

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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
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:	<input type="radio"/>	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:	<input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/>	
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	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	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。	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	企業を選定し、フットノオ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。	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
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.TGS2020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出席状況(30%)、研究発表の完成度(70%)で評価する ②成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。 ③発表については、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			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		50%
発表・作品				<input type="radio"/>			40%
授業態度					<input type="radio"/>		10%
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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	松尾:色彩検定認定講師		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科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	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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	音楽プロダクションにて映像企画制作を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
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－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							
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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
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。後期は難易度を上げたデッサンに挑戦し、ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度を目指します。						
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	
		○				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事ができる。	
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			
	1-4.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	5-8.静物デッサン・複数モチーフ			課題②			
	9-12.精密模写			課題③			
	13-14.構図研究			課題④			
	15-18.静物デッサン・構成			課題⑤			
	19-20.石膏デッサン(プリント模写)						
	21-26.石膏デッサン			課題⑥			
	27-30.自由課題			課題⑦			
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	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	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	CGプロダクションにてコンテンツ制作に従事		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
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ベイクする						
27-28.エクスポートしてBlender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	CGアニメーション基礎Ⅱ						
科目名(英)	CG Animation basicⅡ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一、柴岡 秀信		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	キャラクターアニメーションを中心に演習を行う。CG-ARTS協会主催のアニメーション検定の受験も視野に入れる。						
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	
	○					キャラクターのスケルトン構造が理解できる	
	○	○				人体の骨格を意識したアニメーションが制作できる	
	○	○				アニメーション特有の誇張表現を理解できる	
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・スケルトンセットアップ						
	4-9.人体アニメーション(基本操作)						
	10-15.人体アニメーション(歩く)						
	16-21.人体アニメーション(歩く(前進))						
	22-27.人体アニメーション(走る)						
	28-33.人体アニメーション(重いものを持ち上げる)						
	34-39.人体アニメーション(アタック)						
	40-45.コンテスト課題						
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	モデリング基礎演習Ⅱ						
科目名(英)	Modeling Practice Basic Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一、田熊秀一郎		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	原田:ゲーム会社でデザイナーとして勤務田熊:CG7D9'クオンでデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
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事ができる。	
		○	○			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.前期の振り返り、学外コンテストの概要説明						
	2-4.コンテスト向けの作品制作(企画)						
	5-10.コンテスト向けの作品制作(1次チェック)						
	11-14.コンテスト向けの作品制作(2次チェック)						
	15.コンテスト向けの作品制作(作品提出)						課題①
	16-20.作品制作①モデリング						
	21-22.作品制作①テクスチャー						
	23-25.作品制作①UVマッピング						
	26.作品制作①レンダリング						課題②
	27.中間発表会						
	28-36.作品制作②(キャラクター)モデル						
	37-40.作品制作②(キャラクター)UVマッピング						
	41-44.作品制作②(キャラクター)ボーン設定						課題③
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%
履修上の注意							