

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	キャリアガイダンス (688)				教科区分	一般教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
	2	-	-	-		
単位数						
科目のねらい・到達目標						
この科目を通じて身につけていくべき能力を一言で言えば「一般力」である。ゲームCG分野は「実力第一」と言われるが、実際にはほとんどの企業が「コミュニケーション能力」を優先的に求めている。また、ほとんどの入学生にとって“最終学歴”となる学校である以上、社会人としての最低限の基礎は持っている必要がある。主に「就職活動」という軸から行うレクチャーやトレーニングを通じて、大人として求められる最低限のコミュニケーション能力と、社会人として持っているべき常識およびふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。						
授業形態	演習	教室	135	補助教員		
授業は、講義と実習を適宜とりまぜて行う。実習には、作文やSPIなど就職試験に直結したものの他、スピーチやディベートなど、基礎的なトレーニングも含まれる。また、履歴書等の作成なども行っていく。一方で、一般的なHRに相当するようなクラス全体としての取り組みも、この枠の中で行う。これは、コミュニケーションのトレーニングという意味を含んでのものである。						
教科書	教科書なし、貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回目：働く事とは						
2回目：コンテストと実績						
3回目：研修会のありかた						
4回目：Thanksドリルの利用方法						
5回目：ニュース分析						
6～8回目：採用試験対策						
9回目：一般企業の採用活動の流れ						
10回目：ゲームCG関連企業の採用活動の流れ						
11回目：採用試験対策						
13回目：採用試験の種類						
14～15回目：SPI/CAB						
16回目：採用試験対策						
【後期】						
17～18回目：採用試験対策						
19回目：自己PR						
20回目：エントリーシート						
21回目：企業分析と自己分析						
22回目：就職活動に適した身だしなみ						
23～26回目：採用試験対策						
27回目：ポートフォリオについて						
28回目：社会人としての心構え						
29回目：採用試験対策						
30回目：ビジネス文章の基本						
31～32回目：採用試験対策						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--

## シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	ゲームデザイン (876)				教科区分	専門教育科目				
					必修 / 選択	必修				
担当教員	実務経験内容									
e-mail	ゲームプランナーとして、ゲームのコンセプトやシステムの構築を担当。10年以上のゲーム業界歴があり、現在も現役のクリエイターです。代表作は「メゾン・ド・魔王」「グノーシア」									
連絡先							1号館2階 職員室			
開講期							1年次	2年次	3年次	4年次
単位数	2	-	-	-						
科目のねらい・到達目標										
本授業では、ゲームの企画書作成を学習する。人に伝え、理解できる企画書作りの基礎と思考方法を学び、人の見せる、伝える、評価される、といった演習サイクルを繰り返し、気づきと改善を繰り返すことで、抽象的なアイデアを具体的に落とし込む書類作りを習得する。										
授業形態	演習	教室	135	補助教員						
授業は講義形式であるが、理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。都度、ゲームの企画書を作成し、プレゼンテーションも行う。また課題の提出方法については、その都度説明する。										
教科書教	教科書なし、貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)									

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～3回 ゲーム業界の概要と求められる人材像。流行の変遷						
4～8回 1ペラのゲーム企画作成とシンプルなゲームの分析、改良、レビュー						
9～10回 動詞をテーマにした企画書作成 (アイデアの着眼方法)						
10～12回 5ペラのゲーム企画作成 (枚数配分と中身の検証)						
13～16回 全体レビューと修正						
【後期】						
17～19回 テーマに即したオリジナルの企画書作成とプレゼンテーションとレビュー						
20～23回 設定や世界観とゲームのしくみを踏まえた企画書作成とプレゼンテーションとレビュー						
24～27回 楽しさの因果関係を踏まえ、これまでの学びの集大成としての企画書作成						
28～32回 プレゼンテーションとレビュー						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点 (出席および受講の状況) を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	CG概論 (637)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	6号館1階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲーム制作において、CGデザインに関する基礎知識は必須である。本授業では、画像処理の基本や2D・3DCGの基礎知識を学習する。学習の成果として、11月実施のCG-ARTS協会実施の「CGクリエイター検定ベーシック」の合格を目指す。						
授業形態	講義	教室	135	補助教員		
授業は、教科書を利用した講義形式で行う。理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。また、検定対策として、過去問題を解くことにより、出題傾向に慣れるようにする。						
教科書 教材	入門CGデザイン CG-ARTS協会（毎授業で使用） 貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【1年次前期】						
1～2回 chapter1 CGとは						
3～6回 chapter2 表現の基礎						
7～12回 chapter3 2次元CGと写真撮影						
13～14回 chapter4 3次元CGの制作						
15～16回 前期試験対策						
【1年次後期】						
17～18回 chapter4 3次元CGの制作						
19～20回 chapter6 知的財産権						
21～22回 練習問題集および過去問題による検定対策						
23～24回 検定自己採点						
25～30回 ノート型パソコンで演習						
31～32回 後期試験対策						

評価コード

3

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験（100点満点）の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点（出席および受講の状況）を20点の配点とする。成績の評定は、S（90～100点）、A（80～89点）、B（70～79点）、C（60～69点）、F（60点未満）である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。</li> <li>・追試験（100点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>（1）出席停止となる疾病（医師の診断書のある者）および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者（証明書のある者）ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。</li> <li>（2）上述（1）以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。</li> </ul> </li> <li>・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均（1点未満については切り上げ）を成績の評定とする。</li> </ul>
------	--

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	ゲームグラフィック基礎（877）				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail	トレーディングカードやパッケージのイラストレーターとしての実務経験を元に、ゲームグラフィック基礎の教育・指導を行う					
連絡先						
開講期						
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
イラスト制作を通して、キャラクターのデザイン能力や構成力を身につける。また色彩感覚の向上を目指す。特に、Adobe社のPhotoshopの機能の理解を深め、デジタル彩色の技術を身につけることや、構成力を身につけられるようになることを目標とする。						
授業形態	実習	教室	135	補助教員		
基礎知識や技法を学んだ後、パソコンを使った実習を行う。都度添削を行い、デッサン力や魅力の向上を図る。公開添削時は自分以外の作品や添削を見ることで、自身の作品にも応用出来る学びや気づきを得る。実習内容（結果）はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用） ペンタブレット（授業内で適宜使用）					

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回	
【前期】	
◆Photoshop基礎とデジタル制作におけるの操作を学ぶ	
1～2回 イラスト制作基礎、ブラシの設定、レイヤーの説明（以降、授業冒頭に構図や制作知識等の講義を行う）	
3～4回 デジタルイラスト制作Ⅰ 線画トレス課題（ペンタブレットの操作に慣れる）【4回終了時に提出】	
5～6回 Photoshopの基本操作	
7～9回 画像補正の基本、選択範囲とマスクについて	
10回 写真からブラシ素材を作る	
11～13回 デジタルイラスト制作Ⅱ ブラシを活用した質感の描き分け【13回終了時に提出】	
14～16回 特別制作	
【後期】	
◆既存のキャラクターから学ぶ、キャラの個性や魅力の追求・表現	
17～18回 デジタルイラスト制作Ⅲ ファンアートまたは模写の制作 アイディアスケッチ制作、5W1Hを用いた構図の考え方	
19～20回 デジタルイラスト制作Ⅲ 大ラフの制作【授業終了時に一時提出】	
21～22回 デジタルイラスト制作Ⅲ カラーラフの制作 ライティングと配色のバランスを考える	
23～24回 デジタルイラスト制作Ⅲ 線画・下塗り オートアクションの活用	
25～27回 デジタルイラスト制作Ⅲ 着彩【27回終了時に提出】	
28～32回 特別制作	

評価コード 13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点にする。</li> <li>・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。</li> <li>・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。</li> </ul>
------	---

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	造形制作 (869)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員						実務経験内容
e-mail						・日本画家を経て、国宝絵画の模写、寺院の壁画制作に携わる。 ・美術家、個展及び企画展への参加多数。音や映像でも制作も行う。 ・パブリックな空間、店舗などで壁画・絵画などの発表活動を行なっている。 ・銅版画家。細密描写で表現の可能性を追求。デジタル併用版画も制作。 ・日本画家。日本美術院院友として創作活動、作品発表を行う。／それぞれの経験を生かし、制作技術を指導する。
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	10	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
本科目ではCG制作が必要となる基礎知識やデザイン力を「デッサン」「デザイン」「色彩」に関する制作を通じて学ぶ。デッサン領域では透視図法の理解と基本的な描画手法を習得し、デザイン領域では構成エレメントやその心理効果、絵画のバランスやリズムについて学ぶ。色彩領域においては、絵画表現において必要な色彩に関する知識を習得し、11月に実施されるA・F・T色彩検定2級の取得を目指す。また、歴史的な美術作品を鑑賞しながら美術史への知識を深める。						
授業形態	実習	教室	第1デッサン室、153	補助教員		
【課題導入→制作→中間講評（制作途中アドバイス）→作品完成】を基本的な流れとし、デッサン／着彩／背景画／模写などの描画制作と、多様な出題に対するデザイン課題に取り組む。また継続練習として定期的にラフスケッチとクロッキーを行う。また、11月に行われる色彩検定に向けた対策講義と小テストの実施。11月以降は美術作品の鑑賞と解説も行なう。実習成果はすべて提出。提出期限と方法については、課題毎に連絡する。						
教科書	デッサン：スケッチで学ぶ美術解剖学 玄光社（授業内で適宜使用） 色彩：色彩検定公式テキスト3級編、色彩検定公式テキスト2級編、配色カード（毎授業で使用） 教材：デッサン、着彩用具一式（毎授業で使用）					

授業計画・内容	
●授業時間：2単位時間／回  【前期】 ≪デッサン≫ 1～16回 画材研究/デッサン基礎/ラフスケッチ&クロッキー/質感表現/混色練習 17～32回 ラフスケッチ&クロッキー/デッサン（静物単品）/背景制作 33～48回 着彩制作/ラフスケッチ&クロッキー/立体制作 ≪デザイン≫ 1～5回 トーン構成 6～10回 分割法と配色法 11～16回 色彩構成 ≪色彩≫ 1～6回 光と色、PCCSによる表示法/色彩心理と知覚/配色法Ⅰ 7～11回 総復習と模擬試験の実施/視覚と照明/配色法Ⅱ 12～16回 色彩調和と配色イメージ/ファッション・プロダクト、インテリアとエクステリア  【後期】 ≪デッサン≫ 49～64回 ラフスケッチ&クロッキー/背景制作/デッサンⅠa 65～80回 デッサンⅠb/ラフスケッチ&クロッキー/デッサンⅠc（静物構成） 81～96回 着彩制作/ラフスケッチ&クロッキー/総合復習課題 ≪デザイン≫ 17～22回 コラージュ 23～28回 平面構成 29～32回 デザインイラストレーション ≪美術史≫ 1～6回 ルネサンス～マニエリスム/バロック～ロココ 7～12回 新古典主義～ロマン主義/バルビゾン派/印象派・象徴主義・後期印象・アール・ヌーヴォ 13～16回 フォービズム・キュビズム・抽象/未来派・ダダ・シュールレアリスム・ポップアート～現代	
評価コード	13

評価方法	・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。
------	---

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	ゲームグラフィック実習 (870)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CG制作会社を営み、3DCGを使った各種メディアの制作に携わる。また、20年以上にわたり専門学校、大学にてCG、映像系の講師を担当する。</li> <li>・グラフィックデザイナーとして、ゲームや映像に関する業務を担当。この知識を活用して、ゲームグラフィック実習の教育・指導を担当。</li> </ul>					
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	10	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲーム制作に必要なデータ作成技法を3次元コンピュータグラフィックスを中心に学ぶ。						
授業形態	実習	教室	142	補助教員		
授業は教科書に沿って進めるが、理解度を深めるために応用課題も行う。実習内容(結果)はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック ボーンデジタル (授業内で適宜使用)					

授業計画・内容	
<p>●授業時間：2単位時間/回</p> <p>【前期】</p> <p>1回 インTRODクシヨソ</p> <p>2～ 6回 3DCGの基礎</p> <p>7～ 16回 モデリング</p> <p>17～ 26回 シェーディングとマテリアル</p> <p>27～ 36回 レンダリング</p> <p>37～ 46回 アニメーション</p> <p>47～ 56回 リギソグ</p> <p>57～ 80回 作品制作</p> <p>【後期】</p> <p>81～106回 キャラクター制作</p> <p>107～126回 背景制作</p> <p>127～160回 作品制作</p>	

評価コード	3
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定期試験(100点満点)の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点(出席および受講の状況)を20点の配点とする。成績の評定は、S(90～100点)、A(80～89点)、B(70～79点)、C(60～69点)、F(60点未満)である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。</li> <li>・追試験(100点満点)の点数は、次の(1)または(2)とする。             <ul style="list-style-type: none"> <li>(1)出席停止となる疾病(医師の診断書のある者)および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者(証明書のある者)ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。</li> <li>(2)上述(1)以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。</li> </ul> </li> <li>・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均(1点未満については切り上げ)を成績の評定とする。</li> </ul>

## シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲームCG学科

科目名	パブリシティ演習（871）				教科区分	専門教育科目				
					必修 / 選択	必修				
担当教員	実務経験内容									
e-mail	グラフィックデザイナーとして広告全般を制作してきた実績を基に、パブリシティ演習の教育・指導を行う。									
連絡先							1号館2階 職員室			
開講期							1年次	2年次	3年次	4年次
単位数	2	-	-	-						
科目のねらい・到達目標										
グラフィック業界で標準とされているアプリケーションソフトの基本操作方法を学び、WEBデザイナーが必要とするスキル（写真加工やロゴデザイン作成能力、レイアウトデザイン能力）を身に付ける。到達目標はトータル的なWEBページの作成能力を身に付けることである。										
授業形態	演習	教室	166	補助教員						
教科書を使用した実習を行う。なお、学習を妨げる会話や不必要な会話は厳禁とする。授業に参加していることに責任を持つため、名札は着用するものし、飲食は禁止とする。										
教科書	グラフィックデザイン Illustrator&Photoshop（毎授業で使用）									

## 授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1～3回 Illustratorの基本操作						
4～6回 図形の描画、線の描画						
7～9回 アイコン・ロゴをつくろう						
10～16回 フライヤーをつくろう						
【後期】						
17～19回 Photoshopの基本操作						
20～22回 画像の補正、画像の加工						
23～27回 シンプルなWebサイトのデザイン						
28～32回 デザイン作品の作成						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。</li> <li>・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。</li> <li>・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。</li> </ul>
------	--