

## 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 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	○		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Ⅲ 人物作画	○		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 キャラクタデザイン	○		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 Ⅰ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅷ blender応用 Ⅱ	○		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Ⅲ デザインナレッジ	○		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Ⅲ ゲームエンジン演習	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅳ 3Dビジュアライゼーション Ⅰ	○		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： 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	<b>デザイン基礎Ⅳ ベーシックデザイン</b>
-----	--------------------------

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 ログマーク転写技法
- 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： アニメ・ゲームクリエイター専攻  
担当教員： 池上 卓 (非常勤講師)  
実務経験： 合同会社Taku.design代表。

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 ログデザインとシンボルマーク(1) パスとシェイプ
- 第9回 ログデザインとシンボルマーク(2) パスとシェイプ
- 第10回 ログ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： 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	<b>基礎技術演習Ⅲ 人物作画</b>
-----	---------------------

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：

■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	<b>基礎技術演習Ⅳ 作画技法基礎</b>
-----	-----------------------

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： 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： 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： 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	<b>基礎技術演習Ⅵ 映像制作基礎</b>
-----	-----------------------

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： 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： 池上 卓 (非常勤講師)  
実務経験： 合同会社Taku.design代表。

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： 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	<b>応用技術演習Ⅵ 作画技法応用</b>
-----	-----------------------

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)
- 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： 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	<b>応用技術演習Ⅶ blender応用 I</b>
-----	----------------------------

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： 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	<b>応用技術演習Ⅶ blender応用Ⅱ</b>
-----	---------------------------

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： 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	<b>応用技術演習Ⅸ 映像制作応用</b>
-----	-----------------------

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： 中村 藍 (非常勤講師)  
実務経験： デザイン制作会社にてゲームコンテンツ、CDジャケットなどの印刷物、webサイトの制作などに携わる。

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： 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	<b>専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン演習</b>
-----	--------------------------

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： Unityを用いてVRSNS用のワールドを企画、制作する

■到達目標： 用途を想定したワールド制作の企画を考え、clusterの制限内で工夫して高品質なワールドを仕上げる

■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 BlenderからUnityへ
- 第3回 Clusterワールド作成1(1)
- 第4回 Clusterワールド作成1(2)
- 第5回 Clusterワールド作成1(3) 発表
- 第6回 Clusterワールド作成1(4) ブラッシュアップ
- 第7回 Clusterワールド作成2(1)
- 第8回 Clusterワールド作成2(2)
- 第9回 Clusterワールド作成2(3) 発表
- 第10回 Clusterワールド作成2(4) ブラッシュアップ
- 第11回 Clusterワールド作成3(1)
- 第12回 Clusterワールド作成3(2)
- 第13回 Clusterワールド作成3(3)
- 第14回 Clusterワールド作成3(4) 発表
- 第15回 Clusterワールド作成3(5) 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： 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 被写界深度とボリウム
- 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： 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 被写界深度とボリウム
- 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