

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	表現 I (デッサン)		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
様々な表現方法の土台となるデッサンの基本テクニック（形をとる、立体感を出す、色と質感を出す、質感の描き分け）を習得し、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を上げ、対象物を正確に捉えて描くことができるようになる。					
授業内容					
1, 2	用具について 鉛筆削り クロッキー				
3, 4	形の取り方 計り方 立方体のデッサン①				
5, 6	立方体のデッサン②				
7, 8	立方体のデッサン③				
9, 10	作品講評会				
11, 12	円柱のデッサン①				
13, 14	円柱のデッサン②				
15, 16	作品講評会				
17, 18	球体のデッサン①				
19, 20	球体のデッサン②				
21, 22	作品講評会				
23, 24	質感の出し方 練習				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	構図の検討①				
29, 30	構図の検討②				
31, 32	質感の出し方				
33, 34	静物デッサン①				
35, 36	静物デッサン②				
37, 38	静物デッサン③				
39, 40	作品講評会				
41, 42	文字について				
43, 44	石膏デッサン①				
45, 46	石膏デッサン②				
47, 48	石膏デッサン③				
49, 50	作品講評会				
51, 52	自然物の描き方①				
53, 54	自然物の描き方②				
55, 56	作品講評会				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	キャラクター表現基礎		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
人物の基本的バランスや表情、加齢に伴う変化、動きのある表現方法を学びます。					
到達目標					
バランスのとれたキャラクターを描く。					
授業内容					
1, 2	自己紹介、周りとのコミュニケーション				
3, 4	人間の基本的なバランス・頭身の違い				
5, 6	全身三面図 男女の差				
7, 8	前回の続き 進級作品チェック				
9, 10	アングルの違い(顔) 表情差分				
11, 12	進級制作キャラクター1				
13, 14	進級制作キャラクター2				
15, 16	表情の描き方(喜怒哀楽+2種) 1				
17, 18	表情の描き方(喜怒哀楽+2種) 2				
19, 20	成人男女の差(十年齢の差) 1				
21, 22	成人男女の差(十年齢の差) 2				
23, 24	成人男女の差(十年齢の差) 3				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	実際に動作した時の可動域について1				
29, 30	実際に動作した時の可動域について2				
31, 32	動作の描き方(歩く/走る) 1				
33, 34	動作の描き方(歩く/走る) 2				
35, 36	動作の描き方(歩く/走る) 3				
37, 38	ランドマーク/人体のパスについて				
39, 40	ランドマーク/人体のパスについて				
41, 42	世界観設定について				
43, 44	世界観設定1				
45, 46	世界観設定2				
47, 48	世界観設定3				
49, 50	世界観設定からキャラデザイン1				
51, 52	世界観設定からキャラデザイン2				
53, 54	世界観設定から主キャラデザイン3				
55, 56	進級作品制作/卒制について				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	デジタルイラスト基礎		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。基本となる塗り方から、背景の描写方法などを学習します。					
到達目標					
ソフトやツールの基本的な使用方法を身に付け、デジタル作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	自己紹介、オリエンテーション				
3, 4	ソフト扱い方① (Photoshop) 各ツール説明、ショートカットキー				
5, 6	ソフト扱い方② (Photoshop) 各ツール説明、ショートカットキー				
7, 8	ソフト扱い方③ (CLIP STUDIO) 各ツール説明、レイヤー分け				
9, 10	ソフト扱い方④ (CLIP STUDIO) 各ツール説明、レイヤー分け				
11, 12	写真模写① (デジタル) 構図、パース、自然物スケッチを兼ねた練習				
13, 14	写真模写② (デジタル) 構図、パース、自然物スケッチを兼ねた練習				
15, 16	写真模写③ (デジタル) 構図、パース、自然物スケッチを兼ねた練習				
17, 18	イラスト模写① (デジタル) 構図、色選びの参考、背景の描き込み研究、自身の目標探し				
19, 20	イラスト模写② (デジタル) 構図、色選びの参考、背景の描き込み研究、自身の目標探し				
21, 22	イラスト模写③ (デジタル) 構図、色選びの参考、背景の描き込み研究、自身の目標探し				
23, 24	進級作品制作、アドバイスなど				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	モチーフ別描き方① 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
29, 30	モチーフ別描き方② 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
31, 32	モチーフ別描き方③ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
33, 34	モチーフ別描き方④ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
35, 36	モチーフ別描き方⑤ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
37, 38	モチーフ別描き方⑥ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
39, 40	モチーフ別描き方⑦ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
41, 42	モチーフ別描き方⑧ 空、植物、岩、建物などの描き方、質感の表現、ブラシの使い分け				
43, 44	進級作品制作、アドバイスなど				
45, 46	進級作品制作、アドバイスなど				
47, 48	進級作品制作、アドバイスなど				
49, 50	進級作品制作、アドバイスなど				
51, 52	進級作品制作、アドバイスなど				
53, 54	進級作品制作、アドバイスなど				
55, 56	進級作品制作、アドバイスなど				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	背景基礎		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、考え方を学習します。					
到達目標					
透視図法や遠近法の仕組みを理解する。コンセプトに沿った背景を描けるようになる。					
授業内容					
1, 2	腕試しに人物と背景の作画・遠近法の基礎（拡大・縮小など）				
3, 4	小屋が中心にある風景の作画・アイレベルについて				
5, 6	アートボードについて				
7, 8	透視図法の基礎、一点透視の仕組み				
9, 10	一点透視の作画方法				
11, 12	分割・増殖課題 部屋の作画				
13, 14	部屋の作画課題・提出				
15, 16	キャラクターの部屋：案出し、キャラクター制作				
17, 18	キャラクターの部屋：下書き				
19, 20	キャラクターの部屋：清書				
21, 22	キャラクターの部屋仕上げ				
23, 24	坂道と曲がり道、階段の描き方				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	前期のおさらい・アイレベル課題、人物パース練習：色々な角度から見たポーズをキャラに落とし込む				
29, 30	一点透視版：丸を描く（丸イス、丸テーブル）+α				
31, 32	屋根を描く（次回の課題のアイディア出し）				
33, 34	二点透視課題：屋敷を描く				
35, 36	家の作画課題				
37, 38	家の作画課題				
39, 40	家の作画課題				
41, 42	メインとサブと雰囲気の違いの描き分け、次課題の案出し				
43, 44	メインとサブと雰囲気の違いの描き分け、次課題の案出し				
45, 46	教会課題：下書き・清書				
47, 48	教会課題：清書・仕上げ				
49, 50	複数の家がある集落を描く：構想・下書き				
51, 52	複数の家がある集落を描く：下書き・清書				
53, 54	複数の家がある集落を描く：清書				
55, 56	複数の家がある集落を描く：仕上げ				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー/イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの考え方やIllustrator・Photoshopの使い方、UI・ロゴデザイン・バナー広告の制作などを学習します。					
到達目標					
デザインの基本的な知識を学ぶことでゲームにおけるデザインの重要性を確認し、実用的なUIのレイアウトやデザインのスキルを身に付けることを目標とします。					
授業内容					
1	ゲームにおけるデザインとUIの役割（各自持ち寄ったゲームを題材に）				
2	Illustrator基礎① 各種ツールの基本操作				
3	Illustrator基礎① 各種ツールの基本操作				
4	Illustrator基礎② 基礎演習 1				
5	Illustrator基礎② 基礎演習 2				
6	Illustrator基礎② 基礎演習 3				
7	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴデザイン 1（ジャンルは各自設定）				
8	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴデザイン 2				
9	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴデザイン 3				
10	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴデザイン 4				
11	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴデザイン 5				
12	Illustrator基礎③ ゲームタイトルロゴ完成 レビュー				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	UIデザイン① Webサイトゲームバナーデザイン 1（前期のタイトルロゴを使用）				
15	UIデザイン① Webサイトゲームバナーデザイン 2				
16	UIデザイン① Webサイトゲームバナーデザイン 3				
17	UIデザイン② ゲームコインデザイン（Photoshop併用）				
18	UIデザイン③ ローディングデザイン（Photoshop併用）				
19	UIデザイン④ バーページデザイン（Photoshop併用）				
20	UIデザイン⑤ アイコンデザイン（Photoshop併用）				
21	UIデザイン⑥ ステータス画面のデザイン 1（UIデザイン②～⑤の素材を使用）				
22	UIデザイン⑥ ステータス画面のデザイン 2				
23	UIデザイン⑥ ステータス画面のデザイン 3				
24	UIデザイン⑦ スマホゲームクエスト選択画面のデザイン 1				
25	UIデザイン⑦ スマホゲームクエスト選択画面のデザイン 2				
26	UIデザイン⑦ スマホゲームクエスト選択画面のデザイン 3				
27	UIデザイン⑦ スマホゲームクエスト選択画面のデザイン 4				
28	UIデザイン⑦ スマホゲームクエスト選択画面のデザイン 5				
29・30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	2Dモーション基礎		担当教員	斎藤 祐一	
実務経験	個人事業主として10年以上アニメーション制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
代表的なキャラクターモーションツール「Spine」「Live2D」の制作方法を学び、ゲームアニメーションの基礎について学びます。					
到達目標					
キャラクターアニメーションの基礎や基本的な考え方についての理解。 基本的なアニメーションを制作出来る。					
授業内容					
1	使用するソフトの説明、一般的なアニメーション制作の基本的な流れについて				
2	Spineについて フォルダ構成やデータの構成について				
3	Spineについて 操作画面についての説明とSpineでの制作における制作フローの学習				
4	Spineについて サンプルを利用してソフトを触ってみる				
5	アニメーション制作 簡単な素材を利用して基本的なアニメーションの制作①				
6	アニメーション制作 簡単な素材を利用して基本的なアニメーションの制作②				
7	アニメーション制作 ボーンを使ったアニメーションの制作①				
8	アニメーション制作 ボーンを使ったアニメーションの制作②				
9	アニメーション制作 メッシュの説明①				
10	アニメーション制作 メッシュの制作②				
11	素材を使ってアニメーション制作①				
12	素材を使ってアニメーション制作②				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	アニメーション制作 色々なアクションの制作-待機状態				
15	アニメーション制作 色々なアクションの制作-攻撃				
16	アニメーション制作 エフェクトのアニメーション①				
17	アニメーション制作 エフェクトのアニメーション②				
18	Live2Dのアニメーションの制作①				
19	Live2Dのアニメーションの制作②				
20	Live2Dのアニメーションの制作③				
21	Live2Dのアニメーションの制作④				
22	Live2Dのアニメーションの制作⑤				
23	Live2Dのアニメーションの制作⑥				
24	Live2Dのアニメーションの制作⑦				
25	オリジナルキャラでのアニメーション制作①				
26	オリジナルキャラでのアニメーション制作②				
27	オリジナルキャラでのアニメーション制作③				
28	オリジナルキャラでのアニメーション制作④				
29・30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	3DCG実習 I		担当教員	太田 光俊	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
モデリング、テクスチャ、リギングの基礎を3Dソフト「maya」を使用して学びます。					
到達目標					
ゲームで使用可能なキャラクターやプロップの制作。アニメーターに渡すことが可能な製品仕様のリグを完成させる。					
授業内容					
1, 2	MAYAの基本操作 フォルダ・データ構成などについて				
3, 4	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの基本操作				
5, 6	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
7, 8	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
9, 10	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
11, 12	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
13, 14	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
15, 16	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
17, 18	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
19, 20	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
21, 22	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
23, 24	MAYAモデリング ライティング、レンダリング				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
29, 30	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
31, 32	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
33, 34	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
35, 36	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
37, 38	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
39, 40	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
41, 42	MAYAモデリング2 ライティング、カメラワークの基礎				
43, 44	MAYAアニメーション MAYAで行うアニメーションの基本操作				
45, 46	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
47, 48	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
49, 50	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
51, 52	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
53, 54	コンポジット基礎 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
55, 56	コンポジット基礎 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	進級制作		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
テーマ・世界観に沿って企画書、ゲームキャラクター、イメージボード、販促イラストなどの制作をする中で、スケジュール管理や報連相の重要性を学習します。					
到達目標					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、制作意図などををしっかりプレゼンテーションする。					
授業内容					
1, 2	制作物について・審査スケジュールについて・自己紹介シート				
3, 4	自己紹介プレゼン・進級完成形のイメージを持たせる・資料集め				
5, 6	制作進行・制作物について面談・スケジュールについて改めて				
7, 8	制作進行・制作物それぞれの役割				
9, 10	制作進行				
11, 12	制作進行				
13, 14	制作進行				
15, 16	制作進行・面談				
17, 18	制作進行・色について				
19, 20	制作進行・構図について				
21, 22	制作進行				
23, 24	制作進行・進捗確認				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	制作進行・スケジュール振り返り・進捗報告し合う・(様子を見て面談)				
29, 30	制作進行				
31, 32	制作進行				
33, 34	制作進行				
35, 36	制作進行				
37, 38	制作進行				
39, 40	資料づくり・面談				
41, 42	制作進行・面談				
43, 44	制作進行				
45, 46	制作進行				
47, 48	制作進行・ポートフォリオ構成の仕方・体裁(進級審査用)				
49, 50	制作進行・休み中のスケジュール確認				
51, 52	制作進行・スケジュール振り返り・ポートフォリオ台割と点数目標記入・面談				
53, 54	制作進行・ポートフォリオ制作				
55, 56	制作進行・ポートフォリオ提出				
57~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	仁平 あゆみ	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	スケジュール管理の仕方について、業界について				
3	エナジード研修①				
4	エナジード研修② 今後のスケジュール立て				
5	エナジード研修③ ビジネスメールマナー				
6	エナジード研修④ 電話マナー				
7	エナジード研修⑤ 自分が行きたい業界の分野について調べる				
8	エナジード研修⑥ 自分が行きたい業界の分野について調べる				
9	エナジード研修⑦				
10	エナジード研修⑧ 敬語について				
11	エナジード研修⑨				
12	エナジード研修⑩ ポートフォリオについて説明				
13	前期振り返り				
14	エナジード研修⑪ 夏休みの振り返り・進路について・進路希望調査、スケジュール再調整				
15	エナジード研修⑫ 学園祭について				
16	エナジード研修⑬ 学園祭振り返り				
17	エナジード研修⑭ 自己分析				
18	エナジード研修⑮ 自己PR作成				
19	エナジード研修⑯ 履歴書（ベース作成）				
20	エナジード研修⑰ 企業調べ				
21	エナジード研修⑱ 企業調べ				
22	エナジード研修⑲ 企業調べ				
23	エナジード研修⑳ ポートフォリオ準備				
24	エナジード研修㉑ ポートフォリオ準備				
25	エナジード研修㉒ 冬休みスケジュール				
26	履歴書、自己PR				
27	履歴書、自己PR				
28	履歴書、自己PR				
29・30	1年間の振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	表現Ⅱ（デッサン）		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期34	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
イラスト制作において確かな基礎力となる、デッサン、クロッキーなどの表現方法を繰り返し学習し、土台となるテクニックを磨き上げます。					
到達目標					
対象物を正確に捉える。鉛筆での強弱を覚え、質感の違いを描き分ける。					
授業内容					
1, 2	石膏デッサン① ネガポジ				
3, 4	石膏デッサン②				
5, 6	石膏デッサン③				
7, 8	作品講評会				
9, 10	人物クロッキー				
11, 12	構成デッサン①				
13, 14	構成デッサン②				
15, 16	構成デッサン③				
17, 18	作品講評会				
19, 20	構成デッサン④				
21, 22	構成デッサン⑤				
23, 24	構成デッサン⑥ 作品講評会				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	窓から見える風景のスケッチ① 静物クロッキー				
29, 30	窓から見える風景のスケッチ② 静物クロッキー				
31, 32	鉛筆のタッチによる質感の描き分け				
33, 34	想定デッサン①				
35, 36	想定デッサン②				
37, 38	想定デッサン③				
39, 40	作品講評会				
41, 42	動物の模写①				
43, 44	動物の模写②				
45, 46	動物の模写③				
47, 48	作品講評会				
49～60	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ゲームを構成する為の要素、ポージング・衣装・表情などの表現、登場人物（メイン・サブ）や年齢による描き分けを学び、魅力的なキャラクター表現を学習します。					
到達目標					
バランスのとれたキャラクターを描き、キャラクターの完成度を上げる。					
授業内容					
1, 2	キャラデザ構想① ①~⑧仕様書作成、仕様書に沿ったイラスト作成、細かいポージング、表情づけ				
3, 4	キャラデザ構想②				
5, 6	キャラデザ構想③				
7, 8	キャラデザ構想④				
9, 10	キャラデザ構想⑤				
11, 12	キャラデザ構想⑥				
13, 14	キャラデザ構想⑦				
15, 16	キャラデザ構想⑧				
17, 18	フカン、アオリについて				
19, 20	服のなびきなどについて				
21, 22	人体バランス ディテール詰め				
23, 24	卒業作品制作、アドバイスなど				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	卒業作品制作、アドバイスなど				
29, 30	上記続き				
31, 32	上記続き				
33, 34	上記続き				
35, 36	上記続き				
37, 38	上記続き				
39, 40	上記続き				
41, 42	上記続き				
43, 44	上記続き				
45, 46	上記続き				
47, 48	上記続き				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。ドット絵、グラデーション、テクスチャ表現などのテクニックを習得します。					
到達目標					
クライアントの依頼に対応できるスキルを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション、グループディスカッション				
3, 4	ソフト扱い方①（応用） 縁取り、ショートカットキー&レイヤー分けおさらい				
5, 6	ソフト扱い方②（応用） テクスチャ、選択塗り、自作ブラシ、色調節、クリッピング				
7, 8	ソフト扱い方③（応用） テクスチャ、選択塗り、自作ブラシ、色調節、クリッピング				
9, 10	ソフト扱い方④（応用） テクスチャ、選択塗り、自作ブラシ、色調節、クリッピング				
11, 12	ソフト扱い方⑤（応用） テクスチャ、選択塗り、自作ブラシ、色調節、クリッピング				
13, 14	仕上げ、効果について① 光と影の関係、色相で知るシーンによる色選び、色トレ				
15, 16	仕上げ、効果について② オーバーレイなどのレイヤー効果、エフェクトの描き方				
17, 18	仕上げ、効果について③ オーバーレイなどのレイヤー効果、エフェクトの描き方				
19, 20	仕上げ、効果について④ オーバーレイなどのレイヤー効果、エフェクトの描き方				
21, 22	仕上げ、効果について⑤ オーバーレイなどのレイヤー効果、エフェクトの描き方				
23, 24	仕上げ、効果について⑥ オーバーレイなどのレイヤー効果、エフェクトの描き方				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	卒業作品制作、アドバイスなど				
29, 30	卒業作品制作				
31, 32	卒業作品制作				
33, 34	卒業作品制作				
35, 36	卒業作品制作				
37, 38	卒業作品制作				
39, 40	卒業作品制作				
41, 42	卒業作品制作				
43, 44	卒業作品制作				
45, 46	卒業作品制作				
47, 48	卒業作品制作				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	背景応用		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、コンセプトやシーンに沿った背景の組み立て方を学びます。					
到達目標					
1年次の学習内容を応用し、より実践的な技術を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	遠近中を考える 構図の考え方				
3, 4	二点透視の基本 ドアを開ける人の作画：案出し				
5, 6	ドアを開ける人の作画：下書き				
7, 8	ドアを開ける人の作画：仕上げ				
9, 10	二点透視で1角を描く：案出し				
11, 12	二点透視で1角を描く：下書き				
13, 14	二点透視で1角を描く：仕上げ				
15, 16	フォルムについて（コンセプトに沿った背景作り）				
17, 18	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクター表作成				
19, 20	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクター表作成				
21, 22	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクター表作成				
23, 24	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクター表作成				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
29, 30	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
31, 32	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
33, 34	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
35, 36	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
37, 38	コンセプトに沿ったアートボードの作成：キャラクターの世界観を作る				
39, 40	三点透視の基本				
41, 42	三点透視課題：リサーチ・案出し				
43, 44	三点透視課題：下書き				
45, 46	三点透視課題：清書				
47, 48	三点透視課題：仕上げ				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	ゲーム企画		担当教員	内藤 秀樹	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作業務に携わっている。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
分かりやすく伝わる高度なUIデザインやオリジナルゲームの企画を考える中で、既存ゲームの研究やチーム制作に必要なコミュニケーションを学びます。					
到達目標					
データアップスへの参加を前提としたグループワークによるゲームの企画・デザイン制作を通じてプロの現場に必要なスキルの習得を目指します。					
授業内容					
1	授業について/自己紹介アンケート/ゲームをやろう				
2	PC・CS機について(歴史や中身)/ゲームをやろう				
3	ゲームをやろう/レポート(課題)				
4	ゲームをやろう/レポート(課題)				
5	ゲームをやろう/レポート(課題)				
6	ゲームをやろう/レポート(課題)				
7	ゲームをやろう/レポート(課題)				
8	ゲームをやろう/レポート(課題)				
9	ゲームをやろう/レポート(課題)				
10	ゲームをやろう/レポート(課題)				
11	ゲームをやろう/レポート(課題)				
12	ゲームをやろう/レポート(課題)				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	ゲームをやろう/レポート(課題)				
15	ゲームをやろう/レポート(課題)				
16	ゲームをやろう/レポート(課題)				
17	ゲームをやろう/レポート(課題)				
18	ゲームをやろう/レポート(課題)				
19	ゲームをやろう/レポート(課題)				
20	ゲームをやろう/レポート(課題)				
21	ゲームをやろう/レポート(課題)				
22	ゲームをやろう/レポート(課題)				
23	ゲームをやろう/レポート(課題)				
24	ゲームをやろう/レポート(課題)				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	2Dモーション応用		担当教員	斎藤 祐一	
実務経験	個人事業主として10年以上アニメーション制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
代表的なキャラクターモーションツール「Spine」「Live2D」の制作方法を学び、ゲームアニメーションの応用について学びます。					
到達目標					
アニメーションの基礎をマスターし応用的な方法などの理解とオリジナルキャラクターでアニメーションを制作出来る。					
授業内容					
1	ゲームアニメーション研究				
2	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 素材制作①				
3	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 素材制作②				
4	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作①				
5	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作②				
6	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作③				
7	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作④				
8	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 エフェクト制作①				
9	Spineオリジナルキャラクターアニメーション制作 エフェクト制作②				
10	Live2D物理演算学習				
11	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 素材制作①				
12	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 素材制作②				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 素材制作③				
15	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作①				
16	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作②				
17	Live2Dオリジナルキャラクターアニメーション制作 アニメーション制作③				
18	2Dキャラクターアニメーション卒業制作①				
19	2Dキャラクターアニメーション卒業制作②				
20	2Dキャラクターアニメーション卒業制作③				
21	2Dキャラクターアニメーション卒業制作④				
22	2Dキャラクターアニメーション卒業制作⑤				
23	2Dキャラクターアニメーション卒業制作⑥				
24	2Dキャラクターアニメーション卒業制作⑦				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	3DCG実習Ⅱ		担当教員	太田 光俊	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
モデリング、テクスチャ、リギングの基礎を3Dソフト「maya」を使用して学びます。					
到達目標					
ゲームで使用可能なキャラクターやプロップの制作。アニメーターに渡すことが可能な製品仕様のリグを完成させる。					
授業内容					
1, 2	MAYAの基本操作 フォルダ・データ構成などについて				
3, 4	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの基本操作				
5, 6	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
7, 8	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
9, 10	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
11, 12	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
13, 14	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
15, 16	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
17, 18	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作				
19, 20	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
21, 22	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
23, 24	MAYAモデリング ライティング、レンダリング				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
29, 30	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
31, 32	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
33, 34	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
35, 36	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
37, 38	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
39, 40	MAYAモデリング2 ハイポリゴンモデリングを制作				
41, 42	MAYAモデリング2 ライティング、カメラワークの基礎				
43, 44	MAYAアニメーション MAYAで行うアニメーションの基本操作				
45, 46	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
47, 48	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
49, 50	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
51, 52	MAYAアニメーション アニメーションを制作				
53, 54	コンポジット基礎 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
55, 56	コンポジット基礎 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	卒業制作		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、ゲームに関わるイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
到達目標					
ターゲット層を意識したコンセプトを練る。世界観設定などを活かし、キャラクター・アイテム・イメージボード・3DCG・UIデザインなどビジュアル化する。					
授業内容					
1, 2	卒業制作について				
3, 4	テーマ決定				
5, 6	テーマ、コンセプトの確認（面談）				
7, 8	テーマ、コンセプトの確認（面談）				
9, 10	卒業作品制作				
11, 12	卒業作品制作 進捗表の共有と説明				
13, 14	卒業作品制作				
15, 16	卒業作品制作				
17, 18	卒業作品制作				
19, 20	卒業作品制作				
21, 22	卒業作品制作 進捗確認				
23, 24	卒業作品制作 進捗確認				
25, 26	卒業作品制作 プレゼンテーション確認				
27, 28	後期スケジュール確認、進行状況確認				
29, 30	卒業作品制作 進捗確認				
31, 32	卒業作品制作 進捗確認				
33, 34	卒業作品制作 進捗確認				
35, 36	卒業作品制作 進捗確認				
37, 38	卒業作品制作 進捗確認				
39, 40	卒業作品制作 進捗確認				
41, 42	各自制作・個別チェック①				
43, 44	各自制作・個別チェック②				
45, 46	各自制作・個別チェック③				
47, 48	展示レイアウトシミュレーション				
49~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 ゲームイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	仁平 あゆみ	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
スケジュール管理やビジネスマナーを習得し、進路を決定する。					
授業内容					
1	進路希望調査、自己紹介イラスト制作、卒業制作について				
2	年間予定を立てる(卒制・課題・就活)、スケジュール管理の仕方				
3	キャリア診断テスト				
4	就活服装について				
5	履歴書の書き方				
6	キャリアシート結果振り返り→自己分析				
7	履歴書の書き方(自己分析から自己PR等を考える)				
8	敬語、電話マナーについて				
9	履歴書の書き方(封筒での出し方、添え状について)、添削				
10	履歴書の書き方、就職活動について進捗状況を共有				
11	フリーランス、確定申告について				
12	夏休み、後期について				
13	前期振り返り				
14	年末までのスケジュール作成				
15	学園祭の話し合い				
16	学園祭振り返り、敬語の使い方について				
17	ビジネスマナーテスト				
18	ビジネスマナーのテスト答え合わせ				
19	ハローワーク登録				
20	給与明細の見方や社会保険について				
21	福利厚生について、上座、下座などのビジネスマナー				
22	卒業制作・個別対応				
23	卒業制作・個別対応				
24	後期振り返り、卒業制作・個別対応				
25~30	2年間振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価