

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	デッサン基礎の学習（透視図法）、実践（グレースケールの作成、描くまでの準備）				
3, 4	静物デッサン①立体図形石膏（キューブ）				
5, 6	静物デッサン①立体図形石膏（球体）				
7, 8	静物デッサン①立体図形石膏（円柱）				
9, 10	静物デッサン①立体図形石膏（円錐）				
11, 12	静物デッサン①立体図形石膏（三角錐）				
13, 14	静物デッサン②単体モチーフ（ビン）				
15, 16	静物デッサン②単体モチーフ（グラス）				
17, 18	静物デッサン②単体モチーフ（ラベル付きビン）				
19, 20	静物デッサン②単体モチーフ（トイレットペーパー）				
21, 22	静物デッサン②単体モチーフ（箱のお菓子パッケージ）				
23, 24	静物デッサン②単体モチーフ（袋のお菓子パッケージ）				
25, 26	前期まとめ／講評会、課題提出確認				
27, 28	静物デッサン単体モチーフ応用（写真デッサン：無機質なモチーフを自由に選ぶ）				
29, 30	石膏デッサン①-1				
31, 32	石膏デッサン①-2				
33, 34	石膏デッサン②-1				
35, 36	石膏デッサン②-2				
37, 38	石膏デッサン③-1				
39, 40	石膏デッサン③-2				
41, 42	静物デッサン応用①複数モチーフデッサン				
43, 44	静物デッサン応用①複数モチーフデッサン				
45, 46	静物デッサン応用①複数モチーフデッサン				
47, 48	静物デッサン応用②複数モチーフデッサン				
49, 50	静物デッサン応用②複数モチーフデッサン				
51, 52	後期まとめ／講評会、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	表情① 喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
12	表情② 感情の深度による違いを意識し描く				
13	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				
14	天使と悪魔① 前期で学習したアオリとフカンの確認				
15	天使と悪魔② 羽の付き方について、浮遊感の表現の工夫				
16	天使と悪魔③ 前回からの続き				
17	天使と悪魔④ ※四週目に完成提出				
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/クリスタ使い方、ツール紹介、ツール設定				
3, 4	クリスタの使い方 ブラシの使い方				
5, 6	線画の描き方① ベクターレイヤーの使い方				
7, 8	線画の描き方② 線画レイヤーの分けの仕方				
9, 10	ベース色の塗り分け クリッピング、選択ツール				
11, 12	乗算を使った影の塗り方				
13, 14	スクリーンを使ったハイライトの塗り方/反射光				
15, 16	色彩理論①				
17, 18	色彩理論②				
19, 20	肌の塗り、顔の凹凸				
21, 22	髪の毛の塗り				
23, 24	時間帯によって変わる肌の影色				
25, 26	前期のおさらい/課題提出確認				
27, 28	自然物を描く①				
29, 30	自然物を描く②				
31, 32	自然物を描く③				
33, 34	自由変形で描けるもの				
35, 36	人工物を描く①				
37, 38	人工物を描く②				
39, 40	人工物を描く③				
41, 42	キャライラストを描く①				
43, 44	キャライラストを描く②				
45, 46	キャライラストを描く③				
47, 48	キャライラストを描く④				
49, 50	キャライラストを描く⑤				
51, 52	キャライラストを描く⑥				
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	漫画家の制作アシスタントをしている				
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					
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	自己紹介、腕試し一枚絵（アナログ）				
3, 4	遠近法の基礎について、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	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	曲がり道、坂道、階段の作画方法				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	前期のおさらい パース定規の使い方について（デジタル移行）				
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 歩き				
49~51	アニメーション基礎 キャラクター 走り				
52~54	アニメーション基礎 カット作成				
55~57	アニメーション基礎 カット作成				
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	田中 雅継	
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た。				
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	生徒、講師の自己紹介、実力確認、MAYAの基本操作				
3, 4	MAYAの基本操作、よく使うツールや機能説明				
5, 6	MAYAモデリング モデリング (カップ、テーブル、椅子など)				
7, 8	MAYAモデリング モデリング (カップ、テーブル、椅子など)				
9, 10	MAYAモデリング モデリング (部屋) 良く使うツールなどの説明				
11, 12	MAYAモデリング モデリング (部屋) カメラの配置と設定				
13, 14	MAYAモデリング モデリング (木箱) UV展開とテクスチャーの説明				
15, 16	MAYAモデリング モデリング (部屋) カメラとライトの配置、レンダリング説明				
17, 18	MAYAモデリング モデリング (部屋) 良く使うツールなどの説明				
19, 20	MAYAモデリング モデリング (部屋) 良く使うツールなどの説明				
21, 22	MAYAモデリング モデリング (部屋) 良く使うツールなどの説明				
23, 24	MAYAモデリング モデリング レンダリング画像提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
27, 28	進級作品制作				
29, 30	進級作品制作				
31, 32	進級作品制作				
33, 34	進級作品制作				
35, 36	進級作品制作				
37, 38	進級作品制作				
39, 40	進級作品制作				
41, 42	進級作品制作				
43, 44	進級作品制作				
45, 46	進級作品制作				
47, 48	進級作品制作				
49, 50	進級作品制作				
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	デザイン画の作成・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	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 マテリアルについて				
17, 18	MAYAモデリング ライティング・レンダリングについて				
19, 20	MAYAモデリング ポリゴンモデリングの完成				
21, 22	制作進行・制作物について面談				
23, 24	進級制作用資料作成				
25, 26	進級制作用資料作成				
27, 28	MAYAモデリング ノーマルマップについて				
29, 30	MAYAリギング・スキニング				
31, 32	制作進行				
33, 34	制作進行				
35, 36	制作進行				
37, 38	制作進行・面談				
39, 40	トゥーンシェーディングの設定・スキニングの復習				
41, 42	マテリアルの復習				
43, 44	ライティング・レンダリングの復習				
45, 46	フェイスアニメーションについて				
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	田中 雅継	
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た。				
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 学校説明				
2	挨拶・傾聴について メールの送り方				
3	エナジード研修① 個人面談				
4	エナジード研修② 個人面談				
5	エナジード研修③				
6	エナジード研修④				
7	エナジード研修⑤ 著作権について(基礎)				
8	エナジード研修⑥ 著作権について(応用)				
9	エナジード研修⑦				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	エナジード研修⑩				
13	個人面談				
14	就活スケジュール 企業調べ				
15	企業調べ				
16	自己分析①(自己と向き合う)				
17	自己分析②(自分史制作)				
18	自己分析③(長所・短所)				
19	自己分析④(自己PR)				
20	志望動機作成				
21	履歴書作成				
22	会社員とフリーランス 雇用形態と年金				
23	年末調整と確定申告 会社員の補償				
24	キャリア診断(自己分析)				
25	アートブック作業				
26	個人面談				
教科書・資料等	ENAGEED教材				
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復習（複数モチーフデッサン）				
3, 4	アカデミックなデッサン法について復習（複数モチーフデッサン）				
5, 6	人物デッサン基礎学①骨格と筋肉の仕組みについて座学（プリント学習）				
7, 8	人物デッサン基礎学①骨格と筋肉の仕組みについて座学（プリント学習）				
9, 10	人物デッサン基礎学②自身の手をモデルにデッサン（手の平、甲、拳、自由）				
11, 12	人物デッサン基礎学②自身の手をモデルにデッサン（手の平、甲、拳、自由）				
13, 14	人物デッサン基礎学③自身の足をモデルにデッサン（足の甲、両側面、自由）				
15, 16	人物デッサン基礎学③自身の足をモデルにデッサン（足の甲、両側面、自由）				
17, 18	人物デッサン基礎学④人体を対象にクロッキーで形をとらえる練習				
19, 20	人物デッサン基礎学④人体を対象にクロッキーで形をとらえる練習				
21, 22	人物デッサン応用①デッサンモデルを使用してデッサン				
23, 24	人物デッサン応用①デッサンモデルを使用してデッサン				
25, 26	前期まとめ／モデルデッサンの講評会、課題提出確認				
27, 28	人物デッサン応用②人物写真模写（推しの人物画）				
29, 30	人物デッサン応用②人物写真模写（推しの人物画）				
31, 32	人物デッサン応用③人物写真模写				
33, 34	人物デッサン応用③人物写真模写				
35, 36	人物デッサン応用③人物写真模写				
37, 38	人物デッサン応用③人物写真模写				
39, 40	デッサン応用①構想デッサンの理解、実践				
41, 42	デッサン応用①構想デッサンの理解、実践				
43, 44	デッサン応用②構想デッサンの理解、実践				
45, 46	デッサン応用②構想デッサンの理解、実践				
47, 48	デッサン応用②構想デッサンの理解、実践				
49, 50	デッサン応用②構想デッサンの理解、実践				
51, 52	前期まとめ／モデルデッサンの講評会、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	変形フィルターで遊ぶ				
3, 4	構図を使う①				
5, 6	構図を使う②				
7, 8	構図を使う③				
9, 10	構図を使う④				
11, 12	構図を使う⑤				
13, 14	構図を使う⑥				
15, 16	構図を使う⑦				
17, 18	アオリの構図① テーマ「壮大な何か」				
19, 20	アオリの構図②				
21, 22	アオリの構図③				
23, 24	アオリの構図④				
25, 26	アオリの構図⑤				
27, 28	移動ぼかして遊ぶ				
29, 30	フカンの構図① テーマ「日常」				
31, 32	フカンの構図②				
33, 34	フカンの構図③				
35, 36	フカンの構図④				
37, 38	フカンの構図⑤				
39, 40	ライティングについて①				
41, 42	ライティングについて②				
43, 44	線画なしイラスト①				
45, 46	線画なしイラスト①				
47, 48	線画なしイラスト①				
49, 50	様々な構図研究				
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	漫画家の制作アシスタントをしている				
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	ウォーミングアップ腕試し課題 一枚絵				
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	日本家屋（瓦屋根）について				
9, 10	日本家屋を描く 案出し				
11, 12	日本家屋を描く 下書き				
13, 14	日本家屋を描く 線画・完成				
15, 16	演出・エフェクトについて考える				
17, 18	二点透視で街の一角を描く 案出し				
19, 20	二点透視で街の一角を描く 下書き				
21, 22	二点透視で街の一角を描く 線画				
23, 24	二点透視で街の一角を描く 線画完成・提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	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	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	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	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	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	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	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	卒業制作のデザイン作成				
7～9	After effectの基本操作				
10～12	卒業作品制作				
13～15	卒業作品制作				
16～18	After effectの基本操作（2回目）				
19～21	Photoshopの基本操作				
22～24	卒業作品制作				
25～27	卒業作品制作				
28～30	卒業作品制作				
31～33	卒業作品制作				
34～36	卒業作品制作				
37～39	前期まとめ／課題提出確認				
40～42	卒業作品制作				
43～45	After effectの応用				
46～48	After effectの応用 モーショングラフィックスについて				
49～51	卒業作品制作				
52～54	卒業作品制作				
55～57	卒業作品制作				
58～60	トゥーンシェーディングの設定				
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	田中 雅継	
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た。				
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					
3Dソフト「maya」を使用し、主に背景制作を学習します。					
到達目標					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた制作物における背景やプロップモデルの品質向上を目標とします。					
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				
13, 14	卒業作品制作				
15, 16	卒業作品制作				
17, 18	卒業作品制作 進捗表の共有と説明				
19, 20	卒業作品制作				
21, 22	卒業作品制作				
23, 24	卒業作品制作				
25, 26	卒業作品制作				
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				
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	卒業作品の面談・進捗確認				
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, 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	畠山 恵里	
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	スケジュール制作 個人面談				
2	証明写真について 個人面談				
3	履歴書の送付について(封筒・メール・添え状)				
4	面接について				
5	雇用形態と年金 会社員の補償				
6	会社員とフリーランス 年末調整と確定申告				
7	傾聴力を高めよう				
8	話かたのマナー				
9	コミュニケーションの心構え				
10	挨拶の返事とマナー				
11	お辞儀のマナー				
12	学園祭準備 個人面談				
13	学園祭準備 個人面談				
14	個人面談				
15	電話の掛け方、受け方				
16	卒制準備				
17	卒制準備				
18	卒制準備				
19	アートブック作業				
20	卒制準備				
21	卒制準備				
22	マナーアップテキスト				
23	マナーアップテスト				
24	個人面談				
25	卒展準備				
26	卒展準備				
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