

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習 I	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	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 3D/2Dゲーム開発実践入門		
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でゲーム開発を行う前の準備	Unityのインストール、モバイルアプリ開発環境の準備 Unityプロジェクトのビルド
	2	Unityの画面構成や基本操作を覚える	シーンとアセット、Unityエディターの基本、3Dシーンを組み立てる 色と質感を与える、グローバルイルミネーションを体感する
	3	物理エンジンとコリジョンイベントをマスターする	シーンの初期化、物理挙動を持つBallオブジェクトの作成 ステージの作成
	4	物理エンジンとコリジョンイベントをマスターする	スクリプトによる重力の操作、物理特性の設定 ホールの作成とトリガーイベントの制御
	5	物理エンジンとコリジョンイベントをマスターする	ゲームクリアの判定 GIによるグラフィックの最終調整
	6	アセット管理とゲームオブジェクトの制御 プレハブとエフェクトを極める	アセットのインポート、ステージの作成、プレハブの作成と利用
	7	アセット管理とゲームオブジェクトの制御 プレハブとエフェクトを極める	オブジェクトの動的生成と削除、ゲームのコントロール
	8	アセット管理とゲームオブジェクトの制御 プレハブとエフェクトを極める	エフェクトの表示、サウンドの再生
	9	3Dアクションゲームを作成 キャラクターとGUIをコントロールする	アセットのインポートとシーンの初期化 キャラクターアニメーション導入ツアー
	10	3Dアクションゲームを作成 キャラクターとGUIをコントロールする	3Dプレイヤーキャラクターの構築 自動生成ステージの作成
	11	3Dアクションゲームを作成 キャラクターとGUIをコントロールする	敵の設定とペナルティの実装 ステージデザイン、uGUIを利用したゲームの情報の表示
	12	3Dアクションゲームを作成 キャラクターとGUIをコントロールする	ボタンによるクリックイベントの検知 タイトルシーンの作成
	13	2Dゲームを作成 スプライトと3D物理エンジンを使いこなす	ゲーム制作の方針、2Dモードへの変更と初期設定 アセットのインポートと設定
	14	2Dゲームを作成 スプライトと4D物理エンジンを使いこなす	2Dステージオブジェクトの作成、2Dキャラクターの作成 2Dキャラクターの制御
	15	2Dゲームを作成 スプライトと5D物理エンジンを使いこなす	Blockの作成、ゲーム全体のコントロール クラッシュエフェクト
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習 I	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	90時間	週時間数	6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	振り返り	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	振り返り	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩学	指導担当者名	古俣 いずみ
実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア		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	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 トーンから配色を考える、配色の基本的な技法
	10	色彩調和・色彩効果・色彩と生活	色彩と構成 色彩と生活
	11	ファッション	ファッションと色彩
	12	インテリア	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
	14	環境	エクステリア環境色彩の基礎
	15	模擬試験	色彩検定模擬試験の実施
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	色彩学	指導担当者名	古俣 いずみ
実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア		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	12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	色彩検定 対策授業	過去問題①実施
	2	色彩検定 対策授業	過去問題②実施
	3	色彩検定 対策授業	過去問題③実施
	4	色彩検定 対策授業	過去問題④実施
	5		
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	3Dモデリング実習		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	モデリング「西洋刀・日本刀」	
	3	モデリング基礎	モデリング「西洋刀・日本刀」	
	4	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクター」	
	5	モデリング基礎	モデリング「ローポリゴンキャラクター」	
	6	質感・テクスチャ作成	テクスチャ作成「サイコロ」	
	7	質感・テクスチャ作成	テクスチャ作成「サイコロ」	
	8	質感・テクスチャ作成	テクスチャ作成「剣のテクスチャ作成」	
	9	質感・テクスチャ作成	テクスチャ作成「剣のテクスチャ作成」	
	10	質感・テクスチャ作成	金属・ゴム・ガラス	
	11	ライティング基礎	ライトの種類と特徴・影の設定	
	12	ライティング基礎	三灯照明	
	13	アニメーション基礎	ボールバウンド	
	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 対面授業が困難な場合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	90時間	週時間数	6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、質感の描き方と表現
	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ぶ 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する
	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	様々な角度で描く(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 対面授業が困難な場合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	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	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	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(テキストチャ、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	課題制作	Photoshopを用いての課題制作 三面図(下書きから)
	14	課題制作	線画
	15	課題制作	塗・陰影
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	2DCG実習 I	指導担当者名	古俣いずみ
実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア		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	60時間	週時間数	3時間(3~7ターム6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	■序章 Adobe Photoshopとは ■第1部 基本操作	Adobe Photoshopの機能概要 基本操作編
	2	■第1部 基本操作編 Chapter2	選択範囲の作成
	3	■第1部 基本操作編 Chapter3	画像の移動と変形
	4	■第1部 基本操作編 Chapter4	カラーモードと色調補正
	5	■第1部 基本操作編 Chapter5	ペイント
	6	■第1部 基本操作編 Chapter6	レイヤー操作
	7	■第1部 基本操作編 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
	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	課題制作	課題を決めて作品として提出する
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	2DCG実習Ⅱ		指導担当者名	古俣いずみ	
実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア			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	60時間	週時間数	3時間(8~12ターム6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	Adobe Illustratorの概要	機能概要・ツール一覧・よく使うショートカット一覧 アートワークの表示とプリント・環境設定		
	2	オブジェクトの基本操作	塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作		
	3	カラー設定の基本操作	カラーパネルによるカラー設定		
	4	オブジェクト編集の基本操作	レイヤー・オブジェクトの組み合わせによる編集		
	5	文字編集の基本操作	文字の作成・文字関連の機能		
	6	パスの基本操作	パスの基本的な描画・パスの編集		
	7	オブジェクトの応用操作	オブジェクトの描画・線・レイアウトの補助機能		
	8	カラー設定の応用操作	スウォッチとパターン・グラデーション・アピアランス		
	9	レイヤーの応用操作	レイヤーの応用		
	10	文字編集の応用	パス上の文字入力・文字の種類・文字関連の機能		
	11	パスの応用操作	パスの編集		
	12	イラストレーション	シンボルで作る桜の木・グラデーション・画像トレース		
	13	ロゴデザイン	動物病院のロゴマーク作成・感じでタイポグラフィ・アピアランスを用いる		
	14	グラフを作成する	グラフの基本操作・グラフのデザインをカスタマイズする		
	15	印刷原稿の作成	DTPのための環境設定・名刺デザイン・DM・パンフレットデザイン		
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	指導担当者名	関根 慎一郎
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事		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	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な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	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	自画像	自身の自画像を3週にわたり、描く。
	14	自画像	自身の自画像を3週にわたり、描く。
	15	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	指導担当者名	関根 慎一郎
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事		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	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	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	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	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	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	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	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	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
	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	ロゴ作成(Photoshopのみ)	既存のタイトルロゴの再現
	7	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
	8	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
	9	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
	10	テクスチャ	シームレステクスチャ(壁)
	11	テクスチャ	シームレステクスチャ(石畳)
	12	テクスチャ	木箱、木材テクスチャ
	13	課題作成	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
	14	課題作成	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
	15	課題作成	ゲーム紹介パネルの制作及びプレゼン
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	3D造形実習	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	スカルプトモデリング専用ソフト「ZBrush」の習得を目指す		
評価方法 評価基準	課題提出		
使用教材	Zbrush、作って覚える！ ZBrushハードサーフェス制作入門		
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	基礎知識編	ZBrushの起動、操作画面、環境設定 基本操作、プランの操作
	2	基礎知識編	視点操作、マスク、ギズモ3D ZModeler、サブツール
	3	初級編	プロジェクトの準備、ベースモデルの作成、耳パーツの作成 胴体パーツの作成、鼻パーツの作成
	4	初級編	ZModelerを使ったディテール作成、プーリアンを使ったディテール作成 脚の作成、仕上げ、キットバッシュ
	5	中級編	プロジェクトの準備、スポットライトモード、スナップショット3D ブラシでの形状作成・1、デフォーマを使った形状作成
	6	中級編	ブラシでの形状作成・2、ZSphereを使ったリトポロジー バランス調整と作り込み、カーブモード
	7	応用編	外装:ベースモデルの作成、外装:内側の作成
	8	応用編	内装:ベースモデルの作成、内装:パーツの作成 その他パーツの作成
	9	キャラクター&分割編	キャラクターの作成、後頭部のメカの作成、ロングブーツの作成 体に沿ったメカモデルの作成、IMMブラシの作成
	10	キャラクター&分割編	靴・衣服の作成、パーツの分割 出力用データの作成
	11	メカキャラクター編	準備、腕、顔、胴体、肩、股間ブロック ウエスト・アーマー、脚
	12	メカキャラクター編	リュック・ブースター(バックパック)、ライフル(アンブレ・ライフル) 盾(ヴァーキン・シールド)、プーリアン、完成、出力組み立て
	13	課題作成、課題提出	
	14	課題作成、課題提出	
	15	課題作成、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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	3Dアニメーション実習	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で作成したキャラクタ等をアニメーションさせる基本的な知識の習得		
評価方法 評価基準	課題提出		
使用教材	Autodesk Maya		
授業外学習の方法	PCを使用した自習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	ボールバウンドアニメーション	キーフレームの設定・グラフエディタ・アニメーションカーブ
	2	親子関係と階層構造	ピボットポイント・オブジェクトペアレント・遅れて伝わる力の表現
	3	ジョイントボーン・スキニング・ウェイト設定	スケルトン作成
	4	ジョイントボーン・スキニング・ウェイト設定	IK・FK・スキニング・チャンネルのロック非表示
	5	ブレンドシェイプ	シェイプターゲット
	6	ブレンドシェイプ	シェイプエディタによるアニメーション設定
	7	ジャンプモーション	予備動作・本動作・後動作
	8	ジャンプモーション	重心移動・支持基底面・重力の表現
	9	待機モーション	男女によるポーズの付け方・肩及び胸の動きによる呼吸の表現
	10	待機モーション	動きをループさせるための設定
	11	パンチモーション	下半身の体重移動
	12	パンチモーション	課題作成と提出
	13	キックモーション	片足が地面を離れる際の重心
	14	キックモーション	課題作成と提出
	15	ウォークサイクル	キーポーズ作成・上半身の回転・中間ポーズの作成・カーブによる調整
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	タイリングテクスチャ	写真の加工・つなぎ目の消し方・パターンを目立たなくする
	2	アスファルト	写真撮影と加工
	3	路面の作成	路面のテクスチャを作成する
	4	路面の作成	バンプマッピングによる質感の向上
	5	雑草	雑草テクスチャの作成
	6	雑草	写真撮影と加工・雑草のテクスチャを作成する
	7	樹木 I	ポリゴンモデルの作成
	8	樹木 I	写真素材の加工・模様や質感を損なわないテクニック
	9	樹木 I	樹皮テクスチャ・U方向のタイリング加工
	10	岩	岩テクスチャ・モデルの作成・ノーマルマップ
	11	崖	崖テクスチャ・モデルの作成・ノーマルマップ
	12	金属	テクスチャによる金属的な質感の再現
	13	金属	ポリゴンモデル作成・ノーマルマップ・シェーダー・ライティング
	14	樹木 II	幹・枝のモデリング・樹皮テクスチャを加工し適用する
	15	樹木 II	葉を板ポリゴンで作成し、加工したテクスチャを適用する
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	プレゼンテーション	指導担当者名	古俣 いずみ
実務経験	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア		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	15時間	週時間数	1時間
学習到達目標	プレゼンテーションの必要性と意図、技法を理解しそれらを踏まえた発表を行う		
評価方法 評価基準	期末のプレゼンテーションを評価する 資料の分かりやすさ、発声・視線・引き込みを評価する		
使用教材	PC		
授業外学習 の方法			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コミュニケーションの基本	コミュニケーションと話し上手について
	2	コミュニケーションの基本	あいさつについて
	3	きれいな発声・発音	自分の話し方
	4	きれいな発声・発音	きれいな発声・発音について
	5	正しい日本語	現在の日本語について
	6	正しい日本語	正しい言葉遣い
	7	話すときの心構え	聞き手を意識した心構え
	8	話すときの心構え	話題の広げ方
	9	効果的な話し方	効果的に話す方法
	10	効果的な話し方	効果的な話し方の構成
	11	効果的な表現力	態度による話の効果
	12	効果的な表現力	アイコンタクトとジェスチャー
	13	資料作成	発表に向けたテーマ選定と資料作成
	14	資料作成	発表に向けた資料作成
	15	発表	プレゼンテーション
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	フリーのグラフィックデザイナーとして10年以上のキャリア		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	18時間	週時間数	2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①	シチュエーションごとに作成
	5	ポストカード作成②	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ザイン	デザインタンブラー、タンブラー台紙用意
	7	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
	8	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
	9	課題制作	パンフレット作成
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習 I	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	ゲームソフト開発科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 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
	16		
	17		
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン		指導担当者名	関根 慎一郎	
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事			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	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	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	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	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	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	指導担当者名	関根 慎一郎
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事		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2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	45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な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。2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。2タームにわたり制作。
	6	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。3タームにわたっての長期課題
	7	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。3タームにわたっての長期課題
	8	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。3タームにわたっての長期課題
	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 対面授業が困難な場合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	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 対面授業が困難な場合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	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	期末課題	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	13	期末課題	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	14	期末課題	キャラクターを入れたデジタルイラスト
	15	期末課題	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	30時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	CGキャラクタのアニメーションに関する実習を通じて、実務で求められるアニメーション技術の習得を目指す。			
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 前期	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 重心の説明は「物」と「人間」の違いを解説	
	2	キーフレームの打ち方	ポーズ・トゥ・ポーズ(Pose - to - Pose) アクションの中から、突出した形(ポーズ)を取り出し、予定したフレームに配置する	
	3	アンティシペーション(アンティック) スクワッシュ&ストレッチ	アンティシペーション(Anticipation)次の動作を予測させる(予備動作) スクワッシュ&ストレッチ(Squash&Stretch)伸縮させる事で、表現を誇張する	
	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) 動作している物が止まった時に、他のパーツが追従するように「遅れて止まる」	
	5	スタッガー	スタッガー(Stagger)「揺れ」の表現。矢が的に当たった瞬間などによく使用される表現	
	6	ジャンプのアニメーション		シンプルな動きの中に、様々な要素が含まれる事を理解
	7			
	8	歩くアニメーション		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			
	10	走るアニメーション		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			
	12	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の動作を作成 力の使い方、重心移動、重量感の出し方
	13			
	14	期末課題作成		学習した内容をもとにテーマを決めて、オリジナルのアニメーションを作成する
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

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	Unityを使用したゲームエフェクトに関する実習を通じて、実務で求められるゲームエフェクト作成技術の習得を目指す。			
評価方法 評価基準	提出課題 80% 授業態度 20%			
使用教材	Unity、Autodesk Maya、Photoshop、After Effects、Unityゲームエフェクトマスターガイド			
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	エフェクトの概要 パーティクルエディタの概要	エフェクトとは、パーティクルとは パーティクルエディタの概要	
	2	各モジュールの働き 基本的なエフェクトの作成	各モジュールの内容について 各モジュールを使用した基本的なエフェクトの作成	
	3	バリアエフェクトの作成	バリアエフェクトの作成、Shader Graphを使ったシェーダーの作成 マテリアルからのパラメータの調整、半球状メッシュのエフェクトの組み合わせ	
	4	バリアエフェクトの作成	バリアエフェクトの作成、Shader Graphを使ったシェーダーの作成 マテリアルからのパラメータの調整、半球状メッシュのエフェクトの組み合わせ	
	5	闇の柱エフェクトの作成	メッシュの作成、シェーダーの作成、エフェクトの組み立て 柱の周りを旋回するダストパーティクルの作成、螺旋状に上昇するトレイルの制	
	6	闇の柱エフェクトの作成	メッシュの作成、シェーダーの作成、エフェクトの組み立て 柱の周りを旋回するダストパーティクルの作成、螺旋状に上昇するトレイルの制	
	7	ビームエフェクトの作成	電撃シェーダーの作成、シェーダーの完成、チャージ時のライトと光の粒の作成 チャージ完了時のフラッシュとコアの作成、ビームエフェクトの完成	
	8	ビームエフェクトの作成	電撃シェーダーの作成、シェーダーの完成、チャージ時のライトと光の粒の作成 チャージ完了時のフラッシュとコアの作成、ビームエフェクトの完成	
	9	斬撃エフェクトの作成	地面に叩きつける斬撃エフェクトの作成、トゥーン系シェーダーの作成、シェーダーの改良	
	10	斬撃エフェクトの作成	地面に叩きつける斬撃エフェクトの作成、トゥーン系シェーダーの作成、シェーダーの改良	
	11	テクスチャの制作	AfterEffectsを使ったテクスチャ作成 CC Kaleida(万華鏡)エフェクトを使った素材の作成	
	12	テクスチャの制作	AfterEffectsを使ったテクスチャ作成 CC Kaleida(万華鏡)エフェクトを使った素材の作成	
	13	期末課題作成	学習した内容をもとにオリジナルのエフェクトを作成する	
	14	期末課題作成	学習した内容をもとにオリジナルのエフェクトを作成する	
	15	期末課題作成	学習した内容をもとにオリジナルのエフェクトを作成する	
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

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	導入	CGの歴史と産業への応用
	2	ビジュアル情報処理とデジタルカメラモデル	ビジュアル情報処理・デジタルカメラモデル
	3	座標系とモデリング	座標系・モデリング
	4	ビジュアル情報処理の幾何学的モデル	幾何学的変換の必要性・2次元図形の基本・アフィン変換・投影変換
	5	ビジュアル情報処理の光学的モデル	光と色・ビジュアル情報処理の光学的モデル
	6	デジタル画像	画像の標本化と量子化・デジタル画像・階調と解像度・ラスタ化・エイリアシング
	7	画像処理の分類と役割	画像を加工し出力する処理・画像から情報を抽出する処理・伝送蓄積のための処理
	8	形状モデル	ワイヤフレーム・サーフェスモデル・ソリッドモデル
	9	曲線・曲面	2次曲線・パラメトリック曲線と曲面・レンダリングにおける曲面の扱い
	10	ポリゴン曲面の表現	ポリゴン曲面・細分割曲面・平滑化処理・パラメータ化・電子透かし・形状検索
	11	その他の形状生成手法	ボクセル・八分木・メタボール・陰関数表現・フラクタル
	12	隠面消去	バックフェースカリング・奥行ソート法・スキャンライン法・Zバッファ法・レイトレーシング
	13	シェーディング	影付けと要素・シェーディングモデル・環境光・拡散反射・鏡面反射
	14	マッピング	テクスチャマッピング・バンプマッピング・環境マッピング・ソリッドテクスチャ
	15	帯域証明計算	ラジオシティ法・フォトンマッピング
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	18時間	週時間数	2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	ポリウムレンダリング	ポリウムビジュライゼーション・ポリウムレンダリング
	2	ノンフォトリアスティックレンダリング	NPRの概要と特徴
	3	CGアニメーション構成	各種アニメーション技法・カメラワーク・キーフレームアニメーション
	4	画素ごとの濃淡変換	トーンカーブ・ガンマ補正・ヒストグラム平坦化・ポストリゼーション
	5	領域に基づく濃淡変換	空間フィルタリング・平滑化・エッジ抽出・先鋭化
	6	CGと画像処理の融合	CGにおける画像処理の利用効果
	7	画像ファイル形式と記憶方法	静止画像ファイル形式・映像信号フォーマット・動画像フォーマット
	8	知覚	目の構造と視野・色と光
	9	知覚	目の構造と視野・色と光
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	2Dアニメーション実習 I		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			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	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ー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ーアニメーションは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	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 前期	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	スプライトスタジオチュートリアル1	サンプルを用いたワークフローの体験(基本編)		
	3	スプライトスタジオチュートリアル2	サンプルを用いたワークフローの体験(インスタンス機能など)		
	4	スプライトスタジオチュートリアル3	サンプルを用いたワークフローの体験(エフェクト機能など)		
	5	スプライトスタジオチュートリアル4	サンプルを用いたワークフローの体験(UVスクロールやその他特殊な機能)		
	6	スプライトスタジオチュートリアル5	サンプルを用いたワークフローの体験(モーションのクオリティアップのポイント)		
	7	スプライトスタジオ演習1	キャラクター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ポイント		
	8	スプライトスタジオ演習2	キャラクタ原画の作画作業		
	9	スプライトスタジオ演習3	キャラクタ原画の作画作業		
	10	スプライトスタジオ演習4	キャラクタ原画の作画作業		
	11	スプライトスタジオ演習5	キャラクタ原画の作画作業		
	12	スプライトスタジオ演習6	スプライトスタジオ作業		
	13	スプライトスタジオ演習7	スプライトスタジオ作業		
	14	スプライトスタジオ演習8	スプライトスタジオ作業		
	15	スプライトスタジオ演習9・総評	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	2Dアニメーション実習Ⅱ		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			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 後期	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	Live2Dチュートリアル1	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	Live2Dチュートリアル2	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	Live2Dチュートリアル3	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	Live2Dチュートリアル4	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	Live2Dチュートリアル5	基本チュートリアル1.~2.の手順確認		
	7	Live2D課題1	ワークフローのおさらいと課題の確認		
	8	Live2D課題2	キャラクター原画の作画作業		
	9	Live2D課題3	キャラクター原画の作画作業		
	10	Live2D課題4	キャラクター原画の作画作業		
	11	Live2D課題5	Live2Dモデラ作業		
	12	Live2D課題6	Live2Dモデラ作業		
	13	Live2D課題7	Live2Dモデラ作業		
	14	Live2D課題8	Live2Dアニメーター作業		
	15	Live2D課題9	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務	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	30時間	週時間数	2時間
学習到達目標	内定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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅱ		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	ゲームソフト開発科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	192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 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 後 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	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	
	17			
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム制作実習Ⅲ	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	ゲームソフト開発科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	270時間	週時間数	18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
	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		
	17		
	18		
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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	指導担当者名	関根慎一郎
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事		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	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。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な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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	デッサン	指導担当者名	関根慎一郎
実務経験	デッサン教室の代表としてデッサン業務に10年以上従事		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	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。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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	就職実務	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	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	内定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 前期	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	45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	モデリング1	コンセプト決め・資料集め
	2	モデリング1	ラフスケッチ・三面図作成
	3	モデリング2	プリミティブを加工したシンプルなラフモデルを作成
	4	モデリング2	シルエット・バランスの確認と調整
	5	モデリング3	ディティール作成
	6	モデリング3	ディティール作成
	7	モデリング4	ディティール作成
	8	モデリング4	ディティール作成
	9	モデリング4	ディティール作成
	10	テクスチャリング1	マテリアルごとにUVをまとめる・モデルのパーツごとにUVをまとめる
	11	テクスチャリング1	シームについて・UVのスケール統一・左右対称パーツの展開
	12	テクスチャリング2	ベーステクスチャ・ディフューズマップ・リフレクションマップ
	13	テクスチャリング2	擦り傷・塗装剥がれ・汚し・焼け色
	14	テクスチャリング3	バンプマップ・ノーマルマップ
	15	テクスチャリング3	レンダリング
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	45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	代表的なシェーダーとその特徴及びマテリアル
	2	シェーダーとマテリアル2	マテリアル設定による質感表現とライティングの関係
	3	レンダラー1	物理ベースレンダリング及びシェーディング
	4	レンダラー2	エネルギーカプセルのデザイン
	5	レンダラー2	エネルギーカプセルのデザイン
	6	レンダラー2	エネルギーカプセルのデザイン
	7	デジタルセルフポートレート	自分の顔を3Dモデルとして作成
	8	デジタルセルフポートレート	リファレンスとテクスチャ素材として正面と左右の顔写真撮影
	9	デジタルセルフポートレート	表情金を意識したモデリング
	10	デジタルセルフポートレート	サブサーフェスによる肌のシェーダ設定
	11	デジタルセルフポートレート	Xgenを使用した髪の毛の作成
	12	デジタルセルフポートレート	ディディール
	13	デジタルセルフポートレート	ディディール
	14	デジタルセルフポートレート	ディディール
	15	デジタルセルフポートレート	ディディール
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	卒業研究	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	180時間	週時間数	12時間
学習到達目標	学科の学習内容に関する新技術など、授業で習わない事柄についてテーマを定めその研究を行いレポートにまとめる		
評価方法 評価基準	研究した内容についてレポートを提出する 研究であるため成果物の出来不出来よりも途中経過を重視する テーマの難易度を教員が見定め、それに応じた評価を行う テーマの選定については教員がフォローし、そのテーマの中で難易度を調整する		
使用教材			
授業外学習の方法	インターネットや市販の書籍を活用し、必要に応じて教員の指導を仰ぐ		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	テーマ選定	各自テーマを探し選定する。教員からもテーマをいくつか提案する
	2	テーマの発表と展望	テーマについて成果物の展望をまとめ発表を行う
	3	プロトタイプ開発・プレゼンテーション	テーマによってプロトタイプ版の作成もしくは構想を発表する
	4	アルファ版開発	アルファ版の要件を定め開発を行う
	5	アルファ版開発	アルファ版の要件を定め開発を行う
	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	ベータ版の要件を定め開発を行う
	9	ベータ版開発	ベータ版の要件を定め開発を行う
	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・レポート作成	レポートのまとめを始める
	14	マスター版開発・レポート作成	マスター版の作成とレポートのまとめを行う
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

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	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	著作権の性質・著作権法の目的
	2	著作物	著作物の定義・著作物該当性に関するその他の問題点
	3	著作者	著作者の定義・著作者の推定・著作者の例外・著作権者
	4	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
	5	著作者の権利	同一性保持権・著作権者が存しなくなった後の人格的利益
	6	著作者の権利	財産権としての著作権の内容・複製権・上演権及び演奏権・上映権・口述権
	7	著作者の権利	公衆送信権・公への伝達権・展示権・譲渡権・貸与権・二次的著作物
	8	保護期間	保護期間の始期・著作権の保護期間
	9	著作権の譲渡と利用許諾	著作権の譲渡・浄土に関する特掲・著作物の制作委託
	10	著作権の制限	権利制限規定の趣旨・私的使用のための複製
	11	著作権の制限	教育関係・図書館関係・非営利無償の場合の利用
	12	著作隣接権	著作隣接権の内容・制限と保護期間
	13	著作権の侵害	著作権の侵害・みなし侵害・著作侵害罪・民事的対策
	14	知的財産権制度	知的財産権制度・産業財産権と著作権
	15	情報社会と情報モラル	情報モラルと著作権・プライバシーに関する制度
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション技法	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	45時間	週時間数	3時間
学習到達目標	コミュニケーション初級合格程度		
評価方法 評価基準	期末試験にてコミュニケーション検定初級合格程度の筆記試験を実施		
使用教材	動画教材(コミュニケーション技法)		
授業外学習 の方法	動画教材の視聴		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コミュニケーションの基本	コミュニケーションと話し上手について
	2	コミュニケーションの基本	あいさつについて
	3	きれいな発声・発音	自分の話し方
	4	きれいな発声・発音	きれいな発声・発音について
	5	正しい日本語	現在の日本語について
	6	正しい日本語	正しい言葉遣い
	7	話すときの心構え	聞き手を意識した心構え
	8	話すときの心構え	話題の広げ方
	9	効果的な話し方	効果的に話す方法
	10	効果的な話し方	効果的な話し方の構成
	11	効果的な表現力	態度による話の効果
	12	効果的な表現力	アイコンタクトとジェスチャー
	13	資料作成	発表に向けたテーマ選定と資料作成
	14	資料作成	発表に向けた資料作成
	15	発表	プレゼンテーション
	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 対面授業が困難な場合は遠隔授業も併用実施			