

科目名	人体表現Ⅱ						
科目名(英)	Human body Representation Ⅱ						
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	後期	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	スカルプターのための美術解剖学(ポーンデジタル)、モルフォ人体デッサン(グラフィック社)など引用したプリント、クロッキー支援サイト(Draw This: <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLVK1154-DZLpvnN40GeHvmVwdBuUFlmcW">https://www.youtube.com/playlist?list=PLVK1154-DZLpvnN40GeHvmVwdBuUFlmcW</a> )など						
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1.全身の骨について、ランドマーク 2.クロッキー				※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.人体の黄金比 4.クロッキー					
	3	5.頭蓋骨、顎の可動 6.クロッキー					
	4	7.表情筋と動作、瞬き 8.クロッキー					
	5	9.脊椎の形状、S字カーブと重心 10.クロッキー					
	6	11.頸部の動作、胸鎖乳突筋や僧帽筋の変化 12.クロッキー					
	7	13.腕の可動-自然な状態から緊張まで 14.クロッキー					
	8	15.腕の可動-肩甲骨の運動 16.クロッキー					
	9	17.手の可動-構造を知る/自然体、手首の可動 18.手のクロッキー					
	10	19.手の可動-掴む 20.クロッキー					
	11	21.胴体の動作/腰との運動 22.クロッキー					
	12	23.足の可動-大きな動きについて 24.クロッキー					
	13	25.足の可動-足首～足先 26.クロッキー					
	14	27.全身の運動-基礎 28.クロッキー					
	15	29.全身の運動-発展 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	2023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							
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	見えにくい配色の見本作成②					
	2	配色調和(配色イメージ)					
	3	配色分類課題					
	4	配色分類課題					
	5	課題作成(感情を色彩で表現)①					
	6	課題作成(感情を色彩で表現)②					
	7	課題作成(味覚を色彩で表現)①					
	8	課題作成(味覚を色彩で表現)②					
	9	課題作成(年齢を色彩で表現)①					
	10	課題作成(年齢を色彩で表現)②					
	11	ファッション配色課題①					
	12	ファッション配色課題②					
	13	インテリア配色課題					
	14	配色自由課題①					
	15	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。						
		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、検定	◎					50%	
履修上の注意							

科目名	3DモデリングⅡ						
科目名(英)	3D Modling Ⅱ						
単位数	3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	後期	担当者実務経験	ゲーム会社で3D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	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)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	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							
授業計画	週	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-4 前期振り返り、学外コンテストの概要説明、作品制作(企画)					
	2	5-8 コンテスト向けの作品制作					
	3	9-12 コンテスト向けの作品制作					
	4	13-16 コンテスト向けの作品制作					
	5	17-20 作品制作①モデリング					
	6	21-24 作品制作①モデリング					
	7	25-28 作品制作①テクスチャ・UVマッピング					
	8	29-32 作品制作①UVマッピング・レンダリング/中間発表会					
	9	33-36 モデリング基礎②(キャラクター)モデリング					
	10	37-40 モデリング基礎②(キャラクター)モデリング					
	11	41-44 モデリング基礎②(キャラクター)UVマッピング					
	12	45-48 モデリング基礎②(キャラクター)ボーン設定					
	13	49-52 モデリング基礎②(キャラクター)ボーン設定					
	14	53-56 モデリング基礎②(キャラクター)ポージング/レンダリング					
15	57-60 モデリング基礎②(キャラクター)レンダリング・レタッチ/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Ⅱ						
科目名(英)	CG Animation I						
単位数	2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	後期	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Ⅱ						
科目名(英)	Spatial representationⅡ						
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	後期	担当者実務経験	中学校で美術教員として3年間勤務		
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	透視図 小物① 基本				課題①	
	2	透視図 小物② 発展				課題②	
	3	アイレベルと透視図法 傾斜				課題①傾斜	
	4	様々な角度の傾斜基礎				課題②傾斜	
	5	傾斜を使って階段を描く① 基本				課題③傾斜	
	6	傾斜を使って階段を描く② 発展				課題④傾斜	
	7	パースを使った円柱を描く ドア① 構造・基本				課題①ドア	
	8	パースを使った円柱を描く ドア② 発展				課題②ドア	
	9	パースを使った人物配置基礎				課題	
	10	パースを使った人物配置				課題①人物	
	11	透視図 光と影① 基本				課題①光、影	
	12	透視図 光と影② 発展				課題①光、影	
	13	パースを使って背景を描く① 室内				課題①発展	
	14	パースを使って背景を描く② 室外				課題①発展	
15	パースを使って背景を描く③ 教室				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Ⅱ						
科目名(英)	CG LiteracyⅡ						
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	後期	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	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	検定対策問題・問題1対策					
	5	検定対策問題・問題2対策					
	6	検定対策問題・問題3対策					
	7	検定対策問題・問題4対策					
	8	検定対策問題・問題5対策					
	9	検定対策問題・問題6対策					
	10	検定対策問題・問題7対策					
	11	検定対策問題・問題8対策					
	12	CG業界研究と作品集(ポートフォリオ)					
	13	CG映像の今後について					
	14	課題レポート① CGについて					
15	課題レポート② デザインについて						
評価方法	①CGクリエイター検定 ベーシックまたはエキスパートの受験結果を考慮し評価する。 ②課題レポートを実施する。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
	検定試験	◎					70%
	課題提出					○	20%
	出席					○	10%
	授業態度 その他						
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	2023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							
授業計画	週	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、商品撮影における基本設定					
	3	ライティング、専門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、その課題を評価無し(0点)とする ③最終評価は、すべ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Ⅱ						
科目名(英)	2DCG Exercise II						
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	後期	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	Photoshop検定 実技・実践問題					
	12	Photoshop検定 実技・実践問題					
	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。						
		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							