

科目名 (英)	背景デザイン (背景 I) (background I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
ゲーム会社の背景デザイナー在職時に週刊少年誌担当が付き退社。週刊連載漫画ほか複数の漫画家のアシスタント、イラストレーターとして活動後、システム会社入社、広報担当としてクリエイターに発注する側に。在職中にイラストと漫画の仕事を再開、2012年より再度フリーの漫画家、漫画背景スタッフ、イラストレーターとして活動。書籍、広告等の漫画やイラストの制作を行なう。タッチは案件ごとに使い分ける。						
【授業の学習内容】						
本授業では、背景の基礎を固めることを目指し、課題を通してパースやスケール感を習得する。最初の授業で各自が目指すもの、描きたいタッチをヒアリング、その目標に沿って指導。						
【到達目標】						
前期は背景を描く上で基礎となる立体の捉え方、パースの考え方がわかるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	一点透視の廊下背景イラスト(第一回)。一点透視のパースの取り方と、作画の基礎が理解できるようになる。下絵完成までが目標。並行して個別面談。					
2回目	一点透視の廊下背景イラスト(第二回)。ペン入れと仕上げまでできるようになる。並行して個別面談。					
3回目	二点透視の建物または机のイラスト(第一回)。二点透視のパースの取り方と、作画の基礎が理解できるようになる。下絵完成までが目標。並行して前課題返却。					
4回目	二点透視の建物または机のイラスト(第二回)。ペン入れと仕上げまでできるようになる。					
5回目	スマホを持って座っている人物のイラスト(第一回)。人物に密着した小道具(スマホ、椅子)、人物に対するパース、スケールの基礎が理解できるようになる。下絵完成が目標。並行して前課題返却。					
6回目	スマホを持って座っている人物のイラスト(第二回)。ペン入れと仕上げまでできるようになる。					
7回目	三点透視で描いた建物イラストの作成(第一回)。三点透視、アオリの背景のパース、補助線の活用法が理解できるようになる。下絵完成までが目標。並行して前課題返却。					
8回目	三点透視で描いた建物イラストの作成(第二回)。ペン入れまでできるようになる。					
9回目	三点透視で描いた建物イラストの作成(第三回)。仕上げまでできるようになる。					
10回目	キャラクターと組み合わせたパースがかかった円、円柱があるイラストの作成(第一回)。人物と円形の小物や背景を描く際、人物と円のパースの合わせ方が理解できるようになる。下絵完成までが目標。並行して前課題返却。					
11回目	キャラクターと組み合わせたパースがかかった円、円柱があるイラストの作成(第二回)。ペン入れまでできるようになる。					
12回目	キャラクターと組み合わせたパースがかかった円、円柱があるイラストの作成(第三回)。仕上げまでできるようになる。					
13回目	指定した家具が置かれた一点透視の室内と人物のイラスト作成(第一回)。室内の人物スケール、一点透視のアイレベル、同一空間内の複数のパースを理解できるようになる。下絵完成が目標。並行して前課題返却。					
14回目	指定した家具が置かれた一点透視の室内と人物のイラスト作成。(第二回)。ペン入れまでできるようになる。					
15回目	指定した家具が置かれた一点透視の室内と人物のイラスト作成。(第三回)。仕上げまでできるようになる。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 本授業における技術評価は、各個人の作風・演出力を重視。 課題または作品が提出できるかどうか(依頼作品を描く力)と進捗度(時間内でまとめる力)も技術として考慮。 前期中に別途制作した投稿作品等で課題と類似する背景が描かれたページを評価用作品として提出することも可					
受講生への メッセージ	本授業は主に背景描画の基礎となるパース、スケールの理解が中心となります。基礎だけでなくタッチに合わせた背景指導も行ないます。「クリエイターになること」だけでなく、「クリエイターとして長く続けていくこと」も視野に入れて学校生活を過ごしてください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
各自使用している画材(ペン、シャープペン、パース用色芯のシャープペン、定規類)を持参してください。 定規類は15cmの短いものだけでなく、30cm以上の定規、三角定規なども持参してください。						

科目名 (英)	映像表現 (映像企画) (Video planning)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
<p>大学で美術、映像を学んだ後、映像制作会社を経て、2009年に映像事務所を設立。 VP、CM等の広告映像を中心に、モーショングラフィックス、地域プロモーション、展示映像等の制作しています。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>映像作品を少人数のチーム体制で制作していきます。 企画、撮影、編集、上映に至る映像制作の工程を通して、映像の原理と制作の基礎を学習します。</p>						
【到達目標】						
<p>企画、撮影、編集、上映に至る制作のワークフローと、映像の特性を理解し、映像作品を制作できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション: 授業の概要説明とチームづくり					
2回目	講義: 映像制作のワークフローについて / 演習A: 課題発表					
3回目	講義: 企画のアイデアと発想法が身に付くようになる / 演習A: プリプロダクション①					
4回目	講義: Adobe Premiere Proでの編集について理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション②					
5回目	講義: 撮影の基礎、カメラについて、レンズと露出、フレーミングについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション③					
6回目	講義: 制作の基礎、ロケハンについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション④					
7回目	講義: 制作の基礎、絵コンテ、イメージボードについて理解できるようになる / 演習A: プリプロダクション⑤ 撮影準備					
8回目	演習A: プロダクション① 撮影					
9回目	演習A: プロダクション② 撮影					
10回目	講義: カラーコレクション、グレーディングについて理解できるようになる / 演習A: ポストプロダクション①編集					
11回目	演習A: ポストプロダクション②編集					
12回目	演習A: 合評、発表会					
13回目	演習B: 物語をつくる。シナリオの書き方について理解できるようになる					
14回目	演習B: 物語をつくる。絵コンテの書き方について理解できるようになる					
15回目	まとめ					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題作品のコンセプト、着眼点の独自性 30% ◎課題作品の完成度 70%					
受講生への メッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ・授業ではチームで課題作品の制作を取り組みますので、メンバーとのこまめな情報の共有を心がけてください。 ・USBメモリー、HDD等は製作途中のデータは、バックアップの意味で複数人のメンバーと共有しておいてください。 ・古今東西、様々なジャンル、領域に優れた映像作品があります。作り手(クリエイター)として色々な作品に触れ、自分達の作品の糧にして欲しいと思います。 					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Premiere Pro						

科目名 (英)	映像表現 (CG)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	(CG)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。							
【授業の学習内容】							
映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、映像と画像を組み合わせたリ、エフェクトを追加したり、0から映像を作り出すなど様々な映像合成技術の応用方法を習得する。							
【到達目標】							
本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、定められた時間内でより高品質な作品の制作を行うことができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	制作工程説明・事例紹介とアフターエフェクト基礎。						
2回目	(課題制作)簡単な合成を使用した課題の制作ができるようになる。						
3回目	(課題制作)簡単な合成を使用した課題の制作ができるようになる。						
4回目	複数のコンポジションを使用する方法やプリコンポーズについてやレンダリング時間の最適化などができるようになる。						
5回目	実践的なカラー補正についての様々な方法を習得できるようになる。						
6回目	タイムライン・タイムリマップやモーションブラーなどについて講義。						
7回目	(課題制作)タイムリマップやモーションブラーなどを使用した課題の制作ができるようになる。						
8回目	キーイングを用いた合成の方法について講義。						
9回目	(課題制作)キーイングを用いた課題の制作ができるようになる。						
10回目	現実のカメラと光学についての理解(焦点距離や被写界深度など)と仮想のカメラでの再現方法を習得できるようになる。						
11回目	(課題制作)簡単なムービーの制作を通してカメラと光学についての理解を深める。						
12回目	実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
13回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
14回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
15回目	(課題制作)オリジナル予告編ムービー制作 実写素材や各種エフェクトを活用して炎や爆発などの効果を作成し合成できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	After Effectsをマスターしましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
After Effects							

科目名 (英)	ビジネスマナー (コミュニケーションスキル) (Communication Skills)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身に着ける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアン法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネージメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前に行えるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	英会話 (English conversation)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
Heriot-Watt 大学卒 日本にて1996年より 英語教授。 株式会社国際教育センター所属。						
【授業の学習内容】						
国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。 日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。						
【到達目標】						
日常会話レベルで活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、実践の場で活用できるようになる。						
1回目	How are you?					
2回目	Nice to meet you.					
3回目	Can you say that again?					
4回目	Nice weather, isn't it?					
5回目	I love hip-hop!					
6回目	My favorite movie is...					
7回目	What time is it ?					
8回目	Would you try kayaking?					
9回目	Do you have any brothers?					
10回目	She's pretty smart.					
11回目	I love your shirt!					
12回目	What's she wearing?					
13回目	When do you get up?					
14回目	When do you get there?					
15回目	What do you do first?					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率および完成度 100%					
受講生への メッセージ	Let's speak English					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ネットワーク) (Networking)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	通年
		授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
開発業務及び、データセンターの保守業務に携わっており、ネットワークとセキュリティに関する基礎知識を習得しています。また、知識だけでなく、実務経験もあり、サーバのセキュリティやネットワーク機器のトラブルシューティングの経験もあります。							
【授業の学習内容】							
Cisco Certified Entry Networking Technician (CCENT)の資格対策を行い、基本的なネットワークやセキュリティの講義を行います。また、Cisco機器の基本的な設定方法や操作方法などの説明も併せて実施し、実際に機器を使用して、セットアップ作業やトラブルシューティングなどを行います。							
【到達目標】							
ネットワーク及びセキュリティの基礎知識の習得ができるようになる。 Cisco機器のセットアップやトラブルシューティングの基礎操作の習得ができるようになる。 CCENTレベルの知識の習得ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ネットワークの基礎: ネットワークの概要、ネットワークトポロジ、ケーブルの種類を理解できるようになる。	16回目	ルーティングの基礎: ルーティング、スタティックルーティング、ダイナミックルーティングを理解できるようになる。				
2回目	ネットワークの基礎: 2進数/10進数/16進数の基礎、OSI参照モデルを理解できるようになる。	17回目	ルーティングの基礎: 経路集約、メトリックとアドミニストレーティングディスタンスを理解できるようになる。				
3回目	ネットワークの基礎: TCPプロトコル、UDPプロトコルを理解できるようになる。	18回目	ルーティングの基礎: 演習問題。				
4回目	ネットワークの基礎: IPv4アドレッシング、及びサブネット、IPv6関連知識を得られるようになる。	19回目	VLANとVLAN間のルーティング: キャンバスネットワークの設定、VLANの概要。				
5回目	ネットワークの基礎: レイヤを跨ぐ装置を繋ぐ、ケーブルタイプの選択ができるようになる。	20回目	VLANとVLAN間のルーティング: VLANの概要、VLANの動作、スタティックLAN/トラポートの設定と検証ができるようになる。				
6回目	ネットワークの基礎: ネットワーク基礎の復習、演習問題。	21回目	VLANとVLAN間のルーティング: 音声VLAN、VLAN間のルーティング。				
7回目	Cisco デバイスの初期設定: Ciscoデバイスへの接続、Cisco IOSのモード、操作とヘルプ機能が使えるようになる。	22回目	IPv4 および IPv6 スタティック ルーティングの設定、確認、トラブルシューティング。				
8回目	Cisco デバイスの初期設定: Ciscoデバイスへの接続、Cisco IOSのモード、操作とヘルプ機能が使えるようになる。	23回目	インフラストラクチャ サービス: DNS ルックアップ動作の説明。 DNS に関するクライアントの接続問題のトラブルシューティング。 ルータの DHCP の設定および確認ができるようになる。(スタティック設定を除く)				
9回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	24回目	インフラストラクチャ サービス: クライアントまたはルータに起因する DHCP 接続問題のトラブルシューティング、クライアントサーバモードでのNTPの動作の設定および確認ができるようになる。				
10回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	25回目	インフラストラクチャ サービス: ルーテッド インターフェイスに対する番号付き標準 IPv4 アクセス リストおよび名前付きIPv4 アクセス リストの設定、確認、トラブルシューティング 内部送元 NAT の設定、確認、トラブルシューティング。				
11回目	Cisco デバイスの初期設定: コンフィギュレーションの保存、接続診断ツールを使用できるようになる。	26回目	インフラストラクチャの運用: Syslogを使用したデバイスモニタリングの設定および確認 デバイス管理の設定および確認、デバイス初期設定の設定および確認ができるようになる。				
12回目	Cisco デバイスの初期設定: 復習、演習問題	27回目	インフラストラクチャの運用: 基本的なデバイス ハードニングの設定、確認、トラブルシューティング、デバイスのメンテナンスの実施ができるようになる。				
13回目	Catalystスイッチ: 初期動作、スイッチの基礎設定、確認	28回目	インフラストラクチャの運用: Cisco IOS ツールを使用したトラブルシューティングおよび問題解決ができるようになる。				
14回目	Catalystスイッチ: MACアドレステーブル、二重モードと速度の設定	29回目	試験対策。				
15回目	Catalystスイッチ: 復習、演習問題。	30回目	試験対策。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデバイス・システム・アプリを操作し、その機能を理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	ネットワークやセキュリティの基本を理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
シスコ技術者認定教科書 CCENT/CCNA Routing and Switching ICND1編 v3.0 テキスト&問題集 [対応試験]100-105J/200-125J							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサン I) (Dessin I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
1995年から現在まで画家として制作活動。主に関西で個展・グループ展などに出品。2009年より15年間、専門学校中の島美術学院にて芸大・美大受験対策を指導。							
【授業の学習内容】							
造形力の基礎である観察力と再現力(写生)を実習を通して身につける。主に鉛筆を使用して静物や人物を描く。							
【到達目標】							
画材に慣れる。対象物(モチーフ)を正しく理解し表現できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(心構えと到達目標、画材の説明)、静物①<直方体>*鉛筆の扱い方、形の取り方。透視図法導入。	16回目	構図の考察ができるようになる。				
2回目	静物②<円柱、球体>*光と面の意識して描けるようになる。	17回目	構図の考察ができるようになる。				
3回目	静物③<直方体、円柱ほか>*テーブル面の意識。構図の取り方を理解できるようになる。	18回目	人物①<全身>が描けるようになる。>学生同士で描き合う。				
4回目	風景①<建物>*屋外スケッチ。透視図法の理解ができるようになる。	19回目	人物②<全身>が描けるようになる。>モデル。				
5回目	風景①<建物>*屋外スケッチ。透視図法の理解ができるようになる。	20回目	静物着彩①<色鉛筆>応用編。				
6回目	人物①<クロッキー、短時間のデッサン>*人体(全身)のバランスをとれるようになる。	21回目	静物着彩②<透明水彩>				
7回目	静物④<復習~応用>*より複雑な形を正しくとらえるコツ、質感表現が出来るようになる。	22回目	静物着彩②<透明水彩>				
8回目	静物⑤<着彩表現>*透明水彩絵の具の扱い方。	23回目	風景①*室内パースが取れるようになる。				
9回目	静物⑥<着彩表現>*透明水彩絵の具に慣れる。	24回目	風景②*室内パースが取れるようになる。				
10回目	静物⑦<着彩表現>*色鉛筆の扱い方。	25回目	石膏②<胸像を描けるようになる。>*木炭紙大画用紙。				
11回目	静物⑧<復習~応用>*鉛筆の表現方法を深める。	26回目	石膏②<胸像を描けるようになる。>*木炭紙大画用紙。				
12回目	石膏①<首像>*描き方の手順	27回目	石膏②<胸像を描けるようになる。>*木炭紙大画用紙。				
13回目	石膏①<首像>*つづき。人体頭部の構造を知り、正しく形をとることができるようになる。	28回目	静物 各自組み合う。				
14回目	静物。透視図法(パース)の理解など、基礎力の習得度を確認する。	29回目	テスト。				
15回目	テスト。	30回目	テスト。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テストと平常作品すべての平均値。						
受講生への メッセージ	デッサンは表現力のベースになる大切な授業です。たいへん集中力が必要ですが、やればやるほど力が着やりのある作業でもあります。上達のコツはシンプルです。いろんなものを楽しんで観察し、自分の描いた作品を実物の印象に近づけたいという意欲を持って取り組んでください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<鉛筆デッサン>鉛筆(6B~2H)各2本以上、短くなったら補充すること。画用紙(サイズを指示するので1枚ずつ授業前に購入すること)。カッターナイフ、ねり消しゴム、プラスチック消しゴム、羽ぼうき、測り棒、クリップ2~4個。クロッキー帳(B4サイズ程度)。<着彩表現(絵の具)>鉛筆デッサン用具、透明水彩絵の具、筆、筆洗、パレット、雑巾(ふきん)、ハンドタオルなどなんでもよい。ティッシュペーパー。 *鉛筆は授業開始前に削っておくこと。*特に明記がない場合はB3サイズの画用紙に鉛筆デッサンします。*鉛筆デッサンの用具は毎週必要です(クロッキー帳も忘れずに!)。*消耗品は各自で買い足すこと。*作品講評(合評)は随時行います。							

科目名 (英)	デザインベーシック (Design basic)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	スーパーゲームIT科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
日本画家として絵画作品発表を卒業以来継続。その間テキスタイルデザイン(moririn, felissimoなど)パッケージデザイン(笹岡薬品など)、冊子デザイン、CDジャケット(野田淳子)、ライブリーフレット、展覧会DMなど グラフィックデザインの仕事を手がける。						
【授業の学習内容】						
デザインに必要な基本要素、原理を理解し、目的に応じて、その組み合わせでデザインというものが成り立つ事を課題を通して体験していただきます。また一つのデザインをおこなうための準備が大切で、それらが日常となる様に取材、スケッチ、資料集めなどを実際行っていただきます。						
【到達目標】						
実際の仕事に近い形で準備物から始まり、取り組み方やテクニックを身につける。苦手な方面を少しずつでも克服できる。また自分の制作したものをどう見せるか、どう説明するかということが出来るようになる。						
授業計画・内容						
1回目	7つの定義演習課題。フォーマットに作成し確認。画材の説明も兼ねて、アナログでのテクスチャーを作成できるようになる。					
2回目	作成した色相環の説明、Oトーンの表配布、トーンの表の一部作成、補色を用いた色彩表現ができるようになる。					
3回目	シャドウシリーズをふまえた色彩構成ができるようになる。					
4回目	動物のアイコン制作ができるようになる。					
5回目	寒色 暖色の色彩表現ができるようになる。					
6回目	植物をモチーフとした模様のデザインができるようになる。					
7回目	円をモチーフに画面を構成し、鉛筆のみで明暗や質感を表現ができるようになる。					
8回目	立方体を並べて描く。一点透視の作図と二点透視の作図ができるようになる。					
9回目	室内を想定した一点透視、二点透視の作図。次回の作図のための計測ができるようになる。					
10回目	計測を元に窓やドアのある室内のモデルが描けるようになる。					
11回目	モデルをスケッチする。					
12回目	ある人物の部屋を描けるようになる。					
13回目	建物のある風景を描けるようになる。					
14回目	サイズや位置をしっかりと把握できるようになる。					
15回目	テーマ、設定をしっかりと表現できるようになる。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プレゼンの完成度50% ◎演習課題の完成度50%					
受講生への メッセージ	毎回行うことは練習ではなく大切な作業です。そういう事を積み重ねて行って制作のベースやコツもつかめます。そして自分の作ったものは大切に、もちろん画材や道具もです。一回一回積極的に参加してもらえ事を楽しみにしています。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
スケッチブック、筆記用具						

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック (コンピューターデザインベーシック)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(CPU DESIGN BASIC)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>グラフィックデザインの事務所に勤務し、その後渡米。アメリカ、NYの日本人向けテレビ局で、グラフィック部門を担当し4年程滞在。帰国しアナログのグラフィックデザインを5年ほど経験後、パソコン(Machintosh)を使用してのデザインに切り替えて30年以上の経ちました。フリーになってからは、主にバスケットボール関連の広告デザイン、磁石のオーナメント玩具の企画・デザインなどを手がけています。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>イラストレーターの基本の習得(きれいな曲線を使用してキャラクター作成。)線をイラストレーターで描いて、完成後フォトショップに貼り付けて着色することもできます。</p> <p>イラストレーターを使用して、企画書・印刷物の作成。</p> <p>フォトショップでの加工、合成作業</p> <p>ペンタブレットを使用して、キャラクター作成</p> <p>いろいろなツール類を覚えて、デザインのバリエーションを増やす。</p>							
【到達目標】							
<p>ペンツールを使用してのベジェ曲線を使用し自由に正確な絵を描くことができるようになる。</p> <p>いろんな、印刷物を作成することができるようになる。</p> <p>きれいな宣伝物、広告などを作成できるようになる。</p> <p>ロゴ、タイポグラフィーなどのデザインができるようになる。</p> <p>適切な、写真の加工、合成ができるようになる。</p> <p>いろんなキャラクターのバリエーションを作ることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	イラストレーターのインターフェイス説明、ツールの使い方説明、基本図形を描きながら説明。グラデーションなどが使えるようになる。						
2回目	ペンツールを使用して、ベジェ曲線の使い方説明、いろんな絵を描けるようになる。						
3回目	ペンタブで作成した絵柄をライブペイントで着色・左右対称でキャラクター作成できるようになる。						
4回目	キャラクター作成。(好きなファンシーキャラクターを考える。バリエーションの作成/小物を付け加える、色を変える、仲間を増やすなど)						
5回目	キャラクターデザインの企画講評。GOODSに展開できるようになる。						
6回目	フォトショップのインターフェイス説明、合成練習をしながらツールの説明/CDジャケットのデザインが描けるようになる。						
7回目	写真を使っておもしろ合成ができるようになる。						
8回目	フォトショップでの着色練習自分のアバターを考える。2つのソフトの連携ができるようになる。						
9回目	アバター完成。時間が有れば、講評。						
10回目	実技/鉛筆ツールとライブペイントで絵を描けるようになる。						
11回目	フォトショップで写真の絵画イラスト表現(キャラクターの背景)できるようになる。						
12回目	フォトショップで写真の絵画イラスト表現(2頭身キャラ・似顔絵)できるようになる。						
13回目	実技/グラデーションメッシュ等で立体表現できるようになる。						
14回目	実技/いろんなロゴの作成できるようになる。						
15回目	プレミアで動画作成(構成を考える・素材探し)できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内課題の完成度_50% ◎テストの完成度_50%						
受講生への メッセージ	教科書を毎回持参し、授業内でわからないことは調べたり、練習復習に利用してください。(授業内では、全てを細かく説明することはできませんので…) 授業開始に色々説明したいと思いますので、遅刻欠席のないように心がけてください。 集中授業で、短期で覚えてもらうことが沢山ありますので、大変ですが授業中は集中してお願いします。 わからないことはその都度、遠慮なく手を上げて声をかけてください。答えていくように努力します。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop/操作とデザインの教科書							

科目名 (英)	ゲーム制作 (Unity I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Unity I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社に所属後、2013年よりフリーランスとして活動。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作手法について課題制作を通して学習する。また、プログラマー以外の分野でもどのようにゲームエンジンを利用しているかを体験し、ゲームの構成要素全体についても学習する。							
【到達目標】							
Unityの基礎的な操作ができるようになるだけでなく、考え方や方法を習得することで自ら新しい機能を制作に組み込めるようになる。オリジナルゲームの企画・ゲームデザインをUnityで検証し、制作展に向けた作品を制作できるようになる。							

授業計画・内容			
1回目	Unityの基本:Unityのプロジェクトデータの管理方法や基本操作を理解する	16回目	仮のテーマを元にアイデアを考え、コンセプトを検証し固めることができるようになる
2回目	コンポーネント:Renderer、Collider、Rigidbodyなど基本的なコンポーネントの役割を理解する	17回目	コンセプトを中心にアイデアを評価し、実装する優先度を決定できるようになる
3回目	スクリプト:C#スクリプトを使ってコンポーネントをプログラミングできるようになる	18回目	コンセプトとアイデアを企画書としてまとめることができるようになる
4回目	物理挙動:物理挙動の基本的な使用方法や、仕様上の注意点を理解する	19回目	企画書を元に実装する範囲を決定し仕様書を作成できるようになる
5回目	アニメーション:アニメーション機能に関するコンポーネント、ビューの操作方法、設定を習得する	20回目	プロトタイプを作成し1番重要度の高い機能を検証できるようになる
6回目	生成と破壊:ゲームオブジェクトの生成と破壊をプログラムから管理できるようになる	21回目	プロトタイプを作成し2、3番目に重要な機能を検証する
7回目	レイヤーとタグ:ゲームオブジェクト同士の衝突を制御し、複雑な状態を表現できるようになる	22回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
8回目	エフェクト:パーティクルシステム、オーディオ機能を使って演出を追加する方法を習得する	23回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
9回目	UI:UIシステムを理解し、スコアなど必要な情報を画面に反映できるようになる	24回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
10回目	シーン管理:複数のシーンを管理して画面遷移を実装する	25回目	プロトタイプを元に作品を制作できるようになる
11回目	中間プレゼンテーション:制作課題の評価と改善点を検討する	26回目	コンセプトと実装状況を考慮して、ルールを最終的な着地点にむけて調整し、制作できるようになる
12回目	3Dキャラクター:キャラクターアクションに適したシーンのセットアップ方法と、ゲームの状態に合わせたモーションの再生方法を習得する	27回目	グラフィックスやオーディオなど演出部分を強化できるようになる
13回目	ナビゲーション:ナビゲーション機能を使い敵キャラクターのAIを実装する	28回目	展示を意識したユーザー体験を考え、遊びやすいように改善する
14回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する	29回目	展示作品の振り返りと今後の改善点について検討する
15回目	プレゼンテーション:作成した制作課題を発表する	30回目	まとめ
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40% とする。 なお、本授業においての技術評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。		
受講生への メッセージ	アプリケーションの操作方法やゲームの制作方法だけでなく、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の考え方やワークフロー、自分が目指している職種・職域以外での使用例など広い視点で技術を習得してください。		
【使用教科書・教材・参考書】 □			
Unity			

科目名 (英)	ゲーム数学 (ゲーム数学 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game math I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームの処理の中では様々な形で数学を使っています。(例えば2D画面・3D空間でのキャラクターの移動、各種当たり判定など) この授業では、ただ数学の知識を勉強するだけではなく、様々なゲーム内での処理の中で実際に数学がどのように使われているのかを見ていきます。 そして、色々な場面で使っていくことで、数学というものをより身近に感じてもらうことが目的です。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 ゲーム内での様々な処理にどのような数学が使われているのかを経験していく。 数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(座標移動) 変数を使って座標移動をさせることができるようになる。						
2回目	(コントロール) 十字キーでの座標移動と画面の外まで行った時の処理を実装することができるようになる。						
3回目	(移動用変数) 座標だけでなく移動用の変数を使い、速度の設定や跳ね返りをさせることができるようになる。						
4回目	(カウンター) カウント用の変数を使い一定間隔でおこなう処理やランダムを使った表現をすることができるようになる。						
5回目	(当たり判定) 点と四角の当たり判定を使ってマウスで四角をクリックすることができるようになる。						
6回目	(当たり判定) 四角同士の当たり判定をすることができるようになる。						
7回目	(当たり判定) 円を使った当たり判定をすることができるようになる。						
8回目	(変数の種類) 整数の計算だけでなく小数を使った処理をすることができるようになる。						
9回目	(回転) 画像の向きを変更する処理ができるようになる。						
10回目	(回転) 画像を回転させる処理や向いている方向への移動をする事ができるようになる。						
11回目	(回転と移動) 色んなオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できるようになる。						
12回目	(回転) 特定の方向に向きを変える処理をすることができるようになる。						
13回目	(回転と移動) 色んなオブジェクトの回転や移動を使いゲームを作成できるようになる。						
14回目	授業のまとめと次年度に向けての準備						
15回目	授業のまとめと次年度に向けての準備						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているのかを理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲーム企画 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	(Game planning)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。							
【授業の学習内容】							
WindowsがインストールされたPCを用い、授業により習得した技術を用いてゲームソフトを開発する。 実習作業を通じて、ゲーム制作の手順やゲームを面白くしている要素とは何かを学習する。							
【到達目標】							
■目標 ・WindowsのインストールされているPCの基本的な操作、データの扱いに対する基本的な理解を身に着ける。 ・自主学習の重要性、メモを取り、質問をする学習姿勢を身に着ける。 ・ゲーム開発環境への理解と、環境を使ってゲームを作る技術を身に着ける。							
■本授業終了時 実習を通して、簡単なゲームを作成することが出来るようになる。							
授業計画・内容							
1回目	身近にあるものを使って新しいゲームを考えることができるようになる。 トランプ、サイコロを使ったミニゲームを考案する。						
2回目	テーマを提示し、テーマに沿ったアナログゲームを考案できるようになる。						
3回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
4回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
5回目	条件分岐、繰り返し分岐を使ったゲームを制作できるようになる。						
6回目	標準関数や、文字列、乱数を使ったゲームを制作できるようになる。						
7回目	ポインタを使ったゲームを制作できるようになる。						
8回目	多次元配列を使ったゲームを制作できるようになる。						
9回目	構造体を使ったゲームを制作できるようになる。						
10回目	用途毎にソースファイルを分割したゲームを制作できるようになる。						
11回目	動的確保した変数を使ったゲームを制作できるようになる。						
12回目	クラスを使ったゲームを制作できるようになる。						
13回目	クラスを使ったゲームを制作できるようになる。						
14回目	今まで得た知識を使ったゲームを制作できるようになる。						
15回目	今まで得た知識を使ったゲームを制作できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内課題の提出率および完成度。						
受講生への メッセージ	3年、4年は短い。 進化し続けるコンピューター業界において、授業だけで教えることは到底できないので、 学んだ事を足掛かりに、どんどん自主勉強をしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
メモ帳、および筆記用具。 ※筆記用具はボールペンが望ましい Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム制作 (ゲームプログラム基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	(Game program basics)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員_実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>この授業では、ゲームを作成するためのプログラムを学んでいきます。 とはいってもゲームには様々なプラットフォームやジャンルがありますし、同じ内容のゲームでも企画内容によって全く別の作り方になってくることもあります。 このようにゲームの数だけ作り方があるプログラムですが、その中でもジャンルに関わらず必要になってくる基本的な部分を学習していきます。</p>							
【到達目標】							
<p>サンプルプロジェクトを改良することで、ゲームの内容を自由に変更することができる。 ゲームを作成するためのプログラムの知識を使い、オリジナルのゲーム作成をおこなうことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(授業の進め方・プロジェクト解説) 簡単なプログラムを使って画面に何かを表示し、いろいろな数値を変更することで座標や色を変えて表示できるようになる。	16回目	(クラス) ベクトルクラス・クラスの継承・当たり判定の処理ができるようになる。				
2回目	(画像の表示) 画像データの種類やデータの読み込みを理解し、画面に画像を表示できるようになる。	17回目	(マウス操作) 2Dインターフェースでの操作・画面ドラッグで3Dオブジェクトの移動ができるようになる。				
3回目	(コントロール) 十字キーを使った座標移動ができるようになる。	18回目	(エフェクト) エフェクトを使ったゲーム演出ができるようになる。				
4回目	(コントロール) マウスを使い画面内のものを自由に操作できるようになる。	19回目	(コントロール) 画面内の疑似的な操作・インタフェースを用いての操作ができるようになる。				
5回目	(複数描画) 配列を使って複数の画像を表示することができるようになる。	20回目	(ポーズ画面) ゲーム中のポーズ処理や設定の切り替えができるようになる。				
6回目	(当たり判定) 四角と点の判定を使いマウスクリック判定をし、クリック数のカウントを文字列にして画面に表示できるようになる。	21回目	(コントロール) キーやマウスの操作処理・一定間隔の処理・カーソルを動かすときの間隔制御ができるようになる。				
7回目	(2次元配列) 縦横にブロックなどを並べて表示することができるようになる。	22回目	(登場演出) 外部ファイルを使い、時間や座標の制御ができるようになる。				
8回目	(2次元配列) マス目状のマップを作成し、そのマップ内を移動させることができるようになる。	23回目	(更新処理の制御) ポーズ画面・半透明処置ができるようになる。				
9回目	(アニメーション) 画像の矩形表示を使ってアニメーション画像を表示することができるようになる。	24回目	(ポインタ) プレイヤーやNPCをポインタで処理ができるようになる。				
10回目	(サウンド) BGMやSEの再生を使い、場面に合わせた音再生をすることができるようになる。	25回目	(登場演出) 外部ファイルを使い、時間や座標の制御ができるようになる。				
11回目	(外部ファイル) テキストファイルから文字列や座標を読み込んで画面に表示させることができるようになる。	26回目	(外部ファイル) カメラ演出・2次元配列ができるようになる。				
12回目	(プロジェクト構成) 大きくなってきたプログラムを複数ファイルに分けたプロジェクトを作成することができるようになる。	27回目	(配置) 様々なNPC配置処理ができるようになる。				
13回目	(配列を使った記録) 座標などの記録をしていきそのデータを使いリプレイ再生のような処理が実装できるようになる。	28回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
14回目	授業のまとめ、簡単なゲーム制作ができるようになる。	29回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
15回目	授業のまとめ、簡単なゲーム制作ができるようになる。	30回目	授業まとめ、前期より高度なゲーム制作ができるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	様々なゲームジャンルに共通する、プログラムの基礎を理解し、使用できるまで頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	プログラミング (C++ 基礎) (C++Foundation)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員_実務者経験】							
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る							
【授業の学習内容】							
「Microsoft VisualStudio2017」を使用してプログラミング言語「C/C++」の中でも特に基本的な事項を講義とさまざまな演習を通して学ぶ							
【到達目標】							
プログラミング言語「C/C++」の基本的な文法が理解できる／書けるようになる プログラミングの組み立て方を学ぶ／簡単なプログラミングを組み立てられるようになる							
授業計画・内容							
1回目	変数・関数・制御構文を理解し、C/C++の基本的なプログラムが組めるようになる	16回目	オブジェクト指向プログラミングについてクラスの基礎を理解できるようになる(1)				
2回目	整数型以外の変数の型を理解し、データを適切な型の変数で扱えるようになる	17回目	クラスの基本を理解できるようになる(2)				
3回目	C/C++搭載の標準関数を使用することにより、より複雑なプログラムが組み立てられるようになる	18回目	クラスの基本を理解できるようになる(3)				
4回目	ポインタ・アドレスの概念を理解することにより、変数がどのようにメモリに置かれているかを理解できるようになる	19回目	クラスの継承を理解できるようになる(1)				
5回目	ポインタを扱うことにより、関数へ大きなデータを小さく渡せるようになる	20回目	クラスの継承を理解できるようになる(2)				
6回目	constを使うことにより、定数を使えるようになる	21回目	クラスの継承を理解できるようになる(3)				
7回目	多次元配列を理解し、一つの配列でより多くのデータを扱えるようになる	22回目	クラスのまとめ				
8回目	構造体を理解することにより、バラバラのデータをひとつの変数として扱えるようになる	23回目	文字列操作クラス 外部ファイル操作ができるようになる(1)				
9回目	列挙体・条件演算子・デフォルト引数を理解し、より読みやすい・管理しやすいソースが書けるようになる	24回目	外部ファイル操作ができるようになる(2)				
10回目	C/C++の基本①～⑨までの理解度確認	25回目	外部ファイル操作ができるようになる(3) 名前空間				
11回目	変数の寿命を知り、ファイルを分割した際の変数の取り扱い方を理解できるようになる	26回目	テンプレートについて テンプレート関数が理解できるようになる				
12回目	ファイルの分割を理解し、より管理しやすい・多人数でも効率の良いプロジェクトを作れるようになる	27回目	テンプレートクラス				
13回目	変数の動的確保を理解し、変数をより自由に扱えるようになる	28回目	例外処理 try/catch構文がりがりかできるようになる				
14回目	前期に習った技術を使い、アルゴリズム(組み立て)の演習課題を行う	29回目	前期・後期を合わせたまとめ				
15回目	前期に習った技術を使い、アルゴリズム(組み立て)の演習課題を行う	30回目	前期・後期を合わせたまとめ				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題① 20% ◎演習課題② 80%						
受講生への メッセージ	使用教本は毎回持参すること 授業外での反復練習を怠らないこと						
【使用教科書・教材・参考書】 〇							
株式会社マイナビより出版「ロベールのC++入門講座／ロベール著」 Visual Studio							

科目名 (英)	アイデアテクニック (Idea technique)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
<p>小説家兼フリーライター。『韻が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。主な著書に『レベル1落第英雄の異世界攻略』、『まさか勇者が可愛すぎて倒せないっていうんですか?』等。 フリーライターでの制作実績は、『あらすじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』、『戦国武将の履歴書』、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』等。 その他、ソーシャルゲームのシナリオ制作、月刊電撃PlayStationでコラム『ゲーム部屋で従兄妹は』連載中。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>ドラマを生み出す発想力は、雑多な知識と少しのコツから生まれる。 本授業では、映像等を使って物語の構成やパターン、効果的な演出の理解に務め、それらを活かすための素材として様々な雑学を身につける。</p>						
【到達目標】						
<p>作品で取り扱う設定やテーマの絶対数を増やすための、知的好奇心の向上。 また、仕事を取る方法の習得を目標とする。 本授業修了時には、オリジナリティのある作品の発想ができるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	授業概要の説明。仕事に必要な要素を理解できるようになる。					
2回目	好きなマンガを持ち寄り、どのような点に興味を惹かれたかを発表してもらうことで、面白いマンガはどこが優れているのかを理解できるようになる。					
3回目	好きなマンガを持ち寄り、どのような点に興味を惹かれたかを発表してもらうことで、面白いマンガはどこが優れているのかを理解できるようになる。					
4回目	日本神話の講義をして、新たな知識を得る。					
5回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。					
6回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。					
7回目	日本史に関する講義をして、新たな知識を得る。					
8回目	出版社と編プロの講義をして、雑誌の仕事を理解できるようになる。					
9回目	企画書の作り方を学び、仕事にすることが身に付く。					
10回目	企画書の作り方を学び、仕事にすることが身に付く。					
11回目	タイムマシンや相対性理論の講義をして、新たな知識を得る。					
12回目	ライトノベルの挿絵の話をして、小説からキャラクターを描き起こすポイントを理解できるようになる。					
13回目	ライトノベルの挿絵の話をして、一枚絵を描くためのポイントを理解できるようになる。					
14回目	資本論の講義をして、新たな知識を得る。					
15回目	総論					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作家・作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎最終授業時に各人個別でヒアリングをおこない、理解度・向上心によって判断する。					
受講生への メッセージ	やり続ければ必ず結果は出ます。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
映像機器						

科目名 (英)	3DCG制作 (テクスチャ) (texture)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分
【担当教員 実務者経験】							
ゲームグラフィックアセットの外注先として、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーション、ほか様々なコンテンツ制作に従事する。使用ツールは問わず3Dのキャラクターやレベルデザイン、2DのUI要素などの担当を行う。また、ゲームエンジンUnityによるプロダクト制作も行い、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーションなどの受託制作も行う。							
【授業の学習内容】							
ポリゴンモデルに質感を与えるテクスチャ技術を中心に、UV展開のテクニック、レンダリングの手法などを交えてテクスチャ制作能力の向上のための実技演習を行う。製作技法はもちろん、物体をどう観察するか？効率化のテクニックなど、CGテクスチャに関して多角的に研究する。また、年度末のWeAreOCAへの布石および就職活動の武器として、制作成果をゲームエンジンへ納品する知識と経験を蓄積すべく、Unityを用いた作品展示の手法を指導・支援する。							
【到達目標】							
課題ごとに達成・取得する技法と項目を提示し、その評価ポイントを提出物に実装する事で、テクスチャ制作能力を向上させることが目標。特にモデリングのみで力尽き、展示物レベルにまで辿り着けない様子からの脱出と、自身では設定できているつもり？のテクスチャについて、更に品質を向上させることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	【ゲームエンジンへの制作展開】 Mayaで制作したゲームキャラクターが納品された後にどのように活用されているのかを知り、ゲームエンジンUnityへの導入ができるようになる。						
2回目	【AOベース着彩技法】 配布するオブジェクト(階段を想定)について自身でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成できるようになる。Mayaで生成させたアンビエントオクルージョンをベースに彩色作業を進める技法を紹介し、今回に於いて身に付ける着彩技術の筆頭とする。						
3回目	【AOベース着彩技法】 配布するオブジェクト(階段を想定)について自身でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成できるようになる。Mayaで生成させたアンビエントオクルージョンをベースに彩色作業を進める技法を紹介し、今回に於いて身に付ける着彩技術の筆頭とする。						
4回目	【キャラクター着彩演習】 配布する3Dキャラクターについて自身でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成できるようになる。前課題で履修したアンビエントオクルージョンをベースにした技法を必ず使い、基本色のみでも形状の起伏感が豊かになることを理解できるようにする。基本色を中心とした明確な塗る技術を体得し、明確だけでなく色相も変更するカマイユ技法を身に付ける。						
5回目	【キャラクター着彩演習】 配布する3Dキャラクターについて自身でUV展開を行い、テクスチャデータ(色マップのみ)を作成できるようになる。前課題で履修したアンビエントオクルージョンをベースにした技法を必ず使い、基本色のみでも形状の起伏感が豊かになることを理解できるようにする。基本色を中心とした明確な塗る技術を体得し、明確だけでなく色相も変更するカマイユ技法を身に付ける。						
6回目	【ゲームエンジンでのキャラクター披露演習】 Mayaで制作する3DCGキャラクターをゲームエンジンUnityに投入して展示するコンテンツを作成できるようになる。後期末には数名がiPadやスケッチャップでデジタルプレゼンすることを考慮した知識育成と可能性を広げる授業となる。						
7回目	【キャラクター着彩支援】 各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、テクスチャ作成作業ができるようになる。基本的には色マップデータのみとして取り組むが、先進的な取り組みをしている者については、エンジンを意識したマップデータ制作の指導も行う。作業が遅れている場合は、モデリング、UV展開、ジョイント構成、スキニングなど、他の工程の作業も支援を行う予定としている。						
8回目	【キャラクター着彩支援】 各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、テクスチャ作成作業ができるようになる。基本的には色マップデータのみとして取り組むが、先進的な取り組みをしている者については、エンジンを意識したマップデータ制作の指導も行う。作業が遅れている場合は、モデリング、UV展開、ジョイント構成、スキニングなど、他の工程の作業も支援を行う予定としている。						
9回目	【ダンス・コンテンツ納品確認】 各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、実際にUnityへのロード後の整合性と動作検証などができるようになる。提出したキャラクターが確実にダンス・コンテンツ内で活躍できるよう、修正指示や各種調整などを指導する。						
10回目	【ダンス・コンテンツ納品確認】 各人がダンス・コンテンツに提出する自作キャラクターについて、実際にUnityへのロード後の整合性と動作検証などができるようになる。提出したキャラクターが確実にダンス・コンテンツ内で活躍できるよう、修正指示や各種調整などを指導する。						
11回目	【レンダリング技法①】 配布するMayaの3DCGキャラクターを用い、静止面をレンダリング生成できるようになる。CGの静止面でも基本となる「3点照明」を元に空間照明についても紹介し、加えてアンビエントオクルージョンのレイヤー効果を学ぶ。						
12回目	【レンダリング技法②】 配布するMayaの3DCGキャラクターを用い、静止面をレンダリング生成できるようになる。Mayaが採用する物理ベースの照明技法「アーンルド」を用いた静止面の生成技法を学ぶ。						
13回目	【キャラクター制作総作業】 各人がダンス・コンテンツ向けに制作したキャラクターの静止面レンダリング画像とテクスチャ画像で前期成績評価とする為、提出の支援と指導を行う。夏期休暇明けより開始した後期制作課題の実作業を指導・支援する。一部、合同企業説明会向けに各人の制作物を準備する作業を認める。						
14回目	【キャラクター制作総作業】 各人がダンス・コンテンツ向けに制作したキャラクターの静止面レンダリング画像とテクスチャ画像で前期成績評価とする為、提出の支援と指導を行う。夏期休暇明けより開始した後期制作課題の実作業を指導・支援する。一部、合同企業説明会向けに各人の制作物を準備する作業を認める。						
15回目	【キャラクター制作総作業】 各人がダンス・コンテンツ向けに制作したキャラクターの静止面レンダリング画像とテクスチャ画像で前期成績評価とする為、提出の支援と指導を行う。夏期休暇明けより開始した後期制作課題の実作業を指導・支援する。一部、合同企業説明会向けに各人の制作物を準備する作業を認める。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎講師に委託された各人の相対的評価						
受講生への メッセージ	より高度な作品を制作し、各人が自信を持ってプレゼンできるレベルまで完成度を求めることが重要である。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
使用教材(Maya2019, Unity 2018.3.x, Adobe Photoshop)							

科目名 (英)	3D制作 (3DCG I)	必修 選択	必修選択	年次	1	担当教員	
	(3DCG I)	授業形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
～2014、n2communications.inc代表取締役、現在carpenter&design代表、二級建築士							
【授業の学習内容】							
1年間の授業で映像、ゲーム、映画における、モデリング、テクスチャ、リグ制作、アニメーションの制作をいたします。 MAYA,アフターエフェクト、フォトショップなどを使用し、その使い方、デザインや映像のノウハウを学習します。							
【到達目標】							
一人で1分程度の映像作品が作れるようになる。 モデル、アニメにいたるリグ制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	静止画制作1 室内インテリアの制作、まずは、モデルをたくさん作る。質感を学ぶ。照明して撮影できるようになる。	16回目	進級制作のスケジュールの確認。 キャライメージ合評。				
2回目	静止画制作2 モデルの作り方、キッチンを作れるようになる。	17回目	プレイブラスト。進級制作モデル。				
3回目	静止画制作3 モデルの作り方、シンクをどうつくるのかUV。	18回目	前期より残した課題を、行う。進級制作のモデル。				
4回目	静止画制作4 テクスチャの描き方、貼り方が理解できるようになる。	19回目	布の基本。スカート。進級制作のモデル。				
5回目	静止画制作5 ライティング、レンダリングできるようになる。	20回目	布の基本。スカート。進級制作のテクスチャを制作できるようになる。				
6回目	キャラのモデリング1 かわいいキャラを1000ポリゴン程度で制作できるようになる。	21回目	パーティクル応用けむり、炎。進級制作のテクスチャを制作できるようになる。				
7回目	キャラのモデリング2 かわいいキャラを1000ポリゴン程度で制作できるようになる。	22回目	パーティクル応用けむり、炎。進級制作のアニメを制作できるようになる。				
8回目	アニメーション1 ボールのアニメーションが制作できるようになる。	23回目	流体。進級制作アニメを制作できるようになる。				
9回目	アニメーション2 ボールのアニメーション2リギングできるようになる。	24回目	アニメ シーン ライティングできるようになる。				
10回目	アニメーション3 とにかくキャラを動かす。アニメを作ってAEで確認する。まずは動きを撮影して、参照してアニメを作成できるようになる。	25回目	アニメ シーン ライティングできるようになる。				
11回目	アニメーション4 とにかくキャラを動かす。アニメを作ってAEで確認する。まずは動きを撮影して、参照してアニメを作成できるようになる。	26回目	レンダリング。				
12回目	リグ制作1 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	27回目	合成、カラコシ、編集できるようになる。				
13回目	リグ制作2 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	28回目	実力を測る小テストを行う。				
14回目	リグ制作3 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	29回目	プログラムを理解できるようになる。				
15回目	リグ制作4 リグとはキャラを動かすための仕組み。これを制作できるようになる。	30回目	プログラムを理解できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、テスト課題を減点方式で採点、とする。						
受講生への メッセージ	とにかく、3DCGソフトは難しいので、それを楽しく学ぶ配慮をしています。 皆さんも楽しんでいただければ幸いです。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
2.5インチの外付けハードディスク(電源の要らないもの)をできれば持参してください。なければメモリでOK。 Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	2DCG (キャラクターデザイン) (Character Design)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
		授業 形態	演習	総時間	60	開講区分	前期
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員 実務者経験】							
1999年までアーケードゲーム会社にてオフィシャルイラストレーターを務め、その後専門学校講師を始めると同時に時代劇専門誌で漫画を月刊連載、その他雑誌の仕事、コンシューマーゲームのキャラクターデザインなどを同時進行し、現在は国内外のコミックコンベンションに参加、オリジナル作品とアメコミキャラクターのイラストを描いている。							
【授業の学習内容】							
1年次は不自由なくキャラクターの動きや表情を描くための基礎実習。PCは使わず紙に鉛筆で描く。基本正面からと側面空の2面を作画。							
【到達目標】							
活き活きとしたポーズのキャラクターをどの角度からでも描けるようになる。							
授業計画・内容授業計画・内容							
1回目	基礎画力の確認 授業で描くデフォルトキャラの作成できるようになる 衣装は関節をごまかせないような水着程度の衣装						
2回目	身体の部位の確認 首のつき方、胸、腰(ウエストやへその位置)、関節について						
3回目	顔を描く 年齢による差異 角度など キャラデザイン練習用カードの作成ができるようになる						
4回目	年齢差による身体の特徴を考慮しデフォルトキャラの幼年、少年、青年、壮年、老年を描けるようになる						
5回目	歩く・走るが描けるようになる						
6回目	椅子に座る・床に座るが描けるようになる						
7回目	身体をねじって振り返るが描けるようになる						
8回目	階段を下りる・上がる 側面が描けるようになる						
9回目	階段を上がる・下りる 正面が描けるようになる						
10回目	地面に落ちているモノを拾うが描けるようになる						
11回目	重い荷物を持つ 課題の説明						
12回目	大きなモノを押す・引く 夏休みの課題からキャラ選別ができるようになる						
13回目	課題からのキャラ作画ができるようになる						
14回目	空の作画を元にプレゼン						
15回目	空の作画を元にプレゼン						
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基 準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方 法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 100%						
受講生	描く絵も描く早さもそれぞれ、早く描けるようになる人、なかなか描けない人千差万別です。業界が求めるレベルへのメツは高く、自分と他人を比べている時間はありません。人と同じには通用しない世界です。自分自身を信じそして自分の腕を甘やかさないで下さい。続ければ必ず変わります。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
クロッキーブックSM かL 鉛筆(シャープペンでも可) 授業中基本的にスマホは一切禁止です。ヘッドフォン、イヤフォンも禁止。							

科目名 (英)	2DCG制作 (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Illustration work)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30	開講区分	後期
学科・専攻	スーパーゲームIT科				2		
【担当教員 実務者経験】							
1998年～2001年までイラストレーター、デザイナーとして株式会社SNKに所属。2001年よりフリーランスで活動。 【実績(イラストレーション、キャラクターデザイン)】SNK「The King of Fighters」シリーズ、カプコン「SUPER STREET FIGHTER IV」、バンダイナムコゲームズ「SOUL CALIBUR VI」、スクエア・エニックス「ロード オブ アルカナ」、任天堂「ファミコンウォーズDS -失われた光-」など。							
【授業の学習内容】							
ポートフォリオ用作品、企業課題、制作展用作品など就活に必要な作品制作。							
【到達目標】							
1.就活用ポートフォリオの完成。 2.ゲーム制作に必要なイラストレーション、キャラクターデザイン技術の習得できるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
2回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
3回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
4回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
5回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
6回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
7回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
8回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
9回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
10回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
11回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
12回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
13回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
14回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
15回目	ポートフォリオ用作品制作、指導。より完成度の高いポートフォリオが制作できるようになる。
準備学習 時間外学 習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ポートフォリオの完成度
受講生へ のメッセ ージ	学び続ける意識を持ってください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
Photoshop、ペンタブレット、各自必要な画材(鉛筆、スケッチブックなど)	

科目名 (英)	背景デザイン (背景Ⅱ) (BackgroundⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
1999～2012年まで東京にて自他の作品を含め、様々なイラストや商業漫画の制作に携わる。日本パステック協会正会員。 2013年～現在、絵画などの作家活動の他、京都にあるスタジオスターマインの代表。ギャラリー運営やイラストグッズ製作販売のプロデュースなども行っている。						
【授業の学習内容】						
作品内の状況説明や世界観、リアリティーを表現する為に「背景」が必要不可欠である。本授業では、各自の作風に合った立体的な物や建物が描けることは勿論のこと、背景演出に於ける技法や考え方を実習を通して学習する。						
【到達目標】						
背景制作の基礎である「透視図法」を再度理解し、高度な応用が出来るとともに、演出としての背景効果を自身の作品に反映させ、完成度の高いオリジナル作品が描けるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(演出としての背景効果①) フレームサイズの用途を理解し、実習を通して効果的に自作品に反映させることができるようになる					
2回目	(演出としての背景効果②) イマジナリーラインを理解し、実習を通して効果的に自作品に反映させることができるようになる					
3回目	(作品に於ける背景効果①) 背景制作に必要なスクリーントンの特性を理解し、実習を通して効果的に自作品に反映させることができるようになる					
4回目	(作品に於ける背景効果②) 背景効果としてのスクリーントンの特性を理解し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
5回目	(作品に於ける背景効果③) オリジナル背景制作の為の考え方を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
6回目	(作品に於ける背景効果④) 背景演出の為の様々なタッチを習得し、「独自のタッチ」による世界観表現ができるようになる					
7回目	(作品に於ける背景効果⑤) 「トレース」によるリアルな表現法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
8回目	(作品に於ける背景効果⑥) 「夕方・夜」の背景制作に於ける効果的表現法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
9回目	(作品に於ける背景効果⑦) 「植物」の背景制作に於ける効果的表現法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
10回目	(作品に於ける背景効果⑧) 「分割法・増殖法」の背景制作に於ける効果的使用法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
11回目	(作品に於ける背景効果⑨) 透視図法「一点透視」の演出としての効果的使用法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
12回目	(作品に於ける背景効果⑩) 透視図法「二点透視」の演出としての効果的使用法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
13回目	(作品に於ける背景効果⑪) 透視図法「三点透視(あおり)」の演出としての効果的使用法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
14回目	(作品に於ける背景効果⑫) 透視図法「三点透視(ふかん)」の演出としての効果的使用法を習得し、実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
15回目	(作品に於ける背景効果⑬) 透視図法「消失点が取れないケース」の演出としての効果的使用法を実習を通して自作品に反映させることができるようになる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎毎授業に於ける実習10% ◎実習課題の完成度_各30%_合計90%					
受講生への メッセージ	背景も含め、完成度の高いオリジナル作品と一緒に作り上げましょう!					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
毎授業、自作プリントを配布						

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	後期
	(Business Seminar)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	30		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科				2		
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	就職活動の意識づけ。自己理解。本格化してくる就職活動の心構え。PS-Pの結果から自分を知り分析できるようになる。						
2回目	自己理解。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。						
3回目	自己理解。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。						
4回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識(履歴書、送付状)を学び、書類作成ができるようになる。						
5回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識(履歴書、送付状)を学び、書類作成ができるようになる。						
6回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。						
7回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。						
8回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。						
9回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)を行い話せるようになる。						
10回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
11回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
12回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)						
13回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)						
14回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)						
15回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に自信を持って臨めるようになる。(個別対応含む)						
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がたっぷりの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ゲーム設計開発Ⅰ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Game design developmentⅠ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	90		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科				6		
【担当教員 実務者経験】							
1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。その後株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛け、その後PSP/PS3/PS4/XBOX/DS/Wii/Switchなどにてコンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。現在有名なUE4でのゲーム開発経験も長い。							
【授業の学習内容】							
C++の簡単なプログラムの流れを学び、プロが使用するものと同じ「VisualStudio2017/2019」を使用して、自分でゲームを作成していきます。							
【到達目標】							
基礎的なC++を理解して、プログラムの流れを組み立てを行えるようになる。 個人でゲームを作成できるようになる。 プログラムを遊びの一つとすることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	新たに制作する題材をどのように組み立てるか設計する。必要なクラスなどの構造が設計できるようになる。	16回目	個人作品をソースレベルから確認。企業に提出した際、プログラムレベルが低いことで落とされにくいようになる。				
2回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	17回目	修正してきたソースを再確認。企業に提出した際、プログラムレベルが低いことで落とされにくい再度確認していく。				
3回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	18回目	マルチスレッドについて。これを学ぶと応用として、ローディング中に別のゲームを動かすなどができるようになる。				
4回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	19回目	Winsock2を使用して簡単なUDP/TCP通信を理解できるようになる。				
5回目	設計したものをプログラミングできるようになる。	20回目	ゲーム内で使用するコソなどを学ぶ。				
6回目	ゲームのブラッシュアップ。良い部分悪い部分を再分析して再設計できるようにする。	21回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
7回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	22回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
8回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	23回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
9回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	24回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
10回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	25回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
11回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	26回目	プログラムするうえで理解不足なところを、随時補強できるようになる。個人作品作成サポートを行う。				
12回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	27回目	個人作品の動作を確認し、修正が必要な部分を洗い出すことができるようになる。				
13回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	28回目	個人作品の動作を確認し、修正が必要な部分を洗い出すことができるようになる。				
14回目	再設計したものをプログラミングできるようになる。	29回目	エンジニアとして働くことが理解できるようになる。				
15回目	次に反映させるため、作成した流れを振り返る。	30回目	総括。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プログラム理解力とその応用力 ◎授業内で作成する個人製作物で評価						
受講生への メッセージ	プログラムは勉強ではありません。 ゲームプログラムすることを遊びととらえられるかが、それが全てです。 携帯ゲームをするとき、キャラガチャを引いて、育てるのに時間をかける人が多いですが、ここではキャラは自分です。最強に育ててください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
作品保存用 USB Visual Studio							

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサン&クロッキー I) (Drawing & Croquet I)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員_実務者経験】						
大丸・三越・阪神・近鉄・京阪など全国の百貨店にて個展(13回) 公募団体一水会所属・研水会準委員 月刊誌「一枚の繪」に作品掲載 サンケイリビングにて絵画教室主催。						
【授業の学習内容】						
物をよく見て、本質を捉える観察力を養う。目には見えない内側の構造を理解し、客観的に捉える力をつける。						
【到達目標】						
立方体、円柱形など、基本形態のモチーフを繰り返し描くことにより、構造を把握的確に描写する力をつける。						
授業計画・内容						
1回目	鉛筆による10段階のグラデーション制作 鉛筆の削り方、持ち方、線の引き方などの説明。					
2回目	立方体を描く 最も基本形である立方体のデッサン。実際にモチーフを前にして、ケント紙にデッサンする。					
3回目	直方体(箱)を描く 立方体の延長にある直方体をデッサンする。基本構造の把握ができるようになる。					
4回目	タッパーを描く 立方体の応用 基本形態をベースに変化のある構造を理解できるようになる。					
5回目	レンガを描く 基本形態の理解に加え、質感を表現できるようになる。					
6回目	レンガと布巾を描く 前回の応用。布巾を加え質感の違いを表現できるようになる。					
7回目	立方体とパネルを描く 基本形態の組み合わせ。目線、空間の一致を捉えられるようになる。					
8回目	ケーキの箱を描く 直方体の応用。より複雑な構造の把握できるようになる。					
9回目	携帯パイプ椅子を描く 直方体の応用。より複雑な構造の把握できるようになる。					
10回目	タバコの箱を描く 基本形態に沿ったレタリングの表現できるようになる。					
11回目	ワインケースを描く パースペクティブのついた基本形態の把握できるようになる。					
12回目	ブロックとボールを描く 直方体と球体の構造を理解できるようになる。					
13回目	円柱形を描く 基本形態である、円柱形の構造を把握できるようになる。					
14回目	円柱形を寝かせて描く より複雑な、寝かせた状態での円柱形の構造を把握できるようになる。					
15回目	紙コップを描く 円柱形の応用 円錐形の構造を理解できるようになる。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎実技評価 40%					
受講生への メッセージ	やって損はなし!					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
鉛筆、画用紙						

科目名 (英)	デッサン (デッサンⅡ) (Drawing II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
美術家として国内外で活動を行う傍ら、大学講師や自ら立ち上げた空撮事業(撮影・撮影素材編集・webコンテンツ制作)・CADソフトを使ったモニュメントデザイン設計も手がける。						
【授業の学習内容】						
時間をかけて観察・思考し描く事で、“もの”や“こと”を知るための深い洞察力を獲得することができます。それはこれから業界で活躍していくためには欠かせない基本的な要素になります。 ものを知ると言うことの一つに、そのものの置かれている環境や構造を把握・理解することがあります。デッサンは、そういった空間認知を鍛える事が出来る方法の一つです。 三年次は、基本的なことはもちろんですが学生それぞれのウィークポイントを洗い出し、それらを克服・強化していきます。デッサン課題も各々計画を立て自主的に取り組みます。						
【到達目標】						
形の正確性、モチーフの関係性、質感などこれまで学んできたことを一通り復習します。その中から不得手な要素を見つけ出し、学生それぞれがデッサン計画表を作成します。そうすることで、より意識的に課題に取り組むことが出来、全体的なデッサン強度を上げポートフォリオの充実を図ります。						
授業計画・内容						
1回目	石膏Ⅰ:前期授業予定チュートリアル後、石膏像(首像)を描けるようになる。※チュートリアルでは、選択課題Ⅰの授業計画書を配る。	16回目	授業開始時クロッキーを行う、基本形態2～3点の組モチーフが描けるようになる。			
2回目	石膏Ⅰ:引き続き石膏像を描き、合評を行う。	17回目	授業開始時クロッキーを行い、石膏(足)と幾何形態の組み合わせができるようになる。			
3回目	静物構成Ⅰ:質感の違うモチーフを組み合わせ、質感・空間表現を伴った基本演習ができるようになる。	18回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。			
4回目	着彩:静物モチーフを用いた透明or不透明水彩着彩。 ※次週からの選択授業計画書コピーを取り提出。	19回目	前回の続き。			
5回目	選択課題Ⅰ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降4～7回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	20回目	授業開始時クロッキーを行う、自分の手を描く、可能であれば左右を描き違うポーズが描けるようになる。			
6回目	選択課題Ⅰ:同上	21回目	授業開始時クロッキーを行う、左右の靴を描けるようになる。			
7回目	選択課題Ⅰ:同上	22回目	授業開始時クロッキーを行う、異種素材や有機物の組み合わせができるようになる。			
8回目	選択課題Ⅰ:同上	23回目	前回の続き。			
9回目	人物デッサン:学生同士お互いに描き合い、素早く骨格構造を捉え存在感(モデルらしさ)のある表現をすることができるようになる。	24回目	授業開始時クロッキーを行う、モデルは学生同士をお互い描き合う。			
10回目	大型組モチーフⅠ:全体的に描き込みそれぞれの関係性を意識し空間を表現することができるようになる。	25回目	授業開始時クロッキーを行う、首像・面取り石膏などのサイズの像を描けるようになる。			
11回目	大型組モチーフⅠ:前回の続き。	26回目	前回の続き。			
12回目	撰課題Ⅱ:学生各自が立てたデッサン授業計画を以降12・13回目続けて行う。画材等任意のものを使用する。適宜講評を行う。	27回目	授業開始時クロッキーを行う、重量感のあるものと、水など透明なものとの組み合わせができるようになる。			
13回目	撰課題Ⅱ:同上	28回目	授業開始時クロッキーを行う、ワイン瓶などハイライト周辺の写り込みのあるモチーフが描けるようになる。			
14回目	撰課題Ⅱ:同上	29回目	後期の授業の流れの中からモチーフを適宜決定する。			
15回目	テスト:前期の内容を見て適宜内容を決定する。	30回目	最終テスト。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テストを含む各課題の完成度・達成度による。					
受講生への メッセージ	課題の内容に振れ幅をもたせて授業を行いますので、それぞれに合った授業展開を行います。ポートフォリオの充実を図る、不得手を克服しボトムアップを目指すなどそれぞれ目的を持って授業を行いましう。					
【使用教科書・教材・参考書】 〇						
<ul style="list-style-type: none"> ・鉛筆デッサン用具一式 ・透明水彩絵の具 ・筆洗 ・彩色筆・色鉛筆・その他、学生各々が必要とする道具 						

科目名 (英)	スケッチ (スケッチ I)	必修 選択	必須選択	年次	2	阪東 勲	
	(sketch I)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員・実務者経験】 1970年～2000年大丸本社デザイン室に勤務グラフィックデザイナー、イラストレーター、フォトグラファー。(益)日本パッケージデザイン協会会員 文科省の教科書中学校美術に採用される。開隆堂出版、光村図書出版、日本文教出版。 大阪花の万博のシンボルキャラクターコンペ優秀賞。デザイン、イラスト、ロゴタイプ、カリグラフィーなど受賞多数著書として、写真絵本「ふしぎなまちのかおさがし」(岩崎書店 2011刊行) 新聞連載をまとめたイラスト・エッセー「味のある風景」(淡交社 ペンネーム伊奈吾で2014刊行)、「街のポーカージェイス」(AG出版)などがある。							
【授業の学習内容】 モノは視点を変えると違って見える。描かれたものが、どこから見て描いたものか検証しながら見えない形の裏側までも正確に描き分ける力を養う。 そのために、観察、発見、記録、考察のプロセスで、見て描く精密描写の他、見ないでも描ける潜在能力を再認識させ描くことに自信を持たせることができる。初期デッサンよりもワンステップ上の内容を目指している。							
【到達目標】 モノをよく観察し、精密描写を通じてモノの形を正確につかみ表現できるようになる。 併せて、根気良く制作する持久力ができるようになる。							
回数	授業計画・内容						
1回目	視点を変えるとモノの見え方が変わる。3視点(仰角、水平、俯瞰)から紙コップを見て描き表現の間違いを解説できるようになる。						
2回目	学生相互による「顔」の描写(正面)! 額、目、鼻、口、顎などの位置関係と大きさ。描く前の観察、人物の特長などを考察できるようになる。						
3回目	学生相互による「顔」の描写が出来るようになる。(横顔)2 正面顔と横顔の相違点を列挙。						
4回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 斜め俯瞰						
5回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 斜め俯瞰						
6回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 斜め俯瞰						
7回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 横から水平						
8回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 横から水平						
9回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 裏側(底面)						
10回目	観察と精密描写「スニーカー」を描けるようになる。 裏側(底面)						
11回目	合評会-2						
12回目	モノを見ないで想像で描く。資料を一切見ないで自分の好きな「弁当」を描けるようになる。色鉛筆使用						
13回目	モノを見ないで想像で描く。資料を一切見ないで自分の好きな「弁当」を描けるようになる。色鉛筆使用						
14回目	合評						
15回目	人物骨格、構造、肉付けなど資料を基に解説、表現できるようになる。(後期の人物クロッキーに向けて)						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50%+授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+技術評価とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にて行う。 授業内で描いた課題作品、合評評価、授業毎のクロッキー帳の内容、と枚数、夏期休暇中の宿題などの出来具合とする						
受講生への メッセージ	現資料のプリントは適宜配布。クロッキーのモデルは基本的に学生が交互に行う。必要に応じて教員も参加する。 注意事項:授業中のルール、規律の厳守。教室で寝ない、飲食しない、私語を慎む、遅刻者は必ず申し出る、他人に迷惑をかけることをしない。 欠席者は友人に、その日の授業内容や次週に持参するモノを聞いて、授業の進行に遅れないようにすること。 授業を通して、苦手意識を無くし、もっとも得意な分野になってもらえるように一緒に取り組んで参りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
イナゴのデッサン、スケッチ、クロッキーステップアップ資料からのコピーの配布。 持参物:鉛筆(2H、HB、2B)、クロッキー帳(後期のクロッキー用)。前期デッサンの用紙は学校所定の画用紙購入すること。 鉛筆削り、練り消し、消しゴム。前期デッサンの後半に色鉛筆を持参。							

科目名 (英)	ゲーム制作 (Unity II)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	(Unity II)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員 実務者経験】							
Webデザイナー、エンジニアとしてWeb制作会社に所属後、2013年よりフリーランスとして活動。以降、ゲームエンジンを利用したゲーム・アプリケーション開発を事業の中心に移し、モバイルからVRまで幅広くコンテンツ制作に関わる。							
【授業の学習内容】							
ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作手法について課題制作を通して習得する。作品制作と並行してUnity2018以降に追加された新機能について解説・確認する。							
【到達目標】							
オリジナルゲームの企画・ゲームデザインをUnityで検証し、就職活動・制作展に向けた作品を制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	前年度作品の振り返り / パッケージマネージャーなどUnity2017から2018に追加された機能について解説						
2回目	作品制作 / ProBuilder: プロトタイピングのためのモデルを作成できるようになる						
3回目	作品制作 / Cinemachine: プログラムからカメラワークを処理できるようになる						
4回目	作品制作 / Timeline: 時間軸で演出を設定できるようになる						
5回目	作品制作 / Post processing: 画面効果を追加して空間をよりリアルに加工できるようになる						
6回目	作品制作 / Shader graph: シェーダーを自分で定義して見た目を改善する						
7回目	作品制作 / Nested prefab: 更新されたプレハブのワークフローを確認する						
8回目	作品制作 / 2D: TimemapやAnimationなど応用的な2D機能を体験する						
9回目	作品制作 / モバイル: モバイルデバイス向けのワークフローについて確認する						
10回目	作品制作 / XR: VRデバイス向けのワークフローについて確認する						
11回目	中間プレゼンテーション: 制作課題の評価と改善点を検討する						
12回目	作品制作⇒改善						
13回目	作品制作⇒改善						
14回目	プレゼンテーション: 作成した制作課題を発表できるようになる						
15回目	プレゼンテーション: 作成した制作課題を発表できるようになる						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40% とする。 なお、本授業における技術評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。						
受講生への メッセージ	アプリケーションの操作方法やゲームの制作方法だけでなく、ゲームエンジンを使用したゲーム制作の考え方やワークフロー、自分が目指している職種・職域以外での使用例など広い視点で技術を習得してください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Unity							

科目名 (英)	ゲーム制作 (Live2D)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	(Live2D)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30	開講区分 後期
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科				2	
【担当教員 実務者経験】						
ゲームグラフィックアセットの外注先として、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーション、ほか様々なコンテンツ制作に従事する。使用ツールは問わず3Dのキャラクターやレベルデザイン、2DのUI要素などの担当を行う。また、ゲームエンジンUnityによるプロダクト制作も行い、アーケード製品・遊興機器・スマート機器向けアプリケーションなどの受託制作も行う。						
【授業の学習内容】						
2Dのグラフィックソフトで描画したイラストをゲームやアプリなどのコンテンツ内で動作させるソフトとして、ほぼ業界標準となりつつあるLive2Dを履修し、アニメーションやゲームで利用可能な納品データにオーサリング(統合化)する技術を学ぶ。						
【到達目標】						
ゲームやコンテンツ制作産業への就業機会を広げる目的で科目を設定している。各人が描いたキャラクターイラストをアニメーションやアプリなどに展示・披露可能な状態に完成させることが出来るようになる。						
授業計画・内容						
1回目	基本操作の説明。GIF形式のアニメーションファイルを書き出すことができるようになる。					
2回目	Live2D公式のチュートリアルデータを使用し、標準的な制作工程の把握と特徴的な機能を使用できるようになる。					
3回目	前回の続き					
4回目	公式チュートリアルで得られた制作経験を定着させるため、目パチと黒目の移動のみを実現させるデータセットアップ作業を行う技術を理解する。					
5回目	パラメーター設定「目の移動」、パラメーター連動、4隅形状の自動再生が使えるようになる。					
6回目	パラメーター設定「髪の毛の乱れ、口の開閉・変形」を使用できるようになる。					
7回目	パラメーター設定「眉毛の移動・回転・変形」を使用できるようになる。					
8回目	パラメーター設定「目の開閉、笑顔目、照れ」を使用できるようになる。					
9回目	顔の回転準備、パラメーター設定「顔の角度Z回転」が使用できるようになる。					
10回目	パラメーター設定「顔の角度Y回転」を使用できるようになる。					
11回目	パラメーター設定「顔の角度X回転」を使用できるようになる。					
12回目	パラメーター設定「体のXYZ回転、呼吸」を使用できるようになる。					
13回目	映像編集ソフトでムービーファイルに書く作業が出来るようになる。					
14回目	制作したモデルデータをゲーム制作工程に納品する作業を想定し、実行できるようになる。					
15回目	Unityに読み込ませたキャラクターモデルデータの扱い方を理解する。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習50% ◎演習課題完成度50%					
受講生への メッセージ	より高度な作品を制作し、各人が自信を持ってプレゼンできるレベルまで完成度を求めることが重要である。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Live2D 随時、配布します。						

科目名 (英)	ゲーム数学 (ゲーム数学Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	(Game math I)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲーム数学1では、DXライブラリの画像や3Dモデルの描画を使用することで、ゲームプログラムの処理を実装してきました。 ゲーム数学2ではDXライブラリの部分を他のプラットフォームに置き換えて、ゲーム部分だけでなく描画などのシステム部分の実装もおこなっていきます。 さらにシェーダーを使うことで描画処理の部分のさらなる実装もおこなっていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というものが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができる。 そのような数学の知識を使いシェーダーの処理を実装することができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(サインカーブ) 波形の処理を使いオブジェクトの上下移動などを実装できるようになる。						
2回目	(サインカーブ) 波形の処理を使い向きの変更や移動処理、見た目の変更をすることができるようになる。						
3回目	(内積) 内積を使いローカル座標の方向の取得とそれを利用した向きの変更をすることができるようになる。						
4回目	(内積) 内積を使った当たり判定をすることができるようになる。						
5回目	(ライブラリ・システム) DXライブラリだけではなく様々なプラットフォームでのプロジェクトを実行することができるようになる。						
6回目	(シェーダー導入) シェーダーがどのようなものかを理解し描画に使う事ができるようになる。						
7回目	(頂点シェーダー) 頂点シェーダーを操作し、表示の変更をすることができるようになる。						
8回目	(ライト・マテリアル設定) ライトの変更やマテリアル設定の変更で表示の変更ができるようになる。						
9回目	(シェーダー操作) プログラム側からシェーダーに値を渡すことで画面表示の変更をすることができるようになる。						
10回目	(ピクセルシェーダー) ピクセルシェーダーを使い画面表示をすることができるようになる。						
11回目	(複数シェーダー) 複数シェーダーを使い画面表示をすることができるようになる。						
12回目	(座標系) シェーダーで取得している座標系による見え方の違いを確認することができるようになる。						
13回目	(テキストチャ) テキストチャを使ったシェーダー処理をすることができるようになる。						
14回目	授業のまとめと作品制作。						
15回目	授業のまとめと作品制作。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているか理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲーム企画Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	前期
	(Game planningⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。							
【授業の学習内容】							
1年次学んだ技術を元に、応用的な知識を身に付け、より効率的なゲーム開発を行う。							
【到達目標】							
■本授業終了時 就職活動で、自身で作った作品だと胸を張って言えるものを制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。						
2回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。						
3回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解する。						
4回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。						
5回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。						
6回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作手法について、理解する。						
7回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。						
8回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。						
9回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。						
10回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。						
11回目	1年次作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。						
12回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。						
13回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。						
14回目	応募を目的としたゲームを考える。チームで企画⇒制作まで行うことができるようになる。						
15回目	制作した課題の発表。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題30% ◎最終課題70%						
受講生への メッセージ	就職活動まで、あと1年猶予があると油断せず、自主学習を欠かさないように。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
メモ帳、および筆記用具。 ※筆記用具はボールペンが望ましい Visual Studio							

科目名 (英)	プログラミング (フルスクリッチ プログラミング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Totally from scratch Programming)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>2000年～現在までゲームプログラマーとして携帯機から据置機まで数々のコンシューマータイトルに携わり、メインプログラマー、テクニカルディレクター、マネージャーを経験。 ゲームエンジン開発、ゲームシステム開発、ツール開発、開発用サーバー構築・保守など、担当業務は多岐にわたる。 また採用、育成業務などの経験を併せ持つ。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲームプログラムは多くのライブラリや他人の作ったシステムを利用し実装されている。それらは大変便利で有益なものである一方、意図しないバグを誘発することも多々ある。そのような状況に陥った時に、その内部の仕組みや使い方を正確に理解・想像し、解決に導くことが重要である。 本授業では C/C++ と Win32 API のみを使い、これまで意識せず利用していた関数やライブラリの内部構造についての知識を深め、実装する手法について学習する。</p>							
【到達目標】							
<p>便利なライブラリに頼らず、必要最低限の環境でゲームを完成させることで、将来にわたって利用する関数やライブラリの内部構造をイメージし、正しく活用するための力を身につけることを目指す。 本授業終了時は、ゲームを構成する最も基本的な技術の知識を習得し、実装ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(座学) 授業の目的 (テスト)ポインタ、メモリ、クラスの振り返り。	16回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウインドウに表示できるようにする。				
2回目	(座学) 授業の目的 (テスト)ポインタ、メモリ、クラスの振り返り。	17回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウインドウに表示できるようにする。				
3回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	18回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウインドウに表示できるようにする。				
4回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	19回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウインドウに表示できるようにする。				
5回目	(実習①)メモリとポインタの知識を深め、アドレス操作、アライメント、バイトオーダー、ビット演算の扱いに慣れる。	20回目	(実習⑤)ロードした TGA 画像データを解析し、ウインドウに表示できるようにする。				
6回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	21回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
7回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	22回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
8回目	(実習②)双方向リストの内部の仕組みや挙動について理解でき、実装できるようになる。	23回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
9回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	24回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
10回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	25回目	(実習⑥)プレイヤー、敵、アイテムなどのゲームに登場する様々なオブジェクトを制御する仕組みを実装できるようになる。				
11回目	(実習③)メモリ管理の重要性や難しさを理解でき、ゲームの根幹技術であるアロケータの実装ができるようになる。	26回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
12回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	27回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
13回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	28回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
14回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	29回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
15回目	(実習④)Windows における基本的な描画の仕組みを学び、基本図形を描画できるようになる。	30回目	(演習課題)実習①～⑥で学習した機能を利用してゲームを制作し、ゲームを構成する基礎技術への理解を深め、実装できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題のゲーム制作のソースコードでの技術力 100%						
受講生へのメッセージ	プログラミングはゲームを作る上でのひとつの道具です。 その道具の特徴、使い方、仕組み、陰性を知り、操ることで、ユーザーが安心して楽しめるゲームを作ることができます。 授業を通してそうしたところも学んでもらえればと思います。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、メモ用ノート Visual Studio							

科目名 (英)	プログラミング (C++ 応用 I) (C++ application I)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
株式会社TAKUYO、株式会社リベル・エンタテインメントを経て、現在は株式会社モノクロでゲームソフト開発を行っている。						
【授業の学習内容】						
1年次学んだ技術を元に、応用的な知識を身に付け、より効率的なゲーム開発を行う。						
【到達目標】						
■本授業終了時 就職活動で、自身で作った作品だと胸を張って言えるものを作れるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	16回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
2回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	17回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
3回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	18回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
4回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	19回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
5回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	20回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
6回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	21回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
7回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	22回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
8回目	ファイル操作を用いたデータの読み書きを通じ、外部データの作成、操作、データフォーマットの決め方について理解できるようになる。	23回目	1年次に作成したゲームを、今の技術を用い、変更・拡張に対応できる作りに再構築できるようになる。			
9回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	24回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
10回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	25回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
11回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	26回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
12回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	27回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
13回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	28回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
14回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	29回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
15回目	アプリケーション内に存在する、一意なデータ管理や、操作方法を理解できるようになる。	30回目	より高度な就活用作品が作れるようになる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 100%					
受講生への メッセージ	就職活動まで、あと1年猶予があると油断せず、自主学習を欠かさないように。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Visual Studio						

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
	(composite)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>大阪市出身。複数のCG制作会社を経て2003年よりフリーランスとして活動。映画、CM、VP、建築・土木、アミューズメント系など幅広い分野の作品に携わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>映像のデジタル合成やモーション・グラフィックス、タイトル制作などを目的としたソフトウェアであり、この分野では代表的な存在である、Adobe After Effectsの利用を通じて、2年次に学んだ知識を応用して実践的な映像合成技術を習得する。</p>							
【到達目標】							
<p>本授業で習得する効果や表現などを活用して、作品制作の品質向上に役立てることを目的とし、講義や演習、課題制作を通して、実写合成やタイトル制作、VFXなどの高度な作品の制作を行うことができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	制作工程説明・事例紹介とアフターエフェクツ基礎のおさらい	16回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
2回目	マスクやシェイプアニメーションの活用、ベクトルデータを扱えるようになる。	17回目	ショートムービー完成・提出・上映				
3回目	(課題制作)シェイプアニメーションを用いた作品の制作できるようになる。	18回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
4回目	エクスプレッションの活用について理解する。	19回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
5回目	パーティクルの活用を理解する。	20回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
6回目	(課題制作)パーティクルを用いた作品の制作できるようになる。	21回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
7回目	(課題制作)パーティクルを用いた作品の制作できるようになる。	22回目	ショートムービー完成・提出・上映				
8回目	トラッキングの活用を理解する。	23回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
9回目	(課題制作)トラッキングを用いた実写合成作品の制作できるようになる。	24回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
10回目	(課題制作)トラッキングを用いた実写合成作品の制作できるようになる。	25回目	作例をもとに演習ができるようになる。				
11回目	(課題制作)オリジナルCMの制作 画コンテ作成できるようになる。	26回目	テーマに沿って簡単なショートムービーを制作できるようになる。				
12回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	27回目	ショートムービー完成・提出・上映				
13回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	28回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)				
14回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	29回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)2				
15回目	(課題制作)オリジナルCMの制作できるようになる。	30回目	各種エフェクトを活用した映像の制作ができるようになる。(課題)3				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題 50% ◎最終課題 50%						
受講生への メッセージ	なにより継続することが重要です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Adobe After Effects							

科目名 (英)	3D制作 (3DCG制作Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(3DCG ProductionⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員 実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要なモデリングや質感表現(テクスチャマップ、マテリアル)、レンダリングなどの基礎的な内容を学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGの制作で使用される基礎的な専門用語や技術的用語の意味を理解し説明できるようになる。 ・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya / Adobe Photoshop / Adobe AfterEffects 等)の基礎的なオペレーションができるようになる。 ・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	授業で使用するツール類が使えるようになる。Mayaの基本操作(初期化/起動/終了)ができるようになる。	16 回目	UVアンラップ(UVアイランドの作成やパッキング作業について)。UVアンラップについて理解し、オブジェクトのUV展開を行い自在にマップを貼ることができるようになる。				
2 回目	ビュー操作やインターフェースを理解し、様々な基本操作を戸惑いなくできるようになる。	17 回目	UVアンラップとPhotoshopの連携(UVスナップショットを使用しPhotoshopでテクスチャマップを作成する)。アンラップとPhotoshopの連携作業を理解し、テクスチャマップの作成ができるようになる。				
3 回目	プロジェクト形式を理解し、データ管理(保存/読み込み)とデータ整理ができるようになる。	18 回目	マテリアルの基礎(マテリアルの設定方法や各アトリビュートについてなど)。マテリアルの設定方法やマテリアルの成分を理解し、マテリアル自在に設定できるようになる。				
4 回目	オブジェクトの作成やトランスフォームができるようになる。ChannelBox や AttributeEditor 使った編集ができるようになる。	19 回目	マテリアルの基礎(ハイパーシェードの使い方など)。ハイパーシェードの使い方を習得し、効率よくマテリアルの設定作業を行えるようになる。				
5 回目	様々な方法でオブジェクトの複製ができるようになる。親子関係を理解して使いこなせるようになる。	20 回目	マテリアルの基礎(反射/屈折の表現など)。反射/屈折の表現方法を理解し、金属やガラスの質感を設定できるようになる。				
6 回目	コンポーネントモードでトランスフォームができるようになる。	21 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
7 回目	Mesh / EditMesh / MeshTools を使ってコンポーネントの編集ができるようになる。	22 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
8 回目	トポロジーを理解し、トポロジーを読んだり、計画することができるようになる。	23 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
9 回目	Quad Draw を使ってメッシュの作成と編集ができるようになる。	24 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
10 回目	ループエッジを理解し、ループエッジを利用したトポロジーができるようになる。	25 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
11 回目	UV 展開の工程を理解する。UV の作成ができるようになる。UV Toolkit が使えるようになる。	26 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
12 回目	複雑な形状をしたオブジェクトの UV 展開ができるようになる。	27 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
13 回目	Arnold Render と aiStandardSurface を使用して、反射と屈折の表現ができるようになる。	28 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
14 回目	テクスチャマップの種類を理解し、各シェーダーでテクスチャマップを使えるようになる。	29 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
15 回目	最終課題。	30 回目	進級課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げられるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度及び学内ルールへの順守)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は授業内容の理解度と制作展への作品提出で行う(※理解度の確認として授業内テストや授業内課題の提出を行う場合がある)。						
受講生への メッセージ	【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も数多く行う。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	2DCG制作 (着彩) (Coloration)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 後期
【担当教員 実務者経験】						
フリーイラストレーター。PCゲーム系会社のメイングラフィッカーとして4年間勤務。その後フリーで活動中。ソーシャルゲームのキャラクターデザインなど色々なものに携わっています。						
【授業の学習内容】						
イラスト制作ソフトを使用しての、彩色はキャラクターデザインやグラフィッカーには不可欠な要素となる。 本授業では、自分の彩色能力を高めることを念頭に置き、ポートフォリオのほうに載せることができる作品を作ることを実施します。						
【到達目標】						
Photoshopを使用して、自分自身の彩色能力の向上。 ポートフォリオに入れるオリジナルイラストの作成できるようになる。 背景込みの一枚絵の制作により様々な会社に対して自分のできる幅を見せられるようなイラストの作成できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	着彩傾向と目指したい方面に関しての生徒個別の確認。アンケート実施。+ゴールデンウィーク用の課題。オリジナルキャラ立ち絵ラフ作成できるようになる。					
2回目	ゴールデンウィークに描いてもらった線画に着彩できるようになる。					
3回目	着彩完成提出。					
4回目	こちらで用意した各生徒個別のキャラ設定をもとにキャラクター課題の制作できるようになる。					
5回目	こちらで用意した各生徒個別のキャラ設定をもとにキャラクター課題の制作できるようになる。					
6回目	こちらで用意した各生徒個別のキャラ設定をもとにキャラクター課題の制作できるようになる。					
7回目	課題提出日。+新規制作課題の制作できるようになる。					
8回目	課題提出日。+新規制作課題の制作できるようになる。					
9回目	課題提出日。+新規制作課題の制作できるようになる。					
10回目	課題提出日。+新規制作課題の制作できるようになる。					
11回目	新規制作課題の制作できるようになる。					
12回目	新規制作課題の制作できるようになる。					
13回目	新規制作課題の制作できるようになる。					
14回目	新規制作課題の制作できるようになる。					
15回目	課題提出日。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 「制作課題の提出率および完成度」とする					
受講生への メッセージ	こちらの授業では、企業で働くことを想定しての、キャラデザラフ提出→線画提出→彩色提出 という具合で、各工程で提出してもらいこちらの確認+添削をした後次の工程に進めるという形で授業をします。 仕事をすると各工程でのチェックは必ず入るものなのでそれに慣れるという意味合いもあります。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Photoshop						

科目名 (英)	2DCG制作 (ポートフォリオ制作) (Portfolio production)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	後期
		授業 形態	講義 実習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～SNK入社 背景メインデザイナー主任・デザイナー採用担当を経験。2000年アルゼへ転籍、係長代理・ディレクターを兼任し、採用担当を経験。現在、サファリゲームズ取締役、プロデューサーと採用責任を担当。							
【授業の学習内容】							
完成されたポートフォリオを修正・アジャストを主題としながら、就職活動における履歴書・面接等、就職に関する全てを相談できるよう努めます。							
【到達目標】							
ポートフォリオ制作の完成と企業の作品審査通過レベルまで達することができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ポートフォリオについて講義・・・どのようなポートフォリオが良いのか？を理解し、制作できるようになる。						
2回目	ポートフォリオプランニング・・・完成されたポートフォリオについて、不足分と修正の見直し、より完成度の高いものを制作できるようになる。						
3回目	ポートフォリオ制作①						
4回目	ポートフォリオ制作②						
5回目	全体チェック						
6回目	ポートフォリオ方向性の修正・・・作品通過率から不足している部分の修正指導						
7回目	ポートフォリオ制作③						
8回目	ポートフォリオ制作④						
9回目	会社毎のアジャストする為の制作指導						
10回目	ポートフォリオ制作⑤						
11回目	ポートフォリオ制作⑥						
12回目	ゲーム会社以外のクリエイティブ系へのアジャスト指導						
13回目	ポートフォリオ制作⑦						
14回目	ポートフォリオ制作⑧						
15回目	ポートフォリオ制作⑨						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ポートフォリオの完成度						
受講生への メッセージ	授業内の講義・制作の説明等の捉え方が、実際の現場で生きるように、考えた上での説明ですので制作だけでなく、全ての意味を深く理解し、就職活動に役立ててほしい。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
随時、配布します。							

科目名 (英)	映像表現 (音源制作) (Sound Production)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>作編曲家、1998年のデビュー以降、ZARDをはじめビーイング系アーティストの編曲を数多く手がける。 1999年より系列の大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲、コンピューターミュージックの講師を務め現在に至る。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>音楽制作ソフト「GarageBand」を使用してのオリジナルBGM制作。 BGM制作にあたり、「GarageBand」の基本操作および音楽の基礎知識も併せて学ぶ。</p>						
【到達目標】						
<p>必要最低限の音楽知識、理論の習得することができるようになる。 音源制作ソフトの基本操作の習得することができるようになる。 最低限の音数での音源制作することができるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	音楽の3要素(旋律、和声、律動)について。音源ソフト基本操作ができるようになる。	16回目	シーン別 BGM ジングル制作 その1。(アニメ、ゲーム、ドラマの1シーン意識できるようにする。)			
2回目	旋律についての考察その1(音高、音価の変化)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	17回目	シーン別 BGM ジングル制作 その2。			
3回目	旋律についての考察その2(音階)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	18回目	シーン別 BGM ジングル制作 その3。			
4回目	旋律についての考察その3(旋律リズム)。音源ソフト基本操作ができるようになる。	19回目	応用編3種類のBGM ジングルのブラッシュアップと2Mxデータ提出。			
5回目	単旋律でのジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	20回目	擬音の音楽への変換ができるようになる。(デデン、テッテレーetc..)			
6回目	律動(リズム)についての考察その1(8ビート)。8ビートリズムトラックメイクができるようになる。	21回目	感情の音楽への変換ができるようになる。(恐怖感の演出etc..)			
7回目	律動(リズム)についての考察その2(16ビート)。16ビートリズムトラックメイクができるようになる。	22回目	季節感の演出。(～っばいの表現)			
8回目	律動(リズム)についての考察その3(4つ打ちビート)。4つ打ちビートリズムトラックメイクができるようになる。	23回目	自作動画への音入れ(MA)実習。個別アドバイス。			
9回目	律動(リズム)についての考察その4(シャッフルビート)。シャッフルビートリズムトラックメイクができるようになる。	24回目	コンセプト設定、メインフレーズ制作できるようになる。			
10回目	リズムトラックと単旋律を組み合わせたジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	25回目	ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニー)。			
11回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その1(メジャーダイアトニック)。旋律との関連性についての考察その1。	26回目	上モノアレンジ、2Mxデータ作成できるようになる。			
12回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その2(マイナーダイアトニック)。旋律との関連性についての考察その2。	27回目	コンセプト設定、メインフレーズ制作。			
13回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その3(セカンダリドミナント)。旋律との関連性についての考察その3。	28回目	ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニー)。			
14回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その4(モーダルインターチェンジ)。旋律との関連性についての考察その4。	29回目	上モノアレンジ、2Mxデータ作成できるようになる。			
15回目	旋律、和声、律動を組み合わせたジングル及びSE制作。個別アドバイス。	30回目	自作動画への音入れ(MA)実習。(OP、ED、BGM、SE全て含む)最終動画データ提出。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価 50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価 40%とする。 なお、本授業における技術評価は制作課題の提出率および完成度とする					
受講生へのメッセージ	音楽初心者でも、音楽の基礎の部分と、ソフトの基本操作、ちょっとしたコツを押さえるだけでオリジナルのBGMが作れるようになります。 音楽制作の楽しさを感じてもらえればと思います。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Car ageBand						

科目名 (英)	映像表現 (映像制作) (Visual expression)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
ハロー!プロジェクト、田村ゆかりライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作。映像作りでの『ディレクション』『制作』『編集』を担当。						
【授業の学習内容】						
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の作業力向上と、 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。						
【到達目標】						
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像応用と作業効率力を習得。 創造力と行動力を身につけ、クリエイターとして映像創りを前向きに取り組めるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備	16回目	(映像と音の関係)マイクからの録音と音編集の方法を理解し、実践できるようになる。			
2回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集ができるようになる	17回目	(キャラクターデザイン)オリジナルキャラクターをデザインできるようになる。			
3回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーションができるようになる	18回目	(アニメーション①)人の動きや関節の動きを意識し、アニメーション制作できるようになる。			
4回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作ができるようになる①	19回目	(アニメーション②)ストーリーを作成しそのストーリーに合わせたアニメーション制作できるようになる。			
5回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作ができるようになる②	20回目	(実写とCGの合成)実際に撮影した映像にCGを合成するための企画出し～撮影できるようになる。			
6回目	(映像制作⑤) 学園祭広告映像 編集できるようになる①	21回目	(実写とCGの合成)撮影した映像素材とCGの合成できるようになる。			
7回目	(映像制作⑥) 学園祭広告映像 編集できるようになる②	22回目	(実写とCGの合成)撮影した映像素材とCGの合成の仕上げ、書き出し、プレビューできるようになる。			
8回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる①	23回目	(映像制作 I ①) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
9回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる①	24回目	(映像制作 I ②) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
10回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーションができるようになる	25回目	(映像制作 I ③) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
11回目	(映像制作⑧) 企画を元にした映像制作 効率化をメインにした映像編集できるようになる	26回目	アイコンをオシャレに登場させるアニメーション制作ができるようになる。			
12回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作ができるようになる①	27回目	(映像制作 II ①) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
13回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作ができるようになる②	28回目	(映像制作 II ②) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
14回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる②	29回目	(映像制作 II ③) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
15回目		30回目	(映像制作 II ④) テーマに合わせた映像制作ができるようになる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度_50% ◎プレゼンテーションの完成度_50%					
受講生への メッセージ	みんなのそれぞれやりたい事や、やっていく事をより明確にし、ポジティブに映像制作を取り組んでほしいと思います。 そこには行動力も欠かせないので、創造力と行動力をフルに発揮して、いい作品をたくさん創り出しましょう!					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Premiere AfterEffects 外付けHDD						

科目名 (英)	システム・ネットワーク (ゲーム設計開発Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game design developmentⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	90 6		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1993年～1998年まで株式会社SNKにて、格闘ゲームなどを作成。その後株式会社サファリゲームズにて、パチスロなどを手掛け、その後PSP/PS3/PS4/XBOX/DS/Wii/Switchなどにてコンシューマーゲームを数々制作。現在に至る。現在有名なUE4でのゲーム開発経験も長い。							
【授業の学習内容】							
UE4エンジンを使用方法を学び、UE4を使いゲームを作成します。 VRの使用方法を学び、VR作品を作成します。							
【到達目標】							
東京ゲームショウに出展するための作品を制作する。 プレイヤーに楽しんでもらうゲームを考察し、スケジュールを組み立てて制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	UE4の基礎力習得① UE4の習得方法について理解できるようになる。	16回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
2回目	UE4の基礎力習得② ゲーム作成 [ブロック崩し]ができるようになる。	17回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
3回目	UE4の基礎力習得③ VR/ARの設定ができるようになる。	18回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
4回目	UE4の基礎力習得④ ゲーム作成 [FPS前半]ができるようになる。	19回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
5回目	UE4の基礎力習得⑤ ゲーム作成 [FPS後半]ができるようになる。	20回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
6回目	UE4の基礎力習得⑥ UE4用語のおさらい。	21回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
7回目	TGS出展作品作成① 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	22回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
8回目	TGS出展作品作成② 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	23回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
9回目	TGS出展作品作成③ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	24回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
10回目	TGS出展作品作成④ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	25回目	就活作品サポート および WE ARE OCA作品サポートを行う。エンジニアとしての面接にも対応できるようになる。				
11回目	TGS出展作品作成⑤ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	26回目	最高の作品にするために何をすればいいかを考える。その実行ができるようになる。				
12回目	TGS出展作品作成⑥ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	27回目	最高の作品にするために何をすればいいかを考える。その実行ができるようになる。				
13回目	TGS出展作品作成⑦ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	28回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
14回目	TGS出展作品作成⑧ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	29回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
15回目	TGS出展作品作成⑨ 人に楽しんでもらえる作品が制作できるようになる。	30回目	展示会の振り返りと、未来に向けて、どうなりたいか、大きな目標を持つ。そこに向かうプロセスを考察し、行動できるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎プログラム理解力とその応用力 ◎授業内で作成する個人製作物で評価						
受講生への メッセージ	あくまでUE4 はアイデアを実現させるのを速めてくれるツールです。 その機能を自在に使えることも大事ですが、最終的に作品を思うように仕上げられるかは、「楽しそう」「面白そう」「作りたい」と、自分で思えるもの、そのような作品を思いつか、これが一番大事です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio Unreal Engine							

科目名 (英)	背景デザイン (背景Ⅲ) (BackgroundⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 前期
【担当教員・実務者経験】						
2003年～2018年まで、グラフィックデザイナーとして株式会社レベルファイブ、クアドラソフトウェア株式会社に所属。 主に背景グラフィックやUIデザインを担当。2011年からは講師として背景グラフィックの授業を担当。 2019年よりフリーランスに転身し現在に至る。						
【授業の学習内容】						
開発現場では背景グラフィック制作ができる人材が少なく常に求められているので、そのニーズに応えられるような背景グラフィック制作スキルの基礎を身につける。 前半では2Dで背景イメージ制作を学習・実践し、後半では3Dソフトの使い方の習得を兼ねて3D背景モデルの簡単なものを制作する。 事前に自分は何のような背景イメージが描きたいかをヒアリングし、完成イメージを明確にしてから制作に臨む。						
【到達目標】						
ゲームでを使用することを想定した背景グラフィックの描き方を習得する。 開発現場で使用しているツールを想定し、2DではPhotoshop、3Dではmaya・MAXを主に使用する。 本授業修了時には、2D背景画像(ポートフォリオに載せられるレベルのものが望ましい。キャラクターがメインの画面の背景という形態でも可)、3D背景モデル(最低限でも3Dソフト習得のための簡易版のもの)の制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	【背景制作概説】ゲーム開発現場での背景グラフィック制作の実情や作品例を説明して、背景制作のイメージをつかめるようになる。					
2回目	【背景ラフイメージ作成】決められたテーマ(例:主人公の部屋)をもとに、背景イメージをラフレベルで思い思いに描けるようになる。					
3回目	【背景ラフイメージ作成】決められたテーマ(例:主人公の部屋)をもとに、背景イメージをラフレベルで思い思いに描けるようになる。					
4回目	【ヒアリング】各受講生から「どうい背景が描けるようになりたいか」をヒアリングし、その目標に向けてどういステップを踏んでいけば良いかを一緒に考え共有し、制作していけるようになる。					
5回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作を進める。途中で迷ったり制作が止まってしまう場合は、どうすれば前に進めるようになるかを考察できるようにする。					
6回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作を進める。途中で迷ったり制作が止まってしまう場合は、どうすれば前に進めるようになるかを考察できるようにする。					
7回目	【2D背景制作】Photoshopを使用して背景制作できるようにする。					
8回目	【2D背景制作】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かしていくことができるようになる。					
9回目	【3D背景モデリング】ラフイメージ作成。モデリング背景のラフイメージを作成できるようにする。					
10回目	【3D背景モデリング】ラフイメージ作成。モデリング背景のラフイメージを作成できるようにする。					
11回目	【3D背景モデリング】ラフイメージを基に背景モデルを作成。いきなり大掛かりなものを作成するのではなく、まずは3Dで背景のパーツをつくっていくところから入っていき、3Dモデリングができるようになる。					
12回目	【3D背景モデリング】ラフイメージを基に背景モデルを作成できるようにする。					
13回目	【3D背景モデリング】ラフイメージを基に背景モデルを作成できるようにする。					
14回目	【ヒアリング】各受講生から「どうい背景が描けるようになりたいか」をヒアリングし、その目標に向けてどういステップを踏んでいけば良いかを一緒に考え共有し、制作していけるようになる。					
15回目	【3D背景モデリング】講評。自分だけではなく他の受講生の作品も見ること、そこから参考になるものが得られれば今後の制作に活かすことができるようになる。					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎授業内で作成した作品の提出2回(各50%)					
受講生へのメッセージ	「どんな背景が描きたいか」というイメージをしっかりと持って臨めば迷いなく制作に進めますので、事前に書きたい背景イメージを用意してください。 ひとつひとつステップアップしながら描きたいイメージに近づいていきましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
「こういう背景が描きたい！」という目標になるイメージ(本や画像)は常に手元に置いておきましょう。						

科目名 (英)	デッサン&クロッキー (デッサン&クロッキーⅡ) (Drawing & Croquet II)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
	学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
大丸・三越・阪神・近鉄・京阪など全国の百貨店にて個展(13回) 公募団体一水会所属・研水会準委員 月刊誌「一枚の繪」にて作品掲載 サンケイリビングにて絵画教室主催							
【授業の学習内容】							
1・2年時で学んだデッサンの基本を再確認し、そこから展開する表現力を身につけ、より完成度の高い作品を制作する。							
【到達目標】							
静物の組みデッサン、石膏デッサン、水彩による着彩デッサン、色鉛筆デッサン、細密デッサンなど様々な課題と画材に取り組み、豊かな表現力を身につける。また、そのスキルを自らの作品に活かす。							
授業計画・内容							
1回目	動物を描く(細密デッサン) 写真を基にトレースし、鉛筆で細密にデッサンする。						
2回目	動物を描く(細密デッサン) 前回の続き。鉛筆で細密にデッサンするスキルを身につけるようになる。						
3回目	動物を描く(細密デッサン) 写真を基にトレースし、色鉛筆で細密にデッサンする。						
4回目	動物を描く(細密デッサン) 前回の続き。色鉛筆で細密にデッサンするスキルを身につけるようになる。						
5回目	風景を描く(水彩) 単色の濃淡のみで表現するグライズユ技法で風景を描く。						
6回目	風景を描く(水彩) 前回の続き。遠近法の基本、明暗を理解できるようになる。						
7回目	風景を描く(水彩) フルカラーで風景を描く。遠近法が理解できるようになる。						
8回目	風景を描く(水彩) 前回の続き。遠近法の基本、明暗を理解に加え、色相・彩度のバランスも把握できるようになる。						
9回目	石膏クロッキー 石膏デッサンに取り組む前のトレーニングとしてのクロッキー。						
10回目	石膏デッサン 3週かけての石膏デッサン。1週目は主に構図に重点。						
11回目	石膏デッサン 3週かけての石膏デッサン。2週目は主に明暗・形に重点。						
12回目	石膏デッサン 3週かけての石膏デッサン。3週目は主に全体のバランスを確認しながら、描き込みに重点。						
13回目	静物デッサン 3Dアート 水彩または色鉛筆 身近なものをよく見つめ、リアルに表現する力をつける。						
14回目	静物デッサン 3Dアート 水彩または色鉛筆 前回の続き。身近なものをよく見つめ、リアルに表現する力をつける。						
15回目	静物デッサン 3Dアート 水彩または色鉛筆 作品の完成。合評。どうすれば平面が立体的に見えるかの理論が理解できるようになる。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎課題提出作品評価 40%						
受講生への メッセージ	やって損はなし!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆、画用紙							

科目名 (英)	デッサン (デッサンⅢ) (DessinⅢ)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	通年
	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8			
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員、実務者経験】							
大学院在学中より美術作家として活動しはじめ現在に至る。主な展覧会に、2018年『20th DOMANI・明日展』(国立新美術館、東京)、2017年『アートのなぞなぞ - 高橋コレクション展』(静岡県立美術館 企画展示室、静岡)、2017年『ArtMeets04 田嶋浩一／三宅紗織』(アーツ前橋 ギャラリー1、群馬)などがある。							
【授業の学習内容】							
写実的な描写力を習得する。 ものを深く観察すること、イメージ力、客観的なリアリティの表現をデッサン制作を通して学習する。							
【到達目標】							
3DCG制作に役立つ写実描写に必要な観察力と方法論を身につける。(透視図法・明暗法など) 正確な形体把握と質感把握により、高度な立体表現や空間表現ができるようになる。 デッサン技術の習得をとおして、自らの作品を客観的に把握できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)3DCG制作をする上でのデッサン力の必要性を確認する。基礎形体と折り紙をデッサンできるようになる。	16回目	布を含めた静物デッサンをする。モチーフにドレープを作り、布特有の柔らかい凹凸の表現ができるようになる。				
2回目	(自然物描写の習得①)自然物を含んだ静物デッサンができるようになる。	17回目	人物クロッキーとデッサンをする。人体の骨格や形態のバランスを観察し、人体表現ができるようになる。				
3回目	(自然物描写の習得②)つづき 講評会	18回目	立方体、球体、不定形のモチーフを画面のバランスを見ながら配置し、デッサンできるようになる。				
4回目	(ボリュームと形態把握の習得①)基礎形態石膏と布のデッサンができるようになる。	19回目	基礎形態の描写法の確認をしつつ、線、面、グラデーションなどの表現要素の質を高めることができるようになる。				
5回目	(ボリュームと形態把握の習得②)基礎形態石膏と布のデッサンができるようになる。	20回目	グループごとに講評会をする。				
6回目	(空間と形態把握の習得①)小型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	21回目	中型の組モチーフを着色デッサンする。明度、彩度、色相の知識を活用し、自然な色彩表現ができるようになる。				
7回目	(空間と形態把握の習得②)小型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	22回目	中型の組モチーフを着色デッサンする。明度、彩度、色相の知識を活用し、自然な色彩表現ができるようになる。				
8回目	(複数の形態と位置関係の把握の習得①)中型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	23回目	グループごとに講評会をする。				
9回目	(複数の形態と位置関係の把握の習得②)中型の組モチーフによる静物デッサンができるようになる。	24回目	自選のモチーフをデッサンする。各自の課題と目標を設定し、完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。				
10回目	(細密表現の習得①)ガラスまたは金属の単体細密デッサンができるようになる。	25回目	自選のモチーフをデッサンする。各自の課題と目標を設定し、完成度の高いデッサン作品を制作できるようになる。				
11回目	(細密表現の習得②)ガラスまたは金属の単体細密デッサンができるようになる。	26回目	グループごとに講評会をする。				
12回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	27回目	自選モチーフによる静物デッサンが描けるようになる。				
13回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	28回目	自選モチーフによる静物デッサンが描けるようになる。				
14回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	29回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。				
15回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。	30回目	テスト課題 学習したことを確認し、課題を明確にできるようになる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎通常授業での課題提出 50% ◎テスト課題 50%						
受講生への メッセージ	鉛筆は事前に削っておいてください。 カルトン・イーゼルなどが必要な場合は授業開始前に備品棚から取り出しておいてください。モチーフなどの備品は丁寧に扱ってください。前回から続きの課題の場合は授業開始前にモチーフを準備しておいてください。 大人数での実技学習を円滑にするため私語を慎んでください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆6B～2H(各2本以上、2B・3Bは3本以上が望ましい) 羽ぼうき・練り消しゴム・プラスチック消しゴム・紙(指示がない限りB3画用紙またはB3ケント紙)・測り棒・デッサンスケール など (カラーデッサンの場合はその都度連絡します。)							

科目名 (英)	スケッチ (スケッチⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	前期
	(sketchⅡ)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
<p>【担当教員・実務者経歴】</p> <p>1970年～2000年大丸本社デザイン室に勤務グラフィックデザイナー、イラストレーター、フォトグラファー。(益)日本パッケージデザイン協会会員 文科省の教科書中学校美術に採用される。開隆堂出版、光村図書出版、日本文教出版。 大阪花の万博のシンボルキャラクターコンペ優秀賞。デザイン、イラスト、ロゴタイプ、カリグラフィーなど受賞多数 著書として、写真絵本「ふしぎなまちのおおさがし」(岩崎書店 2011刊行) 新聞連載をまとめたイラスト・エッセー「味のある風景」(淡交社 ベンネーム伊奈吾で2014刊行)、「街のポーカークフェイス」(AG出版)などがある。</p>							
<p>【授業の学習内容】</p> <p>人体の骨格、構造、を理解しポーズの取り方、描き方を通じて、漫画、イラストに必要なあらゆる人物のポーズが描き分けられるようになる。 一日の人々の生活場面を想定して、初期から段階的に大まかに早く描けるように実習を通じて学ぶ。</p>							
<p>【到達目標】</p> <p>マンガ、イラスト、アニメーション、ゲームなどあらゆる場面で不可欠な人物の動作を描き分けられるようになる。</p>							
回数	授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション。人体構造と人物クロッキーについて。ポーズの取り方、描き方などを理解できるようになる。						
2回目	立ちポーズ(1) 直立から歩きだすポーズ。連続的に描けるようになる。						
3回目	立ちポーズ(2) 歩きから走り出すポーズ。連続的に描けるようになる。						
4回目	立ちポーズ(3) 動きのポーズ。カメラを使って瞬間ポーズを描けるようになる。						
5回目	立ちポーズ(4) 動きのポーズ。カメラを使って瞬間ポーズを描けるようになる。						
6回目	椅子ポーズ(1) 立ちポーズから座りポーズへの中間姿勢。立ちと座るサイズの違いを描けるようになる。						
7回目	椅子ポーズ(2) 椅子に浅く腰掛け、背筋を伸ばして面接姿勢を描けるようになる。						
8回目	椅子ポーズ(3) 椅子に深く腰掛け、体を背もたれで支える姿勢を描けるようになる。						
9回目	椅子ポーズ(4) リクライニングシートにすわったようなリラックス姿勢を描けるようになる。						
10回目	床ポーズ(1) 床に正座する。囲碁、将棋、茶道などかまこまった姿勢を描けるようになる。						
11回目	床ポーズ(2) 正座を崩し、脚を伸ばして床体操などの動きの姿勢を描けるようになる。						
12回目	床ポーズ(3) 床に寝ころがり、読書、スマホなどリラックス姿勢を描けるようになる。						
13回目	床ポーズ(4) 階段上り下りのなど、動きのポーズの復習。学生からのリクエストポーズ。						
14回目	自由ポーズ(1) 一人、二人の組み姿勢。バトルなどの場面を描けるようになる。学生からのリクエストポーズ。						
15回目	自由ポーズ(2) 一人、二人の組み姿勢。バトルなどの場面を描けるようになる。学生からのリクエストポーズ。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50%+授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+技術評価とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合で行う。 授業内で描いた課題作品、合評評価、授業毎のクロッキー帳の内容、と枚数、夏期休暇中の宿題などの出来具合とする。						
受講生への メッセージ	現資料のプリントは適宜配布。クロッキーのモデルは基本的に学生が交互に行う。必要に応じて教員も参加する。 注意事項：授業中のルール、規律の厳守。教室で寝ない、飲食しない、私語を慎む、遅刻者は必ず申し出る、他人に迷惑をかけることをしない。 欠席者は友人に、その日の授業内容や次週に持参するモノを聞いて、授業の進行に遅れないようにすること。 授業を通して、苦手意識を無くし、もっとも得意な分野になってもらえるように一緒に取り組んで参りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
<p>イナゴのデッサン、スケッチ、クロッキーステップアップ資料からのコピーの配布。 持参物：鉛筆(2H、HB、2B)、クロッキー帳(後期のクロッキー用)。前期デッサンの用紙は学校所定の画用紙購入すること。 鉛筆削り、練り消し、消しゴム。前期デッサンの後半に色鉛筆を持参。</p>							

科目名 (英)	ゲーム数学 (ゲーム数学Ⅲ) (Game mathⅢ)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	前期
		授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>10年以上、ゲーム業界でプログラマーとして数多くの作品に携わる。 作品のプラットフォームは、PS1～4・PSPやVITA、WiiやSwitchなど多岐にわたる。 現在はフリープログラマーとして、やはりゲームやアプリの制作に関わる。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ゲーム数学1では、DXライブラリの画像や3Dモデルの描画を使用することで、ゲームプログラムの処理を実装してきました。 ゲーム数学2ではDXライブラリの部分を他のプラットフォームに置き換えて、ゲーム部分だけでなく描画などのシステム部分の実装もおこなっていきます。 さらにシェーダーを使うことで描画処理の部分のさらなる実装もおこなっていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>今まで学んできた数学というのが、ゲーム内でのプログラムにおいてどのように使われるのかを学ぶ。 数学関係の処理をライブラリのような形式でまとめることができる。 そのような数学の知識を使いシェーダーの処理を実装することができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(シェーダー)特定座標を設定してライト処理。法線ベクトルとの内積が理解できるようになる。						
2回目	(シェーダー)頂点座標の操作。移動表現・当たった時の演出ができるようになる。						
3回目	(内積を使った判定処理)向きの判定ができるようになる。						
4回目	(内積を使った判定処理)当たり判定。交差判定ができるようになる。						
5回目	(内積を使った判定処理)跳ね返る処理ができるようになる。						
6回目	(外積を使った判定処理)内外判定。向きの変更ができるようになる。						
7回目	(外積を使った判定処理)交差判定。画面分割ができるようになる。						
8回目	(座標移動)座標移動と曲線が設定できるようになる。						
9回目	(曲線処理)様々な曲線を設定できるようになる。						
10回目	(曲線処理)3D空間での処理ができるようになる。						
11回目	(画面処理)曲線やシェーダーを使った演出ができるようになる。						
12回目	(範囲判定)内積を使った範囲判定ができるようになる。						
13回目	(範囲判定)範囲のシェーダー表現ができるようになる。						
14回目	作品制作。						
15回目	まとめ。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は「授業内で出される課題の提出とその内容」とする。						
受講生への メッセージ	ゲーム内で数学がどのように使われているか理解しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Visual Studio							

科目名 (英)	ゲーム企画 (ゲームプランニング)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
	(Game Planning)	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科				4		
【担当教員 実務者経験】							
2011年に株式会社モノクロを設立。代表取締役役に就任後もゲームディレクターを兼任し現場で活躍。「グランナイツヒストリー」「グランキングダム」等、数多くのゲームタイトルを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
組織だったゲーム開発が主になった現代においては、どのような職業であってもプロジェクトマネージメントの知識が要求される。本授業においては「そもそもプロジェクトとは何か？」から「その立ち上げやコントロール方法」までを学習する。							
【到達目標】							
既存ゲームのアップグレード企画の立ち上げ課題を通し、プロジェクトマネージメントに必要な知識の習得を目標とする。本授業終了時には、綿密に設計されたプロジェクトの立ち上げが行えるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(講義) ルーティンワークとプロジェクトの違いを認識できるようになる。						
2回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトを立ち上げることができるようになる。						
3回目	(講義) プロジェクトとはグループであると認識できるようになる。						
4回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトにおけるメンバーの役割を決める。						
5回目	(講義) チームメンバーとは何か、意思疎通とは何かを理解できるようになる。						
6回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトの要件事項をまとめることができるようになる。						
7回目	(講義) スケジュールとは何かを理解できるようになる。						
8回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトのスケジュールを考えることができるようになる。						
9回目	(講義) 資源とは何かを理解できるようになる。						
10回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトに必要な資源を考えることができるようになる。						
11回目	(講義) 品質とは何かを理解できるようになる。						
12回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトの目標品質を設定する。						
13回目	(講義) プロジェクトにおけるリスクとは何かを理解できるようになる。						
14回目	(演習) 既存作品のアップグレードのプロジェクトにおけるリスクを考えることができるようになる。						
15回目	最終課題。						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の完成度 50% ◎最終課題の完成度 50%						
受講生への メッセージ	プロジェクトマネージメントに必要な知識を得て、主体的に動ける人材を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
随時、配布します。							

科目名 (英)	プログラミング (3Dプログラミング) (3D programming)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
元株式会社R&Dエンジニア、株式会社ライプチーフテクニカルディレクター。現在株式会社Cygamesシニアエンジニアでハイエンドゲームグラフィクスと内製ゲームエンジンの設計開発に携わる。						
【授業の学習内容】						
3DゲームにおけるCG表現を仕組みから学び、すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得する。 昨今様々なゲーム開発環境が存在します。それらには共通する基礎技術があります。理論を知ることでその応用上にゲームの遊びの表現を積み上げていくことができる。 OpenGLでC言語を学びながら立体形状を画面への出力することを学ぶ。						
【到達目標】						
ゲーム開発に必須なリアルタイム3DCGの基礎知識を習得する。 ベクトル・行列をはじめとした数学と空間図形に関するコンピューター上での表現手法を学習する。 3D空間内でキャラクターを操作して動かせるようにすることと衝突判定でゲーム内でリアクションを表現できるようにする。						
授業計画・内容						
1回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	16回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。			
2回目	OpenGLを使った図形描画を実習体験します。今後すべての回に共通する基礎を習得できるようになる。	17回目	カメラ制御のための姿勢表現を学習し、実習を通じて視点操作する行列表現でゲーム内カメラ操作が可能になる。			
3回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	18回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることで効果的な演出ができるようになる。			
4回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	19回目	ゲームのためのカメラワークについて学び、画角と視界の変化で表現できる演出視覚効果を知ることで効果的な演出ができるようになる。			
5回目	OpenGL上で3D空間を表現できるようになり、ベクトルの概念を学び、それをプログラム上で表現できるようになる。	20回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。			
6回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	21回目	ベクトルを用いてゲームで活用できる表現を学習し、誘導追尾軌道計算、曲線表現、円運動、単振動、放物線運動が理解できるようになる。			
7回目	ベクトルの用法について応用実習を行い、キャラクターの移動制御・操作を3D空間で行えるようになる。	22回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。			
8回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	23回目	3D空間でのキャラクターの衝突を検知し、検知することで接触したときの反応や攻撃ダメージなどの相互干渉が可能になる。			
9回目	3D数学の中でもゲーム開発で頻出する数学計算について学び、理解できるようになる。	24回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。			
10回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	25回目	行列ベクトルの計算方法と描画方法を再確認する。			
11回目	回転・拡大・縮小・移動の4要素を複雑に組み合わせた場合でも簡潔に表現できる行列表現の基礎をコーディングを通じて理解できるようになる。	26回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。			
12回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	27回目	球の判定、ボックスの判定の復習を実施し、それらを使った判定の実演を行うことができるようになる。			
13回目	行列の表現がどのように3D空間で活用できるかを学び、キャラクターの表示位置の制御ができるようになる。	28回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。			
14回目	3D図形をどのようにしてディスプレイ上に描画表示しているのかを座標系で学び、理解できるようになる。	29回目	三角形に対して画像を張り付けつつテクスチャマッピングを学習し、キャラクターの質感が大幅に向上し、より豊かな表現ができるようになる。			
15回目	前期課題。	30回目	最終課題。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎最終課題である3Dゲーム作品のソースコードの完成度					
受講生への メッセージ	すべてのゲーム3DCGの開発技術の基盤となる知見を習得しましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
VisualStudio 2017 MetasequoiaLE 3.0						

科目名 (英)	プログラミング (C++ 応用Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(C++ applicationⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員、実務者経験】							
2003年から2014年までコンシューマゲーム開発会社やコンテンツ制作会社、スマホアプリ開発会社などでプログラマーとしてさまざまな開発に従事 2015年よりフリーランスに転身し、現在に至る							
【授業の学習内容】							
これまで学習してきたことを活用し、就職活動用のプログラミング作品を制作する。							
【到達目標】							
オブジェクト指向を理解したコードが書けるようになる ただコードを書く、動いたからOKではなく、より保守性の高いコードが書けるようになる							
授業計画・内容							
1 回目	【リグセットアップ①】スキニングの作業効率を上げられるようになる。	16 回目	【内容】キャラクターアニメーション(オーバーラップとフォロールーなど)。【到達目標】アニメーションの手法を理解し、自然で滑らかなアニメーションを付けることができるようになる。				
2 回目	【リグセットアップ②】テクスチャマップの切り替えをカスタムコントローラで行えるようになる。	17 回目	【内容】ポストウポーズアニメーション(キャラクターセット/ブロックング/ストアポーズなど)。【到達目標】ポストウポーズアニメーションについて理解し、アニメーションの作業効率を上げられるようになる。				
3 回目	【リグセットアップ③】コンストレインを使用してオブジェクトの制御ができるようになる。	18 回目	【内容】カスタムコントローラによるアニメーション制御。【到達目標】カスタムコントローラについて理解し、アニメーションの作成に活用できるようになる。				
4 回目	【リグセットアップ④】ジョイントの編集が正確に行えるようになる。	19 回目	【内容】エリアライトとソフトシャドウについて、Mentalrayでエリアライトを使用する。【到達目標】エリアライトの設定方法や主要なアトリビュートの意味を理解し、ソフトなライティングとシャドウで効果的なライティングができるようになる。				
5 回目	【リグセットアップ⑤】ジョイントをIK/FK/スプラインIKのそれぞれで制御できるようになる。	20 回目	【内容】大域照明と局所照明、及びIndirect Lightingについて。【到達目標】大域照明と局所照明について理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。				
6 回目	【リグセットアップ⑥】コントローラを使ったリグの構築ができるようになる。	21 回目	【内容】HDRフォーマットとIBL (Image Based Lighting)について。【到達目標】HDRフォーマットとIBL (Image Based Lighting)を理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。				
7 回目	【リグセットアップ⑦】キャラクターのリグを構築できるようになる。	22 回目	【内容】AO (Ambient Occlusion)について。【到達目標】AO (Ambient Occlusion)を理解し、ライティングやマテリアルと併用することができるようになる。				
8 回目	【リグセットアップ⑧】IKFKスイッチリグを構築できるようになる。	23 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(モニタガンマとガンマ補正について)。【到達目標】モニタガンマとガンマ補正について理解し、作業をリニアな状況で行えるようになる。				
9 回目	【ライティング/レンダリング①】HDRとLDRを用途によって使い分けができるようになる。	24 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(Gamma Correct と mip gamma gain について)。【到達目標】ガンマ補正に関係するノードについて理解し、マップデータやレンダリングデータを補正できるようになる。				
10 回目	【ライティング/レンダリング②】複数のライトを使用してライティングが行えるようになる。	25 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを競賞に耐えうるまで上げる。				
11 回目	【ライティング/レンダリング③】IBLで太陽光の表現ができるようになる。	26 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを競賞に耐えうるまで上げる。				
12 回目	【エフェクト①】MASHを使用してオブジェクトの配置が行えるようになる。	27 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを競賞に耐えうるまで上げる。				
13 回目	【エフェクト②】MASHで複数のノードを組み合わせることができるようになる。	28 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを競賞に耐えうるまで上げる。				
14 回目	【エフェクト③】MASHでアニメーションを作成できるようになる。	29 回目	【内容】レンダーレイヤーとレンダーパスとxpassマテリアルについて。【到達目標】レンダリング要素(Pass)ごとのレンダリング方法を理解し、複雑なコンポジットを行うことでコンポジット/カラコレのクオリティを上げられるようになる。				
15 回目	前期課題。	30 回目	後期課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎1年間を通して作成した作品の完成度100%						
受講生への メッセージ	使用教本は毎授業毎に必ず持参すること また、授業時間外での反復練習を怠らないこと						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Visual Studio							

科目名 (英)	2DCG制作 (エフェクト) (effect)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	後期
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2010年から現在までコンポジットとして邦画のVFXを中心にTV、CM、遊技機案件の合成やエフェクトを手がける。東京のCGプロダクションを何社か経験した後、台湾でCG会社の立ち上げと運営に参加、現在は地元の大阪に戻るとともにフリーランスとして映画等の案件に関わる。参加作品は「キングダム」、「マスカレード・ホテル」、「銀魂2」、「Sick's」、「GARO-神の牙」、「咲」ミュージアム「HiGH & LOW」BRAVE STORM プレイブストーム「HERO」進撃の巨人「カイジ2」のぼうの城「八日目の罠」等(一部抜粋)。							
【授業の学習内容】							
授業内容は「ポートフォリオ制作」、「エフェクト制作」、「背景制作と合成&研究」の3つに分けて行う。「ポートフォリオ制作」の場合、ソフトウェアの使い方を学んでいく内容ではなく、2年までに学んだ基礎知識をベースに各自の目標に向かって作品、ポートフォリオ、デモリールを作り上げていき、講師はその活動をフォローアップしていく。この授業を取組む姿勢として大事なことは自分の能力を分析し分析を基に行動することである。自分は何ができるのか、何が得意か、何を作りたいのか、そしてどういう会社に行きたいのか、そしてその会社はどのような職種を募集しているのか、どのような能力の学生を欲しているのかを徹底的に調査しマッチングできるようにプレゼン内容やポートフォリオを磨き上げていくことである。以前採用担当の立場としてどのような学生を採用してきたか、その肝を伝授していきたい。才能や能力は人それぞれである、なので各学生個別に相談、アドバイスしていく。ポートフォリオ制作は就職活動期間と重なるので予め計画を立てどのようなタイミングで区切り、作品を整理しポートフォリオやデモリールに反映していくか、よく考えていくことが重要となる。							
【到達目標】							
コンピュータやソフトウェアの操作の基礎技術を身につけることが最終到達地点ではない。インターネットのヘルプを見れば誰でもわかるようなことはあくまで前提条件であり、その基礎技術と知識を使ってどのような優れた作品を作れるかが重要となる。応用力を鍛えることである。CGという業界では毎年新しい技術やソフトウェアが誕生していくので学校で学んだことが全てではなく卒業後も時代の変化に応じてトレンドをフォローし学習していく必要がある。つまり学び続けていく姿勢が重要だということを理解し、常に行動し続けられるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介、オリエンテーション、向こう一年間の計画と目標を立てる、技術力調査						
2回目	ポートフォリオのチェック / 自己分析、自分の能力を把握する / (エフェクト)グローの作り方 / (背景制作)NUKE、AEのスキルチェック、背景研究						
3回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)パーティクルを用いたエフェクト① / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる① 課題製作の企画						
4回目	プレゼンテーションの練習 / (エフェクト)パーティクルを用いたエフェクト② / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる② 課題製作						
5回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)パーティクルを用いたエフェクト③ / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる③ 課題製作						
6回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)フラクタルノイズを用いたエフェクト① / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる④ 課題製作						
7回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)フラクタルノイズを用いたエフェクト② / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑤ 課題製作						
8回目	プレゼンテーションの練習 / (エフェクト)様々なカラーコレクションエフェクト① / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑥ 課題製作の中間発表						
9回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)様々なカラーコレクションエフェクト② / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑦ 課題製作の修正						
10回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)様々なカラーコレクションエフェクト③ / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑦ 課題製作の修正						
11回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)稲妻・ビームエフェクト① / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑧ 課題製作の修正						
12回目	プレゼンテーションの練習 / (エフェクト)稲妻・ビームエフェクト② / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑨ 課題製作の修正						
13回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)その他エフェクト① / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑩ 課題製作の修正						
14回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)その他エフェクト② / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑪ 課題製作の修正						
15回目	ポートフォリオのチェック / (エフェクト)その他エフェクト③ / (背景制作)NUKE、AEの基本操作ができるようになる⑫ 課題製作の提出						
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎演習課題の完成度30%、ポートフォリオ完成度70% ◎ボーナス点:7月末までに内定が決まれば+50点、10月末までに内定が決まれば+20点						
受講生への メッセージ	どんなに作品が優れていても出席率が低いと評価算出の計算上D判定の不合格になる可能性があるので注意して下さい。出席率はその人の社会性を見る上で重要な観点だと私は考えています。 授業内容は状況に応じて大きく変更することがあります。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	3D制作 (3DCG制作Ⅲ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(3DCG ProductionⅢ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・専攻	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
【授業の学習内容】							
様々な分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要な工程を幅広くを学習する。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> 複数のアプリケーションを連携することで、制作の作業効率とクオリティを上げることができるようになる。 授業で学習した内容を用い、就職活動を意識した作品制作ができるようになる。 制作を依頼された際、おおよその制作方法とワークフローが予測及び計画できるようになる。 							
授業計画・内容							
1 回目	【リグセットアップ①】スキニングの作業効率を上げられるようになる。	16 回目	【内容】キャラクターアニメーション(オーバーラップとフォロースルーなど)。【到達目標】アニメーションの手法を理解し、自然で滑らかなアニメーションを付けることができるようになる。				
2 回目	【リグセットアップ②】テクスチャマップの切り替えをカスタムコントローラで行えるようになる。	17 回目	【内容】ポストワークスペースアニメーション(キャラクターセットアップ/プロパティ/ストアスペースなど)。【到達目標】ポストワークスペースアニメーションについて理解し、アニメーションの作業効率を上げられるようになる。				
3 回目	【リグセットアップ③】コンストレインを使用してオブジェクトの制御ができるようになる。	18 回目	【内容】カスタムコントローラによるアニメーション制御。【到達目標】カスタムコントローラについて理解し、アニメーションの作成に活用できるようになる。				
4 回目	【リグセットアップ④】ジョイントの編集が正確に行えるようになる。	19 回目	【内容】エアライต์とソフトシャドウについて、Mentalrayでエアライต์を使用する。【到達目標】エアライットの設定方法や主要なアトリビュートの意味を理解し、ソフトなライティングとシャドウで効果的なライティングができるようになる。				
5 回目	【リグセットアップ⑤】ジョイントをIK/FK/スプラインIKのそれぞれで制御できるようになる。	20 回目	【内容】大域照明と局所照明、及びIndirect Lightingについて。【到達目標】大域照明と局所照明について理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。				
6 回目	【リグセットアップ⑥】コントローラを使ったリグの構築ができるようになる。	21 回目	【内容】HDRフォーマットとIBL(Image Based Lighting)について。【到達目標】HDRフォーマットとIBL(Image Based Lighting)を理解し、環境や背景に合わせたライティングができるようになる。				
7 回目	【リグセットアップ⑦】キャラクターのリグを構築できるようになる。	22 回目	【内容】AO(Ambient Occlusion)について。【到達目標】AO(Ambient Occlusion)を理解し、ライティングやマテリアルと併用することができるようになる。				
8 回目	【リグセットアップ⑧】IKFKスイッチングを構築できるようになる。	23 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(モニタガンマとガンマ補正について)。【到達目標】モニタガンマとガンマ補正について理解し、作業をリニアな状況で行えるようになる。				
9 回目	【ライティング/レンダリング①】HDRとLDRを用途によって使い分けられるようになる。	24 回目	【内容】リニアワークフローの基礎(Gamma Correct と mip gamma gain について)。【到達目標】ガンマ補正に関係するモードについて理解し、マップデータやレンダリングデータを補正できるようになる。				
10 回目	【ライティング/レンダリング②】複数のライトを使用してライティングが行えるようになる。	25 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。				
11 回目	【ライティング/レンダリング③】IBLで太陽光の表現ができるようになる。	26 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。				
12 回目	【エフェクト①】MASH を使用してオブジェクトの配置が行えるようになる。	27 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。				
13 回目	【エフェクト②】MASH で複数のモードを組み合わせることができるようになる。	28 回目	【内容】連続課題の制作作業及び制作内容への個別指導と質疑応答(場合によっては全体授業)【到達目標】課題を提出日までに完成させる。作品のクオリティを観賞に耐えうるまで上げる。				
14 回目	【エフェクト③】MASH でアニメーションを作成できるようになる。	29 回目	【内容】レンダーレイヤーとレンダーパスとx_passマテリアルについて。【到達目標】レンダリング要素(Pass)ごとのレンダリング方法を理解し、複雑なコンポジットを行うことでコンポジット/カラコレのクオリティを上げられるようになる。				
15 回目	前期課題。	30 回目	後期課題。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのCG・映像作品を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度及び学内ルールの順守)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は授業内容の理解度または制作物で行う(※理解度の確認として授業内テストや授業内課題の提出を行う場合がある)。						
受講生への メッセージ	【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】 USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】 授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は一部の抜粋して記述しているため、記述外の内容も数多く行う。						
【使用教科書・教材・参考書】 □ Maya After Effects Nuke							

科目名 (英)	2DCG制作 (ゲームイラスト)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	後期
	(Game illustration)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 6		
学科・コース	ゲーム・CGクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1996年からフリーのゲームデザイナーとして活動。ドットアニメーション、キャラクターデザイン、パッケージイラストなど主に2D分野で活動。3D分野ではモデリング、モーションを担当。							
【授業の学習内容】							
<p>「Adobe Photoshop」を使用し様々なイラストを作成します。</p> <p>2D、3Dを問わず、デザイナーにとって「Adobe Photoshop」は必須ソフトです。この授業では「Adobe Photoshop」を使用しイラストを作成する事で「Adobe Photoshop」の基礎技能の習得を目指します。またデザイナーとして活動する上で必要な基礎的絵画技術や理論についての講義、実習を行います。</p>							
【到達目標】							
<p>・「Adobe Photoshop」の基本的操作の習得</p> <p>・基礎的なイラストレーション技術の習得</p> <p>本授業終了時には、「Adobe Photoshop」を使用してキャラクターと背景を合わせたイラストレーションを作成できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【キャラクターを描く1】テーマに沿ったキャラクターデザイン作成できるようになる。	16回目	課題についてアイデア出し、および「試作データ」作成。 ・並行して秋休みの宿題と今後の方針について個別確認。				
2回目	【キャラクターを描く2】・Photoshopの基本操作・線画を描けるようになる。	17回目	・「試作データ」完成 ・修正ポイントを検討する。				
3回目	【キャラクターを描く3】・Photoshopの基本操作・色を塗るができるようになる。	18回目	個別に面談を行い、今後伸ばしたいポイント、弱点などについて相談。それを踏まえた上で、個々のレベル、目標に合わせた課題を作成できるようになる。				
4回目	【キャラクターを描く4】キャラクターを描くトレーニング・1	19回目	課題を完成。				
5回目	【キャラクターを描く5】キャラクターを描くトレーニング・2	20回目	「正式データ」作成開始。				
6回目	【キャラクターを描く6】キャラクターを描くトレーニング・3	21回目	「正式データ」作成				
7回目	【背景を描く1】パースについての講義と実習・1	22回目	「正式データ」作成				
8回目	【背景を描く2】パースについての講義と実習・2	23回目	「正式データ」作成				
9回目	【背景を描く3】背景イラストの作成ができるようになる。	24回目	「正式データ」作成				
10回目	【自主制作準備】トレーニングメニューを自分で決める。これまでの苦手分野の復習。	25回目	「正式データ」作成				
11回目	【イラスト作成1】	26回目	制作展出品のための作品製作。				
12回目	【イラスト作成2】	27回目	制作展出品のための作品製作。				
13回目	【イラスト作成3】【成績評価用イラスト作成】	28回目	制作展出品のための作品製作。				
14回目	【イラスト作成4】【成績評価用イラスト作成】	29回目	後期成績評価用のイラストを作成し、授業終了時に提出する。				
15回目	【イラスト作成5】【成績評価用イラスト作成】	30回目	後期成績評価用のイラストを作成し、授業終了時に提出する。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 ●期末の「成績評価用イラスト」の完成度100%						
受講生への メッセージ	基礎をしっかり固めましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
<p>・スケッチブックA4かB4サイズ(授業冒頭にクロッキーなどのトレーニングを行う場合があるので必須)</p> <p>・ノート(授業内容のメモ用)</p> <p>・筆記用具</p>							