

科目名	イメージ演習 I									
科目名(英)										
単位数	6単位		時間数		90時間		担当者		田熊 秀一郎	
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		CG系フリーランスとして10年活動	
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年									
授業概要	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。									
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				
		○				スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる				
	○	○				作品のクオリティを上げるノウハウを習得する				
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト									
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示			
	1	1-3 希望職種の確認、課題設定								
	2	4-6 目標制作内容に合わせた構成チェック								
	3	7-9 各自制作物のための資料・素材の確認								
	4	10-12 課題作成、個別指導								
	5	13-15 課題作成、個別指導								
	6	16-18 課題作成、個別指導								
	7	19-20 課題作成、個別指導								
	8	22-24 課題作成、個別指導、中間報告								
	9	25-27 課題作成、個別指導								
	10	28-30 課題作成、個別指導								
	11	31-33 課題作成、個別指導								
	12	34-36 課題作成、個別指導								
	13	37-39 課題作成、個別指導								
	14	40-42 課題制作、個別指導								
	15	43-45 個別指導、クラス内講評								
評価方法	提出物のクオリティによって評価を行う。完成度や制作物の技術点を考慮する。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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		○	◎	○			90%		
	出席						○	10%		
	授業態度									
	その他									
履修上の注意										

科目名	CGテクノロジーⅢ										
科目名(英)											
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		井上 祐司		
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・アニメ専攻科CG専攻3年										
授業概要	Mayaのオペレーションを学び、技術的スキルの中レベルの取得を目指す										
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					
	○	○				Mayaのオペレーションを理解し、モデルを作成することができる					
	○					ソフトウェア別の特徴を理解することができる					
テキスト・教材 参考図書	ハンズオンによる解説										
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示				
	1	MayaのUIと簡単なプリミティブモデリングの理解									
	2	Mayaモデリング法①									
	3	レンダリングの基礎									
	4	Mayaモデリング法②									
	5	Mayaモデリング法③									
	6	Mayaモデリング法④									
	7	Mayaモデリング法⑤									
	8	Mayaモデリング法⑥									
	9	レンダリングの高度設定①									
	10	レンダリングの高度設定②									
	11	CG＆実写合成①									
	12	CG＆実写合成②									
	13	前期課題制作①									
	14	前期課題制作②									
	15	前期課題提出と講評									
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題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。										
		知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他	
	定期試験									評価割合	
	課題提出	○		◎				○		100%	
	出席										
	授業態度										
	その他										
履修上の注意											

科目名	CG作品制作B I										
科目名(英)											
単位数	4単位		時間数		180時間		担当者		田熊 秀一郎/山崎 芳英		
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		CG系フリーランス・ジェネラリストとして活動 ゲーム業界で2Dデザイナーとして15年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年										
授業概要	ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。 また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。										
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					
	○	○				一つの画として完成された作品を制作する事ができる。					
		○				スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。					
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト										
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示				
	1	1-6 各自プラン構想のヒアリング、構成チェック									
	2	7-12 各自制作物のための資料・素材の確認									
	3	13-18 制作作業サポート									
	4	19-24 制作作業サポート									
	5	25-30 制作作業サポート									
	6	31-36 制作作業サポート、中間チェック									
	7	37-42 制作作業サポート									
	8	43-48 制作作業サポート									
	9	49-54 制作作業サポート									
	10	55-60 制作作業サポート									
	11	61-66 制作作業サポート、中間チェック									
	12	67-72 制作作業サポート									
	13	73-78 制作作業サポート									
	14	79-84 制作作業サポート									
	15	85-90 制作作業サポート、作品講評									
評価方法	提出物のクオリティによって評価を行う。完成度や制作物の技術点を考慮する。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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		○	◎				80%			
	出席						○	10%			
	授業態度						○	10%			
	その他										
履修上の注意											

科目名	CG作品制作BⅡ										
科目名(英)											
単位数	2単位		時間数		90時間		担当者		川野 竜一		
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		ゲーム会社にてゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年										
授業概要	UnrealEngine5(ゲームエンジン)などの仕組みや利用方法を学び、それを生かしたオリジナルゲームの開発が出来ることを目指す。										
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					
	○	○				ゲームの仕様作成に生かすためのUE5の仕組みを理解することができる。					
		○				オリジナルゲームの制作にあたり、独自にアイデアを出し、ゲームとして体裁を整えることが出来る。					
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト										
授業計画		授業項目・内容					授業外学修指示				
		1-3 導入：今後の進行の説明と確認テスト									
		4-12 ゲームエンジン等のアーキテクチャに関する講義。									
		13-18 アイデア出し、ブレインストーミング。									
		19-24 企画立案に関する進捗確認、個別指導									
		25-30 ゲーム作成に関する進捗確認、個別指導					中間チェック				
		31-36 ゲーム作成に関する進捗確認、個別指導					中間チェック				
		37-42 ゲーム作成に関する進捗確認、個別指導					中間チェック				
		43-45 発表会、講評					最終評価				
評価方法	提出物のクオリティによって評価を行う。完成度や制作物の技術点を考慮する。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 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		○	◎				80%			
	出席						○	10%			
	授業態度						○	10%			
履修上の注意	その他										
	短期間の開発ですが、提出しない者には単位がありません。教員や友人に教えてもらってでも提出期限までに完成させて、提出してください。										