

科目名	GCB II						
科目名(英)	Global Citizen Basic II						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	担任		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2年						
授業概要	強い信念とともに、公・社会を視野に入れ、具体的に数値化・言語化することによって、それを行動目標とし、努力を継続することで実現する「志」について考えていく。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○			○		良い影響を受け、自らのあり方を考える大切さを知る。	
	○			○		自分の言葉で伝える大切さを知る。	
	○			○		目標の大切さ、志の大切さを知る。	
	○			○		能動的に行動する大切さを知る。	
テキスト・教材 参考図書	GCB II 学生用テキスト						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	「志」とは					
	2	「志」高く生きた人に学ぶ					
	3	感化力(よい影響を受ける力) I				レポートを完成させる。	
	4	感化力(よい影響を受ける力) II					
	5	考える力(「知行合一」を高める力) I				レポートを完成させる。	
	6	考える力(「知行合一」を高める力) II					
	7	伝える力(想いを言葉に変える力)					
	8	わたくしの「志」				レポートを完成させる。	
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○			◎		
	出席					○	
授業態度							
履修上の注意							

科目名	人体表現 I						
科目名(英)	Human body Representation I						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	宇佐乃 みのり		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2年						
授業概要	顔、身体、手、足などキャラクターを表現するにあたって基本的なポイントを解説を交えながら、様々な角度やポーズを描く実習を通して、人間の身体の仕組みや構造を学ぶ。 ・①→比率や構造、描き方の解説と実習 ・②→クロッキーサイトを用いたクロッキー						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○	○				キャラクターとしての人体の構造を理解した上でのキャラクター表現ができる。	
		○		○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	アニメ私塾流キャラ作画(X-Knowledge)、キャラクターの基本デッサン(誠文堂新光社)、人物を描く基本(ホビージャパン)など引用したプリント、クロッキー支援サイト(Draw This: https://www.youtube.com/playlist?list=PLVK1154-DZLpvnN40GeHvmVwdBuUFImcW)など						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1.授業の導入、説明。現状の知識・技術でキャラの全身を描く。 2.クロッキーの描き方の導入、説明。				※週2コマのうち片方はクロッキーをやっていく。 ※授業頭に前週作品の講評を行う。(10～15分程度)	
	2	3.身体の描き方①比率やアタリの取り方、素体の描き方、重心や姿勢 4.クロッキー					
	3	5.顔の描き方①説明・練習 6.クロッキー					
	4	7.顔の描き方②三面図(髪の説明) 8.クロッキー					
	5	9.顔の描き方②つづき 10.クロッキー					
	6	11.表情の描き分け 12.クロッキー					
	7	13.表情の描き分け、つづき 14.クロッキー					
	8	15.年齢・性別による顔の描き分け 16.クロッキー					
	9	17.年齢・性別による顔の描き分け、つづき 18.手のクロッキー					
	10	19.手の描き方 20.クロッキー					
	11	21.腕の描き方 22.クロッキー					
	12	23.足の描き方 24.クロッキー					
	13	25.脚の描き方 26.クロッキー					
	14	27.身体の描き方②性別による描き分け 28.クロッキー					
	15	29.身体の描き方②性別による描き分け、つづき 30.クロッキー					
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。 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・授業態度により判定を行う。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		60%
	出席				○		10%
	授業態度				○		30%
その他							
履修上の注意							

科目名	色彩技法 I						
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	2023年度	実施時期	前期	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専攻科CG専攻2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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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ことができる。	
	○	○				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ことができる。	
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199a・はさみ・のり						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	・学習の進め方 ・ 色の比較の練習 ・ 色見本作成(対比・同化)				慣用色は学習するように告知(小テストで随時確認)	
	2	・色のはたらき(色の三属性) ・ 色見本作成(色相環)				色見本は宿題とし、期日までに提出	
	3	・色の表示(PCGS) ・ 色見本作成(アクセント・セパレーション)					
	4	・光と色(光とは何だろう) ・ 色彩調和(配色の基本的考え方)				(復習小テスト実施)	
	5	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(色相から配色を考える)					
	6	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(トーンから配色を考える)					
	7	・色彩心理(色の心理的効果)・課題作成				(復習小テスト実施)	
	8	・色彩心理(色の視覚効果)・課題作成(感情を色で表現)				終わらない場合宿題とする	
	9	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(味覚を色で表現)				終わらない場合宿題とする	
	10	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(年齢を色彩で表現)				終わらない場合宿題とする	
	11	・配色調和(配色イメージ)・配色イメージ分類課題①					
	12	・配色イメージ分類課題制作②・他の作品制作時間					
	13	・配色調和(ファッション)・ファッション配色課題				終わらない場合宿題とする	
	14	・配色調和(インテリア)・インテリア配色課題				終わらない場合宿題とする	
15	・まとめ・理論習熟度確認テスト(前期試験)						
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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		50%
	出席						
授業態度							
小テスト	○					50%	
履修上の注意							

科目名	3Dモデリング I						
科目名(英)	3D Modeling I						
単位数	8単位	時間数	120時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社でCGデザイナーとして13年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2年						
授業概要	Blenderの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするための効率的かつ柔軟なアプローチができる、業界が求めるマインドを持った学生の育成を目指す。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
		○				Blenderを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる	
	○	○				対象を観察し形状をしっかりと認識し3Dモデルに反映することができる	
		○				UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行うことができる	
		○				メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	Blender2.8 3DCGスーパーテクニク 教員オリジナル教材						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-4 Blenderの基礎知識/モデリング					
	2	5-8 モデリング					
	3	9-12 モデリング					
	4	13-16 モデリング/テクスチャ					
	5	17-20 テクスチャ					
	6	21-24 テクスチャ/レンダリング					
	7	25-28 レンダリング					
	8	29-32 レンダリング					
	9	33-36 レンダリング/キャラクターセットアップ					
	10	37-40 キャラクターセットアップ					
	11	41-44 キャラクターセットアップ					
	12	45-48 課題制作					
	13	49-52 課題制作					
	14	53-56 課題制作					
15	57-60 課題制作/作品提出						
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お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もって評価を行う。 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		100%
	出席						
	授業態度 その他						
履修上の注意							

科目名	CGアニメーション I						
科目名(英)	CG Animation I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社で3Dデザイナーとして10年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2年						
授業概要	コンピュータ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、業界で使用されている人体モデルを使用して基本的なアニメーション制作を行う。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					CGツールを使用してオペレーションおよび、アニメーション制作を理解し、習得する	
		○				キーフレームの概念、キーの補間について理解できる	
		○				人体モデルで基本アニメーションの制作ができる	
テキスト・教材 参考図書	教員オリジナル教材						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-3 CGアニメーションの基礎・概要					
	2	4-6 バウンスボール(基礎・応用)					
	3	7-9 キーフレームアニメーション(基礎)1					
	4	10-12 キーフレームアニメーション(基礎)2					
	5	13-15 キーフレームアニメーション(応用)					
	6	16-18 人体モデル・ポージング					
	7	19-21 人体アニメーション(基礎)					
	8	22-24 人体アニメーション(待機)					
	9	25-27 人体アニメーション(歩く)					
	10	28-30 人体アニメーション(走る)					
	11	31-33 人体アニメーション(応用)					
	12	34-36 人体アニメーション(ジャンプ)					
	13	37-39 人体アニメーション(攻撃)					
	14	40-42 課題制作					
15	43-45 課題制作/作品提出						
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お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もって評価を行う。 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		100%
	出席						
	授業態度 その他						
履修上の注意							

科目名	空間表現 I						
科目名(英)	Spatial representation I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	藤村 海妙		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	中学校で美術教員として3年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2年						
授業概要	制作に必要な遠近法を使用した背景技法を習得させ、作品に活用させる。						
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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○					教科書やプリントを使用し遠近法の知識を理解できる	
	○	○				パースを使用した背景と主題との複合課題で作品に活用できる	
テキスト・教材 参考図書	パース塾 オリジナル教材						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	パースとは？透視図法の基本				課題	
	2	アイレベルと透視図法 一点透視図法				課題①一点透視図法	
	3	様々な角度の立方体練習① 一点透視図法				課題②一点透視図法発展	
	4	アイレベルと透視図法 二点透視図法				課題①二点透視図法	
	5	様々な角度の立方体練習② 二点透視図法				課題③二点透視図法発展	
	6	アイレベルと透視図法 三点透視図法				課題①三点透視図法	
	7	様々な角度の立方体練習③ 三点透視図法				課題②三点透視図法発展	
	8	透視図 分割・増殖法① 練習				課題①分割・増殖法基礎	
	9	透視図 分割・増殖法② 発展				課題②分割・増殖法発展	
	10	透視図 窓を描く① 構造・基本				課題①構造	
	11	透視図 窓を描く② 実践				課題②透視図法	
	12	箱の内側を描く 部屋 質感表現① 構造・基本				課題①基本・構造	
	13	箱の内側を描く 部屋 質感表現② 発展				課題②発展	
	14	パースを使った小物を描く① 構造・基本				課題①基本・構造	
	15	パースを使った小物を描く② 発展				課題②発展	
評価方法	課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(10%)、小テスト(10%)を評価基準とする 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎				60%
	出席				○		20%
	授業態度				○		10%
小テスト		○				10%	
履修上の注意							

科目名	CG概論 I						
科目名(英)	CG Literacy I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン制作会社で6年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	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	デジタル映像表現(CG-ARTS協会)						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	CGとは・CGの歴史					
	2	CG産業応用					
	3	CG映像制作のワークフロー・デッサン					
	4	色と動き・文字					
	5	2次元CGの基礎					
	6	写真撮影とレタッチ					
	7	確認テスト(2DCG)					
	8	モデリング					
	9	マテリアル					
	10	アニメーション					
	11	カメラワーク					
	12	ライティング					
	13	レンダリング					
	14	合成・編集					
	15	確認テスト(3DCG・カメラワーク)					
評価方法	①理解度を確認するための小テストを数回実施する。 ②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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	小テスト					○	10%
	出席					○	10%
	授業態度 その他						
履修上の注意							

科目名	撮影技術 I						
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	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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	パース塾 オリジナル教材						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	カメラ・デジタルの歴史					
	2	構図とアングル①					
	3	構図とアングル②					
	4	EOS基本操作					
	5	撮影基本動作・画質					
	6	撮影・作品プレビュー					
	7	露出・シャッタースピード					
	8	撮影・作品プレビュー					
	9	被写界深度、シャッタースピード変化					
	10	撮影・作品プレビュー					
	11	フルマニュアル撮影					
	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	撮影・作品プレビュー					
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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		100%
	出席						
	授業態度 その他						
履修上の注意							

科目名	2DCG演習 I						
科目名(英)	2DCG Exercise I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2023年度	実施時期	前期	担当者実務経験	デザイン制作会社で6年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG専攻科CG専攻2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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	Photoshop の機能概要					
	2	Photoshop の基本操作					
	3	Photoshop 選択範囲の作成					
	4	Photoshop 選択範囲の作成					
	5	Photoshop 画像の移動と変形					
	6	Photoshop 画像の移動と変形					
	7	Photoshop カラーモードと色調補正					
	8	Photoshop カラーモードと色調補正					
	9	Photoshop カラーモードと色調補正					
	10	Photoshop ペイント					
	11	Photoshop ペイント					
	12	Photoshop ペイント					
	13	Photoshop レイヤー操作					
	14	Photoshop レイヤー操作					
	15	Photoshop レイヤー操作					
評価方法	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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出		◎				80%
	出席				○		10%
	授業態度 その他				○		10%
履修上の注意							