実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科 ゲームCGクリエイター専攻

授業科目名	区分		配当年次	授業時数
	必修	選択	学期	
デザイン基礎Ⅳ　ベーシックデザイン	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅰ　Photoshop基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅳ　作画技法基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅴ　blender基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅵ　映像制作基礎	○		一年・前期	60
応用技術演習Ⅱ　UIデザイン	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅲ　Live2D基礎	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅴ　Photoshop応用	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅵ　作画技法応用	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅶ　blender応用	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅷ　3DCG応用	○		一年・後期	60
応用技術演習Ⅸ　映像制作応用	○		一年・後期	60
表現技法演習Ⅱ　CG制作　Ⅱ	○		二年・前期	60
表現技法演習Ⅲ　デザインナレッジ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅰ　DTP演習	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅱ　モーショングラフィックス	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅳ　3Dビジュアライゼーション	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅴ　3Dビジュアライゼーション Ⅱ	○		二年・前期	60
英会話	○		一年・前期	30
合　計				960

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　山本　睦子　（非常勤講師）
実務経験：　広告制作プロダクション勤務を経て、現在はアートディレクター。
企業、高等教育機関等のアドバタイジングデザイン等を担当。

科目名　：　デザイン基礎Ⅳ　ベーシックデザイン

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習
表現の楽しさを知りデザインの魅力を実感する

■到達目標：　伝達したい事柄に対し、その手段について考えを巡らせることができる
デザインの道具を正しく使い、思考を目に見える形に表すことができる

■授業計画：

第1回　オリエンテーション／授業内容　日程　進め方　自己紹介

第2回　道具紹介／道具について

第3回　デザインの基礎知識①　ペーパークラフトの組み立て

第4回　デザインの基礎知識②　コラージュ技法を使い平面構成を体験

第5回　基礎技術力をつける①　水彩色鉛筆を使ったモダンアート技法

第6回　基礎技術力をつける②　ビジュアル制作

第7回　基礎技術力をつける①　水彩色鉛筆を使ったモダンアート技法

第8回　基礎技術力をつける②　ビジュアル制作

第9回　基礎技術力をつける③　ビジュアル制作

第10回　基礎技術力をつける④　仕上げ　ロゴマーク転写技法

第11回　デザイン基礎技術①　ビジュアル×タイポグラフィ

第12回　デザイン基礎技術②　クリスマスオーナメント制作

第13回　デザイン基礎技術③　クリスマスオーナメント制作

第14回　デザイン基礎技術④　仕上げ作業

第15回　デザイン基礎技術⑤　校外学習　クロッキー

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　池上　卓　（非常勤講師）
実務経験：　合同会社Taku.design代表。
グラフィックデザイナー／アートディレクターとしてデザイン全般に携わる。

科目名　：　**基礎技術演習Ⅰ　Photoshop基礎**

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　Photoshop操作の基本を学習
ワークフローの構築、必要な作業時間の見積、スケジュール立ての習得

■到達目標：　基本操作の理解・習得
ワークフロー・スケジュールを意識した制作ができるようになる

■授業計画：

第１回　Photoshop基礎　ビットマップとベクター画像

第２回　フォトコラージュ(1)　様々な選択範囲の作成方法

第３回　フォトコラージュ(2)　変形ツールの活用

第４回　フォトコラージュ(3)　カラーモードと色調補正

第５回　文字をデザインする(1)　テキストとフォント

第６回　文字をデザインする(2)　フィルターの活用

第７回　文字をデザインする(3)　レイヤーとレイヤーモード

第８回　ロゴデザインとシンボルマーク(1)　パスとシェイプ

第９回　ロゴデザインとシンボルマーク(2)　パスとシェイプ

第１０回　ロゴデザインとシンボルマーク(3)　パスとシェイプ

第１１回　オリジナルフライヤーの作成(1)　ペイントとレタッチ

第１２回　オリジナルフライヤーの作成(2)　文字のデザイン

第１３回　オリジナルフライヤーの作成(3)　レイアウトと配色

第１４回　オリジナルフライヤーの作成(4)　レイヤーモード

第１５回　オリジナルフライヤーの作成(5)　仕上げ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　中島　敏文　（非常勤講師）
実務経験：　広告代理店、印刷会社勤務等を経て、現在はフリーのイラストレーター。
広告、パッケージ等のイラストレーション、企業カレンダー等を手掛ける。

科目名　：　基礎技術演習Ⅳ　作画技法基礎

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　人物クロッキーなどの基礎的なトレーニングを通してデッサン力の向上を図る
コピック、色鉛筆の使い方を学び表現力を身に付ける

■到達目標：　人物のプロポーションを理解し様々なポーズを描けるようになる

■授業計画：

第１回　人体のプロポーション(1) 手のひらと顔

第２回　人体のプロポーション(2)　男性、女性、子供

第３回　人体のプロポーション(3)　6～7頭身の全身

第４回　人体のプロポーション(4)　中心線と重心

第５回　人体のプロポーション(5)　人形で見る単純化した人体

第６回　人体のプロポーション(6)　人形で見る単純化した人体

第７回　人体のプロポーション(7)　身体の正中線と傾き

第８回　人体のプロポーション(8)　輪郭線と筋肉

第９回　パースの作図(1)

第１０回　パースの作図(2)

第１１回　パースの作図(3)

第１２回　人物を描く(1)　クラスメートを描く

第１３回　人物を描く(2)　クラスメートを描く

第１４回　人物を描く(3)　クラスメートを描く

第１５回　人物を描く(4)　クラスメートを描く

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　小松﨑　笑帆　（非常勤講師）
実務経験：　映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。
現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。

科目名　：	基礎技術演習Ⅴ　blender基礎

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　3DCGを用いて、屋内外の景観を作る

■到達目標：　基本操作を理解し、自身のアイデアでモデリングできるようになる

■授業計画：

第１回　blender基礎(1)　基本操作
第２回　blender基礎(2)　プリミティブモデリング
第３回　blender基礎(3)　プリミティブの組立て
第４回　blender基礎(4)　編集モード基礎
第５回　blender基礎(5)　UVとテクスチャ
第６回　blender基礎(6)　ライティングとレンダリング
第７回　モデリング基礎(1)　建物の作成
第８回　モデリング基礎(2)　モデリング
第９回　モデリング基礎(3)　UV展開
第１０回　モデリング基礎(4)　テクスチャ
第１１回　室内の制作(1)　モデリング
第１２回　室内の制作(2)　UV展開
第１３回　室内の制作(3)　テクスチャの作成
第１４回　室内の制作(4)　レイアウト
第１５回　室内の制作(5)　レンダリング・提出

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　小野寺　圭介　（非常勤講師）
実務経験：　ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名　：　基礎技術演習Ⅵ　映像制作基礎

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　AfterEffectsの基本操作を学ぶ
汎用性の高いものを中心にエフェクトの扱い方を知る。

■到達目標：　Adobe AfterEffectsの基本的な操作の習得

■授業計画：

第１回　AfterEffects基礎　基本的な操作方法と各パネルの役割について

第２回　トランスフォーム(1) トランスフォームの把握

第３回　トランスフォーム(2) アンカーポイントを用いたモーション

第４回　トランジション　スライドショーの作成

第５回　マスク・パスアニメーション

第６回　シェイプレイヤーとパスのトリミング

第７回　文字のオフセット

第８回　イージングの種類

第９回　手描き風アニメーション

第１０回　音楽にあわせた編集

第１１回　3Dレイヤー

第１２回　アイキャッチ作成(1)

第１３回　アイキャッチ作成(2)

第１４回　アイキャッチ作成(3)

第１５回　アイキャッチ作成(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　重泉　正紀　（非常勤講師）
実務経験：　大手ゲーム開発企業、デザイン事務所等に所属。現在はWeb制作企業代表取締役。雑誌広告制作、ゲームグラフィックデザイン、Webサイト企画・制作・運用等を担当。

科目名　：　応用技術演習Ⅱ　UIデザイン

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　UIデザインの理解と活用について知る
ユーザビリティとは何かを学ぶ

■到達目標：　UIデザインおよびユーザビリティを正しく理解する

■授業計画：

第１回　オリエンテーション

第２回　タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解

第３回　タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解

第４回　CI、VIの理解

第５回　アイコン表示によるUI作成(1)

第６回　アイコン表示によるUI作成(2)

第７回　アイコン表示によるUI作成(3)

第８回　インターフェイスの理解

第９回　UIによる情報表示(1)

第１０回　UIによる情報表示(2)

第１１回　UIによる情報表示(3)

第１２回　UIによる情報表示(4)

第１３回　動的画面の作成(1)

第１４回　動的画面の作成(2)

第１５回　動的画面の作成(3)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　カワナミ　（非常勤講師）
実務経験：　映像制作企業、Web制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Live2Dによるアニメーション制作を中心に、映像制作全般を手掛ける。

科目名　：	応用技術演習Ⅲ　Live2D基礎

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　Live2Dの特性と使用される場面を知る
Live2Dモデルの制作方法とアニメーションを学ぶ

■到達目標：　オリジナルデザインのLive2Dモデルを完成させる

■授業計画：

第１回　Live2Dとは？　基本の動作と使われ方について

第２回　Live2D基礎制作(1)　サンプルデータを使いモデリングの流れを理解する

第３回　Live2D基礎制作(2)　首の角度と目の表情

第４回　Live2D基礎制作(3)　表情と揺れもの

第５回　Live2D基礎制作(4)　身体の動き

第６回　Live2D基礎制作(5)　顔の動き

第７回　Live2D基礎制作(6)　アニメーションの作成

第８回　Live2D基礎制作(7)　完成したモデルでアニメーションを作る

第９回　Live2Dモデル制作(1)　オリジナルデザインでモデルを作る

第１０回　Live2Dモデル制作(2)

第１１回　Live2Dモデル制作(3)

第１２回　Live2Dモデル制作(4)

第１３回　Live2Dモデル制作(5)

第１４回　Live2Dアニメーション制作(1)　制作したモデルを使用してアニメーションを作成する。

第１５回　Live2Dアニメーション制作(2)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　池上　卓　（非常勤講師）
実務経験：　合同会社Taku.design代表。
グラフィックデザイナー／アートディレクターとしてデザイン全般に携わる。

科目名　：　**応用技術演習Ⅴ　Photoshop応用**

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　レイアウト・見せ方・伝えることの意識を知る
様々なデザイン・イラストの構成や加工を学ぶ

■到達目標：　自ら考え学び、それを作品に落とし込むことができるようになる
Photoshopクリエイター能力認定試験合格相当の知識と技術を身につける

■授業計画：

第１回　Illustratorとの連携(1)　基本操作

第２回　Illustratorとの連携(2)　フォントの扱い方について

第３回　Illustratorとの連携(3)　レイアウトと出力・塗り足しとトンボ

第４回　Illustratorとの連携(4)　仕上げ・提出

第５回　Illustratorとの連携(5)　ブラッシュアップ

第６回　広告ビジュアル(1)　コンセプトとターゲット

第７回　広告ビジュアル(2)　サムネイル

第８回　広告ビジュアル(3)　ビジュアル制作

第９回　広告ビジュアル(4)　ビジュアル制作

第１０回　広告ビジュアル(5)　仕上げ・プレゼン・講評

第１１回　広告ビジュアル(6)　ブラッシュアップ

第１２回　検定対策①　Photoshopクリエイター能力認定試験対策授業

第１３回　検定対策②　サンプル問題を活用し実技・実践問題の練習

第１４回　検定対策③　作業を効率的に進めることができる実践的なスキルを習得する

第１５回　講評／授業のまとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　中島　敏文　（非常勤講師）
実務経験：　広告代理店、印刷会社勤務等を経て、現在はフリーのイラストレーター。
広告、パッケージ等のイラストレーション、企業カレンダー等を手掛ける。

科目名　：　応用技術演習Ⅵ　作画技法応用

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　人物クロッキーなどの基礎的なトレーニングを通してデッサン力の向上を図る
コピック、色鉛筆の使い方を学び表現力を身に付ける

■到達目標：　人物のプロポーションを理解し様々なポーズを描けるようになる
動物の特徴を捉えて活き活きと描けるようになる

■授業計画：

第１回　動物の特徴を捉える(1)　写真の模写とクロッキー

第２回　動物の特徴を捉える(2)

第３回　動物の特徴を捉える(3)

第４回　動物の特徴を捉える(4)

第５回　動物の特徴を捉える(5)

第６回　背景と人物(1)　パース上に適切に人物を配置する

第７回　背景と人物(2)

第８回　背景と人物(3)

第９回　背景と人物(4)

第１０回　背景と人物(5)

第１１回　背景と人物(6)

第１２回　動きのある人物を描く(1)　様々なアスリートを描く

第１３回　動きのある人物を描く(2)　力強さとスピード感の表現

第１４回　動きのある人物を描く(3)

第１５回　動きのある人物を描く(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　小松﨑　笑帆　（非常勤講師）
実務経験：　映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。
現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。

科目名　：	応用技術演習Ⅶ　blender応用

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　より実践的なblenderの使い方について学ぶ
リアルで精確なモデリング技術を習得する

■到達目標：　3DCGにおける質感の設定について理解し、再現できるようになる
正しい形を効率良くモデリングできるようになる

■授業計画：

第１回　室内のレンダリング(1)　Cyclesについて

第２回　室内のレンダリング(2)

第３回　フォトリアルな室内CG(1)　パースと画角について

第４回　フォトリアルな室内CG(2)　マテリアル設定

第５回　フォトリアルな室内CG(3)　ライティングの再現

第６回　フォトリアルな室内CG(4)　レンダリング設定

第７回　フォトリアルな室内CG(5)　別アングルの画像作成

第８回　フォトリアルな室内CG(6)

第９回　精確なモデリング(1)

第１０回　精確なモデリング(2)

第１１回　魅力的なシーンの作成(1)

第１２回　魅力的なシーンの作成(2)

第１３回　魅力的なシーンの作成(3)

第１４回　魅力的なシーンの作成(4)

第１５回　魅力的なシーンの作成(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　大澤　龍一　（非常勤講師）
実務経験：　ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名　：　応用技術演習Ⅷ　3DCG応用

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　より実践的なblenderの使い方について学ぶ
リアルで精確なモデリング技術を習得する

■到達目標：　3DCGにおける質感の設定について理解し、再現できるようになる
正しい形を効率良くモデリングできるようになる

■授業計画：

第１回　室内のレンダリング(1)　Cyclesについて

第２回　室内のレンダリング(2)

第３回　フォトリアルな室内CG(1)　パースと画角について

第４回　フォトリアルな室内CG(2)　マテリアル設定

第５回　フォトリアルな室内CG(3)　ライティングの再現

第６回　フォトリアルな室内CG(4)　レンダリング設定

第７回　フォトリアルな室内CG(5)　別アングルの画像作成

第８回　フォトリアルな室内CG(6)

第９回　精確なモデリング(1)

第１０回　精確なモデリング(2)

第１１回　魅力的なシーンの作成(1)

第１２回　魅力的なシーンの作成(2)

第１３回　魅力的なシーンの作成(3)

第１４回　魅力的なシーンの作成(4)

第１５回　魅力的なシーンの作成(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　小野寺　圭介　（非常勤講師）
実務経験：　ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名　：　応用技術演習Ⅸ　映像制作応用

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　１年次
開講学期：　後期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　Adobe Aftereffectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。

■到達目標：　Adobe Aftereffectsの応用的な使い方。
3Dレイヤーの論理的・感覚的把握。
主要エフェクトの把握。

■授業計画：

第１回　3Dレイヤーの応用

第２回　アクションエフェクトの作成(1)　斬撃などのエフェクト

第３回　アクションエフェクトの作成(2)　炎などのエフェクト

第４回　アクションエフェクトの作成(3)　独自のエフェクトのデザインと作成

第５回　アクションエフェクトの作成(4)

第６回　アクションエフェクトの作成(5)

第７回　アクションエフェクトの作成(6)

第８回　音響効果(1)　音響効果について

第９回　音響効果(2)　アクションエフェクト動画に効果音を追加する

第１０回　音響効果(3)

第１１回　音響効果(4)

第１２回　音響効果(5)

第１３回　音響効果(6)

第１４回　実写合成(1)　Live2Dアニメーションに実写背景を合成する

第１５回　実写合成(2)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　小松﨑　笑帆　（非常勤講師）
実務経験：　映像制作会社にて3DCGによる映像制作事業に携わる。
現在はフリーランスの3DCGデザイナーとして活動中。

科目名　：　**表現技法演習Ⅱ　CG制作　Ⅱ**

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　3DCGの技術を研究し、新しい表現手法を学習する
作品の完成度を高めるために必要な要素を理解する

■到達目標：　より高度な技術に基づく独自の表現手法を身に付ける

■授業計画：

第１回　オリエンテーション　スピードモデリング

第２回　新しい技法の研究(1)　パーティクル、プロシージャル

第３回　新しい技法の研究(2)　物理演算、その他アドオンの使用

第４回　新しい技法の研究(3)　プレゼンテーション

第５回　新しい技法の研究(4)　ブラッシュアップ

第６回　3DCGによる一枚絵の制作(1)　構図とテーマ、モチーフの考察

第７回　3DCGによる一枚絵の制作(2)　モデリング作業

第８回　3DCGによる一枚絵の制作(3)　モデリング作業

第９回　3DCGによる一枚絵の制作(4)　レイアウト・プレゼンテーション

第１０回　フリーテーマによる3DCG制作(1)　リファレンス収集

第１１回　フリーテーマによる3DCG制作(2)

第１２回　フリーテーマによる3DCG制作(3)

第１３回　フリーテーマによる3DCG制作(4)

第１４回　フリーテーマによる3DCG制作(5)　プレゼンテーション

第１５回　フリーテーマによる3DCG制作(6)　ブラッシュアップ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　中村　藍　（非常勤講師）
実務経験：　ゲーム制作会社、広告デザイン会社を経て、現在はフリーランスの
イラストレーター・デザイナーとして活動中。

科目名　：　表現技法演習Ⅲ　デザインナレッジ

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　コンペ応募等、社会に関わるデザインを制作する
デザインに関わる広い分野での知識を学ぶ

■到達目標：　得られた知識を正しく理解し、デザイン製作に反映できるようになる

■授業計画：

第１回　コンペ応募作品製作1(1)　指定したコンペへの応募作品製作　コンセプトの設定

第２回　コンペ応募作品製作1(2)　実制作

第３回　コンペ応募作品製作1(3)　作品完成

第４回　テーマに基づく作品制作(1)　コンセプトの設定・アイディア出し

第５回　テーマに基づく作品制作(2)　実制作

第６回　テーマに基づく作品制作(3)　発表

第７回　テーマに基づく作品制作(4)　ブラッシュアップ

第８回　コンペ応募作品製作2(1)　コンセプトの設定

第９回　コンペ応募作品製作2(2)　アイディアのブラッシュアップ

第１０回　コンペ応募作品製作2(3)　実制作

第１１回　コンペ応募作品製作2(4)　作品講評

第１２回　卒業制作案作成(1)

第１３回　卒業制作案作成(2)

第１４回　卒業制作案作成(3)

第１５回　卒業制作案作成(4)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　池上　卓　（非常勤講師）
実務経験：　合同会社Taku.design代表。
グラフィックデザイナー／アートディレクターとしてデザイン全般に携わる。

科目名　：　専門技術演習Ⅰ　DTP演習

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　Illustratorの操作を中心に画像と文字を組み合わせた
デザインについて学習する

■到達目標：　DTPに関する正しい知識を理解し
ターゲットに対する効果的なデザインができるようになる

■授業計画：

第１回　オリエンテーション　DTPについて

第２回　ポートフォリオのブラッシュアップ(1)

第３回　ポートフォリオのブラッシュアップ(2)

第４回　ポートフォリオのブラッシュアップ(3)

第５回　画像解像度について

第６回　文字組とフォント(1)　基本の文字組と文字詰

第７回　文字組とフォント(2)　フォントの変形

第８回　文字組とフォント(3)　タイポグラフィ

第９回　文字組とフォント(4)　ロゴデザイン

第１０回　文字組とフォント(5)　ロゴデザイン

第１１回　文字組とフォント(6)　ロゴデザイン

第１２回　画面構成(1)　画像と文字の配置

第１３回　画面構成(2)　ポスター制作

第１４回　画面構成(3)　ポスター制作

第１５回　画面構成(4)　ポスター制作

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　小野寺　圭介　（非常勤講師）
実務経験：　ディレクター、プロデューサーとして広告映像制作を手掛ける。
TVCM制作、WebCM制作、ショートフィルム制作等。

科目名　：	専門技術演習Ⅱ　モーショングラフィックス

履修形態：　選択
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　映像作品をもとに映像の基本的な組み立て方と演出について学ぶ

■到達目標：　映像制作の把握と映像演出の習得

■授業計画：

第１回　モーショングラフィックスについて
第２回　親子コンポジションとカメラ―レイヤー　パペットピンツール
第３回　ショットサイズとアングル(1)
第４回　ショットサイズとアングル(2)
第５回　ショットサイズとアングル(3)
第６回　カメラワーク
第７回　UIモーショングラフィックス
第８回　アルファマット　マット合成について
第９回　モーショントラッキング
第１０回　絵コンテ(1)
第１１回　絵コンテ(2)
第１２回　交通安全動画の制作（1）
第１３回　交通安全動画の制作（2）
第１４回　交通安全動画の制作（3）
第１５回　交通安全動画の制作（4）

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　大澤　龍一　（非常勤講師）
実務経験：　ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名　：　**専門技術演習Ⅳ　3Dビジュアライゼーション　Ⅰ**

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　MAYAとSubstance 3D Painterの制作技術を学ぶ

■到達目標：　観察力を鍛えてより精度の高いフォトリアルCGの制作技術を身に付ける

■授業計画：

第１回　MAYAの基本操作(1)

第２回　MAYAの基本操作(2)

第３回　Substance 3D Painterの基本操作(1)

第４回　Substance 3D Painterの基本操作(2)　Blenderへの反映

第５回　Substance 3D Painterの基本操作(3)

第６回　コンポジットノード

第７回　カメラについて　被写界深度とボリューム

第８回　ハイモデルからのNormalMap作成

第９回　Eeveeについて(1)　CyclesからEeveeへ

第１０回　Eeveeについて(2)　Eeveeの知識をUnityで応用

第１１回　フォトリアル3DCGの制作(1)

第１２回　フォトリアル3DCGの制作(2)

第１３回　フォトリアル3DCGの制作(3)

第１４回　フォトリアル3DCGの制作(4)

第１５回　フォトリアル3DCGの制作(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　アニメ・ゲームクリエーター専攻
担当教員：　大澤　龍一　（非常勤講師）
実務経験：　ゲーム開発企業を経て、現在はフリーランス。
3DCGデザイナーとしてゲーム用CGモデル制作、映像制作、技術書執筆等を行う。

科目名　：	専門技術演習Ⅴ　3Dビジュアライゼーション　Ⅱ

履修形態：　必修
授業形態：　演習
履修学年：　２年次
開講学期：　前期
授業時数：　６０時間
単　　位：　２単位

■科目概要：　MAYAとSubstance 3D Painterの制作技術を学ぶ

■到達目標：　観察力を鍛えてより精度の高いフォトリアルCGの制作技術を身に付ける

■授業計画：

第１回　MAYAの基本操作(1)

第２回　MAYAの基本操作(2)

第３回　Substance 3D Painterの基本操作(1)

第４回　Substance 3D Painterの基本操作(2)　Blenderへの反映

第５回　Substance 3D Painterの基本操作(3)

第６回　コンポジットノード

第７回　カメラについて　被写界深度とボリューム

第８回　ハイモデルからのNormalMap作成

第９回　Eeveeについて(1)　CyclesからEeveeへ

第１０回　Eeveeについて(2)　Eeveeの知識をUnityで応用

第１１回　フォトリアル3DCGの制作(1)

第１２回　フォトリアル3DCGの制作(2)

第１３回　フォトリアル3DCGの制作(3)

第１４回　フォトリアル3DCGの制作(4)

第１５回　フォトリアル3DCGの制作(5)

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点

対象学科：　マルチメディアデザイン学科
対象専攻：　ゲームCGクリエイター専攻
担当教員：　宮崎　昭人　（非常勤講師）
実務経験：　Just English Press Ltd.代表取締役。翻訳業務（観光・ビジネス・科学・法務分野等）、海外とのやり取り代行、外国語コンテンツ制作、企業向け英会話講座

科目名　：　英会話

履修形態：　必修
授業形態：　講義
履修学年：　１年次
開講学期：　前期
授業時数：　３０時間
単　　位：　１単位

■科目概要：　義務教育で習った英語の基本を再確認し、芸術分野、デザイン分野の職業の中で、英語を使用する場面に必要な英語力を習得する。

■到達目標：　英語力の自信を深め、自力でも能力を高めることができるようになるとともに、交換留学生などと積極的に異文化交流ができるような教養を育む

■授業計画：

第1回　はじめに：仕事のシーンで間違った英語を使ってしまわない感覚を磨く

第2回　身の回りの英語：会社名、ブランド名、商品名に使われている英語の意味

第3回　英会話基礎：日本語の中の外来語の多さを理解し、英会話の基礎を学ぶ

第4回　品詞の理解：辞書の使い方

第5回　品詞別重要ポイント①：名詞、冠詞、代名詞の正しい使い方

第6回　スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例

第7回　品詞別重要ポイント②：動詞（be動詞、一般動詞）、助動詞の使い方

第8回　スペルミス防止：作品のタイトル、チラシ、ポスター、看板等に見られる誤表記事例

第9回　品詞別重要ポイント④：接続詞、形容詞、副詞、前置詞、接続詞の使い方

第10回　翻訳：翻訳の種類（直訳、意訳、超訳とはどのようなものかを理解する）

第11回　翻訳：自動的に翻訳される機械翻訳の問題点を理解し、使い方のコツを習得

第12回　自己紹介

第13回　口語英語表現、英語を必要とする様々なシーン

第14回　日常で使用する英語：住所表記、入国カード、日本食の英語表現

第15回　まとめ

■教科書：

■参考書：

■成績評価：　出席状況、取り組み姿勢、提出課題作品の達成度、等を総合的に評価する。

■関連科目：

■履修上の留意点