

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
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	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)		
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか		
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ		
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い		
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします		
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解		
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する		
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す		
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)		
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)		
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る		
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)		
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など		
	15	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る		
	27	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	28	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
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	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの基礎的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 ・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	年間カリキュラムの説明		
	2	自己分析	自らのスキルを棚卸し		
	3	企業分析	受けたい企業を検索		
	4	作品傾向分析	自己作品の作るべき方向性について分析		
	5	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	6	作品制作1中間発表	進捗発表		
	7	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	8	作品制作1発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー		
	9	作品制作2	1作品目のレビューを踏まえて制作		
	10	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	11	作品制作2中間発表	進捗発表		
	12	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	13	期末プレゼン	前期に制作した作品を全て提出		
	14	期末レビュー	前期制作作品のレビュー		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習 I		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの基礎的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 ・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	制作法	受かるポートフォリオ、落ちるポートフォリオ		
	17	制作法	ポートフォリオの基本的な考え方、制作手順		
	18	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム		
	19	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク		
	20	作品足切り	入れるべき作品、入れるべきではない作品		
	21	表紙、プロフィール	一般的なレイアウトとコメント内容		
	22	小テスト	ポートフォリオの制作手順等についての小テスト		
	23	A/D変換	ポートフォリオに入れる用のアナログ作品をデジタル化する。		
	24	データ管理	ポートフォリオに入れようと考えている作品をフォルダにまとめる		
	25	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム		
	26	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク		
	27	実製作	ポートフォリオの枠を制作		
	28	実製作	ポートフォリオの枠を制作		
29	期末試験	ポートフォリオの枠を完成させ、提出			
30	期末試験振り返り	第一弾ポートフォリオの枠についてのレビュー			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション演習		指導担当者名	佐久間 よる	
実務経験	有	フリーランスで6年間、映像クリエイター、イラストレーターとして従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明		
	2	基礎知識	フレームレート、ピボットポイント		
	3	Ps基礎	Photoshopの基本操作、画像処理		
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマスク制作、Illustratorの基本操作、パスファインダー		
	5	AE基礎。画面説明、基本操作	画面説明、基本操作		
	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明		
	7	AE基礎。テキストツール、キーフレームアニメーション	テキストツール、キーフレームアニメーション		
	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメーター説明		
	9	カメラ設定	ビューポートの設定		
	10	キーフレームアニメーション	基本図形を使ったキーフレームアニメーション		
	11	テキストアニメーション	テキストのパラメータを設定しアニメーションさせる。		
	12	3Dレイヤー、シャイレイヤ	レイヤーの様々な効果について		
	13	タグ付け	レイヤーカラーの割り当て、作業効率アップをさせる。		
	14	期末試験	サンプル動画の再現		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション演習		指導担当者名	佐久間 よる	
実務経験	有	フリーランスで6年間、映像クリエイター、イラストレーターとして従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期復習	基本操作の確認		
	17	ラインアニメーション	線のアニメーション		
	18	トラッキング	動画から位置情報を吸い出し、別オブジェクトに設定する。		
	19	パーティクル	簡単なエフェクト制作。		
	20	パペットツール	1枚のイラストからアニメーションを生成する。		
	21	エクスプレッション	簡易スクリプトを理解し、プロシージャルなアニメーション制作をする。		
	22	実践課題	illustratorの素材をバラバラにしてアニメーションを生成する。		
	23	実践課題	実制作		
	24	実践課題	発表、提出		
	25	チーム制作	テーマ発表、チーム発表、企画開始		
	26	絵コンテプレゼン	絵コンテの合評。		
	27	制作	アセット制作		
	28	編集	コンポジット		
29	期末試験	制作発表、提出。			
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作演習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの基礎的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
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	年間インフォメーション 指示書の読み解き方 ファンアートと仕事絵の違い
	2	イラスト制作のコツ	イラストポートフォリオを作る12のコツ、チーム制作で知っておくべき7ヶ条
	3	色彩基礎	初心者のための色彩講座、絵を上達させる3つのイラストレッスンのコツ
	4	アタリの取り方	アタリの取り方講座、パーツのイメージから考える！キャラクターを描き分ける方法
	5	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！性格別の喜怒哀楽
	6	顔の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！顔の描き方テクニック-実践編-
	7	ポーズの描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！ポーズの描き方テクニック編
	8	全身の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！全身の描き方テクニック-実践編-
	9	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選
	10	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-
	11	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック -ポーズ編-
	12	多人数構図	多人数をどうやって配置する？複数キャラクターの構図集
	13	デフォルメキャラクタ	デフォルメキャラクターの描き方
	14	期末試験	喜怒哀楽だけじゃ足りない！？豊富な表情バリエーションの作り方
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作演習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの基礎的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。		
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	顔の描き方	「顔の描き方」をマスターする7つのポイント
	17	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう
	18	立体感の表現法	OK例とNG例で理解度UP！線画で立体感を表現する3つのコツ
	19	配色	配色の比率は70:25:5！キャラクター配色の決め方 基本編
	20	陰影	悪者は下からライトアップ！印象を変える影の付け方
	21	デジタル彩色	厳選！デジタル絵で覚えておきたい塗り方4種類
	22	イラストアイデアの出し方	テーマ:「夏」イラストのアイデアのヒント
	23	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方
	24	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ
	25	顔の男女描き分け	髪型で誤魔化さない！男女の顔の描き分け講座
	26	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！豪華なイラストを描く3つのコツ
	27	ポージング応用	棒立ちからの脱却！キャラの魅力を引き出すポージングのコツ4選
	28	進化描き分け	ゲームキャラの「進化」で考える！イラストを豪華に魅せる5つのコツ
	29	期末試験	恋愛の「ドキッ」と感も出せる！？キャラクターが生きる構図の作り方
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り	
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	現状のポートフォリオの合評		
	2	第1章 Wordの基礎知識1	Step1 Wordの概要Step2 Wordを起動するStep3 文書を開く		
	3	第1章 Wordの基礎知識2	Step4 Wordの画面構成Step5 文書を閉じるStep6 Wordを終了する		
	4	第2章 文字の入力2	Step1 新しい文書を作成するStep2 IMEを設定するStep3 文字を入力する		
	5	第2章 文字の入力3	Step4 文字を変換するStep5 文章を変換するStep6 文書を保存する		
	6	第3章 文書の作成1	Step1 作成する文書を確認するStep2 ページのレイアウトを設定するStep3 文章を入力する		
	7	第3章 文書の作成2	Step4 範囲を選択するStep5 文字を削除・挿入するStep6 文字をコピー・移動するStep7 文章の体裁を整えるStep8 文書を印刷する		
	8	第3章 文書の作成3	練習問題		
	9	第4章 表の作成1	Step1 作成する文書を確認するStep2 表を作成するStep3 表の範囲を選択する		
	10	第4章 表の作成2	Step4 表のレイアウトを変更するStep5 表に書式を設定するStep6 表にスタイルを適用するStep7 水平線を挿入する		
	11	第4章 表の作成3	練習問題		
	12	第5章 グラフィック機能の利用1	Step1 作成する文書を確認するStep2 ワードアートを挿入するStep3 画像を挿入する		
	13	第5章 グラフィック機能の利用2	Step4 文字の効果を設定するStep5 ページ罫線を設定する練習問題		
	14	Word試験	外部受験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習			指導担当者名	栗林 拓也
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	第1章 Excelの基礎知識1	Step1 Excelの概要Step2 Excelを起動するStep3 ブックを開くStep4 Excelの画面構成		
	17	第1章 Excelの基礎知識2	Step5 ブックを操作するStep6 ブックを閉じるStep7 Excelを終了する		
	18	第2章 データの入力1	Step1 新しいブックを作成するStep2 データを入力するStep3 データを編集するStep4 セル範囲を選択するStep5 ブックを保存するStep6 オートフィルを利用する		
	19	第2章 データの入力2	練習問題		
	20	第3章 表の作成1	Step1 作成するブックを確認するStep2 関数を入力するStep3 セルを参照するStep4 表にレイアウトを設定する		
	21	第3章 表の作成2	Step5 データを装飾するStep6 配置を調整するStep7 列の幅を変更するStep8 行を挿入・削除するStep9 表を印刷する		
	22	第3章 表の作成3	練習問題		
	23	第4章 グラフの作成1	Step1 作成するグラフを確認するStep2 グラフ機能の概要Step3 円グラフを作成するStep4 縦棒グラフを作成する		
	24	第4章 グラフの作成2	練習問題		
	25	第5章 データベースの利用1	Step1 操作するデータベースを確認するStep2 データベース機能の概要Step3 データを並べ替えるStep4 データを抽出する		
	26	第5章 データベースの利用2	練習問題		
	27	過去問題1	MOS模試1		
	28	過去問題2	MOS模試2		
	29	Excel試験	外部受験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	3DCG演習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>3DCGの基礎的実習で3DCGについて習得する事を目標とする。 〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。 〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya ・AdobeCC Photoshop ・webの画像 				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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Maya初期設定 & 操作説明【制作】ステージレイアウト	・自己紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定		
	2	MAYAの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1		
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2		
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定		
	5	レイアウト	・ポーシング(ペアレント化、ピボットの移動など)・ライティング、レンダリング		
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング		
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開(鏡目の処理)・aiStandardシェーダで金属・ガラスの質感を学習・Arnoldレンダリング		
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について		
	9	UV展開	・UV展開:円柱マッピング		
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など)		
	11	実制作	・モデリング		
	12	レイアウト	・レイアウト		
	13	ライティング	・ライティング		
	14	【前期期末制作】	レンダリング。画像とモデルを提出。		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	3DCG演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>3DCGの基礎的実習で3DCGについて習得する事を目標とする。 <通年>DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。 <前期>Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。 <後期>少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya ・AdobeCC Photoshop ・webの画像 				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	プロダクトモデリング	・身近なプロダクトのモデリング		
	17	ハードサーフェスモデリング	・身近なプロダクトのモデリングとライティング		
	18	ライティングとレンダリング	・ライティングとArnoldレンダリング		
	19	ハードサーフェスモデリング	・有機体ではないプロダクトのモデリング		
	20	ライティングとレンダリング	・ライト設定とレンダリング		
	21	モジュラーアセット	単位ごとに区切られていて、まとめると違うものが出来上がるモデリング。		
	22	少ないポリゴンでのモデリング	1つ目完成。少ないポリゴン数での制作を心掛ける。		
	23	テイストの統一	2つ目完成。1つ目との関連性を持たせて制作する。		
	24	モデルの組み込み	3~4つ目完成。1, 2個目と組み合わせ、一つの作品に仕上げる。		
	25	ゲームアセット制作	・ゲームを意識した制限のあるステージ制作		
	26	プロップ制作	ステージの小物制作		
	27	レイアウト	ステージ全体を制作し、プロップを配置。		
	28	ライティングとレンダリング	レイアウト+ライティング。		
	29	【後期期末制作】	レンダリング。CG画像とモデル提出。		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン演習 I		指導担当者名	溝井 光司	
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、10年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	ゲームエンジンの基礎的実習でゲームエンジンについて習得する事を目標とする。 Unityのビジュアル言語を通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Unity, Unity[超]入門				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	ゲームエンジンって何? Unityインストール状況確認		
	2	Unityの基本操作	教科書 Chapter2 玉転がしゲーム		
	3	課題制作	作成したゲームの書き出し方とデータ提出方法の確認		
	4	課題制作	作成したゲームの書き出し方とデータ提出方法の確認		
	5	ビジュアル言語の基本2	変数とUI コインを数える		
	6	ビジュアル言語の基本3	繰り返し文とインスタンスの作成 コインを自動で出現させる		
	7	課題制作	個別指導 コイン集めゲームの制作		
	8	課題制作	個別指導 コイン集めゲームの提出		
	9	物理演算の利用1	教科書 Chapter6 ニワトリ飛ばしゲーム Ray Trigger Joint		
	10	物理演算の利用2	射撃ゲームへの改造 CharacterController		
	11	物理演算の利用3	Linecastを使用した視界判定の作成		
	12	課題制作	個別指導 射撃ゲームの制作		
	13	課題制作	個別指導 射撃ゲームの制作		
	14	前期期末	個別指導 射撃ゲームの提出		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン演習 I			指導担当者名	溝井 光司
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、10年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>ゲームエンジンの基礎的実習でゲームエンジンについて習得する事を目標とする。 Unityのビジュアル言語を通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Unity, Unity[超]入門				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期内容の確認		
	17	2Dゲーム制作1	教科書 Chapter4 回避ゲーム		
	18	課題制作	個別指導 回避ゲームの提出		
	19	2Dゲーム制作2	教科書 Chapter5 ブロック崩し		
	20	課題制作	個別指導 ブロック崩しの提出		
	21	アニメーションとオーディオ	アニメーションとオーディオの作成と再生		
	22	キャラクター制御1	キャラクターモデルのインポートとセットアップ		
	23	キャラクター制御2	スクリプトによるキャラクター制御		
	24	NavMesh	経路探索による敵キャラクターAI作成		
	25	課題制作	個別指導 3人称アクションゲームの制作		
	26	課題制作	個別指導 3人称アクションゲームの制作		
	27	課題制作	個別指導 3人称アクションゲームの制作		
	28	課題制作	個別指導 3人称アクションゲームの制作		
	29	後期期末	個別指導 3人称アクションゲームの提出		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	描画演習 I		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	有	アニメ制作業務に33年間従事、現在はフリーで継続			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	物や人物の形を的確にとらえて、それを実際に自由に描けるようにする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	①静物、石膏デッサンの写真モチーフ(フリー素材利用) ②A.ルーマス絵画技法書				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	講師と学生の自己紹介、授業の目標、用具や用語確認		
	2	静物デッサン1	初めてのデッサン(立方体や円錐形など幾何学モチーフ)、線の描き方について		
	3	静物デッサン2	球体のデッサン		
	4	静物デッサン3	果物(単品、フリーの写真素材利用)のデッサン1		
	5	静物デッサン4	果物(単品、フリーの写真素材利用)のデッサン2		
	6	静物デッサン5	果物(複数、食器などとの組み合わせ)のデッサン1		
	7	静物デッサン6	果物(複数、食器などとの組み合わせ)のデッサン2		
	8	静物デッサン7	石膏(写真)デッサン I		
	9	静物デッサン8	石膏(写真)デッサン I		
	10	静物デッサン9	石膏(写真)デッサン II		
	11	静物デッサン10	石膏(写真)デッサン II		
	12	静物デッサン11	石膏(写真)デッサン(全身)		
	13	静物デッサン12	石膏(写真)デッサン(全身)		
	14	前期期末制作、静物デッサン13	石膏(写真)デッサン(全身)		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	描画演習 I		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	有	アニメ制作業務に33年間従事、現在はフリーで継続			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	物や人物の形を的確にとらえて、それを実際に自由に描けるようにする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	①静物、石膏デッサンの写真モチーフ(フリー素材利用) ②A.ルーミス絵画技法書				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	人物の描き方1	顔の描き方。目鼻等の位置の基本的なラインの取り方。基本に法って様々な角度で顔を描いてみる。		
	17	人物の描き方2	様々な角度の顔と表情を描く1		
	18	人物の描き方3	様々な角度の顔と表情を描く2		
	19	人物の描き方4	手足の描き方。指の付き方や動きの基本		
	20	人物の描き方5	全身の骨格と筋肉の付き方を理解する。		
	21	パースについて1	動きを感じさせる人物の描き方		
	22	パースについて2	一点透視、二点透視、三点透視について		
	23	パースについて3	パース線を引き、その上に立方体を配置する		
	24	パースについて4	パース線を引き、その上に人物(立像)を配置する		
	25	パースについて5	パース上に物や人物を配置する		
	26	パースについて6	パース上に物や人物を配置する		
	27	パース&人物1	二点以上の透視を使った人物の描き方		
	28	パース&人物2	様々なパースを引き、そこに物や人物を配置する		
	29	後期期末制作、パース&人物3	様々なパースを引き、そこに物や人物を配置する		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	CG概論 I		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	CGについての基礎的概論でCGに関する知識を習得する事を目標とする。 11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・入門CGデザイン(CGARTS) ・問題集(CGARTS) 				
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習				
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	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1~21		
	2	CGとは、表現の基礎	P22~39		
	3	2次元CG	P40~49		
	4	写真撮影とレタッチ	P50~57		
	5	キーワードまとめ	P57~68		
	6	小テスト1	小テスト		
	7	3次元CG「モデリング~マッピング」	P69~88		
	8	3次元CG「アニメーション」	P88~99		
	9	3次元CG「ライティング」	P100~108		
	10	3次元CG「レンダリング~編集」	P109~126		
	11	小テスト2	小テスト		
	12	技術の基礎	P127~146		
	13	知的財産権	P147~154		
	14	期末試験	テキスト全体を範囲としたテスト40問		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	CG概論 I		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制1年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	CGについての基礎的概論でCGに関する知識を習得する事を目標とする。 11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	・入門CGデザイン(CGARTS) ・問題集(CGARTS)				
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	前期復習	テキスト全体を総復習		
	17	2019年前期問題	過去問題回答と解説		
	18	2019年後期問題	過去問題回答と解説		
	19	2020年後期問題	過去問題回答と解説		
	20	2021年前期問題	過去問題回答と解説		
	21	2021年後期問題	過去問題回答と解説		
	22	2022年前期問題	過去問題回答と解説		
	23	2023年前期問題	過去問題回答と解説		
	24	2023年後期問題	過去問題回答と解説		
	25	2024年前期問題	過去問題回答と解説		
	26	2025年前期問題	過去問題回答と解説		
	27	2025年後期問題	過去問題回答と解説		
	28	個別指導	個人別弱点特攻授業		
29	直前模試	試験前総復習			
30	直前模試フィードバック	試験前総復習振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 1年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位 週時間数
学習到達目標	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末試験	一般常識総ざらい		
	15	期末試験	一般常識総ざらい		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	18	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート		
	19	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状		
	20	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書		
	21	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導6	書類添削、面接指導			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
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	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバー演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</p> <p>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの応用的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 ・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	年間カリキュラムの説明		
	2	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	3	作品制作1中間発表	進捗発表		
	4	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	5	作品制作1 発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー		
	6	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	7	作品制作2中間発表	進捗発表		
	8	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作		
	9	作品制作2 発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー		
	10	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト		
	11	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト		
	12	ポートフォリオまとめ	作品レイアウト		
	13	ポートフォリオ提出	ポートフォリオの提出		
	14	期末レビュー	前期制作ポートフォリオのレビュー		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作演習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオの応用的実習でポートフォリオについて習得する事を目標とする。 ・ポートフォリオの基礎概念の習得。 ・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得 ・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 後 期	16	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト		
	17	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト		
	18	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト		
	19	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト		
	20	ポートフォリオ制作Ⅰ	作品制作とレイアウト		
	21	ポートフォリオ提出	レイアウトの上提出		
	22	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	23	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	24	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	25	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	26	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	27	ポートフォリオ制作Ⅱ	作品制作とレイアウト		
	28	期末提出	レイアウト、ポートフォリオ提出		
	29	期末レビュー	ポートフォリオレビュー		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	3DCG演習 II		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>3DCGの応用的実習で3DCGについて習得する事を目標とする。 <通年>作品の制作スピード、クオリティの向上を目標とする。 <前期>Substance3DPainter、Autodesk Mudboxの基本を学習し、新しい表現が出来るようになることを目標とする。 <後期>Mayaと連携した制作を行い、クオリティの高い作品が出来ることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像 				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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、3Dテクスチャペイント①	Substance3DPainterの機能1		
	2	3Dテクスチャペイント②	Substance3DPainterの機能2		
	3	3Dテクスチャペイント③	基本ツールの習得		
	4	3Dテクスチャペイント④	基本ツールの習得		
	5	3Dテクスチャペイント⑤	基本ツールの習得		
	6	3Dテクスチャペイント⑥	基本ツールの習得		
	7	スカルプト①	Mudboxの基本機能①		
	8	スカルプト②	Mudboxの基本機能②		
	9	スカルプト③	基本ツールの習得		
	10	スカルプト④	基本ツールの習得		
	11	スカルプト⑤	基本ツールの習得		
	12	スカルプト⑥	基本ツールの習得		
	13	スカルプト⑦	基本ツールの習得		
	14	【前期期末制作】	レンダリング、CG画像とモデルを提出		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	3DCG演習 II			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>3DCGの応用的実習で3DCGについて習得する事を目標とする。 <通年>作品の制作スピード、クオリティの向上を目標とする。 <前期>Substance3DPainter、Autodesk Mudboxの基本を学習し、新しい表現が出来るようになることを目標とする。 <後期>Mayaと連携した制作を行い、クオリティの高い作品が出来ることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Autodesk Maya、Mudbox、AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter ・webの画像 				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	ハードサーフェスモデリング1	Substance3DPainter、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作		
	17	ハードサーフェスモデリング2	Substance3DPainter、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作		
	18	ハードサーフェスモデリング3	Substance3DPainter、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作		
	19	ハードサーフェスモデリング4	Substance3DPainter、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作		
	20	ハードサーフェスモデリング5	Substance3DPainter、Mudbox、Mayaなど各ソフトを使用・連携した制作		
	21	ライティング、レンダリング	ライト設定とレンダリング		
	22	テーマ制作1	テーマに沿ったアセット制作		
	23	テーマ制作2	テーマに沿ったアセット制作		
	24	テーマ制作3	テーマに沿ったアセット制作		
	25	テーマ制作4	テーマに沿ったアセット制作		
	26	テーマ制作5	テーマに沿ったアセット制作		
	27	テーマ制作6	テーマに沿ったアセット制作		
	28	テーマ制作7	テーマに沿ったアセット制作		
	29	【後期期末制作】	レンダリング、CG画像とモデル提出		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオに入れられる作品の制作。 ・産官学連携、コンテストに向けた作品の制作。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	企画制作	日本ゲーム大賞向け企画制作		
	2	制作	日本ゲーム大賞向けアセット制作		
	3	中間発表	日本ゲーム大賞向けβ版ゲーム		
	4	デバッグ	ゲームデバッグ		
	5	コンペ出品	ゲーム完成		
	6	ラフ制作	ラフ制作		
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作		
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ		
	9	コンペ向け企画	企画制作、ラフ絵		
	10	中間チェック	制作物CGチェック		
	11	コンペ出品	データ提出		
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ		
	13	自主制作	実制作		
	14	期末試験	自主制作のプレゼン、データ提出		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	作品制作演習		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオに入れられる作品の制作。 ・産官学連携、コンテストに向けた作品の制作。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	コンペ向け企画	企画制作、ラフ絵		
	17	中間チェック	制作物CGチェック		
	18	コンペ出品	データ提出		
	19	修了制作企画	修了制作(企画立案)		
	20	企画発表	企画書制作、発表		
	21	実制作	実制作		
	22	中間発表	実制作 中間発表		
	23	実制作	実制作		
	24	実制作	実制作		
	25	中間発表	実制作 中間発表		
	26	実制作	実制作		
	27	合評会	制作物の進捗発表会		
	28	実制作	実制作		
29	期末試験	実制作物のプレゼン、提出			
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	描画演習Ⅱ		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	有	アニメ制作業務に33年間従事、現在はフリーで継続			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	アニメーションの基礎的実習でアニメーションについて習得する事を目標とする。 映像作品制作とコンペ出品				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	オリジナル教材のプリント配布				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	授業の目標と参加予定コンペについて(コンペサイトと過去受賞作品の確認)		
	2	アニメーションについて	リミテッドアニメとフルアニメ、主にタイミングについて		
	3	用語	業界で使用され、かつ授業内でも使用される用語の説明		
	4	基本的な歩きの作画	歩きの原画、及び中割りの要点		
	5	作画開始	作画開始(ガイドを元にして歩きの動画作成)		
	6	動画作業	作画(ツメ、軌道線が正しく取れているか)		
	7	動画作業	作画(個別指導)		
	8	動画チェック	作画(歩きの動画仕上げ)		
	9	基本的な走りの作画	走りの原画、及び中割りの要点		
	10	作画開始	作画開始(ガイドを元にして走りの動画作成)		
	11	動画作業	作画(ツメ、軌道線が正しく取れているか)		
	12	動画作業	作画(個別指導)		
	13	動画チェック	作画(走りの動画仕上げ)		
	14	期末提出	前期作画の最終確認、提出		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	描画演習Ⅱ		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	有	アニメ制作業務に33年間従事、現在はフリーで継続			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	アニメーションの基礎的実習でアニメーションについて習得する事を目標とする。 映像作品制作とコンペ出品				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	オリジナル教材のプリント配布				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	テーマ制作	テーマ発表と制作		
	17	基本的な振り向きの作画	振り向きのツメ、視線、及び体の動きに伴う髪の毛や服の「のこし」について		
	18	作画開始	ガイドを元にして横顔→正面→反対側を向く動画の作画		
	19	動画作業	ツメ、視線の動きのチェック		
	20	動画チェック	作画チェック、提出		
	21	目パチ、口パク	アニメの表情変化とセリフの作画について説明の後作画開始		
	22	動画チェック	動画チェック、提出		
	23	基本的なジャンプの作画	ジャンプのツメ、軌道線、重要な要点について		
	24	作画開始	ガイドを元にしてジャンプ前リアクション→ジャンプ→着地の作画		
	25	動画作業	作画(個別指導)		
	26	動画作業	作画(個別指導)		
	27	動画チェック	ジャンプ要点の最終的な確認と提出		
	28	期末提出	後期課題の最終確認、提出		
	29	アニメーション作画補足	課題に含まれなかったその他の表現について		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	CG概論Ⅱ		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>CGについての応用的概論でCGに関する知識を習得する事を目標とする。 〈通年〉CGARTS協会 CGエンジニア検定ベーシックの合格を目標とする。 〈前期〉CG・画像処理などの基礎知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・CGARTS協会 ビジュアル情報処理				
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習				
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, Chapter1①	デジタルカメラモデル		
	2	Chapter1②	デジタルカメラモデル		
	3	Chapter2①	モデリング		
	4	Chapter2②	モデリング		
	5	Chapter3①	レンダリング		
	6	Chapter3②	レンダリング		
	7	Chapter4①	アニメーション		
	8	Chapter4②	アニメーション		
	9	Chapter5①	画像の濃淡返還とフィルタリング処理		
	10	Chapter5②	画像の濃淡返還とフィルタリング処理		
	11	Chapter6①	画像の解析		
	12	Chapter6②	画像の解析		
	13	【期末模擬問題】	各Chapter復習のための小テスト		
	14	【前期期末試験】	Chapter1~6を範囲として期末試験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	CG概論Ⅱ		指導担当者名	仲井 ひかる	
実務経験	有	フリーで10年間、CGイラスト、アニメーション制作に従事			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<p>CGについての応用的概論でCGに関する知識を習得する事を目標とする。 〈通年〉CGARTS協会 CGエンジニア検定ベーシックの合格を目標とする。 〈前期〉CG・画像処理などの基礎知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 〈後期〉過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	・CGARTS協会 ビジュアル情報処理				
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	Chapter7	パターン・特徴の検出とパターン認識		
	17	Chapter8	シーンの復元		
	18	Chapter9	ビジュアル情報処理システム		
	19	知的財産権、2018年後期問題	知的財産権の復習、過去問題回答と解説		
	20	2022前期問題	過去問題回答と解説		
	21	2022後期問題	過去問題回答と解説		
	22	2023前期問題	過去問題回答と解説		
	23	2023後期問題	過去問題回答と解説		
	24	2024前期問題	過去問題回答と解説		
	25	2024後期問題	過去問題回答と解説		
	26	2025前期問題	過去問題回答と解説		
	27	2025後期問題	過去問題回答と解説		
	28	個別指導	個人別弱点特攻授業		
29	直前模試	キーワードのおさらい、模擬試験			
30	直前模試フィードバック	試験前総復習振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン演習Ⅱ		指導担当者名	溝井 光司	
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、10年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	ゲームエンジンの応用的実習でゲームエンジンについて習得する事を目標とする。 実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
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	授業内容の説明と環境構築		
	2	URPとライティング	URPとライティングの基本		
	3	シェーダーグラフ1	明滅・ディゾルブ・UnityRecorder書き出し		
	4	シェーダーグラフ2	ホログラム・デジタルグリッチ・カラーステップ		
	5	課題制作	シェーダーグラフ制作 個別指導と相互フィードバック		
	6	キャラクターとトゥーンシェーダー	ヒューマノイドモデルのインポートとUTS3		
	7	課題制作	UTS3作品制作 個別指導と相互フィードバック		
	8	課題制作	UTS3作品制作 個別指導と相互フィードバック		
	9	映像制作1	Cinemachineによる撮影とTimelineによる編集		
	10	映像制作2	Timelineでの演出追加とPostProcessingによる仕上げ		
	11	課題制作	映像制作 個別指導と相互フィードバック		
	12	課題制作	映像制作 個別指導と相互フィードバック		
	13	課題制作	映像制作 個別指導と相互フィードバック		
	14	前期フィードバック	個別フィードバック		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン演習Ⅱ		指導担当者名	溝井 光司	
実務経験	有	ゲームアプリ制作業務に従事、10年目継続中			
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	ゲームエンジンの応用的実習でゲームエンジンについて習得する事を目標とする。 実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Unity				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	レベルデザイン1	ホワイトボクシングとProBuilder		
	17	レベルデザイン2	環境アートの構成要素とモジュラーアセット		
	18	レベルデザイン3	メトリクスとスケールフィギュア		
	19	課題制作	レベルデザイン 個別指導と相互フィードバック		
	20	課題制作	レベルデザイン 個別指導と相互フィードバック		
	21	C#の基本1	変数とメソッド		
	22	C#の基本2	基本クラスとアクセス修飾子		
	23	課題制作	C#の基本 個別指導と相互フィードバック		
	24	課題制作	C#の基本 個別指導と相互フィードバック		
	25	データの作成と管理	ScriptableObjectとJSON		
	26	課題制作	ゲーム制作 個別指導と相互フィードバック		
	27	課題制作	ゲーム制作 個別指導と相互フィードバック		
	28	課題制作	ゲーム制作 個別指導と相互フィードバック		
	29	後期フィードバック	個別フィードバック		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
履修上の留意点					
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 					

授業計画(シラバス)

科目名	スチルイラスト制作演習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの応用的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	オリジナル教材のプリント配布		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
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(前期)	授業概要/スチルイラストとは/年間フロー/課題説明(前期2枚)
	2	スチル基礎	1枚絵の役割/伝わる絵とは/情報整理の考え方
	3	指示書基礎	指示書の役割/要素分解(キャラ・背景・状況・感情)/簡易作成
	4	指示書交換・読解	他者の指示書読解/意図の把握/認識ズレの確認
	5	ラフ基礎	ラフの役割/試行回数的重要性/完成度より情報整理
	6	レイアウト①構図	基本構図(3分割・対角線)/視線誘導の基礎
	7	レイアウト②ポーズ・アングル	ポージングの役割/アングルによる印象変化
	8	レイアウト③明暗設計	明暗差による主役強調/シルエット設計
	9	課題①ラフ制作	指示書→レイアウトラフ制作(前期1枚目)
	10	カラーラフ①	色設計/配色基礎/主役と背景の分離
	11	カラーラフ②	線画整理/情報優先順位/距離による描き込み調整
	12	清書①	描き込みバランス/主役と脇役の整理
	13	清書②	仕上げ/簡易エフェクト/完成度向上
	14	課題①提出・講評	前期1枚目提出/講評・改善点整理
	15	課題②ラフ制作	前期2枚目ラフ制作(応用:構図・感情強化)
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			

授業計画(シラバス)

科目名	スチルイラスト制作演習			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	ゲーム・CG科2年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	キャラクターデザインの応用的実習でキャラクターデザインについて習得する事を目標とする。 キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	オリジナル教材のプリント配布				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	オリエンテーション(後期)	前期振り返り/後期課題説明(2枚制作)		
	17	課題②清書	前期2枚目清書・提出/講評		
	18	背景基礎	スチルにおける背景の役割/空間・奥行き表現		
	19	視線誘導応用	視線の流れ設計/情報優先順位の強化		
	20	ポージング応用	感情・関係性を伝えるポーズ設計		
	21	エフェクト基礎	光・煙・粒子など基本エフェクト		
	22	エフェクト応用	演出としての使い方/やりすぎ防止		
	23	指示書応用	より具体的な指示書/クライアント視点		
	24	課題③ラフ制作	後期1枚目ラフ制作		
	25	カラーラフ応用	色の統一感/空気遠近法/世界観演出		
	26	清書応用①	質感表現(肌・布・金属)		
	27	清書応用②	全体調整/違和感修正		
	28	課題③提出・講評	後期1枚目提出/講評		
	29	課題④制作	後期2枚目ラフ~清書(総合力)		
30	後期期末・振り返り	最終提出(4枚)/講評/今後の課題整理			
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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作実習	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 2年生
授業方法	講義:	演習:	実習: ○ 実技:
年間時間数	180時間	単位数	6単位 週時間数
学習到達目標	・2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。		
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく
	3	作品制作③	中間発表
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 			