

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

専門課程 マルチメディアデザイン学科 アニメ・ゲームクリエイター専攻

授業科目名	区分		配当年次 ・学期	授業時数
	必修	選択		
デザイン基礎Ⅳ ベーシックデザイン	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅰ Photoshop基礎	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅱ Illusutrador基礎	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅲ 人物作画	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅳ 作画技法基礎	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅴ blender基礎	○		1年・前期	60
基礎技術演習Ⅵ 映像制作基礎	○		1年・前期	60
応用技術演習Ⅱ キャラクタデザイン	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅲ Live2D基礎	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅴ Photoshop応用	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅵ 作画技法応用	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅶ blender応用 Ⅰ	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅷ blender応用 Ⅱ	○		1年・後期	60
応用技術演習Ⅸ 映像制作応用	○		1年・後期	60
表現技法演習Ⅱ 映像制作 Ⅱ	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅱ モーショングラフィックス	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン演習	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅳ 3Dビジュアライゼーション	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅴ 3Dビジュアライゼーション	○		2年・前期	60
英会話	○		1年・前期	30
合 計				1020

様式第 2 号の 3 【(3)厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表】

学校名	北海道芸術デザイン専門学校
設置者名	学校法人 美専学園

○厳格かつ適正な成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業科目について、授業の方法及び内容、到達目標、成績評価の方法や基準その他の事項を記載した授業計画書(シラバス)を作成し、公表していること。	
(授業計画書の作成・公表に係る取組の概要) ■授業計画の作成 ・各教科指導担当教員がシラバスを作成し教務部へ提出。 ・シラバス記載内容：指導担当者と実務経験/授業概要/到達目標/授業計画/評価方法/履修上の留意点等。 ・シラバスは、以下の PDCA サイクルに基づき策定。 1 月：教育課程編成委員会で各専攻教育課程試案を提示、外部委員と意見交換。 3 月：新年度教育課程に基づいて各教科の指導内容等を協議・確認する講師会議を実施。8 月：教育課程編成委員会で運用中の教育課程について状況を報告し、助言を踏まえ必要に応じ改善を実施。 ■授業計画の公表 ・各専攻の教科目概要 PDF を公式 HP で公開 ・各専攻シラバスを公式 HP で公開	
授業計画書の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/about/public_data/ ※上記ページから専攻別のリンクあり
2. 学修意欲の把握、試験やレポート、卒業論文などの適切な方法により、学修成果を厳格かつ適正に評価して単位を与え、又は、履修を認定していること。	
(授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要) 学則第 12 条・13 条に基づき以下の方法で認定。 ■各教科の履修認定 ・到達目標に対する達成度/出席状況/課題提出状況を総合的に勘案。 ・評価方法等は入学後のクラスオリエンテーションで各担任が学生へ周知。 ・各教科の評定等は成績表に記載し、学期末に保護者へ送付。 ■進級の認定 ・進級制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 ・評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および合否は校内に掲示。 ・審査会の集計結果を踏まえ、進級要件を満たしているか認定会議で判定。	

3. 成績評価において、GPA等の客観的な指標を設定し、公表するとともに、成績の分布状況の把握をはじめ、適切に実施していること。 (客観的な指標の設定・公表及び成績評価の適切な実施に係る取組の概要) ■客観的な指標の設定・公表 ・履修科目の5段階の成績評価をつぎの配点でGP(ポイント)化する。 秀→4.0 優→3.0 良→2.0 可→1.0 不可→0 GPAは次の計算式に従い算出する。 $GPA = (GP \times \text{科目の単位数}) / \text{履修科目の単位数の合計}$ ※不可・不合格と判定されたり履修を中止した授業科目はGP=0とする。 ■成績評価の適切な実施に係る取組 ・成績管理システムに上記GPA算出式によるGPA帳票出力を開発 ・GPA帳票により成績分布状況を的確に把握し、期末時に指導可能な体制を整備	
客観的な指標の算出方法の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/know/files/pdf_grade_2021.pdf
4. 卒業の認定に関する方針を定め、公表するとともに、適切に実施していること。 (卒業の認定方針の策定・公表・適切な実施に係る取組の概要) ■卒業認定の方針 ・卒業制作作品に専攻の特性が活かされているか、在学期間中の集大成としてふさわしい成果物かどうか、各専攻の最終審査に基づき可否を判定。出席率・卒業制作以外の課題提出状況等、他の要件も勘案し卒業を認定。 ■卒業の認定に係る取組 ・卒業制作要項に基づき、所定期間内で制作した提出物を審査会で評価。 ・評価方法等は事前に要項で学生に明示、集計表および可否は校内に掲示。 ・審査会の集計結果を踏まえ、卒業要件を満たしているか認定会議で判定。	
卒業の認定に関する方針の公表方法	https://bisen-g.ac.jp/know/files/pdf_promotion_2021.pdf

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 | デザイン制作① ペーパークラフトの組み立て |
| 第4回 | デザイン制作② コラージュ技法を使い平面構成を体験 |
| 第5回 | デザイン基礎知識① ビジュアル表現方法とレイアウトを学ぶ |
| 第6回 | デザイン基礎知識② 作品制作 |
| 第7回 | デザイン基礎知識③ カラーコピーを理解 |
| 第8回 | デザイン基礎技術① 文字をレイアウトするスキルの必要性和理解 |
| 第9回 | デザイン基礎技術② オリジナル名刺制作 |
| 第10回 | デザイン基礎技術③ 文字詰め、レイアウト技術の習得 |
| 第11回 | デザイン基礎技術④ 名刺交換会実施 ビジネスマナーレクチャー |
| 第12回 | デザイン基礎技術⑤ 校外学習 クロッキー |
| 第13回 | デザイン基礎技術⑥ スケッチをもとにキャラクターデザイン |
| 第14回 | デザイン基礎技術⑦ オリジナル雑貨制作 |
| 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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム制作企業、広告制作企業等を経て、現在はフリーランス。
イラストレーション制作、DTPデザイン等を請け負う。

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 | オリエンテーション／本講義の概要と今後の課題と提出方法などの説明 |
| 第2回 | レイヤー操作・編集・仕上げ① 概念、操作法 |
| 第3回 | レイヤー操作・編集・仕上げ② 作品完成までの流れを実践 |
| 第4回 | 写真合成・加工① 写真合成の基本操作 |
| 第5回 | 写真合成・加工② 写真合成の応用 |
| 第6回 | 写真合成・加工③ マスク・調整レイヤー・フィルターの理解 |
| 第7回 | 選択範囲・マスク① 各種選択範囲コマンドとマスクの概念 |
| 第8回 | 選択範囲・マスク② 画像による選択範囲の選び方・操作方法 |
| 第9回 | レイヤースタイル・エフェクト① 類似手法との使い分け |
| 第10回 | カードイラスト① 差分含めたカードイラストを制作 |
| 第11回 | カードイラスト② エフェクトの使用 |
| 第12回 | ゲーム画面・インターフェース① テーマ・コンセプトの思案 |
| 第13回 | ゲーム画面・インターフェース② 世界観・ジャンルの設定 |
| 第14回 | ゲーム画面・インターフェース③ 画面制作 |
| 第15回 | 講評／授業のまとめ |

■教科書： 教科書は使用しません。適宜資料を配布します。

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 中田 千亜姫 (非常勤講師)
実務経験： 広告制作企業勤務を経て、現在はフリーランス。
Webデザイン、コーディング、DTP等を手掛ける。

科目名：	基礎技術演習Ⅱ Illusutrador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： Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ

■到達目標： Illustratorのパスツール、配置など基本的な技術の習得
Photoshop等のアプリケーションとの違いと効果的な連携を理解する

■授業計画：

- 第1回 基本操作(1) ベクター画像とビットマップ画像について
- 第2回 基本操作(2) ベジェ曲線の理解
- 第3回 基本操作(3) 各種パスツールの使用方法
- 第4回 基本操作(4) パスファインダの有効活用
- 第5回 基本操作(5) オブジェクトの変形とブレンドツール
- 第6回 画像制作(1) 画像の配置
- 第7回 画像制作(2) レイアウトの基礎
- 第8回 画像制作(3) テキストツールの理解
- 第9回 ポスター制作(1) デザインコンセプトを考える
- 第10回 ポスター制作(2) フォントからのロゴ作成
- 第11回 ポスター制作(3) 印刷について
- 第12回 ロゴタイプの作成(1) ターゲットとコンセプトの設定
- 第13回 ロゴタイプの作成(2) アイディアを広げる方法
- 第14回 ロゴタイプの作成(3) バリエーションの作成
- 第15回 ロゴタイプの作成(4) プレゼンテーション

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 菊池 有騎 (非常勤講師)
実務経験： アニメーション制作会社所属。アニメーション作品の動画、原画、プロップデザイン等を担当。

科目名：	基礎技術演習Ⅲ 人物作画
------	--------------

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： 人体の構造とバランスを学ぶ
透視図法について学習する

■到達目標： 奥行のある立体的な空間を想定し、そこに人物を配置した作画ができる
人体の正確なプロポーション、骨格および筋肉の構造を理解する

■授業計画：

- | | |
|------|---------------------------------|
| 第1回 | 考えて描くこと(1)感性まかせではなく理詰めの作画を行う |
| 第2回 | 考えて描くこと(2)観察すること |
| 第3回 | 考えて描くこと(3)余白、完成のバランス、対比について |
| 第4回 | 人体構造基礎(1)頭部を中心に筋骨についての解説 |
| 第5回 | 人体構造基礎(2)身体を中心に筋骨についての解説 |
| 第6回 | 三面図の作成(1)人体基礎構造の応用 |
| 第7回 | 三面図の作成(2) |
| 第8回 | 表情集作成 頭部を中心に様々な角度と表情で描く |
| 第9回 | ポーズと構図(1) より動きのあるポーズと魅力的な構図を考える |
| 第10回 | ポーズと構図(2) |
| 第11回 | ポーズと構図(3) |
| 第12回 | 空間と対比(1) パースと対比、背景・空間の描き方 |
| 第13回 | 空間と対比(2) アイレベルと透視図法について |
| 第14回 | 空間と対比(3) |
| 第15回 | 空間と対比(4) |

■教科書： ソッカの美術解剖学ノート

■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 | 上半身を描く(1) 写真を基に作画、コピック着彩 |
| 第10回 | 上半身を描く(2) 写真を基に作画、コピック着彩 |
| 第11回 | 上半身を描く(3) 写真を基に作画、コピック着彩 |
| 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： ソッカの美術解剖学ノート

■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：	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： 3Dモデリングの習得、静止画の撮影

■到達目標： Blenderを用いて、3DCGの制作工程を学び、扱えるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------------------------|
| 第1回 | blender基礎(1) ダウンロードとプリミティブモデリング |
| 第2回 | blender基礎(2) ペアレントと原点 |
| 第3回 | blender基礎(3) ライトとカメラ |
| 第4回 | blender基礎(4) Cyclesについて |
| 第5回 | モデリング基礎(1) 編集モードで建物を作る |
| 第6回 | モデリング基礎(2) モディファイアを使う |
| 第7回 | モデリング基礎(3) UV展開とテクスチャペイント |
| 第8回 | モデリング基礎(4) マテリアルについて |
| 第9回 | モデリング練習(1) 再現モデリング |
| 第10回 | モデリング練習(2) |
| 第11回 | モデリング練習(3) マテリアル設定 |
| 第12回 | モデリング練習(4) |
| 第13回 | モデリング練習(5) ライティングとレンダリング |
| 第14回 | スカルプトモデリング(1) |
| 第15回 | スカルプトモデリング(2) レンダリングして提出 |

■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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
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 | 音楽に合わせた編集 |
| 第7回 | 文字のオフセット |
| 第8回 | 文字アニメーション編集 |
| 第9回 | エフェクトの解説 |
| 第10回 | 手描き風アニメーション |
| 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 | 映像加工(1) |
| 第15回 | 映像加工(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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 菊池 有騎 (非常勤講師)
実務経験： アニメーション制作会社所属。
アニメーション作品の動画、原画、プロップデザイン等を担当。

科目名：	応用技術演習Ⅱ キャラクタデザイン
------	-------------------

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： どのような点がキャラクタの魅力となり得るのかを理解し、デザインに反映させる手段を学ぶ。

■到達目標： 与えられたテーマを正しく理解し適切な意図を反映させたキャラクタデザインができるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | キャラクタの魅力(1) 人の目を引くキャラクタデザインを考える。 |
| 第2回 | キャラクタの魅力(2) |
| 第3回 | キャラクタの魅力(3) |
| 第4回 | 老若男女の描き分け(1) 年齢と性別による特徴を理解した上で描き分けを行う。 |
| 第5回 | 老若男女の描き分け(2) |
| 第6回 | 老若男女の描き分け(3) |
| 第7回 | 老若男女の描き分け(4) |
| 第8回 | モチーフのあるキャラクタ(1) 動物、無生物などをデザインモチーフとしたキャラクタをイ |
| 第9回 | モチーフのあるキャラクタ(2) |
| 第10回 | モチーフのあるキャラクタ(3) |
| 第11回 | モチーフのあるキャラクタ(4) |
| 第12回 | 対照的なキャラクタ(1) 属性、体格、年齢など、対となることを前提としたキャラクタデザ |
| 第13回 | 対照的なキャラクタ(2) |
| 第14回 | 対照的なキャラクタ(3) |
| 第15回 | 対照的なキャラクタ(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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム制作企業、広告制作企業等を経て、現在はフリーランス。
イラストレーション制作、DTPデザイン等を請け負う。

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 | 写真合成・加工(1) マットペイントの作成 |
| 第2回 | 写真合成・加工(2) コンセプトアートの作成 |
| 第3回 | 写真合成・加工(3) |
| 第4回 | 写真合成・加工(4) |
| 第5回 | 写真合成・加工(5) プレゼンテーション 講評 |
| 第6回 | 広告ビジュアル(1) 写真素材をアニメ用背景画に加工 |
| 第7回 | 広告ビジュアル(2) フィルタによる色調補正 |
| 第8回 | 広告ビジュアル(3) ライティングとパースの調整 |
| 第9回 | 広告ビジュアル(4) 映画ポスターの作成 |
| 第10回 | 広告ビジュアル(5) |
| 第11回 | 広告ビジュアル(6) 仕上げ・プレゼン・講評 |
| 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： Photoshopクリエイター能力認定試験問題集

■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生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) 色鉛筆による着色 |
| 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 | アニメのキャラクタを作る(1) キャラクタと動物のイラストを制作 |
| 第7回 | アニメのキャラクタを作る(2) |
| 第8回 | アニメのキャラクタを作る(3) |
| 第9回 | アニメのキャラクタを作る(4) |
| 第10回 | アニメのキャラクタを作る(5) |
| 第11回 | アニメのキャラクタを作る(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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
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Ⅶ blender応用 I
------	---------------------

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 | blenderの機能を知る(1) キーフレームアニメーション |
| 第2回 | blenderの機能を知る(2) キーフレームアニメーション |
| 第3回 | blenderの機能を知る(3) キーフレームアニメーション |
| 第4回 | 写実的なモデリング(1) |
| 第5回 | 写実的なモデリング(2) |
| 第6回 | 写実的なモデリング(3) |
| 第7回 | 現実的な質感設定について(1) 物理ベースレンダリングとはなにか |
| 第8回 | 現実的な質感設定について(2) モデルにリアルな質感を設定する |
| 第9回 | 現実的な質感設定について(3) |
| 第10回 | 精確なモデリング(1) |
| 第11回 | 精確なモデリング(2) |
| 第12回 | 精確なモデリング(3) |
| 第13回 | 精確なモデリング(4) |
| 第14回 | 精確なモデリング(5) |
| 第15回 | 精確なモデリング(6) |

■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Ⅶ blender応用Ⅱ
------	--------------------

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 | blenderの機能を知る(1) キーフレームアニメーション |
| 第2回 | blenderの機能を知る(2) キーフレームアニメーション |
| 第3回 | blenderの機能を知る(3) キーフレームアニメーション |
| 第4回 | 写実的なモデリング(1) |
| 第5回 | 写実的なモデリング(2) |
| 第6回 | 写実的なモデリング(3) |
| 第7回 | 現実的な質感設定について(1) 物理ベースレンダリングとはなにか |
| 第8回 | 現実的な質感設定について(2) モデルにリアルな質感を設定する |
| 第9回 | 現実的な質感設定について(3) |
| 第10回 | 精確なモデリング(1) |
| 第11回 | 精確なモデリング(2) |
| 第12回 | 精確なモデリング(3) |
| 第13回 | 精確なモデリング(4) |
| 第14回 | 精確なモデリング(5) |
| 第15回 | 精確なモデリング(6) |

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 菊池 有騎 (非常勤講師)
実務経験： アニメーション制作会社所属。
アニメーション作品の動画、原画、プロップデザイン等を担当。

科目名：	表現技法演習Ⅱ 映像制作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： 映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う

■到達目標： 人に求められる映像を企画立案する発想力を身に付ける
得意とする映像制作技術を伸ばし自分の武器とする

■授業計画：

- | | |
|------|-------------------------------------|
| 第1回 | フリーテーマによる映像制作1(1) 企画立案 |
| 第2回 | フリーテーマによる映像制作1(2) 実制作作業 |
| 第3回 | フリーテーマによる映像制作1(3) 仕上げ作業 |
| 第4回 | フリーテーマによる映像制作1(4) プレゼンテーション |
| 第5回 | フリーテーマによる映像制作2(1) 企画立案 得意な技術を活かした企画 |
| 第6回 | フリーテーマによる映像制作2(2) 実制作作業 |
| 第7回 | フリーテーマによる映像制作2(3) 仕上げ作業 |
| 第8回 | フリーテーマによる映像制作2(4) プレゼンテーション |
| 第9回 | フリーテーマによる映像制作3(1) 企画立案 新しい技術に挑戦する |
| 第10回 | フリーテーマによる映像制作3(2) 実制作作業 |
| 第11回 | フリーテーマによる映像制作3(3) 仕上げ作業 |
| 第12回 | フリーテーマによる映像制作4(1) 企画立案 集大成としての作品 |
| 第13回 | フリーテーマによる映像制作4(2) 実制作作業 |
| 第14回 | フリーテーマによる映像制作4(3) 仕上げ作業 |
| 第15回 | フリーテーマによる映像制作4(4) プレゼンテーション |

■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：	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 | 照明と色調補正 |
| 第4回 | オーディオスペクトラム(1) |
| 第5回 | オーディオスペクトラム(2) |
| 第6回 | アルファマット系 |
| 第7回 | 実写合成によるモーショングラフィックス(1) |
| 第8回 | 実写合成によるモーショングラフィックス(2) |
| 第9回 | 実写合成によるモーショングラフィックス(3) |
| 第10回 | グラフ・アニメーション(1) |
| 第11回 | グラフ・アニメーション(2) |
| 第12回 | モニターグラフィックス |
| 第13回 | 交通安全動画の制作(1) |
| 第14回 | 交通安全動画の制作(2) |
| 第15回 | 交通安全動画の制作(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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
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：	専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン演習
------	-------------------

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： ゲームエンジンを用いたリアルタイムグラフィックの学習

■到達目標： ゲームエンジンへモデルデータを送り適切な設定をできるようになる

■授業計画：

- 第1回 Unity、UE4、Clusterの基本操作について
- 第2回 Unityの基本操作とVRMファイルについて
- 第3回 アバターデザインとモデル制作(1)
- 第4回 アバターデザインとモデル制作(2)
- 第5回 アバターデザインとモデル制作(3)
- 第6回 アバターデザインとモデル制作(4)
- 第7回 アバターデザインとモデル制作(5)
- 第8回 アバターデザインとモデル制作(6)
- 第9回 ワールドのデザインと制作(1)
- 第10回 ワールドのデザインと制作(2)
- 第11回 ワールドのデザインと制作(3)
- 第12回 ワールドのデザインと制作(4)
- 第13回 UnrealEngine4について(1) 基本操作について
- 第14回 UnrealEngine4について(2) モデルの読み込みとマテリアルノード
- 第15回 UnrealEngine4について(3) カメラの設定とレンダリング

■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：	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： Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作

■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 | SubstancePainterの基本操作 |
| 第2回 | SubstancePainter応用(1) モデリング |
| 第3回 | SubstancePainter応用(2) |
| 第4回 | SubstancePainter応用(3) 観察と質感の作り分け |
| 第5回 | SubstancePainter応用(4) |
| 第6回 | ライティングとカメラ(1) |
| 第7回 | ライティングとカメラ(2) |
| 第8回 | 静止画作品制作(1) |
| 第9回 | 静止画作品制作(2) |
| 第10回 | 静止画作品制作(3) |
| 第11回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(1) |
| 第12回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(2) |
| 第13回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(3) |
| 第14回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(4) |
| 第15回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(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：	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： Blenderを用いたフォトリアルCG作品の制作

■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 | SubstancePainterの基本操作 |
| 第2回 | SubstancePainter応用(1) モデリング |
| 第3回 | SubstancePainter応用(2) |
| 第4回 | SubstancePainter応用(3) 観察と質感の作り分け |
| 第5回 | SubstancePainter応用(4) |
| 第6回 | ライティングとカメラ(1) |
| 第7回 | ライティングとカメラ(2) |
| 第8回 | 静止画作品制作(1) |
| 第9回 | 静止画作品制作(2) |
| 第10回 | 静止画作品制作(3) |
| 第11回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(1) |
| 第12回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(2) |
| 第13回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(3) |
| 第14回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(4) |
| 第15回 | スカルプトモデリングとリトポロジー(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う感覚を磨く |
| 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： プリント配布

■参考書： 辞書があれば望ましい

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	デザイン基礎Ⅰ 一般教養
------	--------------

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： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： デザインの基礎となる基本的な概念を学ぶ
社会人として必要なビジネスシーンでの一般常識を知る

■到達目標： それぞれの媒体での根幹となる知識を習得する
社会人に相応しい常識を得る

■授業計画：

- | | |
|------|-------------------------------|
| 第1回 | アニメーションの歴史(1) 映像作品の歴史とアニメーション |
| 第2回 | アニメーションの歴史(2) 近年のアニメーションとこれから |
| 第3回 | ゲームの歴史(1) 世界初のゲームから黎明期にかけて |
| 第4回 | ゲームの歴史(2) ゲーム業界の移り変わりこれから |
| 第5回 | Webの歴史(1) WWWの成り立ちと仕組み |
| 第6回 | Webの歴史(2) これからの時代のWeb |
| 第7回 | ビジネスマナー(1) 社会人としての考え方について |
| 第8回 | ビジネスマナー(2) ビジネス能力検定にむけて |
| 第9回 | ビジネスマナー(3) ビジネス能力検定にむけて |
| 第10回 | 色彩学(1) 色のなりたち |
| 第11回 | 色彩学(2) RGBとCMYK |
| 第12回 | 色彩学(3) アルベドとメタリック、ラフネス |
| 第13回 | 色彩学(4) 色の表示方法 |
| 第14回 | 色彩学(5) 色の知覚的効果と心理的効果 |
| 第15回 | 色彩学(6) 色彩調和 |

■教科書： 2021年版 ビジネス能力検定公式ジョブパス3級公式テキスト，Color Master BASIC

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	デザイン基礎Ⅱ マルチメディア概論
------	-------------------

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： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 新しいものを作り出すために必要となる考え方と基礎知識を学び、実践を通して発想法を学ぶ

■到達目標： 多様化したメディアについて最新の状況を理解し、今後の動向について各自の考えを持つ

■授業計画：

- | | |
|------|-------------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション この授業について |
| 第2回 | 言葉による伝達(1) 味覚を言葉で表現する |
| 第3回 | 言葉による伝達(2) 図形を言葉で表現する |
| 第4回 | ターゲットとコンセプト(1) コンセプトを集める |
| 第5回 | ターゲットとコンセプト(2) コンセプトを分類する |
| 第6回 | ターゲットとコンセプト(3) コンセプトを生み出す |
| 第7回 | ゲーム企画基礎(1) 遊びの四分類 |
| 第8回 | ゲーム企画基礎(2) 不公平なルール |
| 第9回 | ゲーム企画基礎(3) 実践とブラッシュアップ |
| 第10回 | 基礎デザイン(1) デザインとは何か？ |
| 第11回 | 基礎デザイン(2) 三分割グリッドを利用した画面レイアウト |
| 第12回 | 基礎デザイン(3) 三分割グリッドを利用した画面レイアウト |
| 第13回 | 基礎デザイン(4) Illustratorによる平面構成 |
| 第14回 | 基礎デザイン(5) Illustratorによる平面構成 |
| 第15回 | 基礎デザイン(6) Illustratorによる平面構成 |

■教科書： スカルプターのための美術解剖学

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名：	デザイン基礎Ⅲ デッサン基礎
------	----------------

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： デッサンの基本的理論と技法を理解する
確かなデッサン力を身につけ、制作の技術的根拠とする

■到達目標： パースを理解し、正しいプロポーションで描けるようになる
立体を面でとらえ、コントラストにより空間を表現できるようになる

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | オリエンテーション／用具の取扱いと基本演習 |
| 第2回 | 立方体、円柱、球① デッサンの基本的理論と技法、パース(遠近法)の基本 |
| 第3回 | 立方体、円柱、球② パース、角度、比率の計測。明度差、稜線、面密度。 |
| 第4回 | 複数の個体① 構図とプロポーション |
| 第5回 | 複数の個体② 直方体と円柱、楕円のパース |
| 第6回 | 美術解剖学(人体・動物)① 人間と動物の解剖学的構造、次週動物クロッキーのため |
| 第7回 | 美術解剖学(人体・動物)② 動物園にて動物クロッキー |
| 第8回 | 複数の個体③ 明度差、稜線、面密度の意識 |
| 第9回 | 複数の個体④ 空間、質感を表現 |
| 第10回 | 複数の個体⑤ 講評会 |
| 第11回 | 人物クロッキー 線で形をとらえ短時間(10分)で人物を描く |
| 第12回 | 質感の異なる個体① 構図とプロポーション |
| 第13回 | 質感の異なる個体② 直方体と円柱、楕円のパース |
| 第14回 | 質感の異なる個体③ ガラスや金属の硬さ、光、映り込みの表現 |
| 第15回 | 質感の異なる個体④ 柔らかい素材の質感 |

■教科書： スカルプターのための美術解剖学，ソッカの美術解剖学ノート

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	応用技術演習Ⅰ モーションデザイン
------	-------------------

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： 物理法則と人体工学に基づく動きの原理原則を学ぶ

■到達目標： デフォルメされたアニメーションに感じられる「リアルさ」の正体を知る

■授業計画：

- 第1回 感性の法則と重力加速度
- 第2回 ボールのアニメーション(1)
- 第3回 ボールのアニメーション(2) スクワッシュ&ストレッチ
- 第4回 スローインスローアウト
- 第5回 人物のアニメーション(1) 重心
- 第6回 人物のアニメーション(2) ジャンプ
- 第7回 人物のアニメーション(3) 歩く
- 第8回 人物のアニメーション(4) 演技
- 第9回 乗り物のアニメーション(1) 飛行機
- 第10回 乗り物のアニメーション(2) 飛行機
- 第11回 乗り物のアニメーション(3) 車
- 第12回 乗り物のアニメーション(4) 車
- 第13回 人物のアニメーション(5) 複数の人物
- 第14回 人物のアニメーション(6) アクション
- 第15回 人物のアニメーション(7) ショートムービー

■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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名：	応用技術演習Ⅳ デッサン応用
------	----------------

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： デッサンの基本的理論と技法を理解する
確かなデッサン力を身に付け、制作の技術的根拠とする
- 到達目標： パースを理解し正しいプロポーションで描く
明度差と量感、コントラストによる空間と存在感を表現する

■授業計画：

- 第1回 石膏像(1) 木炭による石膏デッサン 道具の使い方
- 第2回 石膏像(2) 人体頭部の構造
- 第3回 石膏像(3) ヴィーナス、アグリッパ等の石膏像の説明
- 第4回 石膏像(4) デスケルで各パーツの位置を確認
- 第5回 人物クロッキー(1) 線で形をとらえて描く 短時間(10分)で人物を描く
- 第6回 石膏像(5) 形をとる
- 第7回 石膏像(6) 中心線など追加し正確さを意識
- 第8回 石膏像(7) 髪の毛を描き全体の位置を確認
- 第9回 石膏像(8) 塗り
- 第10回 石膏像(9) 仕上げ
- 第11回 石膏像(10) 批評会
- 第12回 人物クロッキー(2) 線で形をとらえて描く 短時間(10分)で人物を描く
- 第13回 色画用紙に描く小静物画(1) 色画用紙、白・黒色鉛筆使用
- 第14回 色画用紙に描く小静物画(2) 色画用紙に描く小静物画
- 第15回 講評／授業のまとめ

■教科書： スカルプターのための美術解剖学

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	応用技術演習Ⅹ キャラクタモデリング
------	--------------------

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： 3DCGで人型のキャラクタを完成させるまでに必要な工程を学ぶ

■到達目標： キャラクタのデザインから、最終的なレンダリングまでの手順を理解する

■授業計画：

- | | |
|------|----------------------------|
| 第1回 | 3Dキャラクタ制作(1) 顔の制作 |
| 第2回 | 3Dキャラクタ制作(2) |
| 第3回 | 3Dキャラクタ制作(3) 身体 of 制作 |
| 第4回 | 3Dキャラクタ制作(4) |
| 第5回 | 3Dキャラクタ制作(5) 服の制作 |
| 第6回 | 3Dキャラクタ制作(6) 髪 of 制作 |
| 第7回 | 3Dキャラクタ制作(7) |
| 第8回 | 3Dキャラクタ制作(8) ボーンとウェイト |
| 第9回 | 3Dキャラクタ制作(9) |
| 第10回 | 3Dキャラクタ制作(10) ポージングとレンダリング |
| 第11回 | オリジナルデザインのキャラクタモデリング(1) |
| 第12回 | オリジナルデザインのキャラクタモデリング(2) |
| 第13回 | オリジナルデザインのキャラクタモデリング(3) |
| 第14回 | オリジナルデザインのキャラクタモデリング(4) |
| 第15回 | オリジナルデザインのキャラクタモデリング(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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	表現技法演習Ⅰ 映像制作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： 映像制作の企画から実制作、最終的な仕上げまでを行う

■到達目標： 人に求められる映像を企画立案する発想力を身に付ける
得意とする映像制作技術を伸ばし自分の武器とする

■授業計画：

- | | |
|------|-------------------------------------|
| 第1回 | フリーテーマによる映像制作1(1) 企画立案 |
| 第2回 | フリーテーマによる映像制作1(2) 実制作作業 |
| 第3回 | フリーテーマによる映像制作1(3) 仕上げ作業 |
| 第4回 | フリーテーマによる映像制作1(4) プレゼンテーション |
| 第5回 | フリーテーマによる映像制作2(1) 企画立案 得意な技術を活かした企画 |
| 第6回 | フリーテーマによる映像制作2(2) 実制作作業 |
| 第7回 | フリーテーマによる映像制作2(3) 仕上げ作業 |
| 第8回 | フリーテーマによる映像制作2(4) プレゼンテーション |
| 第9回 | フリーテーマによる映像制作3(1) 企画立案 新しい技術に挑戦する |
| 第10回 | フリーテーマによる映像制作3(2) 実制作作業 |
| 第11回 | フリーテーマによる映像制作3(3) 仕上げ作業 |
| 第12回 | フリーテーマによる映像制作4(1) 企画立案 集大成としての作品 |
| 第13回 | フリーテーマによる映像制作4(2) 実制作作業 |
| 第14回 | フリーテーマによる映像制作4(3) 仕上げ作業 |
| 第15回 | フリーテーマによる映像制作4(4) プレゼンテーション |

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 若浜 優子 (専任教員)
実務経験：

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 | 写真撮影実習(1) 絞りとシャッタースピードについて |
| 第5回 | 写真撮影実習(2) 画角と被写界深度 |
| 第6回 | 写真撮影実習(3) カメラアングル |
| 第7回 | 写真撮影実習(4) 作品講評 |
| 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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	表現技法演習Ⅳ CG表現演習
------	----------------

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： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： CGクリエイター検定・ベーシックの合格を目標とし、
コンピューター、3DCG、映像について必要な知識を身につける

■到達目標： CGクリエイター検定ベーシック合格相当の知識を身につける

■授業計画：

- | | |
|------|----------------------------|
| 第1回 | §1 CGとは |
| 第2回 | §2 表現の基礎 |
| 第3回 | §3 2次元CGと写真撮影 2次元CGの基礎 |
| 第4回 | §3 2次元CGと写真撮影 写真撮影とレタッチ |
| 第5回 | §4 3次元CGの制作 マテリアル |
| 第6回 | §4 3次元CGの制作 アニメーション |
| 第7回 | §4 3次元CGの制作 カメラワーク |
| 第8回 | §4 3次元CGの制作 ライティング、レンダリング、 |
| 第9回 | §4 3次元CGの制作 合成、編集 |
| 第10回 | §5 技術の基礎 ハードウェアとソフトウェア |
| 第11回 | §5 技術の基礎 デジタルの基礎 |
| 第12回 | §6 知的財産権 |
| 第13回 | CGクリエイター検定 過去問題解説 |
| 第14回 | CGクリエイター検定 過去問題解説 |
| 第15回 | CGクリエイター検定 試験問題解説 |

■教科書： 入門CGデザイン，CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名：	専門技術演習Ⅰ ドローイング
------	----------------

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： デッサンの発展的理論と技法を学ぶ
美術解剖学に基づくドローイングトレーニング

■到達目標： デッサンの発展的理論と技法の習得
人体の解剖学的理解

■授業計画：

- | | |
|------|------------------------------------|
| 第1回 | 静物デッサン(1) 構図とプロポーション |
| 第2回 | 静物デッサン(2) 陰影とストローク |
| 第3回 | 静物デッサン(3) 量感、質感、空間 |
| 第4回 | 静物デッサン(4) |
| 第5回 | 静物デッサン(5) |
| 第6回 | デッサン(1) 自画像、石膏像、アナトミーフィギュアのいずれかを描く |
| 第7回 | デッサン(2) |
| 第8回 | デッサン(3) |
| 第9回 | デッサン(4) |
| 第10回 | デッサン(5) |
| 第11回 | デッサン(6) |
| 第12回 | 人物デッサン(1) 構図とプロポーション |
| 第13回 | 人物デッサン(2) 構造と質感 |
| 第14回 | 人物デッサン(3) 明度差と稜線 |
| 第15回 | 人物デッサン(4) コントラストによる空間と存在感、質感 |

■教科書： スカルプターのための美術解剖学，ソッカの美術解剖学ノート

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	専門技術演習Ⅵ 3Dモーション演習
------	-------------------

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： 物質・生物のリアリティを感じられるアニメーションを制作する

■到達目標： 物理法則をベースとした、物体の挙動と人物の動作の原理原則を理解する

■授業計画：

- | | |
|------|---------------------------------------|
| 第1回 | 人体の挙動(1) 人体の重心 |
| 第2回 | 人体の挙動(2) 重心の移動 跳躍 |
| 第3回 | 人体の挙動(3) 重心の移動 歩行 |
| 第4回 | 人体の挙動(4) 重心の移動 歩行のバリエーション |
| 第5回 | アニメーションの12原則について(1) 原則の理解と3DCGへの応用 |
| 第6回 | アニメーションの12原則について(2) 動作のデフォルメ |
| 第7回 | アニメーションの12原則について(3) 動きを含めた画面構成 |
| 第8回 | アニメーションの12原則について(3) 3DCGでの2Dアニメーション再現 |
| 第9回 | モーショントレース(1) |
| 第10回 | モーショントレース(2) |
| 第11回 | モーショントレース(3) |
| 第12回 | リアリティのあるモーション(1) |
| 第13回 | リアリティのあるモーション(2) |
| 第14回 | リアリティのあるモーション(3) |
| 第15回 | リアリティのあるモーション(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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	キャリアプランニング
------	------------

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 後期
授業時数： 150時間
単 位： 5単位

■科目概要： 自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す

■到達目標： 目標とする企業への内定を目指し、書類・作品のクオリティを
十分なレベルに引き上げる

■授業計画：

- | | |
|------|--------------------------------|
| 第1回 | 自己分析(1) 自身の目標を改めて見直す |
| 第2回 | 自己分析(2) 自身の持つスキルを精査する |
| 第3回 | 自己分析(3) 自身の個性・特性を見定める |
| 第4回 | 自己分析(4) 自身が望む進むべき業種を定める |
| 第5回 | 企業研究(1) 進むべき業界について、実態を調査する |
| 第6回 | 企業研究(2) 自身の就職先候補となる企業をリストアップする |
| 第7回 | 企業研究(3) 就職活動対象となる企業について調査する |
| 第8回 | 企業研究(4) 優先的にアプローチする企業を定める |
| 第9回 | 履歴書作成(1) 履歴書・エントリーシートの内容精査 |
| 第10回 | 履歴書作成(2) |
| 第11回 | ポートフォリオ作成(1) 課題作品・ポートフォリオの内容精査 |
| 第12回 | ポートフォリオ作成(2) |
| 第13回 | ポートフォリオ作成(3) |
| 第14回 | ポートフォリオ作成(4) |
| 第15回 | ポートフォリオ作成(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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 他 (専任教員， 非常勤講師)
実務経験：

科目名： 進級制作

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： 180時間
単 位： 6単位

■科目概要： 一年間の学業で身に付けた専門知識と技術を集大成した作品を制作する

■到達目標： 一年間の学習の成果が充分に発揮できている作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 講師打合せ(1) 各課題の内容を確認し、制作内容を各担当講師と打合わせる
- 第2回 講師打合せ(2)
- 第3回 講師打合せ(3)
- 第4回 実制作(1) 打合せ内容に基き作品制作を行う
- 第5回 実制作(2)
- 第6回 実制作(3)
- 第7回 実制作(4)
- 第8回 実制作(5)
- 第9回 制作内容確認 中間成果物に対して担当講師による内容確認を受ける
- 第10回 ブラッシュアップ(1)
- 第11回 ブラッシュアップ(2)
- 第12回 ブラッシュアップ(3)
- 第13回 ブラッシュアップ(4)
- 第14回 プレゼンテーション準備 審査会に向けて発表資料を作成する
- 第15回 進級制作審査会 作品のプレゼンテーションを行い作品の評価を受ける

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 他 (専任教員， 非常勤講師)
実務経験：

科目名： 卒業制作

履修形態： 必修
授業形態： 演習
履修学年： 2年次
開講学期： 後期
授業時数： 450時間
単 位： 15単位

■科目概要： 二年間の学習で身につけた専門知識と技術の集大成となる作品を制作する

■到達目標： 実力を十分に発揮したと社会的に評価されるレベルの作品を完成させる

■授業計画：

- 第1回 コンセプトメイキング 作品のターゲットとテーマを設定する
- 第2回 講師打合せ 担当講師と制作内容を確認
- 第3回 一次審査提出作品制作(1)
- 第4回 一次審査提出作品制作(2)
- 第5回 一次審査提出作品制作(3)
- 第6回 一次審査提出作品制作(4)
- 第7回 プレゼンテーション準備 一次審査に向けての資料作成
- 第8回 一次審査 プレゼンテーション
- 第9回 一次審査フィードバック 講評内容と今後の方向性の確認
- 第10回 最終審査提出作品制作(1)
- 第11回 最終審査提出作品制作(2)
- 第12回 最終審査提出作品制作(3)
- 第13回 最終審査提出作品制作(4)
- 第14回 最終審査提出作品制作(5)
- 第15回 最終審査 プレゼンテーション

■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・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	前期課題制作 I
------	----------

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： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------|
| 第1回 | リサーチ |
| 第2回 | 収集情報の分析 |
| 第3回 | アイデア出し |
| 第4回 | アイデア出し |
| 第5回 | サムネイル制作 |
| 第6回 | サムネイル制作 |
| 第7回 | 成果物チェック |
| 第8回 | 実制作 |
| 第9回 | 実制作 |
| 第10回 | 実制作 |
| 第11回 | 実制作 |
| 第12回 | 実制作 |
| 第13回 | ブラッシュアップ |
| 第14回 | プレゼンテーション・講評会 |
| 第15回 | 全体の振り返り・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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	前期課題制作 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： 30時間
単 位： 1単位

■科目概要： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------|
| 第1回 | リサーチ |
| 第2回 | 収集情報の分析 |
| 第3回 | アイデア出し |
| 第4回 | アイデア出し |
| 第5回 | サムネイル制作 |
| 第6回 | サムネイル制作 |
| 第7回 | 成果物チェック |
| 第8回 | 実制作 |
| 第9回 | 実制作 |
| 第10回 | 実制作 |
| 第11回 | 実制作 |
| 第12回 | 実制作 |
| 第13回 | ブラッシュアップ |
| 第14回 | プレゼンテーション・講評会 |
| 第15回 | 全体の振り返り・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： アニメ・ゲームクリエイター専攻
担当教員： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名：	後期課題制作
------	--------

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： 日常の講義や演習を通して学んだ発想、技法を活かし、前期のまとめとして課題制作を行う。

■到達目標： 必要な資料を収集するリサーチ能力や、多様な視点から発想を広げて具体的な表現に展開する力を身に付ける。

■授業計画：

- | | |
|------|---------------|
| 第1回 | リサーチ |
| 第2回 | 収集情報の分析 |
| 第3回 | アイデア出し |
| 第4回 | アイデア出し |
| 第5回 | サムネイル制作 |
| 第6回 | サムネイル制作 |
| 第7回 | 成果物チェック |
| 第8回 | 実制作 |
| 第9回 | 実制作 |
| 第10回 | 実制作 |
| 第11回 | 実制作 |
| 第12回 | 実制作 |
| 第13回 | ブラッシュアップ |
| 第14回 | プレゼンテーション・講評会 |
| 第15回 | 全体の振り返り・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