-004-002	CG01-004-003	CG01-004-004	CG01-004-005

関連知識基礎					科目コード
					CG01-005
目 標	CGクリエイターとして活躍するために基本となる一般知識について理解する。				
前提スキル	高等学校初年度程度の数学知識を有し、パソコンの基本操作ができる者を対象とする。				
ユニット名	CG概論 I	CG概論 II	CGプロセス	CGリテラシー	就職活動リテラシー
ユニット番号	CG01-005-001	CG01-005-002	CG01-005-003	CG01-005-004	CG01-005-005

CG技術応用					レベル	技術コード
					エントリーレベル-2	CG02
仕上がり像	デザイナーとしての感性と造形力を備えた創造力豊かなCGクリエイターとしての基礎業務ができる。					
前提スキル	CG技術基礎を履修済みもしくは同等程度の知識					
科目名	CGデザイン応用	映像技術応用	造形/デザイン応用	CGプログラミング応用	関連知識応用	
科目コード	CG02-001	CG02-002	CG02-003	CG02-004	CG02-005	

CGデザイン応用					科目コード	CG02-001
目 標	CGデザインの基本的で重要なツールが使えるようになる					
前提スキル	CG技術基礎のCGデザインを履修済みもしくは同等程度の知識					
ユニット名	CG制作実習 III	CG制作実習 IV	CG映像制作実習	3D-VFX制作実習 I	3D-VFX制作実習 II	
ユニット番号	CG02-001-001	CG02-001-002	CG02-001-003	CG02-001-004	CG02-001-005	
ユニット名	モーションキャプチャ	Zbrush基礎	3dsMax基礎	MotionBuilder基礎		
ユニット番号	CG02-001-006	CG02-001-007	CG02-001-008	CG02-001-009		

映像技術応用					科目コード	CG02-002
目 標	映像制作の基本的な撮影、編集ができる。					
前提スキル	CG技術基礎の映像を履修済みもしくは同等程度の知識					
ユニット名	映像構成論	映像表現研究	CG映像表現研究	映像制作技法 II		
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002	CG01-002-003	CG01-002-004		

造形/デザイン応用					科目コード	CG02-003
目 標	現実空間の物の形態や構造、質感を的確にとらえ、それらが描ける力を身につける。					
前提スキル	CG技術基礎の造形/デザインを履修済みもしくは同等程度の知識					
ユニット名	デッサン III	デジタルデッサンI	デジタルデッサンII	CG映像デザインワーク	デザイン発想法	
ユニット番号	CG02-003-001	CG02-003-002	CG02-003-003	CG02-003-004	CG02-003-005	
ユニット名	CGプレゼンテーション					
ユニット番号	CG02-003-006					

CGプログラミング応用					科目コード	CG02-004
目 標	CGIに関係するプログラミングについて基礎的な実践力を習得する。					
前提スキル	CG技術基礎のプログラミングを履修済みもしくは同等程度の知識					
ユニット名	CGプログラミング I	CGプログラミング II	MEL	MEL応用		
ユニット番号	CG02-004-001	CG02-004-002	CG02-004-003	CG02-004-004		

関連知識応用					科目コード	CG02-005
目 標	CG分野への就職活動の流れを理解し、プランニングや自己PRができるようにする。					
前提スキル	関連知識基礎を履修済みもしくは同等程度の知識					
ユニット名	ライティングコミュニケーション I	ライティングコミュニケーション II	知的財産法	就職活動リテラシー II		
ユニット番号	CG02-005-001	CG02-005-002	CG02-005-003	CG02-005-004		

CG専門技術基礎				レベル	技術コード
				ミドルレベル-1	CG03
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる基礎力を有する。				
前提スキル	CG技術基礎・応用を履修済				
科目名	CG制作応用	先端映像研究	システム設計基礎	就職支援基礎	
科目コード	CG03-001	CG03-002	CG03-003	CG03-004	

CG制作応用				科目コード : CG03-001	
目 標	CGデザイン制作の応用ツールや機能をマスターする。				
前提スキル	CG技術基礎・応用のCGデザインを履修済み				
ユニット名	CG映像制作	デッサンⅣ	デッサンⅤ	MotionBuilder基礎	ZBrush基礎
ユニット番号	CG03-001-001	CG03-001-002	CG03-001-003	CG03-001-004	CG03-001-005
ユニット名	3dsMax基礎	総合制作1			
ユニット番号	CG03-001-006	CG03-001-007			

先端映像研究				科目コード : CG03-002	
目 標	先端CG関連技術やオーサリング技術を理解する。				
前提スキル	CG0技術基礎・応用の映像技術基礎・応用を履修済み				
ユニット名	ポストプロダクション実習Ⅰ	ポストプロダクション実習Ⅱ	先端CG技術研究Ⅰ	先端CG技術研究Ⅰ	
ユニット番号	CG03-002-001	CG03-002-002	CG03-002-003	CG03-002-004	

システム設計基礎				科目コード : CG03-003	
目 標	クライアントの要望に応じたシステム設計や企画・開発の基礎を実践的に身に付ける。				
前提スキル	CG技術基礎・応用のプログラムを履修済み				
ユニット名	エマージングテクノロジー	システム設計Ⅰ	システム設計Ⅱ	総合制作2	
ユニット番号	CG03-003-001	CG03-003-002	CG03-003-003	CG03-003-004	

就職支援基礎				科目コード : CG03-004	
目 標	CG分野への就職活動に必要な審査への対応スキルの基礎を身に付ける。				
前提スキル	高校卒業程度の国語力とCG技術基礎・応用レベルの作品表現能力				
ユニット名	プロダクション実習Ⅰ	プロダクション実習Ⅱ	プレゼンテーション技法Ⅰ	プレゼンテーション技法Ⅱ	ポートフォリオ制作
ユニット番号	CG03-004-001	CG03-004-002	CG03-004-003	CG03-004-004	CG03-004-005
ユニット名	就職活動リテラシーⅢ				
ユニット番号	CG03-004-006				

CG専門技術応用				レベル	技術コード
				ミドルレベル-2	CG04
仕上がり像	高度な3DCG制作技術やCGエンジニアとしての高い技術の基礎を習得し、実践できる。				
前提スキル	CG専門技術基礎を履修済みもしくは同等程度の知識				
科目名	CG制作実践	コンポジット技術研究	システム設計応用	就職支援応用	
科目コード	CG04-001	CG04-002	CG04-003	CG04-004	

CG制作実践				科目コード : CG04-001	
目 標	CG制作をプロとして即戦力で対応できるスキルを身につける。				
前提スキル	CG専門技術基礎.CG制作応用を履修済み				
ユニット名	卒業制作1(Ⅰ)	卒業制作1(Ⅱ)	3DCGソフトウェア技術研究Ⅰ	3DCGソフトウェア技術研究Ⅱ	
ユニット番号	CG04-001-001	CG04-001-002	CG04-001-003	CG04-001-004	

映像コンテンツ制作				科目コード : CG04-002	
目 標	デザイナー、プログラマーそれぞれの役割を果たしながらCG映像作品をグループで制作する。				
前提スキル	CG専門技術の先端映像研究を履修済み				
ユニット名	映像コンテンツ制作Ⅰ	映像コンテンツ制作Ⅱ			
ユニット番号	CG01-002-001	CG01-002-002			

システム設計応用				科目コード : CG04-003	
目 標	システム企画・設計・開発をプロとして即戦力で対応できるスキルを身につける。				
前提スキル	CG専門技術基礎のシステム設計基礎を履修済み				
ユニット名	卒業制作2(Ⅰ)	卒業制作2(Ⅱ)	プログラム技術研究Ⅰ	プログラム技術研究Ⅱ	
ユニット番号	CG04-003-001	CG04-003-002	CG04-003-003	CG04-003-004	

就職支援応用				科目コード : CG04-004	
目 標	CG分野への就職活動に必要な審査への実践的なスキルを身に付ける。				
前提スキル	就職支援基礎履修済み				
ユニット名	プロジェクトマネジメントⅠ	プロジェクトマネジメントⅡ	ドキュメント技法Ⅰ	ドキュメント技法Ⅱ	
ユニット番号	CG04-004-001	CG04-004-002	CG04-004-003	CG04-004-004	

6.ユニットシート（抜粋）

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-003	CG制作実習 I		4							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-003 / CG制作実習 I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CG制作	・Mayaの基本ウィンドウと操作	実習	○
2		・Maya基礎-SimpleBug作成	実習	○
3		・プリミティブを使ったキャラクター:静止画の作成	実習	○
4		・NURBSモデリング・コーヒーカップ	実習	○
5		・NURBSモデリング・フォトフレーム	実習	○
6		・NURBSモデリング・スプーン	実習	○
7		・ポリゴンモデリング・エンピツ	実習	○
8		・ポリゴンモデリング・エンピツ削り	実習	○
9		・ポリゴンモデリング・スプーン	実習	○
10		・ポリゴンモデリング・はさみ	実習	○
11		・テクスチャー	実習	○
12		・質感表現	実習	○
13		・リアルなデスクトップ(静止画)の作成	実習	○
14		・Mentalray基礎	実習	○
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-004	CG制作実習Ⅱ		2							
主とする習得形態 /評価法	実習/ 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-004 / CG制作実習Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	キャラクターデザイン	・ガールキャラクターヘッドモデリング制作 I	実習	○
2		・ガールキャラクターヘッドモデリング制作 II	実習	○
3		・MayaHair(髪の毛)制作	実習	○
4		・キーフレームアニメーション制作	実習	○
5		・デフォーマーションを制作	実習	○
6		・カメラのアニメーション、アニメーションのレンダリング制作	実習	○
7		・オリジナルキャラクターアニメーション制作	実習	○
8		・パスアニメーション制作	実習	○
9		・コンストレインを利用したアニメーションやセットアップ制作	実習	○
10		・ジョイントとバインドを使用してキャラクターにセットアップ	実習	○
11		・IKを使用してキャラクターにセットアップ	実習	○
12		・キャラクターリギングを制作	実習	○
13		・キャラクターモーションを制作	実習	○
14		・進級制作・キャラクターアニメーションを制作 I	実習	○
15		・進級制作・キャラクターアニメーションを制作 II	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-005	視覚表現演習 I		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-005 / 視覚表現演習 I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・Photoshop基礎知識	実習	○
2		・Photoshopブラシの使い方	実習	○
3		・Photoshopレベル補正・トーンカーブ	実習	○
4		・Photoshop選択範囲・切り取り	実習	○
5		・Photoshop制作と講評会	実習	○
6		・Photoshopレイヤーとレイヤー構造	実習	○
7		・Photoshopレイヤーのカスタマイズ	実習	○
8		・Photoshop制作と講評会	実習	○
9		・PhotoshopNURBSとポリゴンのマッピング方法	実習	○
10		・PhotoshopポリゴンのUVマッピング方	実習	○
11		・Photoshop箱をUV展開してテクスチャを制作	実習	○
12		・Photoshop制作と講評会	実習	○
13		・Photoshopテクスチャ部分の修正	実習	○
14		・Photoshopのカスタムと効率化と応用	実習	○
15		・Photoshop制作と講評会	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-006	視覚表現演習Ⅱ			3						
主とする習得形態 /評価法	実習/課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-006 / 視覚表現演習Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・Photoshopによる写真加工でのテクスチャ制作	実習	○
2		・MayaによるCGキャラクターの服のUV展開Ⅰ	実習	○
3		・MayaによるCGキャラクターの顔のUV展開Ⅱ	実習	○
4		・MayaによるCGキャラクターの髪の毛の表現	実習	○
5		・MayaによるCGキャラクターの服の質感(皮製品)	実習	○
6		・テクスチャの制作手法(写真加工)	実習	○
7		・テクスチャの制作手法(凹凸加工)	実習	○
8		・テクスチャの制作手法(スペキュラ)	実習	○
9		・レンダリング手法基礎(メンタルレイⅠ)	実習	○
10		・レンダリング手法応用(メンタルレイⅡ)	実習	○
11		・レンダリングの質感表現の基礎	実習	○
12		・レンダリングの質感表現の応用	実習	○
13		・レンダリングの質感表現の発展	実習	○
14		・レンダリングの素材わけの概念	実習	○
15		・レンダリングのコンポジットの概念	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-007	CG表現演習 I		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-007 / CG表現演習 I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・Maya基礎復習・用語	実習	○
2		・授業復習とオリジナルキャラクター説明について【プリミティブキャラ】	実習	○
3		・授業復習と解説理解【NURBS】	実習	○
4		・ライトの種類と操作方法・影について	実習	○
5		・ライトの演習(ミッキー)モノクロ方法	実習	○
6		・ライトの種類(ミッキー)カラー方法	実習	○
7		・マテリアルの種類について	実習	○
8		・反射とスペキュラ(Blinn)について	実習	○
9		・屈折と透明(Phong+PhongE)について	実習	○
10		・光源になるもの、回り込む光などについて	実習	○
11		・ブラッシュアップ【brushup】について	実習	○
12		・ブラッシュアップ【スペキュラー】について	実習	○
13		・Mayaのカスタムと効率化と応用 I	実習	○
14		・Mayaのカスタムと効率化と応用 II	実習	○
15		・Mayaのカスタムと効率化と応用 III	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-008	CG表現演習Ⅱ			2						
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-001-008 / CG表現演習Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・Maya基礎復習・用語	実習	○
2		・進級制作課題の理解	実習	○
3		・モデリング復習	実習	○
4		・ライティング復習	実習	○
5		・合成復習	実習	○
6		・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅰ	実習	○
7		・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅱ	実習	○
8		・レンダリング(メンタルレイ)の理解Ⅲ	実習	○
9		・レンダリング(メンタルレイシェーダー)の理解Ⅰ	実習	○
10		・レンダリング(メンタルレイシェーダー)の理解Ⅱ	実習	○
11		・アニメーションの基礎把握	実習	○
12		・アニメーションの重力把握	実習	○
13		・アニメーションの完成把握	実習	○
14		・ロゴアニメーションの把握Ⅰ	実習	○
15		・ロゴアニメーションを把握Ⅱ	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-009	2D-VFX制作実習 I		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-001-009 / 2D-VFX制作実習 I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・After Effectsについての知識	実習	○
2		・After Effectsでの画像の動かし方	実習	○
3		・After Effectsでの画像のアニメーションの手法 I	実習	○
4		・After Effectsでの画像のアニメーションの手法 II	実習	○
5		・After Effectsでより複雑なアニメーションの手法	実習	○
6		・After Effectsでの映像の重ね方	実習	○
7		・After Effectsでオリジナルの映像制作 I	実習	○
8		・After Effectsでオリジナルの映像制作 II	実習	○
9		・After Effectsでの時間調整について	実習	○
10		・After Effectsで映像素材の加工について	実習	○
11		・After Effectsのエフェクトの理解	実習	○
12		・After Effectsのエフェクトパーティクルの映像作成	実習	○
13		・After Effectsでシーンで使えるパーティクルの手法	実習	○
14		・After Effectsでライトの表現	実習	○
15		・After Effectsでトラッキングの手法	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-001	CGデザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-001-010	2D-VFX制作実習Ⅱ			3						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-001-010 / 2D-VFX制作実習Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGデザイン	・グループワークにおける担当を把握	実習	○
2		・合成のための撮影・スケジュールを把握	実習	○
3		・合成のスキル取得方法	実習	○
4		・完成した映像をもとに、問題を見つけ解決	実習	○
5		・CG(浮いているもの)の合成方法	実習	○
6		・CG(影があるもの)の合成方	実習	○
7		・一連の合成手順手法	実習	○
8		・複雑な合成手法Ⅰ	実習	○
9		・複雑な合成手法Ⅱ	実習	○
10		・動く映像での合成	実習	○
11		・制作しながら合成の問題点把握	実習	○
12		・制作しながら合成の効果演習	実習	○
13		・コンポジション理解Ⅰ	実習	○
14		・コンポジション理解Ⅱ	実習	○
15		・コンポジション理解Ⅲ	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-001	映像制作基礎		3							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-002-001 / 映像制作基礎

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CG映像	・基礎的な映像制作	実習	○
2		・Adobe Premiereのオペレーション（音の読み込み。マーカー設定。インサート、オーバーレイ、インポイント、アウトポイント。）	実習	○
3		・Adobe Premiereのオペレーション理解（画像の色を変えるためのEffects機能の活用）	実習	○
4		・ビデオカメラでの撮影とビデオ編集（ビデオカメラの取り扱いと撮影。ビデオテープからのキャプチャ）	実習	○
5		・ビデオカメラでの撮影とビデオ編集（3ポイント編集、音の調整。アクションカットの接続）	実習	○
6		・クロマキー合成（クロマキー合成の概念とプロセス）	実習	○
7		・クロマキー合成（ビデオ撮影、PCキャプチャー）	実習	○
8		・クロマキー合成（ビデオ編集、合成作業）	実習	○
9		・カット割（ワンシーンワンカット、ワンシーン5カット、ワンシーン8カット以上）	実習	○
10		・カット割（カット割りに従った撮影）	実習	○
11		・カット割（素材の編集）	実習	○
12		・カット割（作品プレゼンテーション）	実習	○
13		・プレビズの位置づけと役割	実習	○
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-003	デジタル映像表現技法Ⅰ		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-002-003 / デジタル映像表現技法Ⅰ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像表現技法	・映像制作の役割	学科	
2		・映像業界の状況と仕事	学科	
3		・カメラの機能と光学的知識（絞り、シャッタースピード、感度と基本機能）	学科	
4		・カメラの機能と光学的知識（被写界深度）	学科	
5		・写真撮影における構図の基本と照明	学科	
6		・基本照明の基礎	学科	
7		・コンテニューイターのあり方	学科	
8		・ゾートロープ	学科	
9		・動画撮影の基礎（ショットサイズ、イマジナリーライン）	学科	
10		・動画撮影の基礎（レンズワーク、撮影スピード）	学科	
11		・動画撮影の基礎（ショットサイズ、イマジナリーライン）	学科	
12		・動画撮影の基礎（カメラオペレーション等の用語、撮影のコツ）	学科	
13		・動画撮影の基礎（カメラの配置、カメラアングル、ルック、照明の入れ方）	学科	
14		・動画撮影の基礎（撮影における注意点）	学科	
15		・まとめ	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-004	デジタル映像表現技法Ⅱ			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-002-004 / デジタル映像表現技法Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	デジタル映像技術	・デジタル画像基礎知識	学科	
2		・カメラワーク、ショットサイズ、アングルの用語	学科	
3		・カメラワーク	学科	
4		・CG検定過去問題の理解Ⅰ	学科	
5		・CG検定過去問題の理解Ⅱ	学科	
6		・CG検定過去問題の理解Ⅲ	学科	
7		・ビデオ撮影、ビデオ編集のコツ	学科	
8		・イマジナリーラインの理解	学科	
9		・映像編集の基礎知識Ⅰ	学科	
10		・映像編集の基礎知識Ⅱ	学科	
11		・映像編集の基礎知識Ⅲ	学科	
12		・映像編集の基礎知識Ⅳ	学科	
13		・映像編集の基礎知識Ⅴ	学科	
14		・合成	学科	
15		・映像制作を支える技術	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-005	映像リテラシー		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / レポート・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-002-005 / 映像リテラシー

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像リテラシー	・VFX作品に使われる技法、デジタル合成VFX	学科	
2		・制作の裏側について メイキング	学科	
3		・実写とCGの違い、3DCG	学科	
4		・シーン、シークエンス、ストーリーと物語を映像で表現する作品映像知識	学科	
5		・モンタージュ、シーンの順番、伏線について	学科	
6		・プロモーションビデオ ストーリー作品との違い	学科	
7		・最新の映像表現 VFX、CG知識	学科	
8		・実写、CGとの作風の違い(デジタル・アニメーション作品、3Dと2Dとの違い)	学科	
9		・アニメーション知識	学科	
10		・ドキュメンタリー知識	学科	
11		・ビデオアート知識	学科	
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-006	映像機器			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-002-006 / 映像機器

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像技術基礎	・カメラの基本操作	学科	
2		・ビデオ映像が完成するまでの過程(企画から完パケまで)	学科	
3		・素材の収録	学科	
4		・ノンリニア編集とリニア編集の違いⅠ	学科	
5		・ノンリニア編集とリニア編集の違いⅡ	学科	
6		・信号の流れ、機器の接続	学科	
7		・コンポジット・コンポーネント信号	学科	
8		・サイズの種類(画像サイズ SD HDTV 4K)	学科	
9		・テープの用途(ベータカム、ミニDV、VHS、D2)	学科	
10		・TCの使い方	学科	
11		・ケーブル、コネクタの種類 形状・名称知識	学科	
12		・日本・海外の規格	学科	
13		・色温度 変換フィルターの使い方	学科	
14		・色の基準 TBCによる色調整	学科	
15		・MAの必要性 MA作業	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-002	映像技術基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-002-007	映像制作演習			3						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-002-007 / 映像制作演習

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像技術基礎	・プレビズ制作とその理解	実習	○
2		・アクションカットの組み立てⅠ	実習	○
3		・アクションカットの組み立てⅡ	実習	○
4		・ショートストーリーの演出Ⅰ(カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)	実習	○
5		・ショートストーリーの演出Ⅱ(カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)	実習	○
6		・ショートストーリーの演出Ⅲ(カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)	実習	○
7		・ショートストーリーの演出Ⅳ(カット割り、絵コンテ作成、プレビズ作成)	実習	○
8		・作品の再編集	実習	○
9		・TVCMの制作(30秒) 企画	実習	○
10		・TVCMの制作(30秒) 企画内容のプレゼン	実習	○
11		・TVCMの制作(30秒) ストーリーボード作成、スケジュール作成	実習	○
12		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業Ⅰ	実習	○
13		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業Ⅱ	実習	○
14		・TVCMの制作(30秒) スケジュールに則った制作作業Ⅲ	実習	○
15		・TVCMの制作(30秒) 作品の試写会	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-003	造形/デザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-003-002	デッサン I		2							
主とする習得形態 /評価法	実習/課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-003-002 / デッサン I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	デッサン	・ガイダンス 基本形体を描く(幾何形体、木ブロック)	実習	○
2		・基本形体を描く(幾何形体、木ブロック)	実習	○
3		・手を描く I	実習	○
4		・手を描く II	実習	○
5		・静物デッサン I 目・鼻・口 石膏パーツ	実習	○
6		・静物デッサン II 目・鼻・口 石膏パーツ	実習	○
7		・静物デッサン III 目・鼻・口 石膏パーツ	実習	○
8		・人物クロッキー	実習	○
9		・写真模写 頭蓋骨 I	実習	○
10		・写真模写 頭蓋骨 II	実習	○
11		・静物デッサン I りんご、ブロック、布など(パース講義)	実習	○
12		・静物デッサン II りんご、ブロック、布など(パース講義)	実習	○
13		・静物デッサン III りんご、ブロック、布など(パース講義)	実習	○
14		・人物クロッキー	実習	○
15		・白色デッサン I 貝殻、ドライフラワーなど	実習	○
16		・白色デッサン II 貝殻、ドライフラワーなど	実習	○
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-003	造形/デザイン基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-003-004	イメージデザイン I		4							
主とする習得形態 /評価法	実習/課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-003-004 / イメージデザイン I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	イメージデザイン	・ガイダンスと設定・用語説明	学科	
2		・簡単な図形・クロッキー	学科	○
3		・立体物を描く 単体(ピーマン) 幾何形体を描く	学科	○
4		・パースについて理解	学科	○
5		・モノと台の関係を描く 静物クロッキー	学科	○
6		・対象物により近づけるよう描く 静物クロッキー I	実習	○
7		・対象物により近づけるよう描く 静物クロッキー II	実習	○
8		・人物の形に慣れる 人物クロッキー	実習	○
9		・2D的な人体把握から3D的な人体把握へ意識を変化させる	実習	○
10		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 I	実習	○
11		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 II	実習	○
12		・目などの各パーツ、骨格などを意識しデッサン 自画像 III	実習	○
13		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など I	実習	○
14		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など II	実習	○
15		・複雑なモチーフを描く描写力 静物・剥製など III	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-005	関連知識基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-005-003	CGプロセス		1							
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-005-003 / CGプロセス

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGプロセス	・Mayaについて 復習、用語	学科	
2		・課題サポート(プリミティブキャラ) アイディアイラスト作成	実習	○
3		・課題サポート(プリミティブキャラ) 構図、設定の再確認	実習	○
4		・課題サポート(NURBS) NURBS の復習、解説	実習	○
5		・Photoshop による課題制作 「手のひらの風景」サポート	実習	○
6		・課題サポート(ライティング) ライティングの復習、解説	実習	○
7		・課題サポート(ポリゴン) ポリゴンの復習、解説 I	実習	○
8		・課題サポート(ポリゴン) ポリゴンの復習、解説 II	実習	○
9		・課題サポート(リアルなデスクトップ) アイディア作成、画像素材の探し方など	実習	○
10		・課題サポート(リアルなデスクトップ) アイディアイラスト作成	実習	○
11		・課題サポート(リアルなデスクトップ) アイディアイラスト作成、製作準備	実習	○
12		・課題サポート(シェーダー) シェーダーの復習、解説 I	実習	○
13		・課題サポート(シェーダー) シェーダーの復習、解説 II	実習	○
14		・課題サポート(レンダリング) レンダリングの復習、解説	実習	○
15		・課題サポート(MentalRay) MentalRay の復習、解説 I	実習	○
16		・課題サポート(MentalRay) MentalRay の復習、解説 II	実習	○
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-005	関連知識基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-005-004	CGリテラシー		2							
主とする習得形態 /評価法	学科 / 試験・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG01-005-004 / CGリテラシー

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGリテラシー	CG業界全体の簡単な歴史	学科	
2		色についての基礎知識 I	学科	
3		色についての基礎知識 II	学科	
4		色以外の質感(Material)やTextureの知識	学科	
5		ライトとレンダリングの仕組み I	学科	
6		ライトとレンダリングの仕組み II	学科	
7		モデリング基礎知識	学科	
8		キャラクターモデリングの手法	学科	
9		アニメーションの基礎知識	学科	
10		キャラクターアニメーションの手法	学科	
11		CGカメラやその他のアニメーションについて知識	学科	
12		合成の基礎知識 I	学科	
13		合成の基礎知識 II	学科	
14		制作フローについての知識	学科	
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG01	CG技術基礎	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG01-005	関連知識基礎		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG01-005-005	就職活動リテラシー			2						
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題評価・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG01-005-005 / 就職活動リテラシー

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	就職リテラシー	・CG業界への就職活動の流れ	学科	
2		・自分が就職する目的	学科	
3		・履歴書の重要性	学科	
4		・履歴書の記入方法	学科	
5		・有名企業、職種等について	学科	
6		・勤務時間、収入等CG業界の特	学科	
7		・就職センターの活用方法	学科	
8		・自分が就職活動で優先する項目が何かを把握	学科	
9		・自己PRのための材料探し	学科	
10		・自己PRの感性	学科	
11		・履歴書 右半分(自己PR、志望動機)の作成/提出	学科	○
12		・履歴書 返却、修正点の確認/清書	学科	○
13		・就職活動準備 ポートフォリオ、カバーレター、封筒の宛名書き	学科	○
14		・面接対策(1)	学科	○
15		・面接対策(2)	学科	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-001	CG制作実習Ⅲ				2					
主とする習得形態 /評価法	実習/課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-001-001 / CG制作実習Ⅲ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CG制作実習	・歩行モーションの作成	実習	○
2		・歩行モーションの提出	実習	○
3		・物を持つコンストレインリグの学習	実習	○
4		・ロトスコープモーション:座る	実習	○
5		・ロトスコープモーション:持ち上げる	実習	○
6		・ロトスコープモーション:オリジナルor立ち上がるor下ろす	実習	○
7		・ロトスコープモーション:3作品以上シーンデータの提出	実習	○
8		・「誰もいない部屋」制作1 実寸モデリングとライティング	実習	○
9		・「誰もいない部屋」制作2 リアルな窓枠&床板モデリング	実習	○
10		・「誰もいない部屋」制作3 MR(GIとポータルライト)	実習	○
11		・ロトスコープモーション:6作品以上レンダリングムービーの提出	実習	○
12		・「誰もいない部屋」制作4 写真を使用したテクスチャー作成	実習	○
13		・「誰もいない部屋」制作5 Illustratorを使用した壁紙の作成	実習	○
14		・「誰もいない部屋」制作6 室内の演出と家具の制作	実習	○
15		・「誰もいない部屋」静止画提出	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-003	CG映像制作実習				3					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題提出		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-001-003 / CG映像制作実習

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CG映像制作実習	・ポートフォーリオ完成	学科	○
2		・ロトスコープ撮影	学科	○
3		・デモリールについて知る	学科	○
4		・DVDアンコールで簡単なメニューの制作	学科	○
5		・自分のDVD制作	学科	○
6		・より複雑なDVDを制作	学科	○
7		・オリジナルのDVDの完成	学科	○
8		・自分のDVDメニューの発表	学科	○
9		・自分の研究テーマ	学科	○
10		・CG映像研究テーマ発表	学科	○
11		・CG映像研究制作(準備)	学科	○
12		・CG映像研究制作 I (制作)	学科	○
13		・中間発表 修正点、改善点を見つける	学科	○
14		・CG映像研究制作(修正)	学科	○
15		・発表・講評会	学科	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-004	3D-VFX制作実習 I				3					
主とする習得形態 /評価法	学科・実習/課題		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-001-004 / 3D-VFX制作実習 I

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	3D-VFX制作実習	・効率よく制作を進めるワークフローの確立	実習	○
2		・実写合成をするための基礎知識	実習	○
3		・マッチムーブ オペレーション	実習	○
4		・環境マップの作り方①	実習	○
5		・環境マップの作り方②	実習	○
6		・IBLを用いた照明効果とFGのチューニング	実習	○
7		・実写合成プラクティス「カップ&ソーサー」 I	実習	○
8		・実写合成プラクティス「カップ&ソーサー」 II	実習	○
9		・実写合成プラクティス「手のひら」 I	実習	○
10		・実写合成プラクティス「手のひら」 II	実習	○
11		・実写合成プラクティス「廊下」 I	実習	○
12		・実写合成プラクティス「廊下」 II	実習	○
13		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 I	実習	○
14		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 II	実習	○
15		・実写合成プラクティス「ビル爆破」 III	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-001	CGデザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-001-005	3D-VFX制作実習Ⅱ				3					
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-001-005 / 3D-VFX制作実習Ⅱ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技	
1	3D-VFX制作実習	・前期の復習Ⅰ	学科		
2		・前期の復習Ⅱ	学科		
3		・パイプラインワークフローⅠ	学科		
4		・パイプラインワークフローⅡ	学科		
5		・実写合成ワークフロー	学科		
6		・実写合成グループ制作Ⅰ	実習	○	
7		・実写合成グループ制作Ⅱ	実習	○	
8		・実写合成グループ制作Ⅲ	実習	○	
9		・実写合成グループ制作Ⅳ	実習	○	
10		・実写合成グループ制作Ⅴ	実習	○	
11		・実写合成グループ制作Ⅵ	実習	○	
12		・制作発表会		実習	○
13		・進級制作サポート&Tips ニック ダイナミクス機能を使った各種シミュレーション		実習	○
14		・進級制作サポート&Tips ニック パーティクルを使ったVFX表現		実習	○
15		・進級制作サポート&Tips ニック 進級制作に関する技術サポート		実習	○
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-001	映像構成論				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG02-002-001 / 映像構成論

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像構成論	・時間軸を崩した構成で制作された作品を知る I	学科	
2		・時間軸を崩した構成で制作された作品を知る II	学科	
3		・ダイナミズムの表現、カット、サイズ I	学科	
4		・ダイナミズムの表現、カット、サイズ II	学科	
5		・50年代後半から60年代にかけて変化した作風を知る I	学科	
6		・50年代後半から60年代にかけて変化した作風を知る II	学科	
7		・いくつかの状況を表現する構成 I	学科	
8		・いくつかの状況を表現する構成 II	学科	
9		・世界で有名な映像監督・映像作品。その技法 I	学科	
10		・世界で有名な映像監督・映像作品。その技法 II	学科	
11		・ヨーロッパの作品から、地域によって作風が異なる作品 I	学科	
12		・ヨーロッパの作品から、地域によって作風が異なる作品 II	学科	
13		・映像作家と呼ばれる作品を知る	学科	
14		・最新の映像作品から VFX、CG表現を知る I	学科	
15		・最新の映像作品から VFX、CG表現を知る II	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-002	映像表現研究				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-002-002 / 映像表現研究

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像表現研究	・ポートフォーリオを完成 I	実習	○
2		・ポートフォーリオを完成 II	実習	○
3		・After Effectsデザイン【アニメーション】の制作	実習	○
4		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション】の制作	実習	○
5		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション II】の制作	実習	○
6		・After Effectsデザイン【ラインアニメーション III】の制作	実習	○
7		・After Effectsデザイン【エクスプレッション I】の制作	実習	○
8		・After Effectsデザイン【エクスプレッション II】の制作	実習	○
9		・After Effectsデザイン【エクスプレッション III】の制作	実習	○
10		・After Effectsデザイン【エクスプレッション IV】の制作	実習	○
11		・After Effectsデザイン【MayatoAE I】の制作	実習	○
12		・After Effectsデザイン【MayatoAE II】の制作	実習	○
13		・After Effectsデザイン【MayatoAE III】の制作	実習	○
14		・課題【モーショングラフィックス】の制作 I	実習	○
15		・課題【モーショングラフィックス】の制作 II	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-002	映像技術応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-002-003	CG映像表現研究				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-002-003 / CG映像表現研究

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	映像表現研究	・ポートフォーリオ完成 I	実習	○
2		・ポートフォーリオ完成 II	実習	○
3		・After Effects グラフエディターの使い方	実習	○
4		・After Effects パスを使ったラインアニメーション	実習	○
5		・After Effects シェイプレイヤーを使ったラインアニメーション	実習	○
6		・After Effects ラインアニメーションの応用	実習	○
7		・After Effects エクスプレッション基本・数式モーション	実習	○
8		・After Effects ランダム・ウィグラー・数式モーション	実習	○
9		・After Effects 応用・コネクション	実習	○
10		・After Effects 応用・コネクションその2 複雑なコネクション	実習	○
11		・After Effects MayaのカメラデータをAfter Effectsに持っていく手法	実習	○
12		・After Effects 合成手法	実習	○
13		・After Effects Mayaのカメラデータとの組み合わせ方、リライトイング	実習	○
14		・After Effects オリジナルのモーショングラフィックスの制作 I	実習	○
15		・After Effects オリジナルのモーショングラフィックスの制作 II	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-001	デッサンⅢ					4				
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-003-001 / デッサンⅢ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	デッサン	・手の構成デッサン クロッキー・デッサン モチーフの構造を意識し、画面を構成	実習	○
2		・手の構成デッサン ほかのモチーフと合わせてデッサンⅠ	実習	○
3		・手の構成デッサン ほかのモチーフと合わせてデッサンⅡ	実習	○
4		・静物デッサン 空間を意識して効率よくデッサン	実習	○
5		・静物デッサン 描きどころを意識して描き込む	実習	○
6		・静物デッサン 対象物により近づけるよう描く	実習	○
7		・静物デッサン 完成度を上げる	実習	○
8		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) ハイライト、中間調子、シャドウ部Ⅰ	実習	○
9		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) ハイライト、中間調子、シャドウ部Ⅱ	実習	○
10		・細密描写(色画用紙、白コンテ、鉛筆) モチーフのテクスチャ	実習	○
11		・デッサン研究Ⅰ	実習	○
12		・デッサン研究Ⅱ	実習	○
13		・人物クロッキー 複雑なモチーフの描写力	実習	○
14		・ヌードクロッキー・デッサン 人体の構造を意識	実習	○
15		・ヌードデッサン 人体の構造を意識	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-004	CG映像デザインワーク					1				
主とする習得形態 /評価法	実習 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-003-004 / CG映像デザインワーク

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CG映像デザインワーク	・ストップモーション映像の創作Ⅰ	実習	○
2		・ストップモーション映像の創作Ⅱ	実習	○
3		・ストップモーション映像の創作Ⅲ	実習	○
4		・シーンの接続手法Ⅰ	実習	○
5		・シーンの接続手法Ⅱ	実習	○
6		・シーンの接続手法Ⅲ	実習	○
7		・VFX素材を制作Ⅰ	実習	○
8		・VFX素材を制作Ⅱ	実習	○
9		・VFX素材を制作Ⅲ	実習	○
10		・トリックアート映像を制作Ⅰ	実習	○
11		・トリックアート映像を制作Ⅱ	実習	○
12		・トリックアート映像を制作Ⅲ	実習	○
13		・音響技法の学習Ⅰ	実習	○
14		・音響技法の学習Ⅱ	実習	○
15		・音響技法の学習Ⅲ	実習	○
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-005	デザイン発想法				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-003-005 / デザイン発想法

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	デザイン発想法	・作品の分析をし、コンテに起こす I	学科	
2		・作品の分析をし、コンテに起こす II	実習	○
3		・俳句からのイメージを具現化 イメージ画	実習	○
4		・俳句からのイメージを具現化 絵コンテ	実習	○
5		・俳句からのイメージを具現化 プレビズ	実習	○
6		・シナリオの書き方、シナリオの位置付け	実習	○
7		・卒業作品のプレビズを完成 企画・アイデア・資料探し	実習	○
8		・卒業作品のプレビズを完成 3つの企画を台本化	実習	○
9		・卒業作品のプレビズを完成 3つ台本からひとつを選び、カット割	実習	○
10		・卒業作品のプレビズを完成 絵コンテ	実習	○
11		・卒業作品のプレビズを完成 コンテ取り込み、素材作成 I	実習	○
12		・卒業作品のプレビズを完成 コンテ取り込み、素材作成 II	実習	○
13		・卒業作品のプレビズを完成 時間軸を考え、ビデオ編集・音入れ I	実習	○
14		・卒業作品のプレビズを完成 時間軸を考え、ビデオ編集・音入れ II	実習	○
15		・卒業作品のプレビズを完成 講評	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-003	造形/デザイン応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-003-006	CGプレゼンテーション				3					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG02-003-006 / CGプレゼンテーション

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	CGプレゼンテーション	・Adobe Illustrator 機能の再確認と、ツール	実習	○
2		・課題の復習と保存方法等	実習	○
3		・ポートフォーリオ作成を制作	実習	○
4		・Adobe Illustrator 機能勉強とロゴの制作	実習	○
5		・Adobe Illustrator ロゴマーク制作	実習	○
6		・Adobe Illustrator 機能勉強と文字の制作	実習	○
7		・Adobe Illustrator 名刺制作	実習	○
8		・Adobe Illustrator DVDラベル制作	実習	○
9		・Adobe Illustrator DVDジャケット制作	実習	○
10		・Adobe Illustrator デザイン演習Ⅰレイアウト構成制作	実習	○
11		・Adobe Illustrator デザイン演習Ⅱレイアウト構成：写真と文字の制作	実習	○
12		・Adobe Illustrator デザイン演習Ⅲ色彩 構成の制作	実習	○
13		・Adobe Illustrator ポートフォーリオ作成 Ver.2(Aグループ)の制作	実習	○
14		・Adobe Illustrator ポートフォーリオ作成 Ver.2(Bグループ)を制作	実習	○
15		・Adobe Illustrator 復習とまとめ	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-001	ライティングコミュニケーションⅠ				2					
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-005-001 / ライティングコミュニケーションⅠ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	ライティング	・コトバの持つ楽しさと深さを知ろうⅠ 自己紹介:コトバで自分を表現	学科	○
2		・コトバの持つ楽しさと深さを知ろうⅡ AIDMAからAISASへ	学科	○
3		・コミュニケーションのアイデアを言葉にする	学科	○
4		・FACTの整理	学科	○
5		・コミュニケーションの相手を考える	学科	○
6		・テーマを考える	実習	○
7		・キャッチフレーズを作ってみるⅠ	実習	○
8		・キャッチフレーズを作ってみるⅡ	実習	○
9		・ストーリーを考えるⅠ 起承転結、ページネーション	実習	○
10		・ストーリーを考えるⅡ 小見出し、リズム	実習	○
11		・プレゼンテーションスキルを磨くⅠ	実習	○
12		・プレゼンテーションスキルを磨くⅡ	実習	○
13		・自己表現Ⅰ	実習	○
14		・自己表現Ⅱ	実習	○
15		・総括	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-003	知的財産法					4				
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名： CG02-005-003 / 知的財産法

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	知的財産法	・知的財産とは	学科	
2		・知的財産権とは	学科	
3		・知的財産基本法	学科	
4		・コンプライアンス	学科	
5		・特許権とは	学科	
6		・特許を取得する方法	学科	
7		・特許権の侵害	学科	
8		・実用新案制度とは	学科	
9		・実用新案取得の例	学科	
10		・意匠権とは	学科	
11		・商標権とは	学科	
12		・著作権とは	学科	
13		・CGクリエイターとしての知的財産	学科	
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

コード/技術名	CG02	CG技術応用	習得年 単位数	1年		2年		3年		4年	
コード/科目名	CG02-005	関連知識応用		前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
コード/ユニット名	CG02-005-004	就職活動リテラシーⅡ					2				
主とする習得形態 /評価法	学科 / 課題・出席率		必要設備テキスト等		テキスト他						

コード/ユニット名: CG02-005-004 / 就職活動リテラシーⅡ

ユニットシート

回数	中項目	内 容	学科・実 習の別	実 技
1	就職活動リテラシー	・春季合同企業説明会に向けた準備	学科	
2		・今後の就職活動の進め方	学科	
3		・ポートフォリオの重要性について理解	学科	
4		・希望職種に応じてポートフォリオの修正点	学科	
5		・企業研修に参加する際の注意点について理解	学科	
6		・面接を受ける際のポイントについて理解	学科	
7		・面接を受ける際のポイントを踏まえて模擬面接Ⅰ	学科	
8		・面接を受ける際のポイントを踏まえて模擬面接Ⅱ	実習	○
9		・履歴書の再確認(自己PR、志望動機)	学科	○
10		・CGクリエイター／採用担当による講演会(1)	学科	
11		・CGクリエイター／採用担当による講演会(2)	学科	
12		・CGクリエイター／採用担当による講演会(3)	学科	
13		・就職活動計画	学科	
14		・就職活動状況報告、今後の就職活動の進め方	学科	
15		・就職活動に関する各種チェック項目の確認	学科	
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

7. あとがき

本書は、「積み上げ式カリキュラム」のモデルカリキュラムとして、既存の専門学校のカリキュラムをベースに検討し、作成したものである。

CG分野において、実践的に現場で活躍できる人材を育成するカリキュラムとして、また、社会人や求職者の学び直しのために、何を学ぶべきかを示すカリキュラムとして、履修後の到達レベルを示し、かつCGのどの分野にはどのような知識が必要なのかを把握できるカリキュラムとなることを目標として作成した。

今後、本カリキュラムがCG分野の積み上げ式カリキュラムの検討材料として有効に活用されることを願っています。

平成 25 年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進」事業
CGクリエイター養成の新たな学習システムの基盤整備プロジェクト

CG分野における積上げ式モデル・カリキュラム

平成 26 年 3 月

学校法人電子学園 日本電子専門学校
〒169-8522 東京都新宿区百人町 1-25-4
Tel : 03-3369-9333

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。