

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	佐々木 彩	
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					
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	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなど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					
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	実力確認 自己紹介とイラストを自由に描いてもらう				
2	人物の基本 顔、全身のキャラクターバランスについて				
3	男女の描き分け① 骨格や筋肉の付き方の違い				
4	男女の描き分け② 色々な向きの描き方、素体ラフ、正中線など				
5	男女の描き分け③ ※三週目に男女を完成させ提出(アナログ)				
6	キャラクターデザイン① キャラクターデザインの仕方				
7	キャラクターデザイン② キャラクターシートを完成させる				
8	キャラクターデザイン③ 三面図の制作 ※キャラデザと三面図提出				
9	アオリ、フカンの描き方①				
10	アオリ、フカンの描き方②				
11	アオリ、フカンの描き方③				
12	表情① 喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
13	表情② 感情の深度による違いを意識し描く				
14	頭身による描き分け 同じキャラを7頭身、5頭身、3頭身で描き分ける				
15	天使と悪魔① 前期で学習したアオリとフカンの確認				
16	天使と悪魔② 羽の付き方について、浮遊感の表現の工夫				
17	天使と悪魔③ ※三週目に完成提出				
18	年齢の描き分け① 子供から大人、老人など幅広い年齢層の描き分け方				
19	年齢の描き分け② 顔の変化の他にも体型や姿勢の変化にも注意する				
20	空想動物を創る① 動物2~3体合わせて別の生物を描く				
21	空想動物を創る② 普段描かない動物やモンスターの作画練習 ※完成後提出				
22	服のシワ 服のシワの種類、生地によるシワのでき方の違い				
23	躍動感のあるキャラ① スポーツ写真を参考に躍動感のあるキャラを描き起こす				
24	躍動感のあるキャラ② 動きや筋肉の表現を工夫する(アナログ) ※完成後提出				
25	躍動感のあるキャラ③ 骨格、筋肉などの人体や手、足などのパーツの再確認				
26	イケメン・美少女 「一般受け」する絵柄の研究、ユーザーに好まれる絵柄で作画する				
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	線の描き方 きれいな線をひく				
9, 10	線画を描いてみる				
11, 12	線画を描いてみる2				
13, 14	色の塗り分け				
15, 16	合成モードの説明				
17, 18	色彩理論				
19, 20	グラデーション色彩				
21, 22	絵を描いてみる テーマ:夏休み				
23, 24	//				
25, 26	前期のおさらい/絵を描いてみるの続き				
27, 28	空の描き方				
29, 30	植物の描き方				
31, 32	岩、石畳の描き方				
33, 34	自由変形で描けるもの				
35, 36	街の描き方(家)				
37, 38	// (街灯、光)				
39, 40	1枚絵を描く テーマ:自由				
41, 42	1枚絵を描く ラフ				
43, 44	1枚絵を描く 線画				
45, 46	1枚絵を描く 線画、着彩				
47, 48	1枚絵を描く 着彩				
49, 50	1枚絵を描く 着彩、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	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	前期の復習 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	自己紹介 MAYAの基本操作				
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の完成				
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	進級制作のデータ作成				
34~36	進級制作のデータ作成				
37~39	前期まとめ/課題提出確認				
40~42	アニメーション基礎 ボール				
43~45	アニメーション基礎 キャラクター ジャンプ				
46~48	アニメーション基礎 キャラクター 走り				
49~51	アニメーション基礎 カット作成				
52~54	アニメーション基礎 カット作成				
55~57	モデリング応用 リギング				
58~60	進級作品制作				
61~63	進級作品制作				
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	キャリアガイダンス I		担当教員	佐藤 萌	
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CG科					
科目名	表現Ⅱ（デッサン）		担当教員	佐々木 彩	
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CG科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
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					
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	複数人数のキャラデザ① 性格別のキャラクターの描き分け				
2	複数人数のキャラデザ② 関係性が解るように最低三人デザインする				
3	複数人数のキャラデザ③ 見栄えする立ちポーズについて研究する(コントラポスト)				
4	複数人数のキャラデザ④ 性別、年齢、性格の違いを表現する				
5	複数人数のキャラデザ⑤ キャラ三体、マスコットキャラ一体を提出(ラフ又は線画まで)				
6	武器を持ったキャラ① 描きたい武器を選んでその武器に合うポーズを考える、ラフ				
7	武器を持ったキャラ② ラフ～線画				
8	武器を持ったキャラ③ 線画、ベクターレイヤーについて				
9	武器を持ったキャラ④ 彩色、レイヤーモードについて(乗算、オーバーレイ等)				
10	武器を持ったキャラ⑤ 彩色、仕上げ				
11	武器を持ったキャラ⑥ エフェクト、完成 ※完成後提出				
12	躍動感のあるキャラ① スポーツ写真を参考に躍動感のあるキャラを描き起こす				
13	躍動感のあるキャラ② 動きや筋肉の表現を工夫する(アナログ)				
14	動物+人 ① 動物と人物のサイズ感やバランスに気を付けて作画する、ラフ				
15	動物+人 ② 動物の質感や動きの表現、線画				
16	動物+人 ③ 線画				
17	動物+人 ④ 彩色				
18	動物+人 ⑤ 彩色				
19	動物+人 ⑥ 仕上げ ※完成後提出				
20	一つのポーズを360度から描く① (正面)一つのポーズを五つの角度から描き起こす				
21	一つのポーズを360度から描く② (側面)どの角度からでも人物を描けるようになる				
22	一つのポーズを360度から描く③ (背面)続き				
23	一つのポーズを360度から描く④ (アオリ)続き				
24	一つのポーズを360度から描く⑤ (フカン)続き				
25	表情2 表情のおさらい、より繊細な表情の練習				
26	1年間のまとめ、残っている課題、卒制の制作				
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					
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	クリスタの効果について				
3, 4	質感について				
5, 6	テクスチャの貼り方				
7, 8	質感ブラシの使い方				
9, 10	Photoshopのこと				
11, 12	構図について(フカン)				
13, 14	構図について2(アオリ)				
15, 16	視線誘導について				
17, 18	油彩風の塗り方(厚塗り)				
19, 20	水彩風の塗り方				
21, 22	パキッとしたアニメ風の塗り方				
23, 24	色の選び方(色相、彩度合わせ)				
25, 26	■前期まとめ/イベント絵を描く				
27, 28	課題提出確認/ブラッシュアップ				
29, 30	ブラッシュアップ2				
31, 32	1枚絵を描く 資料探し、アイデアスケッチ				
33, 34	// アイデア絞込み、ラフ				
35, 36	// ラフ描き込み、カラーラフ				
37, 38	// 線画				
39, 40	// 線画				
41, 42	// 着彩				
43, 44	// 着彩				
45, 46	// 着彩				
47, 48	// 仕上げ				
49, 50	// 仕上げ				
51, 52	■後期まとめ/課題提出確認/卒制作品制作				
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復習				
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CG科					
科目名	3DCG実習Ⅱ（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	2	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モデリング 基本操作（前年度復習）				
4～6	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの基本操作復習				
7～9	MAYAモデリング ポリゴンモデリングのための設定画作成				
10～12	MAYAモデリング マテリアル設定				
13～15	MAYAモデリング ライティングの応用				
16～18	MAYAモデリング ポリゴンモデリング Arnoldレンダラーの設定				
19～21	MAYAモデリング テクスチャ制作、UV展開についての応用				
22～24	MAYAモデリング テクスチャ制作、UV展開についての応用				
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 ポリゴンモデリングを制作				
31～33	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
34～36	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
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応用				
43～45	MAYAモデリング ボーンを使ったリギング制作応用				
46～48	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
49～51	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
52～54	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
55～57	MAYAモデリング ポリゴンモデリングを制作				
58～60	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				
61～63	卒業作品制作				
64～66	卒業作品制作				
67～69	卒業作品制作				
70～72	卒業作品制作				
73～75	卒業作品制作				
76～78	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CG科					
科目名	3DCG実習Ⅱ（背景）		担当教員	（株）NIXE	
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	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、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	当科目の今年度の説明/オリエンテーション				
3, 4	背景制作実習1				
5, 6	背景制作実習2				
7, 8	背景制作実習3				
9, 10	背景制作実習4				
11, 12	背景制作実習5				
13, 14	背景制作実習6				
15, 16	背景制作実習7				
17, 18	背景制作実習8				
19, 20	背景制作実習9				
21, 22	背景制作実習10				
23, 24	背景制作実習11				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	背景制作実習12（卒業作品制作）				
29, 30	背景制作実習13（卒業作品制作）				
31, 32	背景制作実習14（卒業作品制作）				
33, 34	背景制作実習15（卒業作品制作）				
35, 36	背景制作実習16（卒業作品制作）				
37, 38	背景制作実習17（卒業作品制作）				
39, 40	背景制作実習18（卒業作品制作）				
41, 42	背景制作実習19（卒業作品制作）				
43, 44	背景制作実習20（卒業作品制作）				
45, 46	背景制作実習21（卒業作品制作）				
47, 48	背景制作実習22（卒業作品制作）				
49, 50	背景制作実習23（卒業作品制作）				
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CG科					
科目名	卒業制作		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	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	卒業作品制作				
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CG科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	佐藤 萌	
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	キャリア診断テスト				
3	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 企業検索				
4	履歴書の書き方				
5	就活服装について				
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