

科目名	色彩技法Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	色彩検定認定 色彩講師		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	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・配色調和(配色イメージ) ・配色分類課題①						
	3-4・配色分類課題② ・課題作成(感情を色彩で表現)①						
	5-6・課題作成(感情を色彩で表現)② ・課題作成(味覚を色彩で表現)①			理論確認試験①			
	7-8・課題作成(味覚を色彩で表現)② ・課題作成(年齢を色彩で表現)①			課題①			
	9-10・課題作成(年齢を色彩で表現)② ・ファッション配色課題①						
	11-12・ファッション配色課題② ・インテリア配色課題						
	13-15・配色自由課題① ・配色自由課題②						
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		◎				50%
	宿題・レポート						
		○	◎	○		50%	
課題提出		○	◎	○		50%	
履修上の注意							

科目名	2DCG演習Ⅱ						
科目名(英)	2DCG Exercise II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	清山 忠相		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でUIデザイナー		
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	
	○	○				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	Photoshopクイックマスター 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.Photoshop演習						
	2.Photoshop演習						
	3.Photoshop演習						
	4.Photoshop検定対策						
	5.Photoshop検定対策						
	6.Photoshop検定対策						
	7.Photoshop検定対策						
	8.Photoshop検定対策						
	9.Photoshop検定対策						
	10.Photoshop検定 実技・実践問題						
	11.Photohop検定 実技・実践問題						
	12.Photoshop検定 実技・実施問題						
	13.Photoshop演習 Aiとの連携活用						
	14.Photoshop演習 Aiとの連携活用						
15.Photoshop演習 Aiとの連携活用							
評価方法	検定試験、過去問題の達成度、課題提出により、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							

科目名	撮影技術Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	入江 修		
実施年度	2022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	画角、感度、被写界深度など、カメラの基本知識を学びます。CGや映像制作におけるカメラの意識付けを行います。						
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	
		○				一眼レフカメラの仕組みを理解できる。	
		○	○			カメラの知識をCG制作にフィードバックできる。	
			○			現場の視点からの要望に対応できる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	前期の理解度を個別確認、復習					
	2	物撮り、賞品撮影における基本設定					
	3	ライティング、専用機材のセッティング					
	4	RAWデータ撮影、処理					
	5	実習					
	6	撮影、作品プレビュー及びセレクト					
	7	イメージ素材づくり					
	8	撮影、作品プレビュー及びセレクト					
	9	動画撮影					
	10	撮影、作品プレビュー					
	11	撮影、作品プレビュー					
	12	撮影、作品プレビュー					
	13	撮影、作品プレビュー					
	14	撮影・作品プレビュー					
	15	理解度チェック、ミニテスト					
評価方法	①課題ごとのテーマの達成度により、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。 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加え、学習態度、課題提出状況、制作への取り組みなど総合的に判断する。						
		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Ⅱ						
科目名(英)	Drawing LearningⅡ						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2022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)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	藤村 海妙		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	美術教務経験		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。						
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	
		○				遠近感の把握	
		○	○			物体のもつ質感を理解し、アナログで表現することができる。	
		○	○			物体を平面としてではなく立体として把握し、紙面に表現することができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2. 椅子に座るキャラクターパース						
	3-4. キャラパース合わせ～パソコンと人物～						
	5-6. キャラパース合わせ～教室と人物～						
	7-8. 部屋にたくさんの物が～複数消失点～						
	9-11. 角度を変更して描く～ビル～						
	12-14. 角度を変更して描く～和室～						
	15-19. 背景課題①			課題①			
	20-24. 背景課題②			課題②			
	25-29. 背景課題③			課題③			
	30. 講評						
評価方法	課題への取り組みと提出状況で、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		○	◎			70%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	3DモデリングⅡ						
科目名(英)	3D Modeling II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	CGプロダクションでCGデザイナー		
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	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どうかという点は、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Ⅱ						
科目名(英)	CG Animation Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2022年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でCGデザイナー		
対象学科・学年	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	教員オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2 人体アニメーション(ループ設定)						
	3-4 エネミーモーション制作						
	5-7 カメラ設定						
	8-10 追加効果設定						
	11 映像分析						
	12-13 人体アニメーション(ジャンプ)						
	14-20 人体アニメーション(応用)						
	21-24 スキニング・ウェイト調整						
	25-32 課題発表・各自課題制作①						
	33-34 中間発表						
	35-43 課題発表・各自課題制作②						
	44-45 後期課題 発表						
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どうかという点は、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概論Ⅱ						
科目名(英)	CG LiteracyⅡ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	久澤 謙二郎		
実施年度	2022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	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。						
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	
	○					CG制作のワークフローを説明できる	
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる	
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる	
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる	
	○					知的財産権、著作権について説明できる	
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	ハードウェアとソフトウェア					
	2	デジタル基礎					
	3	知的財産権					
	4	検定対策1					
	5	検定対策2					
	6	検定対策3					
	7	検定対策4					
	8	検定対策5					
	9	CG業界研究と作品集(ポートフォリオ)					
	10	イベントCGについて					
	11	確認テスト(知的財産権・デジタル画像の編集)					
	12	補足・デスクトップPCの接続					
	13	補足・ソフトウェアのインストール					
	14	補足・作品の構成についてのコツ					
	15	CG映像の今後について					
評価方法	検定試験結果と小テスト、授業態度を考慮し評価する。 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						
	小テスト	◎	○		○		100%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意							