

科目名	CGアニメーション基礎						
科目名(英)	CG Animation basic						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	コンピューターグラフィックスにおけるアニメーションの基本であるキーフレームの概要を演習を通して理解し、ゲーム業界等で使用されるアニメーションの制作を行う。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				キーフレームの概念、キーの補間について理解できる。	
		○	○			3dsMaxでのアニメーション作業の操作を習得し、アニメーションデータの作成ができる。	
		○	○			Bipedの接地キーの仕組みを理解したうえでキャラクターアニメーションの制作ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.導入・CGアニメーションの概要・キーフレームについて						
	4-9.SRTアニメーション						
	10-12.マテリアルアニメーション・パスアニメーション						
	13-18.テクスチャアニメーション						
	19-21.頂点カラーを使用したテクスチャアニメーション						
	22-24.ボーン設定						
	25-27.エンベロープ設定						
	28-30.Bipedを使用した人体アニメーション(基本操作)						
	31-33.Bipedを使用した人体アニメーション2(歩く)			課題①			
	34-36.Bipedを使用した人体アニメーション3(走る)			課題②			
	37-39.Bipedを使用した人体アニメーション4(しゃがむ)			課題③			
	40-42.Bipedを使用した人体アニメーション5(ジャンプ)			課題④			
	43-45.課題ブラッシュアップ						
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出できているかをもって評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とし、各課題の平均値を最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning BasicⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかりと持って課題に取り掛かりましょう。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
		○				鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。	
		○				対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説						
	2.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説						
	3-4.【導入授業】形を取る(人物)						
	5.静物デッサン・立体の表現方法						
	6-7.静物デッサン・質感の表現方法						
	8-10.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	11-14.人物デッサン・顔			課題②			
	15-18.人物デッサン・全身			課題③			
	19-20.光と影・角度の研究・着色練習						
	21-22.精密模写			課題④			
	23.クロッキー						
	24-25.ポーズ研究			課題⑤			
26-27.精密模写			課題⑥				
28-29.静物デッサン・構成			課題⑦				
30.クロッキー			課題⑧				
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	企画・制作基礎Ⅱ								
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅱ								
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	水草 岳司		
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1								
授業概要	CG映像企画制作におけるスタンダードなプロセスになりつつある、アニメティクス構築を実践しながら、特に映像演出のテクニック、見せ方を学ぶ								
授業形式	講義:	○	演習:	△	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○	○			オリジナルCGショートムービーの企画を立てて資料にまとめる事ができる。			
		○	○			CG映像化のためのアニメティクスを制作する事ができる。			
			○			設定・シナリオ・映像演出技法などプリプロダクションの流れを理解し作品に反映する事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	参考資料、素材、課題、映像サンプル他 随時配布								
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示			
	1	後期概要ーCG制作とアニメティクス							
	2	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他							
	3	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他				プロット提出			
	4	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他							
		5-7.絵コンテ制作(アニメティクス制作)				絵コンテ提出			
	8	作品企画01アニメティクス試写&プレゼンテーション							
	9	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他							
	10	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他							
	11	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他							
		12-14.絵コンテ制作(アニメティクス制作)							
	15	作品企画02アニメティクス試写&プレゼンテーション				最終課題提出			
	評価方法	課題提出、映像制作関連筆記テスト、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 課題提出については、「プロット」「絵コンテ」の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。							
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
定期試験			◎				30%		
小テスト									
宿題・レポート			○	◎			50%		
発表・作品			○	◎	○		20%		
履修上の注意									

科目名	業界研究Ⅱ						
科目名(英)	Industry Reserch Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一		
実施年度	209年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ						
授業概要	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。	
		○	○			企業を選定し、プラットフォームや分野などの業界動向を調べて資料にまとめる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	イベント出展リスト						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1.導入(資料のまとめ方の指導)			資料のまとめ方指導		
		2-3.TGS2019出展企業にみる業界動向					
		4-5.企業・業界研究(1社目)					
		6.研究発表			レポート①		
		7-8.企業・業界研究(2社目)					
		9.研究発表			レポート②		
		10-11.企業・業界研究(3社目)					
		12.研究発表			レポート③		
		13-14.企業・業界研究(4社目)					
		15.研究発表			レポート④		
評価方法	①レポートの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③発表についても、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	◎	○		50%
	発表・作品			○			40%
	授業態度				○		10%
履修上の注意							

科目名	空間表現Ⅱ						
科目名(英)	Spatial representation Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	3D空間に関するすべての実技・理論を身に付けます。ソフトウェアにとらわれず、作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。						
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、3DCGで注力すべき点を説明する事ができる。	
			○			CGでの立体感、質感、空間の表現技法を習得し、3DCGの作品に反映する事ができる。	
			○			レンダリングしたものを一枚絵として完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.前期の復習						
	3-4.【Zbrush】 Zsphereを使ったオペレーティング						
	5-6.Zbrushでのモデリング ポリグループを理解する						
	7-8.ダイナメッシュを理解する						
	9-10.Zリメッシュを理解する						
	11-12.パネルループとエッジループを理解する						
	13-14.トランスポーズを使って変形する						
	15-16.デフォームで変形する						
	17-18.オリジナルブラシを作る1						
	19-20.アルファチャンネルを作成使用する						
	21-22.ポリペイントで着色する						
	23-24.UVマスターをマスターする						
	25-26.ポリペイントをテクスチャーにバイクする						
27-28.エクスポートしてKeyshotでレンダリングをする							
29-30.課題制作			課題①				
評価方法	授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100
履修上の注意							

科目名	美術基礎Ⅱ						
科目名(英)	Basic Art Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾恭子、岩崎文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	業界で必須とされる色彩感覚を身につけます。 作品制作に必要な色彩学・配色・ユニバーサルカラー・デザインの知識を学び、色彩検定3級の合格を目指します。 併せて、業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格も目指します。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				色彩検定3級の範囲に含まれる色彩の原則や理論について説明する事ができる。	
	○	○				ユニバーサルカラーの知識を身につけ説明する事ができる。	
	○	○				構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。	
		○	○			Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	AFT色彩検定協会3級テキスト、UC検定テキスト・配色カード PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.オリエンテーション/Photoshop演習						
	3-4.照明と色の見え方/Photoshop演習						
	5-6.光と色(混色)/Photoshop演習						
	7-8.光と色(混色)/Photoshop検定対策						
	9-10.光と色(混色まとめ)色彩効果/Photoshop検定対策						
	11-12.色彩と生活/Photoshop検定対策						
	13-14.ファッション(ファッションと色彩)/Photoshop検定対策						
	15-16.インテリアと色彩/Photoshop検定対策						
	17-18.3級テキストまとめ/Photoshop検定対策						
	19-20.受験対策(過去問題研究)/Photoshop検定 実技・実践問題						
	21-22.身の回りの色の見え方(2級)/Photoshop検定 実技・実践問題						
	23-24.マンセル表色系(2級)/Photoshop検定 実技・実施問題						
	25-26.配色イメージ(2級)/Photoshop演習 Aiとの連携活用						
27-28.まとめ・実技作品制作/Photoshop演習 Aiとの連携活用							
29-30.まとめ・実技作品制作/Photoshop演習 Aiとの連携活用							
評価方法	①色彩については、試験によりS(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②Photoshopについては、検定試験、過去問題の達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト	○	◎				50%
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意	色彩検定3級合格、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。						

科目名	モデリング基礎演習Ⅲ								
科目名(英)	Modeling Practice Basic Ⅲ								
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社において CGデザイナーとして勤務				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ								
授業概要	3DCGの基礎を段階を追って紹介していく。まずは前期課題等の作品をブラッシュアップし、コンテスト応募作品の制作を行う。作品制作と同時にモデリングに必要な技術を講義していく。								
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○				メッシュの流れを意識したモデリングの注意点を説明することができる。			
		○	○			作品を完成させコンテストへのエントリーまでの一連の流れができる。			
テキスト・教材 参考図書	特になし								
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示			
	1	1.前期の振り返り、学外コンテストの概要説明							
	2	2-4.コンテスト向けの作品制作(企画)							
	3	5-10.コンテスト向けの作品制作(1次チェック)							
	4	11-14.コンテスト向けの作品制作(2次チェック)							
	5	15.コンテスト向けの作品制作(作品提出)				課題①			
	6	16-20.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)モデル							
	7	21-23.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)テクスチャー							
	8	24-26.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)レンダリング				課題②			
	9	27.中間発表会							
	10	28-29.モデリング基礎2(キャラクター)メッシュの基本構造							
	11	30-36.モデリング基礎2(キャラクター)ボーン							
	12	37-42.モデリング基礎2(キャラクター)関節構造				課題③			
	13	43-45.講評							
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	発表・作品		○	◎	○		100%		
履修上の注意									

科目名	アニメーション基礎Ⅱ						
科目名(英)	Animation Practice Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	伊藤 武 岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	アニメーション作画の基本的なテクニックと作画の知識について学ぶ。 アニメーションの実作業の一旦として初期に行う基本の作法、技術を身に付けていく。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				アニメーションのタイムシートとタイミングの関係が理解できる	
			○			クリンナップ、動きについて理解ができるようになる	
			○			作画技法を習得することができる	
テキスト・教材 参考図書	自作教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.映像演出①-カメラワーク(伊藤)			配布したプリントを読んでおく			
	4-6.映像演出②-画像接続、絵コンテ(伊藤)			配布したプリントを読んでおく			
	7-9.ショートアニメ制作スタート。-イメージボード(岩村)						
	10-12.絵コンテ作成。-必ず振り向き動作を入れる。(伊藤)			作業は早め早めを心掛けよう			
	13-15.作画① -レイアウト(伊藤)						
	16-18.作画② -原画(岩村)			スケジュール管理はしっかり			
	19-21.作画③ -動画(伊藤)						
	22-24.作画④ -動画(伊藤)			授業時間外、自宅作業も必要となるでしょう			
	25-27.作画⑤ -背景(岩村)						
	28-30.仕上げ① -彩色(伊藤)						
	31-33.仕上げ② -彩色(伊藤)						
	34-36.撮影①(岩村)						
	37-39.撮影② -効果(伊藤)						
40-42.編集(伊藤)							
43-45.出力/完成(岩村)							
評価方法	①ショートアニメを完成させる。②個人作品集を作る(将来への雛形として)。 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。S(90点以上) A(80点以上) B(70点以上) C(60点以上) D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	ショートアニメをつくりませんが、他人に見て貰う事を大前提に取り組んでください。 どんな作品スタイルにするかも大切です。						

科目名	アニメーション空間表現Ⅱ						
科目名(英)	Animation Spatial Representation Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村剛士 潤間貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	映像としての絵作りを目標に行う。構図テクニックや配置について注意をしながら制作を行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				映画のシーンなどから人物の配置やアイレベルの図り方を捉え、最終的にレイアウトとして落とし込む事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.パースのおさらい						
	3-5.構図をアニメーション用のレイアウトとして描き起こす①						
	6-7.映画のシーンから構図を学ぶ①			前授業のレイアウトを完成させておく。			
	8-10.構図をアニメーション用のレイアウトとして描き起こす②						
	11-12.映画のシーンから構図を学ぶ②			前授業のレイアウトを完成させておく。			
	13-15.構図をアニメーション用のレイアウトとして描き起こす③						
	16-17.映画のシーンから構図を学ぶ③			前授業のレイアウトを完成させておく。			
	18-20.構図をアニメーション用のレイアウトとして描き起こす④						
	21-22.映画のシーンから構図を学ぶ④			前授業のレイアウトを完成させておく。			
	23-25.構図をアニメーション用のレイアウトとして描き起こす⑤						
	26-27.映画のシーンから構図を学ぶ⑤			前授業のレイアウトを完成させておく。			
	28-30.オリジナルのレイアウトを資料などを参考にしながら作成する。						
評価方法	課題評価(60%)取り組み評価(40%)の割合で評価を行う。 ①課題提出(鑑賞日までに取り込んである) ②完成度(説明を理解できているか) 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。S(90点以上) A(80点以上) B(70点以上) C(60点以上) D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	◎			60%
	発表・作品				○		
	授業取り組み姿勢						40%
履修上の注意							

科目名	デジタルイラストⅡ						
科目名(英)	Digital Illusutration II						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩崎 文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科A						
授業概要	Photoshopを中心としたデジタルツールを使用してデジタルイラストの描き方を学ぶ授業です。後期は進級作品としてデジタルイラストを作成して学内展示を行う。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			解像度やファイル形式の違いなどを理解し、指定に沿ったデータを作成する事が出来る。	
		○	○			レイヤー機能などのデジタルデータ特有の構造を使った作品制作が出来る。	
			○			液晶タブレット等のデジタル機材を適切に取り扱い、イラストを作成する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	Photoshop QuickMaster CC(ウィネット)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.デジタルツール導入・解説						
	3-4.Photoshopの応用①「フィルター機能」						
	5-6.Photoshopの応用②「レイヤースタイル」						
	7-8.Photoshopの応用③「乗算・オーバーレイ機能」						
	9-10.テーマ展示作品制作「ラフ」①			事前にテーマを与えて、描きたいイラストを準備しておく。			
	11-12.テーマ展示作品制作「構図添削」						
	13-14.テーマ展示作品制作「色彩設計」						
	15-18.テーマ展示作品制作「着彩・仕上げ」			課題①			
	19-20.テーマ展示作品制作「ラフ」②			事前にテーマを与えて、描きたいイラストを準備しておく。			
	21-22.テーマ展示作品制作「構図添削」						
	23-24.テーマ展示作品制作「色彩設計」						
	25-28.テーマ展示作品制作「着彩・仕上げ」			課題②			
	29-30.課題講評						
評価方法	①課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		◎	○	◎		100%
履修上の注意	イラストのクオリティ評価だけではなく課題提出状況の評価比率を高く設定しています。						

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning Basic Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	モチーフを各自で選択肢、精密度の高い作品や、デザイン性の高い作品を制作していく。着色希望者は色鉛筆・水彩・コピックなど自由に使用可。4コマで1作品。モチーフの難易度によって時間設定。制限した時間の中で仕上げ提出は厳守。個人別に描きかたの解説・指導。参考作品の提示。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			デッサンを繰り返す事により構成・質感の表現力を向上させる事ができる。	
		○	○			構図を考え画面の構成力を身につけ描画構成を行う事ができる。	
			○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.「人」デッサン・模写/ 描き方・バランス・立体感						
	4.「人」デッサン・顔/頭部のバランス						
	5-7.「人物」全身/人体のバランス						
	8.「人物」全身/仕上げ						
	9-10.「木」模写/質感・立体感						
	12-13.木のデッサン・野外スケッチ						
	14-15.木のデッサン・野外スケッチ/仕上げ						
	16-17.構成デッサン/「複数モチーフ・自然物」同一平面・構図・形						
	18.構成デッサン/仕上げ						
	19-21.構成デッサン「複数モチーフ・製品」同一平面・構図・形						
	22.構成デッサン/仕上げ						
	23-25.構成デッサン「複数モチーフ・メカ物」質感・構成力						
	26.構成デッサン/仕上げ						
27-29.構成デッサン「人のいる空間・風景」構成力							
30.構成デッサン/仕上げ							
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	課題は時間内に仕上げ提出する。仕上がっていないものは評価点をつけない。						

科目名	業界研究Ⅱ						
科目名(英)	Industry Research Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年／ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	自身が志望する業界の会社について、自分の傾向にあった会社を作画面から見極める。 仮想ポートフォリオを作成し、本番ポートフォリオ作成の感覚を掴む。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				志望する企業の傾向に合わせて作画をする事ができる。	
	○	○				仮想ポートフォリオを作成し、本番ポートフォリオ作成に向けての準備を行う。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.リストアップした作品のトレス1						
	2-3.リストアップした作品の模写1			課題①			
	4.リストアップした作品のトレス2						
	5-6.リストアップした作品の模写2			課題②			
	7.リストアップした作品のトレス3						
	8-9.リストアップした作品の模写3			課題③			
	10.リストアップした作品のトレス4						
	11-12.リストアップした作品の模写4			課題④			
	13-14.仮想ポートフォリオ作成						
	15.作品チェック、講評			課題⑤			
	評価方法	出席状況および課題提出で評価を行う。 ①課題の提出状況により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。					
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
定期試験							
小テスト							
宿題・レポート							
発表・作品			○	◎	○		100%
履修上の注意	各時間毎の作品提出を厳守すること。(未完成でも)						

科目名	美術基礎								
科目名(英)	Basic Art and Design								
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石井 文子				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年 コース								
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。								
授業形式	講義:	○	演習:	△	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○	○			作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる			
		○	○			理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる			
		○				色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり								
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示			
		1-2.オリエンテーション・学習の進め方							
		3-4.色のはたらき・色の表示							
		5-10.色の表示(PCCS)							
		11-12.色の表示(言葉による色表示)							
		13-14.色彩心理(色の心理的効果)							
		15-18.色彩心理(色の視覚効果)							
		19-20.色彩心理(色の知覚的効果)							
		21-22.光と色(光とは何だろうか)・色彩調和(配色の基本的考え方)							
		23-24.光と色(光の性質と色)・色彩調和(色相から配色を考える)							
		25-26.光と色(光の性質と色)・色彩調和(トーンから配色を考える)							
		27-28.光と色(目の仕組み)・配色調和(配色の基本的な方法)				理論確認試験①			
		29-30.配色課題制作				課題①			
評価方法	色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト、検定 宿題・レポート		◎				50%		
	発表・作品		○	◎	○		50%		
履修上の注意									

科目名	デジタルツール基礎 I						
科目名(英)	DigitalTool Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	伊藤 武 岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	アニメ制作会社において 原画・作画を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年／ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	RETAS STUDIOを使用しての操作方法から実習に使える技術を学ぶ						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			RETAS STUDIOを使用して動画の撮影を行い作品を作成することができる。	
		○	○			ファイル形式毎の特徴や用途に応じた処理方法を踏まえたデジタルデータの取り扱いが出来るようになる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材スライド 使用ツール:RETAS STUDIO						
授業計画	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	1-2.RETAS STUDIO① トレースマンの操作方法について					
	2	3-4.RETAS STUDIO② スキャニング、線修正					
	3	5-6.RETAS STUDIO③ ペイントマン実習～操作方法について					
	4	7-8.RETAS STUDIO④ ペイントマン実習～彩色を行う					
	5	9-10.RETAS STUDIO⑤ ペイントマン実習～キャラの色指定表の作成					
	6	11-12.RETAS STUDIO⑥ ペイントマン実習～プロップの色指定表の作成					
	7	13-14.RETAS STUDIO⑦ ペイントマン実習～動画の彩色①					
	8	15-16.RETAS STUDIO⑧ ペイントマン実習～動画の彩色②					
	9	17-18.RETAS STUDIO⑨ ペイントマン実習～セル組みでの彩色					
	10	19-20.RETAS STUDIO⑩ ペイントマン実習～BG組での彩色					
	11	21-22.RETAS STUDIO⑪ コアレタスでのコンポジットについて					
	12	23-24.RETAS STUDIO⑫ コアレタス実習～タイムシートの打ち込み					
	13	25-26.RETAS STUDIO⑬ コアレタス実習～カメラワーク操作①					
	14	27-28.RETAS STUDIO⑭ コアレタス実習～カメラワーク操作②					
15	29-30.RETAS STUDIO⑮ コアレタス実習～レンダリング				課題提出		
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度		○	◎			30%
履修上の注意							

科目名	アルゴリズム II						
科目名(英)	Algorithm II						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	問題解決のための処理手順の手法としてのアルゴリズムについての応用知識を身につける。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	◎		○			データ構造の基礎知識が理解でき、リスト構造を用いたアルゴリズムを実現できる。	
	◎		○			スタック、キューの違いを理解し、関連アルゴリズムを実現できる。	
	◎		○			ツリー構造が理解でき、2分岐探索のアルゴリズムを実現できる。	
	◎		○			ファイル処理が理解でき、ファイル照合・更新のアルゴリズムを実現できる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅣ【アルゴリズム編】						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	第1章: データ構造1: データ構造の基礎知識を学ぶ					
	2	第1章: データ構造2: リスト構造を利用した探索処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	第1章: データ構造3: スタックを利用した処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	第1章: データ構造4: キューを利用した処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	第1章: データ構造5: ハッシュ法を利用した処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	第1章: データ構造6: 木構造を利用した処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	第1章: データ構造7: 2分探索木を利用した処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	第1章: データ構造8: ヒープソートを利用した整列アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	第1章: データ構造9: 木構造の巡回方法を利用したアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	第1章: データ構造10: 最短経路探索を利用したアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	第2章: 応用アルゴリズム1: ファイル処理の基本と併合アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	第2章: 応用アルゴリズム2: ファイルの照合・更新のアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	第2章: 応用アルゴリズム3: コントロールブレイクアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	第3章: アルゴリズムパターン1: 構造体配列処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
15	第3章: アルゴリズムパターン2: 画像データ処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				70%
	小テスト		○		○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度				◎		10%
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。						

科目名	ゲームデザインⅡ						
科目名(英)	Game Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	照山 茂行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	前期のPowerpointによる企画作成を復習しながら、後期校内作品展示会と校外のコンテスト応募に向けた「おもしろいゲームデザイン」を考え、企画書にまとめ発表する訓練を再度行う。業界就職を目指す人間には企業から求められるポートフォリオ提出体裁を整えさせる。また、実際のプロの開発フローについても都度理解を深める。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			ゲームデザインについて学び、アイデアを具体的にドキュメントにまとめることができる。	
		○	○			自分でまとめたPowerpointスライドで説明することができる。	
		○				他者のプレゼンテーションを聞いたうえで、問題点や改善点を指摘することができる。	
			○			グループワークを通じて、社交性や役割分担した作業をこなすことができる。	
テキスト・教材 参考図書	独自スライドとプリントで授業実施。						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入 最新の業界動向説明、前期の授業の振り返り解説、シラバスの提示と簡単な設問およびレポート記述し提出。					
	2	CEDECで行われている1seet企画コンテストを模した、「PERACON」の課題を演習。2019最新テーマもしくは2018「時差」			前回レポート未提出な学生には提出させる。		
	3	前回の続き、課題を各自でPowerpointによる企画書作成			PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。		
	4	企画のスライド修正。PowerPointでのスライドの作成注意点とプレゼンテーション手法について再確認。			PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。		
	5	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	6	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	7	企画のスライド提出とフィードバック(評価・考察)。プロの企画書をサンプルとして見せつつ、修正点を教授。反省点含めレポート提出。			レポートの提出。		
	8	日本ゲーム大賞からお題で改めて企画を考えてみる(2019年度「☆」)。今回は、グループワーク。			アイデアをまとめる。		
	9	過去の日本ゲーム大賞からお題でチームで企画書にまとめさせる。			チームを決め、役割分担を決める。		
	10	引き続き、各企画の制作。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	11	引き続き、各企画の制作。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	12	各企画のチーム発表と評価・考察。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	13	各企画のチーム発表と評価・考察。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	14	ゲームのゲーム仕様(インターフェースやレベルデザインの概念の概略説明)について実例紹介と考察、。					
15	後期の総括と各自感想を話してもらいプリント(レポート)を記入提出。			レポートの提出。			
評価方法	具体的なベンチマークタイトル分析を課題として発表しディスカッションを行う。必要都度プリントを配るもしくは、PCでGoogleformで穴埋めをしてもらいレポートの提出を行い評価します。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	レポート提出		○	○			20%
	Powerpointスライド作成		○	◎			30%
	プレゼンテーション		○	○			30%
授業態度				○		20%	
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、単位を与えない。						

科目名	ゲームプログラミング基礎Ⅲ						
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高橋 弘一、真島 祐二、岡村 朋希		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	前期から継続して、2Dゲームプログラミングを行う。スクロールなど基本的なゲームの機能の実装を経験する。C言語を用いたゲーム開発を学んだ後にC++言語の基礎を学ぶ。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				ゲーム制作にあたり、テストプロジェクトを生成し検証する技術を習得できる。	
	○	○				スクロールアクションゲームなど、2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.プロジェクトの基本構造の復習と確認						
	3-4.シーン遷移やシーン間エフェクト機能の習得						
	5-6.4方向スクロール機能の習得						
	7-8.ファイル操作(セーブ・ロード)の習得						
	9-10.敵キャラの移動と自キャラ追尾の習得						
	11-12.ソート方法およびオブジェクトの表示順変更手法の習得						
	13-14.階段などのステージギミックとその役割の実装						
	15-16.自動迷路作成機能の習得			課題提出			
	17-18.物理法則プログラミング(鉛直投射・斜方投射)						
	19-20.横スクロールゲームの基本的なプロジェクト構造を制作						
	21-22.横スクロールゲームのキャラクタ移動処理						
	23-24.横スクロールのジャンプや慣性移動処理			課題提出			
	25-26.ヒットエフェクトの習得						
27-28.2人プレイモードへの対応							
29-30.C++言語の基礎の解説			課題提出				
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	ゲームプログラミング基礎Ⅳ						
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高橋 弘一、真島 祐二、岡村 朋希		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	前期から継続して、2Dゲームプログラミングを行う。スクロールなど基本的なゲームの機能の実装を経験する。C言語を用いたゲーム開発を学んだ後にC++言語の基礎を学ぶ。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				ゲーム制作にあたり、テストプロジェクトを生成し検証する技術を習得できる。	
	○	○				スクロールアクションゲームなど、2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.プロジェクトの基本構造の復習と確認						
	4-6.シーン遷移やシーン間エフェクト機能の習得						
	7-9.4方向スクロール機能の習得						
	10-12.ファイル操作(セーブ・ロード)の習得						
	13-15.敵キャラの移動と自キャラ追尾の習得						
	16-18.ソート方法およびオブジェクトの表示順変更手法の習得						
	19-21.階段などのステージギミックとその役割の実装						
	22-24.自動迷路作成機能の習得			課題提出			
	25-27.物理法則プログラミング(鉛直投射・斜方投射)						
	28-30.横スクロールゲームの基本的なプロジェクト構造を制作						
	31-33.横スクロールゲームのキャラクタ移動処理						
	34-36.横スクロールのジャンプや慣性移動処理			課題提出			
	37-39.ヒットエフェクトの習得						
	40-42.2人プレイモードへの対応						
43-45.C++言語の基礎の解説			課題提出				
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲーム数学基礎 II						
科目名(英)	Game Math Basic II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	真島 祐二		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲーム制作に必要な数学の基礎知識とスキルを身につける。 3次元処理に必要なベクトル、行列の基礎について理解できる。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○		○			一次元における運動の理解および活用が出来る	
	○		○			行列の演算手法について理解および活用が出来る	
	○		○			行列を活用した移動および回転が理解および活用が出来る	
テキスト・教材 参考図書	ゲーム開発のための数学・物理学入門 改訂版						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入:前期のおさらい(三角関数・ベクトルの内積)					
	2	導入:前期のおさらい(ベクトルの外積・ベクトルの交差判定)					
	3	導入:前期のおさらい(ベクトルの交差判定と交点)					
	4	導入:前期のおさらい(ベクトルの反射)					
	5	第8章:一次元における運動					
	6	第5章:行列の導入とゲームにおける利用箇所について学ぶ					
	7	第5章:行列の演算(加法・減法・乗法)					
	8	第5章:行列の演算(転置・単位行列)					
	9	第5章:行列の演算(小試験と解説)					
	10	第6章:行列の活用(平行移動)					
	11	第6章:行列の活用(拡大・縮小)					
	12	第6章:行列の活用(回転 2次元)					
	13	第6章:行列の活用(回転 3次元)					
	14	第6章:行列の活用(小試験と解説)					
15	まとめテスト:今までの学習内容を復習する為のテストとその解説を行う						
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				80%
	小テスト		○		○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。						

科目名	コンピュータリテラシーⅡ						
科目名(英)	Computer LiteracyⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の出題範囲であるコンピュータのハードウェアとソフトウェアの仕組みの知識を身につけるための学習を行う。 最初に、10分程度前回学習した分のミニテストを実施、その後講義をして最後にまとめを行う。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
				実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	目標		
		○			コンピュータを扱う上での基礎理論を理解し、説明することができる。		
		○			コンピュータのハードウェアの構成要素について学び、説明することができる。		
		○			コンピュータのソフトウェアの構成要素について学び、説明することができる。		
				○	他者からの助言が無くても、自ら学び他に活用できるようにすることができる。		
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅠ【ベーステクノロジー編】(TAC株式会社)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.第3章:磁気装置について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	3-4.第4章:システムの処理形態について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	5-6.第4章:クライアントサーバシステムについて学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	7-8.第4章:システムの信頼性と稼働率について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	9-10.第4章:高信頼化技術について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	11-12.第5章:タスク管理について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	13-14.第5章:記憶管理【実記憶管理】について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	15-16.第5章:記憶管理【仮想記憶管理】について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	17-18.第5章:ミドルウェア関連知識について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	19-20.第5章:ファイル編成法について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	21-22.第5章:バックアップについて学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	23-24.第5章:オープンソースソフトウェアについて学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	25-26.第6章:論理ゲートについて学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
27-28.第6章:情報素子について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
29-30.基本情報技術者試験の午前問題に取り組む							
評価方法	(1)毎回実施するミニテスト (2)提出物 (3)期末試験の結果 により評価する 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	期末試験		○				60%
	ミニテスト		○		○		30%
	提出物		○				10%
履修上の注意	書籍を読んで短時間でまとめる能力が必要となります。しっかりと文章を読んで理解する事を心がけてください。						

科目名	システム設計Ⅱ						
科目名(英)	System Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の受験に向け、システム設計で必要となる基本的な知識を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					情報セキュリティの概念、管理、対策についての用語が理解できる	
		○				情報セキュリティについて基本情報技術者試験の問題を解くことができる	
			○			システム開発技術について用語が理解できる	
				○		システム開発技術について基本情報技術者試験の問題を解くことができる	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】(TAC)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	情報セキュリティマネジメント				予習・復習を行うこと	
	2	リスクアセスメントとリスク対策				予習・復習を行うこと	
	3	暗号化技術とデジタル署名				予習・復習を行うこと	
	4	利用者認証				予習・復習を行うこと	
	5	セキュリティ技術とウイルス対策				予習・復習を行うこと	
	6	ファイアウォール				予習・復習を行うこと	
	7	開発モデルと開発工程				予習・復習を行うこと	
	8	開発アプローチと図解技法				予習・復習を行うこと	
	9	インタフェース設計の留意点				予習・復習を行うこと	
	10	ソフトウェア設計技法1				予習・復習を行うこと	
	11	ソフトウェア設計技法2				予習・復習を行うこと	
	12	テストの概要、技法、評価				予習・復習を行うこと	
	13	ソフトウェア開発管理技術1				予習・復習を行うこと	
	14	ソフトウェア開発管理技術2				予習・復習を行うこと	
	15	ソフトウェア開発管理技術3					
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	○				90%
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度				◎		10%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	英文基礎Ⅱ						
科目名(英)	English Basic Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	吉岡 利枝		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲーム専攻1年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、最低限必要な英語知識の再確認を行うことを目的として、英検3級と同程度の実力を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					英語の基本文型を理解し、長文の英文を読むことができる。	
		○				英語版のプログラミングツールを利用することができる。	
テキスト・教材 参考図書	文法:・「カゲロウデイズ」で面白いほど中学文法がわかる本 リーディング:海外のサイトのニュース記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	夏休みの感想の英作文・発表					
	2	否定文・疑問文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	3	現在完了形の3用法の復習				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	4	過去完了				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	5	疑問詞①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	6	疑問詞②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	7	間接疑問文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	8	接続詞②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	9	Thereの文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	10	会話文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	11	関係代名詞①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	12	関係代名詞②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	13	関係代名詞③				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	14	後期の文法の復習				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
15	学年のまとめ						
評価方法	(1)授業中にサブカルチャーの英文記事のリーディング課題を解く。 (2)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (3)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎		○		30%
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎		◎		70%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	午前試験免除対策 ※12月								
科目名(英)	Morning Examination Exemption Measures								
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	高木 慎一、岡本 光弘、青柳 孝浩、真島 祐二				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年								
授業概要	国家資格である「基本情報技術者試験」の午前問題と同等の午前免除試験の問題演習を中心に授業を展開する。過去問題を解答・解説しながら、ハードウェア、ソフトウェア、データベース、ネットワーク、マネジメントなどを広く浅く学ぶ。								
授業形式	講義:	○	演習:	△	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標			
		○				コンピュータを扱う上での基礎理論を理解し、説明することができる。			
		○				コンピュータのハードウェアの構成要素について学び、説明することができる。			
		○				コンピュータのソフトウェアの構成要素について学び、説明することができる。			
				○		他者からの助言が無くても、自ら学び他に活用できるようにすることができる。			
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキスト I【ベーステクノロジー編】(TAC株式会社)								
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示			
	1	導入: 今後の授業方針の説明							
	2	午前免除試験過去問を解く(問1～問13)							
	3	午前免除試験過去問を解く(問14～問26)							
	4	午前免除試験過去問を解く(問27～問39)							
	5	午前免除試験過去問を解く(問40～問52)							
	6	午前免除試験過去問を解く(問53～問65)							
	7	午前免除試験過去問を解く(問66～問80)							
	8	中間試験: 今までの学習内容を復習するためのテスト							
	9	午前免除試験過去問を解く(問1～問13)							
	10	午前免除試験過去問を解く(問14～問26)							
	11	午前免除試験過去問を解く(問27～問39)							
	12	午前免除試験過去問を解く(問40～問52)							
	13	午前免除試験過去問を解く(問53～問65)							
	14	午前免除試験過去問を解く(問66～問80)							
15	まとめテスト: 今までの学習内容を復習する為のテストとその解説を行う								
評価方法	(1)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (2)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験	◎	○				90%		
	小テスト								
	宿題・レポート								
	発表・作品								
	授業態度				◎		10%		
履修上の注意									

科目名	ゲームグラフィックスⅡ						
科目名(英)	Game Graphics Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	赤城 潤一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	Web関係会社においてWeb制作ディレクターとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻1年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	3DCGソフトBlenderの基本操作をハンズオンで指導しながら、操作を習得し同時に3DCGの概要について理解する。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			Blenderのツール・メニューの基本操作方法を取得し、自力で3Dモデルの作成をする事ができる。	
		○	○			ゲームに必要な3DCG素材を自分で制作できるようになる。	
		○				3DCGのデータの成り立ちや構造をゲームプログラミングの観点から説明する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル解説ドキュメント						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	Blenderの紹介					
	2	Blenderでのモデリング(基本操作)					
	3	Blenderでのモデリング(椅子のモデリング)					
	4	テクスチャマッピング(UVマッピングの基本)					
	5	テクスチャマッピング(UVマッピングの基本)					
	6	テクスチャマッピング3(椅子のモデルにテクスチャマッピング)					
	7	キャラクタ作成(素体モデルの編集)					
	8	キャラクタ作成(素体モデルの服の編集)					
	9	キャラクタ作成(素体モデルの服の編集)					
	10	キャラクタ作成(テクスチャマッピング)					
	11	アニメーション(キーフレームアニメーションの解説)					
	12	アニメーション(Rigifyの解説)					
	13	アニメーション(歩きアニメーション)					
	14	アニメーション(走りアニメーション)					
15	データ書き出し						
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							