

デザイン芸術学科 ゲームCG科					
科目名	表現Ⅰ（デッサン）		担当教員	伊勢 成美	
実務経験	作家として活動している。				
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26	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	アカデミックなデッサン法について鑑賞、パース、キューブを描く				
3, 4	アカデミックなデッサン法について鑑賞、光と陰影、球体を描く				
5, 6	静物デッサン①				
7, 8	静物デッサン②				
9, 10	静物デッサン③				
11, 12	静物デッサン④				
13, 14	人体を対象とした表現について鑑賞、クロッキー				
15, 16	人体骨格について鑑賞、クロッキー				
17, 18	人物写真模写①				
19, 20	人物写真模写②				
21, 22	人物写真模写③				
23, 24	人物写真模写④				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	静物デッサン⑤				
29, 30	人物写真模写⑤				
31, 32	石膏デッサンについて鑑賞、クロッキー				
33, 34	石膏デッサン①-1				
35, 36	石膏デッサン①-2				
37, 38	石膏デッサン①-3				
39, 40	石膏デッサン②-1				
41, 42	石膏デッサン②-2				
43, 44	石膏デッサン②-3				
45, 46	自画像について鑑賞、クロッキー				
47, 48	自画像①-1				
49, 50	自画像①-2				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認				
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CG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、イラスト制作業務に携わっている。				
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26	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	コミュニケーション/業界について				
3, 4	キャラクターの作り方				
5, 6	キャラクターの模写				
7, 8	人間の基本的なバランス・頭身の違い				
9, 10	正面の顔・ポイントや比率				
11, 12	体の正面以外について・アングルによる体の正中線の違い				
13, 14	アングルによる体の正中線の違い				
15, 16	顔の詳細について・パーツの重要性和形・人種での特徴の違い				
17, 18	パーツの重要性和形・人種での特徴の違い				
19, 20	表情について01				
21, 22	表情について02				
23, 24	年齢による顔と体の変化				
25, 26	■前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	知的財産権(著作権)について				
29, 30	走る・歩くの動作について				
31, 32	様々な動作について				
33, 34	上半身の動作による筋肉・関節の変化/可動域				
35, 36	下半身の動作による筋肉・関節の変化/可動域				
37, 38	腕の筋肉と手の造形				
39, 40	脚の筋肉と足の造形				
41, 42	服のシワとなびき物について				
43, 44	世界観について				
45, 46	世界観を作る				
47, 48	世界観を作る・世界観に合わせてキャラクターをデザイン				
49, 50	世界観に合わせてキャラクターをデザイン				
51, 52	■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CG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26	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、レクリエーション				
3, 4	ソフト使い方(クリスタ) ショートカットキー、ファイル名の付け方、ツール紹介				
5, 6	ソフト使い方② リンゴ塗り				
7, 8	写真模写(デジタル)				
9, 10	〃				
11, 12	〃				
13, 14	〃				
15, 16	模写(イラスト)				
17, 18	〃				
19, 20	〃				
21, 22	〃				
23, 24	進級チェック、アドバイス				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認 ソフト使い方(クリスタ)・パース定規、色調補正、自由変形				
27, 28	空の描き方				
29, 30	植物の描き方				
31, 32	岩の描き方				
33, 34	パースに合った背景を描く 建物をパースに合わせて描く				
35, 36	〃 自然物を描く				
37, 38	ソフト使い方(Photoshop) ツール紹介、色調補正、レイヤーの説明				
39, 40	進級チェック、アドバイス				
41, 42	進級チェック、アドバイス				
43, 44	進級チェック、アドバイス				
45, 46	進級チェック、アドバイス				
47, 48	進級チェック、アドバイス				
49, 50	進級チェック、アドバイス				
51, 52	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CG科					
科目名	背景基礎		担当教員	澤田 梨菜	
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26	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	遠近法の基礎について（拡大縮小、空気遠近法、透視図法など）				
3, 4	アイレベルについて				
5, 6	イメージボードについて				
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	曲がり道、坂道、階段の作画方法				
17, 18	キャラクターの部屋（案出し、キャラクター制作）				
19, 20	キャラクターの部屋（下書き）				
21, 22	キャラクターの部屋（清書）				
23, 24	キャラクターの部屋（仕上げ）				
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				
29, 30	一点透視の丸・円柱（丸椅子、テーブル、カップなど）				
31, 32	屋根の作画方法				
33, 34	二点透視の基礎・家を描く（次の課題のアイデア出し）				
35, 36	家を描く 構想・下書き				
37, 38	家を描く 下書き・清書				
39, 40	家を描く 清書・仕上げ				
41, 42	メインとサブの描き分け・自然物				
43, 44	建物・小物のバリエーションを増やす（次の課題のアイデア出し）				
45, 46	複数の家と自然物 下書き				
47, 48	複数の家と自然物 清書				
49, 50	複数の家と自然物 清書・仕上げ				
51, 52	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CG科					
科目名	3DCG実習 I (キャラクター)		担当教員	太田 光俊	
実務経験	アニメーション制作会社に勤務し、制作経験あり。3DCG制作業務に携わっている。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期39/後期39	単位数	前期6/後期6	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、主にキャラクター制作を学びます。					
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					
1~3	MAYAの基本操作 フォルダ・データ構成などについて				
4~6	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの基本操作				
7~9	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
10~12	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
13~15	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
16~18	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
19~21	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作、UV展開について				
22~24	MAYAモデリング フォトショップでのテクスチャ制作、UV展開について				
25~27	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
28~30	MAYAモデリング カメラとライティング設定について				
31~33	MAYAモデリング Arnoldレンダーについて				
34~36	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを完成させる				
37~39	前期まとめ/課題提出確認				
40~42	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
43~45	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作				
46~48	進級作品制作				
49~51	進級作品制作				
52~54	進級作品制作				
55~57	進級作品制作				
58~60	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				
61~63	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				
64~66	進級作品制作				
67~69	進級作品制作				
70~72	進級作品制作				
73~75	進級作品制作				
76~78	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CG科					
科目名	3DCG実習 I (背景)		担当教員	佐藤 一人	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、3DCG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26	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、主に背景制作を学びます。					
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	Windowsの基本操作 MAYAの基本操作				
3, 4	MAYAモデリング 基本操作、ツール紹介				
5, 6	MAYAモデリング モデリング				
7, 8	MAYAモデリング モデリング				
9, 10	MAYAモデリング モデリング カメラの設定				
11, 12	MAYAモデリング モデリング UV展開				
13, 14	MAYAモデリング モデリング UV展開				
15, 16	MAYAモデリング モデリング テクスチャ - 作成				
17, 18	MAYAモデリング モデリング テクスチャ - 作成				
19, 20	MAYAモデリング モデリング テクスチャ制作 カメラの設定 ライティング				
21, 22	MAYAモデリング モデリング テクスチャ制作 カメラの設定 ライティング				
23, 24	MAYAモデリング モデリング 提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	制作実習 (ハイモデル制作)				
29, 30	制作実習 (ハイモデル制作)				
31, 32	制作実習 (ハイモデル制作)				
33, 34	制作実習 (ハイモデル制作)				
35, 36	制作実習 (ハイモデル制作)				
37, 38	制作実習 (ハイモデル制作)				
39, 40	制作実習 (ハイモデル制作)				
41, 42	制作実習 (ハイモデル制作)				
43, 44	制作実習 (ハイモデル制作)				
45, 46	制作実習 (ハイモデル制作)				
47, 48	制作実習 (ハイモデル制作)				
49, 50	制作実習 (ハイモデル制作) 提出				
51, 52	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CG科					
科目名	進級制作		担当教員	太田 光俊	
実務経験	アニメーション制作会社に勤務し、制作経験あり。3DCG制作業務に携わっている。				
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26	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				
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				
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				
49, 50	制作進行				
51, 52	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CG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	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13/後期13	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				
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	伊勢 成美	
実務経験	作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	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	アカデミックなデッサン法について鑑賞、パース、教室を描く				
3, 4	アカデミックなデッサン法について鑑賞、光と陰影、静物を描く				
5, 6	静物デッサン①				
7, 8	静物デッサン②				
9, 10	静物デッサン③				
11, 12	静物デッサン④				
13, 14	人体を対象とした表現について鑑賞、クロッキー				
15, 16	人体骨格について鑑賞、クロッキー				
17, 18	人物写真模写①				
19, 20	人物写真模写②				
21, 22	人物写真模写③				
23, 24	人物写真模写④				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	静物デッサン⑤				
29, 30	人物写真模写⑤				
31, 32	石膏デッサンについて鑑賞、クロッキー				
33, 34	石膏デッサン①-1				
35, 36	石膏デッサン①-2				
37, 38	石膏デッサン①-3				
39, 40	石膏デッサン②-1				
41, 42	石膏デッサン②-2				
43, 44	石膏デッサン②-3				
45, 46	自画像について鑑賞、クロッキー				
47, 48	自画像①-1				
49, 50	自画像①-2				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認				
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26	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	年齢描き分け(幼少期～青年期)男女				
3, 4	" (青年期～中年期)男女				
5, 6	布について(スカートやマント)				
7, 8	手のディテールについて				
9, 10	足のディテールについて				
11, 12	表情について				
13, 14	フカンの描き方				
15, 16	アオリの描き方				
17, 18	ポージングについて 静と動のポーズ、手先の表情付けなど				
19, 20	卒制チェック、アドバイス				
21, 22	"				
23, 24	"				
25, 26	キャラデザイン構想1 キャラシート作成				
27, 28	キャラデザイン構想2 大ラフ制作				
29, 30	キャラデザイン構想3 ラフ制作				
31, 32	キャラデザイン構想4 カラーラフ制作				
33, 34	キャラデザイン構想5 線画制作				
35, 36	キャラデザイン構想6 着彩				
37, 38	キャラデザイン構想7 仕上げ				
39, 40	キャラデザイン見せ合い大会、講評				
41, 42	卒制チェック、アドバイス				
43, 44	"				
45, 46	"				
47, 48	"				
49, 50	"				
51, 52	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	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26/後期26	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	CLIP STUDIOの基本ツール・応用ツールの説明/ショートカットについて				
3, 4	CLIP STUDIO機能について(パーリンノイズによる曇・木目の作成方法/煙・光の描き方/素材の登録)				
5, 6	CLIP STUDIO機能について(グラデーションマップなど)				
7, 8	Photoshopの基本ツール・応用ツールの説明/ショートカットについて				
9, 10	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/資料集め・ラフ				
11, 12	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/ラフ				
13, 14	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/線画				
15, 16	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/線画・着色				
17, 18	1年次のキャラを使用したの立ち絵作成/着色・完成				
19, 20	作成した立ち絵の線画を入れ替えて着色01				
21, 22	作成した立ち絵の線画を入れ替えて着色02				
23, 24	作成した立ち絵の線画を入れ替えて着色03/ディスカッション				
25, 26	■前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	CLIP STUDIO機能について(時間帯に合わせた効果のかけ方)				
29, 30	CLIP STUDIO機能について(時間帯に合わせた効果のかけ方)				
31, 32	卒制のキャラを使用して仕様書を作成				
33, 34	卒制のキャラを使用して仕様書を作成				
35, 36	仕様書を元にイラストを作成/ラフ				
37, 38	仕様書を元にイラストを作成/ラフ				
39, 40	仕様書を元にイラストを作成/線画				
41, 42	仕様書を元にイラストを作成/線画				
43, 44	仕様書を元にイラストを作成/着色				
45, 46	仕様書を元にイラストを作成/着色				
47, 48	仕様書を元にイラストを作成/仕上げ				
49, 50	ディスカッション				
51, 52	■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	澤田 梨菜	
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26	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	イメージボードについておさらい				
3, 4	ドアを開ける人				
5, 6	遠近・中景を考える 構図の考え方				
7, 8	二点透視で一角を描く 案出し				
9, 10	二点透視で一角を描く 下書き				
11, 12	二点透視で一角を描く 仕上げ				
13, 14	演出・エフェクトについて考える				
15, 16	フォルムについて コンセプトに沿ったイメージボード制作①				
17, 18	フォルムについて コンセプトに沿ったイメージボード制作②				
19, 20	フォルムについて コンセプトに沿ったイメージボード制作③				
21, 22	フォルムについて コンセプトに沿ったイメージボード制作④				
23, 24	フォルムについて コンセプトに沿ったイメージボード制作⑤				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る①				
29, 30	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る②				
31, 32	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る③				
33, 34	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る④				
35, 36	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る⑤				
37, 38	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る⑥				
39, 40	イメージボード制作 印象的な形・フォルム・キャラクターから世界観を作る⑦				
41, 42	三点透視の基礎・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, 50	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
51, 52	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	ゲーム分析		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13	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					
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	自己紹介 ゲームについて 自分が一番印象に残っているゲーム				
2	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
3	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
4	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
5	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
6	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
7	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
8	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
9	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
10	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
11	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
12	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
13	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
14	前期まとめ/課題提出確認				
15	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
16	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
17	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
18	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
19	ゲーム体験 実際にプレイ ゲームレポート				
20	ゲーム紹介レポート1 自分が一番好き・ハマったゲームをA3用紙にまとめる				
21	ゲーム紹介レポート2				
22	ゲーム紹介レポート3				
23	ゲーム紹介レポート4				
24	ゲーム紹介レポート5 データ書き出し				
25	ゲーム大会				
26	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13	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	今年度授業の説明/業界内のイラストとモーションの関係性について改めて説明				
2	1年度進級制作時の作品を発表（希望者のみ）				
3	1年度進級制作作品を継続してモーション作品制作/新規で制作していなかった場合には新しく制作				
4	モーション作品制作1				
5	モーション作品制作2				
6	モーション作品制作3				
7	モーション作品制作4				
8	他映像編集ソフトを利用したモーション制作の説明1 AfterEffectsなど				
9	他映像編集ソフトを利用したモーション制作の説明2 AfterEffectsなど				
10	制作まとめ1				
11	制作まとめ2				
12	制作まとめ3				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	モーション作品制作5				
15	モーション作品制作6				
16	モーション作品制作7				
17	モーション作品制作8				
18	モーション作品制作9 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
19	モーション作品制作10 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
20	モーション作品制作11 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
21	モーション作品制作12 背景を入れたアニメーションの制作 AfterEffects, Premiereなど				
22	後期制作まとめ1				
23	後期制作まとめ2				
24	後期制作まとめ3				
25	課題提出確認/卒業作品制作				
26	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	アニメーション制作会社に勤務し、制作経験あり。3DCG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26/後期26	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モデリング 基本操作（前年度おさらい）				
3, 4	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの基本操作（おさらい）				
5, 6	MAYAモデリング ポリゴンモデリングのための設定画作成				
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 ポリゴンモデリングを制作				
15, 16	MAYAモデリング テクスチャ制作、UV展開についての応用				
17, 18	MAYAモデリング カメラとライティング設定についての応用				
19, 20	MAYAモデリング Arnoldレンダラーについての応用				
21, 22	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
23, 24	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作応用				
29, 30	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作応用				
31, 32	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
33, 34	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
35, 36	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
37, 38	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
39, 40	コンポジット応用 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
41, 42	コンポジット応用 レンダリングした作品のブラッシュアップについて				
43, 44	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
45, 46	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
47, 48	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
49, 50	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
51, 52	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	卒業制作		担当教員	仁平 あゆみ	
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26	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、オリジナル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, 50	展示レイアウトシミュレーション				
51, 52	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	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13/後期13	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	卒業作品制作・個別対応				
23	卒業作品制作・個別対応				
24	卒業作品制作・個別対応				
25	卒業作品制作・個別対応				
26	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