

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン I		指導担当者名	関根 慎一郎	
実務経験	美術・芸術大学予備校にて描画指導業務に10年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	135時間	週時間数	9時間		
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。特に1年次においては基礎力はもちろん制作することへの喜びや実感なども持てるよう、配慮していきたい。				
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。				
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般				
授業外学習 の方法	実習内容の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  前期	1	オリエンテーション・手のデッサン①	各生徒の自己紹介や講師紹介、授業の一年の流れ等の説明。画材準備後、自らの手を描いてみる。		
	2	基礎石膏体①(モチーフ×1)	円柱や立方体等の石膏立体を描く。鉛筆・画用紙等使用。		
	3	基礎石膏体②(モチーフ×2)	2個の立体を描く。		
	4	静物①(モチーフ×1)	身近なものを描く。		
	5	プラモデル制作	人体構造解釈のために市販のプラモデルを製作する。プラモデル・ニッパー等使用		
	6	プラモデル作品描写	制作したプラモデルにポーズを加え、それをデッサンする。		
	7	プラモデル作品描写	制作したプラモデルにポーズを加え、それをデッサンする。		
	8	プラモデル作品描写	制作したプラモデルにポーズを加え、それをデッサンする。		
	9	静物②(光輝物モチーフ×1)	金属のスプーンやフォークなどのモチーフを描く。		
	10	静物③(透明物モチーフ×1)	ペットボトルやコップ等のモチーフを描く。		
	11	風景スケッチ	WIZ校舎近辺をスケッチする。		
	12	人物クロッキー	生徒が交代でモデルになり、クロッキー(速描)をする。		
	13	期末考査対象課題: 自画像	自身の自画像を3週にわたり、描く。		
	14	期末考査対象課題: 自画像	自身の自画像を3週にわたり、描く。		
	15	期末考査対象課題: 自画像	自身の自画像を3週にわたり、描く。		
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンⅡ		指導担当者名	関根 慎一郎	
実務経験	美術・芸術大学予備校にて描画指導業務に10年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	45時間	週時間数	3時間		
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。特に1年次においては基礎力はもちろん制作することへの喜びや実感なども持てるよう、配慮していきたい。				
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。				
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般				
授業外学習 の方法	実習内容の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	1	振り返り週① 手のデッサン	鉛筆を握った手を描く。夏休み中に鈍った感覚を取り戻したい。		
	2	振り返り週② 基礎石膏体	基礎石膏体を1個描く。これもまた夏休み中に鈍った感覚を取り戻すため・		
	3	振り返り週③ 静物	身近な物を1個描く。		
	4	マンガ模写(5ターム連続)	精密な仕事や集中力を養う。模写という形を借りて、キャラクターデザインにも通じるイラストの作業に触れる。		
	5	マンガ模写(5ターム連続)	精密な仕事や集中力を養う。模写という形を借りて、キャラクターデザインにも通じるイラストの作業に触れる。		
	6	マンガ模写(5ターム連続)	精密な仕事や集中力を養う。模写という形を借りて、キャラクターデザインにも通じるイラストの作業に触れる。		
	7	マンガ模写(5ターム連続)	精密な仕事や集中力を養う。模写という形を借りて、キャラクターデザインにも通じるイラストの作業に触れる。		
	8	マンガ模写(5ターム連続)	精密な仕事や集中力を養う。模写という形を借りて、キャラクターデザインにも通じるイラストの作業に触れる。		
	9	静物④(野菜・果物モチーフ×1)	生ものを描いてみる。各自、野菜・果物を持参。		
	10	静物⑤(容器モチーフ×1)	鍋や箱など、容器のモチーフを1個描く。		
	11	期末考査対象課題: 風景模写	パースがついた風景を描く。長期の戸外制作はできないので模写とする。5週にわたり制作。		
	12	期末考査対象課題: 風景模写	パースがついた風景を描く。長期の戸外制作はできないので模写とする。5週にわたり制作。		
	13	期末考査対象課題: 風景模写	パースがついた風景を描く。長期の戸外制作はできないので模写とする。5週にわたり制作。		
	14	期末考査対象課題: 風景模写	パースがついた風景を描く。長期の戸外制作はできないので模写とする。5週にわたり制作。		
	15	期末考査対象課題: 風景模写	パースがついた風景を描く。長期の戸外制作はできないので模写とする。5週にわたり制作。		
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクタデザイン	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	基礎画力と表現の向上 キャラクターデザインの基礎を身につける		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	テキスト2冊、Photoshop		
授業外学習 の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  前期	1	オリエンテーション、基本図形	線の引き方、アタリのとり方を学び、 円・立方体など形を捉える
	2	スケッチ、陰影、質感	陰影、質感の描き方、表現を学ぶ
	3	マスコットキャラクターデザイン	既存のキャラクターを例に、マスコットキャラの描き方を学び 頭身の低い簡単なキャラクターを考えてみる
	4	人物全身(正面、側面、背面)	比率、人体基礎、男女比較 女性の体の特徴を知る
	5	人物全身(正面、側面、背面)	比率、人体基礎、男女比較 女性の体の特徴を知る
	6	全身三面図	裸体、各パーツの高さを合わせる
	7	人物全身(斜め前、斜め後ろ、二面図)	斜め向きの描き方
	8	人物顔(正面、斜め、横)	比率、男女比較、髪など各頭部パーツの描き方
	9	顔三面図	各パーツの高さを合わせる どの角度から見ても同一人物になるように
	10	手	比率、構造や可動域の把握 2チームに分かれて交代でモデルをしながらスケッチ
	11	足	比率、構造や可動域の把握 2チームに分かれて交代でモデルをしながらスケッチ
	12	全身三面図(顔、手足含む)	各パーツの高さを合わせる
	13	様々な角度で描く(アオリ)	斜め、アオリ、俯瞰 フィギュア、テキスト模写
	14	//(俯瞰)	斜め、アオリ、俯瞰 フィギュア、テキスト模写
	15	男性	性別の描きわけ、筋肉 男性の体の特徴を知る
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームグラフィック		指導担当者名	高橋侑子
実務経験				実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	ゲーム制作に必要な基礎的な技術の習得			
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況			
使用教材	Photoshop、Illustrator			
授業外学習 の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  後 期	1	UI作成(Photoshopのみ)	Photoshopの機能(スタイル)を使い簡単なUIを作成する	
	2	UI作成(Photoshop、Illustrator)	Illustratorの機能を使いUIのベースを作成→Photoshopへ移しレイヤースタイルをつけ仕上げる	
	3	UI作成(Photoshop、Illustrator)	Illustratorの機能を使いUIのベースを作成→Photoshopへ移しレイヤースタイルをつけ仕上げる	
	4	オリジナルUI作成	各自ゲームを想定しUIを作成してみる	
	5	オリジナルUI作成	各自ゲームを想定しUIを作成してみる	
	6	オリジナルUI作成	各自ゲームを想定しUIを作成してみる	
	7	オリジナルUI作成	各自ゲームを想定しUIを作成してみる	
	8	オリジナルUI作成	各自ゲームを想定しUIを作成してみる	
	9	ロゴ作成(Photoshopのみ)	既存のタイトルロゴの再現	
	10	ロゴ作成(Photoshopのみ)	既存のタイトルロゴの再現	
	11	ロゴ作成(Photoshop、Illustrator)	既存のタイトルロゴの再現、Illustratorで背景パーツの作成	
	12	ロゴ作成(Photoshop、Illustrator)	既存のタイトルロゴの再現、Illustratorで背景パーツの作成	
	13	ロゴ作成(Photoshop、Illustrator)	既存のタイトルロゴの再現、Illustratorで文字の編集、変形	
	14	ロゴ作成(Photoshop、Illustrator)	既存のタイトルロゴの再現、Illustratorで文字の編集、変形→Photoshopで仕上げ	
	15	ロゴの確認	個別指導	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームグラフィック	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	ゲーム制作に必要な基礎的な技術の習得		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	Photoshop、Illustrator		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	エフェクト、魔方陣	様々なタイプのエフェクト作成、魔方陣の作り方
	2	エフェクト、魔方陣	様々なタイプのエフェクト作成、魔方陣の作り方
	3	テキストチャ	シームレステキストチャ(壁)
	4	テキストチャ	シームレステキストチャ(壁)
	5	テキストチャ	シームレステキストチャ(石畳)
	6	テキストチャ	シームレステキストチャ(石畳)
	7	テキストチャ	木箱、木材テキストチャ
	8	テキストチャ	木箱、木材テキストチャ
	9	期末課題	ゲーム紹介パネルの制作及びプレゼン 好きな作品を紹介するためにプレゼンパネル(画像)を作成
	10	期末課題	ゲーム紹介パネルの制作及びプレゼン 好きな作品を紹介するためにプレゼンパネル(画像)を作成
	11	期末課題	架空のゲームを作っても可、レイアウト力を高めるのが狙い
	12	期末課題	架空のゲームを作っても可、レイアウト力を高めるのが狙い
	13	期末課題	課題作成
	14	期末課題	課題作成
	15	期末課題	課題の確認と提出
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習(Unity)		指導担当者名	市川 英将
実務経験	システム開発会社にてシステム開発業務に5年間従事			実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	業界で幅広く利用されているゲームエンジンであるUnityの使い方を学び、ゲーム制作を行えるレベルを目指す チーム制作経験を通して、企画力、チーム力、課題解決力の向上を目指す			
評価方法 評価基準	章毎の成果物を確認し、理解度を確認する 期末課題の成果物を確認し、Unityの習熟度を確認する			
使用教材	Unity,Unityの教科書			
授業外学習 の方法	テキストの予習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	Unity基礎知識	Unityの利用分野の説明とUnityの各機能を確認	
	2	オブジェクトの配置と動かし方①	2Dのルーレットゲーム制作を通してUnityでのゲーム制作の流れを学ぶ	
	3	オブジェクトの配置と動かし方②	2Dのルーレットゲーム制作を通してUnityでのゲーム制作の流れを学ぶ	
	4	UIと監督オブジェクト①	ドラッグで車を走らせるゲームの制作を通してUIや監督オブジェクトを学ぶ	
	5	UIと監督オブジェクト②	ドラッグで車を走らせるゲームの制作を通してUIや監督オブジェクトを学ぶ	
	6	Prefabとあたり判定①	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ	
	7	Prefabとあたり判定②	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ	
	8	Prefabとあたり判定③	2Dゲームの制作を通してPrefabとあたり判定について学ぶ	
	9	3Dゲームの作り方①	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ	
	10	3Dゲームの作り方②	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ	
	11	3Dゲームの作り方③	3Dの的当てゲームの制作を通し、2Dと3Dの制作の違いを学ぶ	
	12	レベルデザイン①	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ	
	13	レベルデザイン②	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ	
	14	レベルデザイン③	3Dのキャッチゲーム制作を通して、レベルデザインを学ぶ	
	15	期末課題	前期で学んだ内容を活かして、簡単なゲーム制作を行う	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習(Unity)	指導担当者名	市川 英将
実務経験	システム開発会社にてシステム開発業務に5年間従事		実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	各制作毎の成果物と制作状況を確認し、都度個々の弱点を確認する		
評価方法 評価基準	3回の制作を通して出来た成果物とチーム作業での取り組み指定を考慮して評価		
使用教材	Unity,Unityの教科書		
授業外学習 の方法	自作ゲームの開発		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画  後期	1	サンプルを改良してゲームを作る	サンプルの改良を通してゲーム企画について学ぶ
	2	カジュアルゲームを作る①	決められたテーマのカジュアルゲームを少人数チームで制作する
	3	カジュアルゲームを作る②	決められたテーマのカジュアルゲームを少人数チームで制作する
	4	チームでゲームを作る①	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う
	5	チームでゲームを作る②	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う
	6	チームでゲームを作る③	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う
	7	チームでゲームを作る④	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う
	8	チームでゲームを作る⑤	一ヶ月間の短い期間で少人数チームで企画から制作を行う
	9	振返り	短期間でのチーム制作を振り返り反省点を洗い出し解決策を考える
	10	テーマに沿ったゲームを作る①	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う
	11	テーマに沿ったゲームを作る②	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う
	12	テーマに沿ったゲームを作る③	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う
	13	テーマに沿ったゲームを作る④	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う
	14	テーマに沿ったゲームを作る⑤	実際にコンペで利用されたテーマ使いチームで企画から制作を行う
	15	振返り	チーム制作を振り返り反省点を洗い出し解決策を考える
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習		指導担当者名	青木健介
実務経験	-			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	3DCG制作の基本から応用の学習を通じて、3DCG制作能力の向上を図る。 ・モデリング基礎 ・質感、テクスチャ作成基礎 ・ライティング基礎 ・アニメーション基礎			
評価方法 評価基準	課題提出 授業態度			
使用教材	Autodesk Maya / 画像編集ソフト			
授業外学習の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	モデリング基礎	Mayaの基本操作・設定	
	2	モデリング基礎	Mayaの基本操作・設定	
	3	モデリング基礎	モデリング「刀の作成(西洋の刀、日本の刀)」	
	4	モデリング基礎	モデリング「刀の作成(西洋の刀、日本の刀)」	
	5	モデリング基礎	モデリング「刀の作成(西洋の刀、日本の刀)」	
	6	モデリング基礎	モデリング「刀の作成(西洋の刀、日本の刀)」	
	7	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクタ」	
	8	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクタ」	
	9	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクタ」	
	10	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクタ」	
	11	質感、テクスチャ作成	テクスチャ作成「サイコロ」 ・ハイパーシェード、マテリアルの作成	
	12	質感、テクスチャ作成	テクスチャ作成「サイコロ」 ・ハイパーシェード、マテリアルの作成	
	13	質感、テクスチャ作成	・UVマッピング、UVテクスチャエディタ、UVのスナップショット	
	14	質感、テクスチャ作成	・UVマッピング、UVテクスチャエディタ、UVのスナップショット	
	15	質感、テクスチャ作成	ハイパーシェード	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				



## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習		指導担当者名	青木健介
実務経験	-			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	3DCG制作の基本から応用の学習を通じて、3DCG制作能力の向上を図る。 ・モデリング基礎 ・質感、テクスチャ作成基礎 ・ライティング基礎 ・アニメーション基礎			
評価方法 評価基準	課題提出 授業態度			
使用教材	Autodesk Maya / 画像編集ソフト			
授業外学習の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	質感、テクスチャ作成	ハイパーシェード	
	2	質感、テクスチャ作成	剣のテクスチャ作成	
	3	質感、テクスチャ作成	剣のテクスチャ作成	
	4	質感、テクスチャ作成	質感設定	
	5	質感、テクスチャ作成	質感設定	
	6	ライティング基礎	ライトの種類と特徴、シャドウ(影)の設定	
	7	ライティング基礎	ライトの種類と特徴、シャドウ(影)の設定	
	8	ライティング基礎	屋内シーンのライティング	
	9	ライティング基礎	屋内シーンのライティング	
	10	アニメーション基礎	ボールバウンドのアニメーション	
	11	アニメーション基礎	ボールバウンドのアニメーション	
	12	アニメーション基礎	ライトの種類と特徴、シャドウ(影)の設定	
	13	アニメーション基礎	ライトの種類と特徴、シャドウ(影)の設定	
	14	アニメーション基礎	親子関係と階層構造	
	15	アニメーション基礎	アニメーションデータの作成	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	2DCG実習	指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイン業務に10年間従事		実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	Photoshopの基本的な使い方を習得し、デザイン能力の向上を図る。		
評価方法 評価基準	課題評価 授業態度		
使用教材	Photoshop クイックマスター (ウイネット)、Adobe Photoshop		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	■第1部 基本操作編 Chapter1	■序章 Adobe Photoshopとは
	2	■第1部 基本操作編 Chapter2	選択ツール
	3	Chapter3	その他の選択方法
	4	■第1部 基本操作編 Chapter4	カラーモードと色調補正
	5	Chapter5	ペイント
	6	■第1部 基本操作編 Chapter6	レイヤー操作
	7	Chapter7	パスとシェイプ
	8	■第1部 基本操作編 Chapter8	テキスト
	9	■第1部 基本操作編 Chapter9 Chapter10	フィルター・画像の入出力
	10	■第2部 コンテンツ制作編Chapter1	フォトレタッチ
	11	■第2部 コンテンツ制作編Chapter2	ロゴデザイン
	12	■第2部 コンテンツ制作編Chapter3	カード&ステーショナリー
	13	■第2部 コンテンツ制作編Chapter4	フォトコラージュ
	14	■第2部 コンテンツ制作編Chapter5	Webサイトのデザイン
	15	課題	課題の作成
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator実習		指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイン業務に10年間従事			実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	Illustratorの基本的な使い方を習得し、デザイン能力の向上を図る。			
評価方法 評価基準	課題提出 授業態度			
使用教材	Adobe Illustrator、Illustratorクイックマスター			
授業外学習の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	■第1部 基本操作編 Chapter1	Illustratorの概要・Illustratorの基本操作	
	2	■第1部 基本操作編 Chapter2	オブジェクトの基本操作	
	3	■第1部 基本操作編 Chapter3	カラー設定の基本操作	
	4	■第1部 基本操作編 Chapter4	オブジェクト編集の基本操作	
	5	■第1部 基本操作編 Chapter5	文字編集の基本操作	
	6	■第1部 基本操作編 Chapter6	パスの基本操作	
	7	課題	課題の提出	
	8	■第2部 応用操作編 Chapter1	オブジェクトの応用操作	
	9	■第2部 応用操作編 Chapter2	カラー設定の応用操作	
	10	■第2部 応用操作編 Chapter3 ■第2部 応用操	レイヤーの応用操作・文字編集の応用・パスの応用操作	
	11	■第3部 コンテンツ制作編 Chapter1	イラストレーション	
	12	■第3部 コンテンツ制作編 Chapter2	ロゴデザイン	
	13	■第3部 コンテンツ制作編 Chapter3 ■第3部 コンテンツ制作編 Chapter4	グラフを作成する	
	14	■第3部 コンテンツ制作編 Chapter5	印刷原稿の作成	
	15	課題	課題の作成	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩	指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイン業務に10年間従事		実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	30時間	週時間数	2時間
学習到達目標	A.F.T主催の色彩検定3級合格を目指す。 色に関する知識を深め、作品制作に活かす。		
評価方法 評価基準	レポート提出、期末テスト		
使用教材	色彩検定公式テキスト3級編／色彩検定過去問題集2級・3級／新配色カード199a		
授業外学習 の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	光と色	色はなぜ見えるのか?、眼の仕組み、照明と色の見え方、混色
	2	光と色	色はなぜ見えるのか?、眼の仕組み、照明と色の見え方、混色
	3	光と色	色はなぜ見えるのか?、眼の仕組み、照明と色の見え方、混色
	4	色の表示	色の分類と三属性、PCCS、言葉による色表示
	5	色の表示	色の分類と三属性、PCCS、言葉による色表示
	6	色の表示	色の分類と三属性、PCCS、言葉による色表示
	7	色彩心理	色の心理的効果、色の持つ視覚効果、色の知覚的効果
	8	色彩心理	色の心理的効果、色の持つ視覚効果、色の知覚的効果
	9	色彩調和色彩効果色彩と生活	配色の基本的な考え方、色相から配色を考える
	10	色彩調和色彩効果色彩と生活	配色の基本的な考え方、色相から配色を考える
	11	ファッション	ファッションとは、ファッションと色彩
	12	インテリア	インテリアと色彩インテリアのカラーコーディネーション
	13	環境	環境色彩、環境色彩が目指す色彩の働きエクステリア環境色彩の基礎
	14	環境	環境色彩、環境色彩が目指す色彩の働きエクステリア環境色彩の基礎
	15	確認テスト	確認テストを実施する
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator実習	指導担当者名	古俣いずみ
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	20時間	週時間数	2時間
学習到達目標	A.F.T主催の色彩検定3級合格を目指す。 色に関する知識を深め、作品制作に活かす。		
評価方法 評価基準	レポート提出、期末テスト		
使用教材	色彩検定公式テキスト3級編／色彩検定過去問題集2級・3級／新配色カード199a		
授業外学習 の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  後 期	1	光と色	確認テストと解説
	2	色の表示	確認テストと解説
	3	色彩心理	確認テストと解説
	4	色彩調和色彩効果色彩と生活	確認テストと解説
	5	ファッション	確認テストと解説
	6	インテリア	確認テストと解説
	7	環境	確認テストと解説
	8	模擬テスト	過去問題の実施と解説
	9	模擬テスト	過去問題の実施と解説
	10	模擬テスト	過去問題の実施と解説
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルペイント	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	ゲームに関わる2Dグラフィックス表現の取得と技術向上		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況、および最終課題の提出にて評価。		
使用教材	Photoshop、Illustrator		
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  後 期	1	オリエンテーション、線のクリンナップ	Photoshopでの主線の抜き出し
	2	線練習	Photoshopのブラシで線をひく練習直線→曲線→なぞる
	3	Photoshopを用いたデジタルペイント	基礎: アニメ塗り陰影の確認の為、モチーフとライトを準備
	4	Photoshopを用いたデジタルペイント	諧調を増やす
	5	Photoshopを用いたデジタルペイント	質感の表現
	6	Photoshopを用いたデジタルペイント	オリジナルキャラクター下書きをスキャン→デジタル線画～
	7	Photoshopを用いたデジタルペイント	オリジナルキャラクター加工(テクスチャ、パターン、フィルタetc)練習
	8	Photoshopを用いたデジタルペイント	オリジナルキャラクター各自自由に加工、アレンジ提出
	9	Illustratorを用いたデジタルペイント	ツール説明、トレース
	10	Illustratorを用いたデジタルペイント	ツール説明、トレース
	11	Illustratorを用いたデジタルペイント	オリジナルマスコットキャラクター
	12	Illustratorを用いたデジタルペイント	オリジナルマスコットキャラクター
	13	期末課題	Photoshopを用いての期末課題三面図(下書きから)
	14	期末課題	Photoshopを用いての期末課題三面図(下書きから)
	15	期末課題	Photoshopを用いての期末課題三面図(下書きから)
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	SpriteStudio実習		指導担当者名	菅家 利勝
実務経験	フリーゲームプランナーとしてゲーム企画開発業務に10年間従事			実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	スプライトスタジオを用いたアニメーション制作の手順を習得する。 ゲームに活用されるケースの多いキャラクタアニメーションに重点を置き、オリジナルキャラクターの作画からアニメーションまでのひと通りの工程を、演習を通して行う。 制作したキャラクタアニメーションはUnityのプロジェクトに組み込んで、実際にゲームとして動作するところまで確認する。			
評価方法 評価基準	スプライトスタジオのワークフローの理解。 キャラクタアニメーションの制作課題で作画からモーションまで全般を評価。			
使用教材	スプライトスタジオ(インディーライセンス/ver.5.x)、Unityプロジェクト(講師のみ利用)			
授業外学習の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	スプライトスタジオの導入	基本的な機能や活用事例の紹介、インストールから簡単な操作まで	
	2	ワークフロー体験	基本編	
	3	ワークフロー体験	インスタンス機能など	
	4	ワークフロー体験	エフェクト機能など	
	5	ワークフロー体験	UVスクロールやその他特殊な機能	
	6	ワークフロー体験	モーションのクオリティアップのポイント	
	7	キャラクタアニメーション	キャラクタアニメーション課題の制作にあたり、ワークフローのおさらいと課題のボ	
	8	キャラクタアニメーション	キャラクタ原画の作画作業	
	9	キャラクタアニメーション	キャラクタ原画の作画作業	
	10	キャラクタアニメーション	キャラクタ原画の作画作業	
	11	キャラクタアニメーション	キャラクタ原画の作画作業	
	12	キャラクタアニメーション	スプライトスタジオ作業	
	13	キャラクタアニメーション	スプライトスタジオ作業	
	14	キャラクタアニメーション	スプライトスタジオ作業	
	15	発表	課題提出されたものをUnity上で動作確認。修正、相互評価など	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	グラフィックデザイン		指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイン業務に10年間従事			実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	Illustratorを使用したグラフィックデザイン			
評価方法 評価基準	課題提出			
使用教材	Illustrator			
授業外学習 の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  後 期	1	オリエンテーション	グラフィックデザインとは	
	2	名刺作成	イラストレーターの復習	
	3	名刺作成	印刷→裁断	
	4	ポストカード作成	シチュエーションごとに作成	
	5	ポストカード作成	シチュエーションごとに作成	
	6	土地のゆるキャラの提案とデザイン	デザインテンプレート、テンプレート台紙用意	
	7	土地のゆるキャラの提案とデザイン	デザインテンプレート、テンプレート台紙用意	
	8	土地のゆるキャラの提案とデザイン	デザインテンプレート、テンプレート台紙用意	
	9	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	10	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	11	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	12	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザ	
	13	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザ	
	14	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザ	
	15	期末課題	課題の提出	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				



## 授業計画(シラバス)

科目名	テクスチャデザイン	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	テクスチャ作成の基本を学び、ポリゴンモデルの表現力を向上させる。 プログラマの学生は、デザイナーの学生に頼らなくても、簡易的なテクスチャ、およびポリゴンモデルを自力作成できるようになる。		
評価方法 評価基準	提出課題 授業態度		
使用教材	Autodesk Maya / Photoshop / デジタルカメラ		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画  後期	1	「タイルングテクスチャ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の加工</li> <li>・タイル状に並べた際のつなぎ目を消す方法</li> </ul>
	2	「アスファルト、路面の作成」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・前回の内容を活かして、路面の作成を行う</li> </ul>
	3	「アスファルト、路面の作成」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・前回の内容を活かして、路面の作成を行う</li> </ul>
	4	「アスファルト、路面の作成」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・マンホール、白線をテクスチャに追加する</li> </ul>
	5	「雑草」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・雑草テクスチャの作成</li> <li>・アルファチャンネルの作成(1bit,8bitアルファ)</li> </ul>
	6	「雑草」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・前回の内容を活かして、雑草の作成を行う</li> </ul>
	7	「樹木Ⅰ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・樹木のテクスチャ加工、一枚のテクスチャ内に枝葉と樹皮を同時に描く。</li> <li>・模様・質感を損わない方法</li> </ul>
	8	「樹木Ⅰ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・前回の内容を活かして、樹木の作成を行う</li> </ul>
	9	課題	課題の提出
	10	「岩、崖」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・岩テクスチャの作成(明暗、凹凸感の追加)</li> <li>・崖テクスチャの作成(タイルング加工)</li> </ul>
	11	「岩、崖」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベースになる写真素材の撮影を自分で行う</li> <li>・前回の内容を活かして、岩・崖の作成を行う</li> </ul>
	12	「金属」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テクスチャによる金属的な質感の再現</li> <li>・ヘアラインの再現</li> </ul>
	13	「金属」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポリゴンモデル作成</li> <li>・ノーマルマップの作成による質感の向上</li> </ul>
	14	「樹木Ⅱ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幹、枝をポリゴンモデルで作成して、樹皮テクスチャを加工適用する</li> <li>・葉を板ポリゴンで作成、葉テクスチャを加工、枝モデルに差し込み</li> </ul>
	15	課題	課題の作成
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作 I	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	90時間	週時間数	6時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う		
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う		
使用教材			
授業外学習 の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	9	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	10	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う
	11	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める
	12	マスター版開発	デバッグを行う
	13	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める
	14	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する
	15	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	120時間	週時間数	12時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う		
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う		
使用教材			
授業外学習 の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	5	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う
	6	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う
	7	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う
	8	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める
	9	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する
	10	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	180時間	週時間数	12時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う		
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う		
使用教材			
授業外学習 の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	9	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	10	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う
	11	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める
	12	マスター版開発	デバッグを行う
	13	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める
	14	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する
	15	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	文字や画像のレイアウト力の向上、弱点補強及び作品とポートフォリオの制作		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳、Photoshop、Illustrator		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	文字、画像のレイアウト	画像にあった文字レイアウト、フォント選びを行う
	2	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	3	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	4	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	5	ポートフォリオ制作、説明	ポートフォリオに必要なもの、内容などの説明、テキスト読みテンプレートの作成
	6	ポートフォリオ制作	テンプレート作成※ポートフォリオは各自進めておくよう指示
	7	構図について	様々な構図について学ぶ
	8	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	9	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	10	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	11	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	12	ポートフォリオ制作	ポートフォリオ進捗確認、制作
	13	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	14	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	15	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	文字や画像のレイアウト力の向上、弱点補強及び作品とポートフォリオの制作		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳、Photoshop、Illustrator		
授業外学習 の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  後 期	1	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	2	弱点補強(動物)	動物の描き方について学ぶ デジタル模写
	3	弱点補強(モンスター)	生息している環境による違いなどを学ぶ、種族など知識を広げる 様々なモンスターを描いてみる、オリジナルモンスターを考える
	4	弱点補強(モンスター)	生息している環境による違いなどを学ぶ、種族など知識を広げる 様々なモンスターを描いてみる、オリジナルモンスターを考える
	5	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	6	弱点補強(ロボ、メカ)	構造や部品など様々な作品を見て学ぶ 質感を出す
	7	弱点補強(ロボ、メカ)	構造や部品など様々な作品を見て学ぶ 質感を出す
	8	弱点補強(キャラクターデザイン)	1つのシルエットから複数のデザイン案を出す
	9	ポートフォリオ制作	各自制作
	10	ポートフォリオ制作	各自制作
	11	ポートフォリオ評価会	3年生にもポートフォリオを見てもらい、全員で評価シートに記入していく
	12	ポートフォリオ制作	各自制作
	13	ポートフォリオ制作	各自制作
	14	ポートフォリオ制作	各自制作
	15	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	CG概論	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	30時間	週時間数	2時間
学習到達目標	3次元CGを使ったデジタル映像制作のために必要な基礎知識と、色の特性、写真撮影、知的財産権など制作に必要な関連知識について学ぶ		
評価方法 評価基準	前期: 期末試験 後期: CGクリエイター検定ベーシックの可否及び評価ランク		
使用教材	入門CGデザイン		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画  前期	1	CGとは	CGとは・CGの歴史
	2	CGの産業応用	CGの産業応用・CG映像制作のワークフロー
	3	表現の基礎	デッサン
	4	表現の基礎	色と動き・文字
	5	2次元CGと写真撮影	次元CGの基礎
	6	2次元CGと写真撮影	写真撮影とレタッチ
	7	2次元CGと写真撮影	写真撮影とレタッチ
	8	テスト	小テスト
	9	3次元CGの制作	モデリング
	10	3次元CGの制作	マテリアル
	11	3次元CGの制作	アニメーション・カメラワーク
	12	3次元CGの制作	ライティング・レンダリング
	13	3次元CGの制作	コンポジット・編集
	14	技術の基礎	ハードウェアとソフトウェア デジタルの基礎
	15	期末試験	期末テスト
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	CG概論	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	20時間	週時間数	2時間
学習到達目標	3次元CGを使ったデジタル映像制作のために必要な基礎知識と、色の特性、写真撮影、知的財産権など制作に必要な関連知識について学ぶ		
評価方法 評価基準	前期: 期末試験 後期: CGクリエイター検定ベーシックの可否及び評価ランク		
使用教材	入門CGデザイン		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	6章 知的財産権	知的財産権
	2	6章 知的財産権	知的財産権
	3	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	4	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	5	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	6	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	7	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	8	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	9	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	10	検定対策	CGクリエイター検定ベーシック 過去問題
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習		指導担当者名	青木健介
実務経験	-			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>■ローポリゴンでキャラクターを作成(△ポリゴン 3000以内) モデリング能力、テクスチャ作成能力の習得を目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2Dイメージ→3D時の立体イメージ力</li> <li>・「モデリングorテクスチャどちらで表現をするか?」の判断</li> <li>・テクスチャ上での陰影、立体感、質感表現</li> </ul>			
評価方法 評価基準	提出課題 80% 授業態度 20%			
使用教材	Autodesk Maya / Adobe Photoshop / WACOM Intuos			
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	デザイン①	4頭身RPGキャラクター(勇者、魔法使い、僧侶、武闘家)	
	2	デザイン②	キャラクターに必要な小物類があればデザイン	
	3	デザイン③	・3面図作成(正面、側面、後ろ)	
	4	デザイン④	・3面図作成(正面、側面、後ろ)	
	5	モデリング①	・ポリゴン数を抑えディティールを表現する方法	
	6	モデリング②	・頂点のダブリ、不正ポリゴンの確認・修正	
	7	モデリング③	・関節のポリゴン割りについて(M、X、Yタイプ)	
	8	テクスチャ作成、マテリアル設定①	UV展開	
	9	テクスチャ作成、マテリアル設定②	・陰影、立体感	
	10	テクスチャ作成、マテリアル設定③	・テクスチャでの質感の描き込み	
	11	テクスチャ作成、マテリアル設定④	・マテリアル設定	
	12	リグ作成①	・ジョイント、ボーン、スキン、ウェイト設定 ・IK、FK設定	
	13	リグ作成②	・キャラクターリグの設定	
	14	ライティング①	・ライトの種類、影の種類と特性の理解・アンビエント・ポイント、スポット、ディレクショナル・デプスマップシャドウ/レイトレースシャドウ・光の減衰	
	15	ライティング②	・ライティング手法とライトの役割 3点照明(キー、フィル、バック)	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	■基本的なアニメーション作成に必要な、手法・原理の理解とその応用		
評価方法 評価基準	提出課題 80% 授業態度 20%		
使用教材	Autodesk Maya		
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	アニメーションの基礎① 慣性の法則、重心の理解	■「慣性の法則」、「重心」の理解とアニメーションへの応用
	2	アニメーションの基礎② キーフレームの打ち方	■ポーズ・トゥ・ポーズ(Pose - to - Pose)
	3	アニメーションの基礎③ アンティシペーション(アンティック)	■アンティシペーション(Anticipation) ■スクワッシュ&ストレッチ(Squash&Stretch)
	4	アニメーションの基礎④ フォロースルーとオーバーラップ	■フォロースルー(Follow Through)とオーバーラップ(Overlap)
	5	アニメーションの基礎⑤ スタグガー	■スタグガー(Stagger)
	6	アニメーションの応用① ジャンプ	■ジャンプ
	7	アニメーションの応用① ジャンプ	課題の提出
	8	アニメーションの応用② 歩く	歩くアニメーションを作成し、データを再生した時、アニメーションの終了と開始部分がつながるようにする。
	9	アニメーションの応用② 歩く	課題の提出
	10	アニメーションの応用③ 走る	走るアニメーションを作成し、データを再生した時、アニメーションの終了と開始部分がつながるようにする。
	11	アニメーションの応用③ 走る	課題の提出
	12	アニメーションの応用④ 武器を使用したアニメーション	重量のある武器を所持したキャラクターの動作を作成 力の使い方、重心移動、重量感の出し方
	13	アニメーションの応用④ 武器を使用したアニメーション	課題の提出
	14	アニメーションの応用⑤ 4足歩行アニメーション	犬、猫、馬といった動物の歩行アニメーションを作成 「歩様」、「指行性」、「重心の位置」について
	15	アニメーションの応用⑤ 4足歩行アニメーション	課題の提出
	履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない		

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンⅡ	指導担当者名	関根慎一郎
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	90時間	週時間数	6時間
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。特に2年次においては基礎力をもう一度確認・向上させることに重点を置きたい。また、制作を通して企業に必要な「集中力」を持続していけるよう取り組んでいきたい。加えてポートフォリオに使用するデッサン作品をできるだけたくさん溜めるようにする。		
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。		
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般		
授業外学習 の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション・手のデッサン①	授業の一年の流れやコンセプト等の説明。画材準備後、自らの手を描いてみる。
	2	基礎石膏体①(モチーフ×1)	円柱や立方体等の石膏立体を描く。鉛筆・画用紙等使用。
	3	基礎石膏体②(モチーフ×2)	2個の立体を描く。
	4	静物①(モチーフ×1)	身近なものを描く。
	5	人物クロッキー	生徒が交代でモデルになり、クロッキー(速描)をする。
	6	人物デッサン	生徒が交代でモデルになり、デッサンをする。じっくり観察し、ゆっくり描く。5タームにわたっての課題。
	7	人物デッサン	生徒が交代でモデルになり、デッサンをする。じっくり観察し、ゆっくり描く。5タームにわたっての課題。
	8	人物デッサン	生徒が交代でモデルになり、デッサンをする。じっくり観察し、ゆっくり描く。5タームにわたっての課題。
	9	人物デッサン	生徒が交代でモデルになり、デッサンをする。じっくり観察し、ゆっくり描く。5タームにわたっての課題。
	10	人物デッサン	生徒が交代でモデルになり、デッサンをする。じっくり観察し、ゆっくり描く。5タームにわたっての課題。
	11	期末考査対象課題: 静物	身近なものを中心に複数のモチーフを組み、じっくり描かせる。イーゼルを使用。
	12	期末考査対象課題: 静物	身近なものを中心に複数のモチーフを組み、じっくり描かせる。イーゼルを使用。
	13	期末考査対象課題: 静物	身近なものを中心に複数のモチーフを組み、じっくり描かせる。イーゼルを使用。
	14	期末考査対象課題: 静物	身近なものを中心に複数のモチーフを組み、じっくり描かせる。イーゼルを使用。
	15	期末考査対象課題: 静物	身近なものを中心に複数のモチーフを組み、じっくり描かせる。イーゼルを使用。
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンⅡ		指導担当者名	関根慎一郎	
実務経験				実務経験:	
開講時期	後期		対象学科学年	ゲームグラフィック科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	90時間		週時間数	6時間	
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。特に2年次においては基礎力をもう一度確認・向上させることに重点を置きたい。また、制作を通して企業に必要な「集中力」を持続していけるよう取り組んでいきたい。加えてポートフォリオに使用するデッサン作品をできるだけたくさん溜めるようにする。				
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。				
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般				
授業外学習 の方法	実習内容の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画  後 期	1	振り返り週① 手のデッサン	鉛筆を握った手を描く。夏休み中に鈍った感覚を取り戻したい。		
	2	振り返り週② 基礎石膏体	基礎石膏体を1個描く。これもまた夏休み中に鈍った感覚を取り戻すため・		
	3	振り返り週③ 静物	身近な物を1個描く。		
	4	車体模写	車両の立体感や構造を、写真を見ながら描く。4タームにわたり制作。		
	5	車体模写	車両の立体感や構造を、写真を見ながら描く。4タームにわたり制作。		
	6	車体模写	車両の立体感や構造を、写真を見ながら描く。4タームにわたり制作。		
	7	車体模写	車両の立体感や構造を、写真を見ながら描く。4タームにわたり制作。		
	8	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	9	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	10	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	11	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	12	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	13	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	14	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	15	期末考査対象課題: 石膏像デッサン	石膏像(マルスまたはヴィーナス)をじっくり描く。8タームにわたっての長期課題		
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景美術	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	背景、透視図法の基礎とデジタル着色、表現の向上		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	テキスト1冊、ペイントソフト		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	一点透視	透視図法の説明、一点透視基礎箱～机など
	2	一点透視	増殖、分割
	3	一点透視	各自自室の再現
	4	一点透視	各自自室の再現
	5	一点透視	各自自室の再現
	6	坂道、曲がり道	坂道などの描き方
	7	二点透視	二点透視基礎箱～家など
	8	二点透視	階段、三角屋根
	9	三点透視	三点透視基礎ビル、室内
	10	テキスト模写	テキスト内の写真を描いてみる
	11	人物に合わせる	人物のみが描かれたプリントに背景を描き加える
	12	期末課題	透視図法を用いて、キャラクターがいる絵を描く
	13	期末課題	透視図法を用いて、キャラクターがいる絵を描く
	14	期末課題	透視図法を用いて、キャラクターがいる絵を描く
	15	期末課題	透視図法を用いて、キャラクターがいる絵を描く
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景美術	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	背景、透視図法の基礎とデジタル着色、表現の向上		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	テキスト1冊、ペイントソフト		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	デジタル背景練習(部屋)	CLIP STUDIO PAINTのパス定規の使い方部屋の画像のトレス
	2	デジタル背景練習(部屋)	住みよい部屋の着色
	3	デジタル背景練習(部屋)	住みよい部屋の着色、パスに合わせたテクスチャの貼り方～仕上げ
	4	岩	自然物を描く、参考画像の模写
	5	木	自然物を描く、参考画像の模写
	6	山、空	自然物を描く、参考画像の模写
	7	デジタル模写	各自写真を撮ってくるor探してきてデジタルで模写
	8	デジタル模写	各自写真を撮ってくるor探してきてデジタルで模写
	9	デジタル模写	各自写真を撮ってくるor探してきてデジタルで模写
	10	デジタル模写	各自写真を撮ってくるor探してきてデジタルで模写
	11	デジタル模写	各自写真を撮ってくるor探してきてデジタルで模写
	12	課題制作	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	13	課題制作	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	14	課題制作	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	15	課題制作	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	著作権法規	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	10時間	週時間数	2時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの検定合格		
評価方法 評価基準	期末試験		
使用教材	ビジネス著作権検定BASIC・初級 公式テキスト、ビジネス著作権検定 初級問題集		
授業外学習 の方法	授業内容の復習、問題集を使用した試験対策		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授 業 計 画  後 期	1	著作権の概要・著作物・著作者	著作権の性質・著作権の方目的・著作物の定義・著作物該当性に関するその他の問題点・著作物の例示・特別な著作物・保護される著作物
	2	著作者の権利	著作権の内容・著作者人格権・公表権・氏名表示権・同一性保持権・著作者人格権のみなし侵害行為・著作者人格権の一身専属性
	3	保護期間・著作権の譲渡と利用許諾	保護期間の始期・著作権の保護期間・著作権の登録制度・著作物の国際的保護・外国人の著作物の保護期間
	4	著作権の制限・著作隣接権・著作権の侵害・知的財産権制度	権利制限規定の趣旨・私的使用のための複製・付随的著作物の利用・検討の過程における利用
	5	情報社会と情報モラル・期末試験	情報モラルと著作権・プライバシーに関する制度 期末試験
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	就職実務	指導担当者名	市川 英将
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	30時間	週時間数	2時間
学習到達目標	内容に向けて就職に必要な知識/スキルの習得を目指す		
評価方法 評価基準	項目ごとの成果物を確認し、就活準備状況に応じて評価を行う		
使用教材	面接対策&ビジネスマナー		
授業外学習の方法	就職に向けた自己分析や企業研究		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	オリエンテーション	就活事情や就職時期の説明等を行い意識付けとやるべき事を整理
	2	自己分析①	過去の分析を行い、履歴書を書く上で必要となる情報の整理を行う
	3	自己分析②	これからどういう仕事について頑張っていきたいか、就職の軸整理を行う
	4	自己PR作成	自己分析の内容を踏まえて自己PRを完成させる
	5	志望動機作成	自己分析の内容を踏まえて志望動機を完成させる
	6	履歴書作成	履歴書の書き方を学び、電子履歴書を完成させる
	7	業界・企業研究①	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う
	8	業界・企業研究②	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う
	9	業界・企業研究③	業界・企業研究を行い、受験する企業の確定を行う
	10	面接対策①	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す
	11	面接対策②	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す
	12	面接対策③	入退出練習から模擬面接まで面接スキルの習得を目指す
	13	筆記試験対策①	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う
	14	筆記試験対策②	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う
	15	筆記試験対策③	業界・企業に合わせた筆記試験の対策を行う
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	映像編集	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年
授業方法	講義:○	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	After Effectsを使用して、映像編集の基礎を学ぶ。		
評価方法 評価基準	課題提出 授業態度		
使用教材	After Effects、Photoshop		
授業外学習 の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  前期	1	映像基礎	用語の確認
	2	After Effects基礎	コンポジション設定・インターフェース
	3	After Effects基礎	素材(フッテージ)読み込みとレイヤー・レイヤーアニメーション
	4	After Effects基礎	エフェクト(主に使用する物のみ)／特殊な使い方
	5	After Effects基礎	ムービー出力
	6	課題制作①	動画素材トリミング、タイトルロゴ作成
	7	課題制作②	ロゴアニメーション作成
	8	課題制作③	「言葉のイメージ」をアニメーションとエフェクトを使って作成
	9	課題制作④	モーション・タイポグラフィー(Motion Typography)
	10	課題制作④	モーション・タイポグラフィー(Motion Typography)
	11	課題制作④	モーション・タイポグラフィー(Motion Typography)
	12	課題制作⑤	自由課題 テーマを自分で設定して、1分程度の架空ゲームタイトルの冒頭ロゴアニメーション
	13	課題制作⑤	自由課題 テーマを自分で設定して、1分程度の架空ゲームタイトルの冒頭ロゴアニメーション
	14	課題制作⑤	自由課題 テーマを自分で設定して、1分程度の架空ゲームタイトルの冒頭ロゴアニメーション
	15	課題制作⑤	自由課題 テーマを自分で設定して、1分程度の架空ゲームタイトルの冒頭ロゴアニメーション
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	Live2D実習		指導担当者名	菅家 利勝
実務経験	フリーゲームプランナーとして業界の仕事に従事している			実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	30時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	Live2Dを用いたアニメーション制作の手順を習得する。 ゲームに活用されるケースの多いデモ系のアニメーションに重点を置き、オリジナルキャラクターの作画からアニメーションまでのひと通りの工程を、演習を通して行う。			
評価方法 評価基準	Live2Dのワークフローの理解。 デモ系キャラクターアニメーションの制作課題で作画からモーションまで全般を評価。			
使用教材	Live2D(フリー版)、Live2Dチュートリアル、サンプル			
授業外学習 の方法	実習内容の復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  前期	1	Live2Dの導入	Live2Dの機能と活用事例、インストールからサンプルの確認まで	
	2	表情	サンプルを用いて、「基本チュートリアル3.表情を付けよう」を行う	
	3	体の動き	サンプルを用いて、「基本チュートリアル4.体に動きを付けよう」を行う	
	4	顔の動き	サンプルを用いて、「基本チュートリアル5.顔のXYの動き付け」を行う	
	5	モーション	サンプルを用いて、「基本チュートリアル6.モーションを付けよう」を行う	
	6	チュートリアル	基本チュートリアル1.~2.の手順確認	
	7	ワークフロー	ワークフローのおさらいと課題の確認	
	8	キャラクタ作成	キャラクタ原画の作画作業	
	9	キャラクタ作成	キャラクタ原画の作画作業	
	10	キャラクタ作成	キャラクタ原画の作画作業	
	11	モデリング	Live2Dモデラ作業	
	12	モデリング	Live2Dモデラ作業	
	13	モデリング	Live2Dモデラ作業	
	14	アニメーション	Live2Dアニメーター作業	
	15	アニメーション・提出	Live2Dアニメーター作業、課題提出	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	225時間	週時間数	15時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う		
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う		
使用教材			
授業外学習の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	9	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	10	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う
	11	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める
	12	マスター版開発	デバッグを行う
	13	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める
	14	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する
	15	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習	指導担当者名	田村 裕樹
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	225時間	週時間数	15時間
学習到達目標	チーム制作を通してゲームソフトを開発する 完成したゲーム作品はコンテストへの応募や展示等を行う		
評価方法 評価基準	進捗状況やチームでの作業の進め方を評価する 出来上がった作品のクオリティや技術面を総合的に評価する 面白いかどうかよりも細かいこだわりや配慮を評価する 週に1度、進捗発表を行う		
使用教材			
授業外学習 の方法	チームで連絡先を共有し必要に応じて作業を行う		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	ゲームプランニング	チームごとにゲームの内容を企画する
	2	ゲームプランニング・プレゼンテーション	完成した企画を発表し、ブラッシュアップを行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	企画をもとにプロトタイプ版の作成を行い発表する
	4	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	5	アルファ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しアルファ版の開発を行う
	6	アルファ版完成・プレゼンテーション	完成したアルファ版を発表し、ブラッシュアップを行う
	7	ベータ版開発	アルファ版をもとに企画・タスクを修正しベータ版の開発を行う
	8	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	9	ベータ版開発	チームリーダーを中心にタスクを割り出しベータ版の開発を行う
	10	ベータ版完成・プレゼンテーション	完成したベータ版を発表しブラッシュアップを行う
	11	マスター版開発	マスター版完成に向けた残りのタスクを割り出しクオリティアップに努める
	12	マスター版開発	デバッグを行う
	13	マスター版開発・動画撮影	コンテスト用のPV作成を始める
	14	マスター版開発・ドキュメント作成	担当箇所のレポートやゲームのPRドキュメントを作成する
	15	マスター版完成・プレゼンテーション	完成したマスター版を発表する
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP		指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイナー業務に10年間従事			実務経験: 有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	Illustratorを使用したグラフィックデザイン			
評価方法 評価基準	課題提出			
使用教材	Illustrator			
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	グラフィックデザインとは	
	2	名刺作成	イラストレーターの復習	
	3	名刺作成	印刷→裁断	
	4	ポストカード作成	シチュエーションごとに作成	
	5	ポストカード作成	シチュエーションごとに作成	
	6	タンブラーデザイン土地のゆるキャラの提案とデ	デザインタンブラー、タンブラー台紙用意	
	7	タンブラーデザイン土地のゆるキャラの提案とデ	デザインタンブラー、タンブラー台紙用意	
	8	タンブラーデザイン土地のゆるキャラの提案とデ	デザインタンブラー、タンブラー台紙用意	
	9	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	10	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	11	DVDジャケット、レーベル面作成	DVDパッケージ用意、印刷、実寸裁断	
	12	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザなどトータルで	
	13	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザなどトータルで	
	14	ゲームパッケージ作成	ゲームロゴ、キャラデザなどトータルで	
	15	期末課題	課題の提出	
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	DTP	指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーデザイナーとしてグラフィックデザイナー業務に10年間従事		実務経験: 有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	Illustratorを使用したグラフィックデザイン		
評価方法 評価基準	課題提出		
使用教材	Illustrator		
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ロゴマーク作成	架空の企業ロゴマークを作成する
	2	ロゴマーク作成	架空の企業ロゴマークを作成する
	3	ロゴマーク作成	個別添削
	4	チラシデザイン	架空のイベントチラシを作成する
	5	チラシデザイン	架空のイベントチラシを作成する
	6	チラシデザイン	個別添削
	7	紙面デザイン	雑誌の紙面デザイン
	8	紙面デザイン	雑誌の紙面デザイン
	9	紙面デザイン	個別添削
	10	アイコンデザイン	アイコンをデザインする
	11	アイコンデザイン	アイコンをデザインする
	12	アイコンデザイン	個別添削
	13	オリジナルデザイン制作	オリジナルのデザインを作成する
	14	オリジナルデザイン制作	オリジナルのデザインを作成する
	15	オリジナルデザイン制作	個別添削
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	90時間	週時間数	3時間
学習到達目標	1年次から2年次にかけて3DCGの基礎的な技術を習得したうえで、応用的な技術・知識を身につける事を目標とする。		
評価方法 評価基準	課題提出による評価		
使用教材	Autodesk Maya / Adobe Photoshop CC		
授業外学習 の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  前期	1	メカデザイン①	コンセプト決め、資料集め
	2	メカデザイン①	ラフスケッチ～三面図(Blueprint)作成
	3	メカデザイン②	プリミティブ等を加工したシンプルなラフモデル作成
	4	メカデザイン②	シルエット、バランスの確認と調整
	5	メカデザイン③	ディテール作成
	6	メカデザイン③	ディテール作成
	7	メカデザイン④	ディテール作成
	8	メカデザイン④	ディテール作成
	9	課題	課題の提出
	10	テクスチャリング1	UV展開
	11	テクスチャリング1	UV展開
	12	テクスチャリング2	リファレンス収集・テクスチャ撮影
	13	テクスチャリング2	テクスチャ作成
	14	テクスチャリング3	レンダリング
	15	課題提出	プロジェクトとレンダリング画像提出
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習	指導担当者名	青木健介
実務経験	-		実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	90時間	週時間数	3時間
学習到達目標	1年次から2年次にかけて3DCGの基礎的な技術を習得したうえで、応用的な技術・知識を身につける事を目標とする。		
評価方法 評価基準	課題提出による評価		
使用教材	Autodesk Maya / Adobe Photoshop CC		
授業外学習の方法	実習内容の復習、課題制作		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	シェーダーとマテリアル1基本の復習と理解	シェーディング・マテリアルと代表的なパラメーター
	2	シェーダーとマテリアル2基本の復習と理解	マテリアル設定による質感表現とライティングの関係性
	3	新しい技術と概念の理解	物理ベースレンダリング、物理ベースシェーディング イメージベースライティング
	4	課題作成	SFに出てくる「エネルギーカプセル」のデザイン
	5	課題作成	SFに出てくる「エネルギーカプセル」のデザイン
	6	課題作成	SFに出てくる「エネルギーカプセル」のデザイン
	7	課題作成	SFに出てくる「エネルギーカプセル」のデザイン
	8	課題作成	SFに出てくる「エネルギーカプセル」のデザイン
	9	課題作成	デジタルセルフポートレート
	10	課題作成	デジタルセルフポートレート
	11	課題作成	デジタルセルフポートレート
	12	課題作成	デジタルセルフポートレート
	13	課題作成	デジタルセルフポートレート
	14	課題作成	デジタルセルフポートレート
	15	課題作成	デジタルセルフポートレート
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンⅢ		指導担当者名	関根慎一郎	
実務経験	美術・芸術大学予備校にて描画指導業務に10年間従事			実務経験:	有
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	45時間	週時間数	3時間		
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。3年次においては就職に備えて各自でテーマを決め、面接時のポートフォリオに必要なデッサンを制作する。また課題作品等についての描画上の問題点についても検討し、解決または改善をする。				
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。				
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般				
授業外学習 の方法	実習内容の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション・手のデッサン①	授業の一年の流れやコンセプト等の説明。画材準備後、自らの手を描いてみる。		
	2	基礎石膏体①(モチーフ×1)	円柱や立方体等の石膏立体を描く。鉛筆・画用紙等使用。		
	3	基礎石膏体②(モチーフ×2)	2個の立体を描く。		
	4	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	5	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	6	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	7	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	8	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	9	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	10	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	11	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	12	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	13	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	14	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	15	期末考査対象課題: 自由課題デッサン	就職時に必要な提出物、ポートフォリオ作品として優先するモチーフを描く。静物や人物等、生徒各自でテーマを決めて制作する。		
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンⅢ		指導担当者名	関根慎一郎	
実務経験	美術・芸術大学予備校にて描画指導業務に10年間従事			実務経験:	有
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年		
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	45時間	週時間数	3時間		
学習到達目標	ゲームグラフィック作成において必要な「基礎描写力」の向上。特に観察力・表現力を養うとともに画材全般への理解・経験等を積み上げてゆく。3年次においては就職に備えて各自でテーマを決め、面接時のポートフォリオに必要なデッサンを制作する。また課題作品等についての描画上の問題点についても検討し、解決または改善をする。				
評価方法 評価基準	講師が出題する課題における制作物(作品)を講師が審査する。また普段からの積極的な取り組みや意欲等も、「授業態度点」として成績に加える。				
使用教材	スケッチブック、画用紙、水彩絵具等の制作実習に必要と思われるもの全般				
授業外学習の方法	実習内容の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	振り返り週① 手のデッサン	鉛筆を握った手を描く。夏休み中に鈍った感覚を取り戻したい。		
	2	振り返り週② 基礎石膏体	基礎石膏体を1個描く。これもまた夏休み中に鈍った感覚を取り戻すため・		
	3	振り返り週③ 静物	身近な物を1個描く。		
	4	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	5	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	6	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	7	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	8	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	9	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	10	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	11	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	12	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	13	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	14	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	15	期末考査対象課題: マンガ水彩模写	自由課題(就職時に必要なデッサン)と並行しながら制作する。色彩やデッサン力の総合判断として、カラーでの模写を行う。		
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	文字や画像のレイアウト力の向上、弱点補強及び作品とポートフォリオの制作		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳、Photoshop、Illustrator		
授業外学習の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	文字、画像のレイアウト	画像にあった文字レイアウト、フォント選びを行う
	2	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	3	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	4	名刺作成	各自自分に合った名刺の作成～印刷
	5	ポートフォリオ制作、説明	ポートフォリオに必要なもの、内容などの説明、テキスト読みテンプレートの作成
	6	ポートフォリオ制作	テンプレート作成※ポートフォリオは各自進めておくよう指示
	7	構図について	様々な構図について学ぶ
	8	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	9	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	10	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	11	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	12	ポートフォリオ制作	ポートフォリオ進捗確認、制作
	13	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	14	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	15	TGS作品制作	TGSに展示する作品の制作
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作	指導担当者名	高橋侑子
実務経験			実務経験:
開講時期	後期	対象学科学年	ゲームグラフィック科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	文字や画像のレイアウト力の向上、弱点補強及び作品とポートフォリオの制作		
評価方法 評価基準	各単元における課題提出、授業態度、出席状況		
使用教材	採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳、Photoshop、Illustrator		
授業外学習 の方法	実習内容の復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  後 期	1	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	2	弱点補強(動物)	動物の描き方について学ぶ デジタル模写
	3	弱点補強(モンスター)	生息している環境による違いなどを学ぶ、種族など知識を広げる 様々なモンスターを描いてみる、オリジナルモンスターを考える
	4	弱点補強(モンスター)	生息している環境による違いなどを学ぶ、種族など知識を広げる 様々なモンスターを描いてみる、オリジナルモンスターを考える
	5	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	6	弱点補強(ロボ、メカ)	構造や部品など様々な作品を見て学ぶ 質感を出す
	7	弱点補強(ロボ、メカ)	構造や部品など様々な作品を見て学ぶ 質感を出す
	8	弱点補強(キャラクターデザイン)	1つのシルエットから複数のデザイン案を出す
	9	ポートフォリオ制作	各自制作
	10	ポートフォリオ制作	各自制作
	11	ポートフォリオ評価会	3年生にもポートフォリオを見てもらい、全員で評価シートに記入していく
	12	ポートフォリオ制作	各自制作
	13	ポートフォリオ制作	各自制作
	14	ポートフォリオ制作	各自制作
	15	ポートフォリオ確認	ポートフォリオ進捗確認
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			