

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 学期	授業時数
	必修	選択		
デザイン基礎Ⅱ マルチメディア概論	○		1年・前期	30
デザイン基礎Ⅲ デッサン基礎	○		1年・前期	60
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Ⅲ デッサン研究	○		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 UI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Ⅳ デッサン応用	○		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	○		1年・後期	30
応用技術演習Ⅷ 3DCG応用	○		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 CG制作Ⅱ	○		2年・前期	60
表現技法演習Ⅲ ドローイング	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅰ DTP演習	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅱ ビジュアルエフェクツ	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅳ 3DビジュアライゼーションⅠ	○		2年・前期	60
専門技術演習Ⅴ 3DビジュアライゼーションⅡ	○		2年・前期	60
英会話	○		1年・前期	30
合 計				1140

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 (専任教員)
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 :	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 コミュニケーションとは「伝える」を考える
- 第3回 ターゲットとコンセプト(1) コンセプトを集める
- 第4回 ターゲットとコンセプト(2) コンセプトを分類する
- 第5回 ターゲットとコンセプト(3) コンセプトを生み出す
- 第6回 3DCG考察(1) 技法について
- 第7回 3DCG考察(2) メタバースとは
- 第8回 3DCG考察(3) モデリング実践
- 第9回 3DCG考察(4) モデリング実践
- 第10回 構図と絵作り(1) 画角とアングル
- 第11回 構図と絵作り(2) 構図の意味
- 第12回 構図と絵作り(3) カメラワーク
- 第13回 メディアについて(1) 媒体とは
- 第14回 メディアについて(2) 技術で進化するメディア
- 第15回 メディアについて(3) これからのメディア

■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: 野澤 桐子 (非常勤講師)
実務経験: 油彩画家として人物画を主に活躍。
道展(北海道美術協会)油彩部門会員。

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:

■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： 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、さらに文字や画像を平面構成するなどの演習を通じ、情報・メッセージを伝達する基礎的な手段を身に着ける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 ペーパークラフトの組み立て
- 第3回 デザインの基礎知識① オリジナルスニーカー制作－独自のアイデアやコンセプトを考
- 第4回 デザインの基礎知識② ビジュアル化
- 第5回 デザインの基礎知識③ 仕上げ作業・プレゼン及び鑑賞会
- 第6回 基礎技術力をつける① ビジュアル表現 STARBACKS サマープロモーションコースタ
- 第7回 基礎技術力をつける① 企業イメージの研究 ビジュアル制作のアイデア出し
- 第8回 基礎技術力をつける① ビジュアル制作 ロゴマークのレイアウト 仕上げ 発表と鑑賞
- 第9回 基礎技術力をつける② 校外学習課題 円山動物園「オリジナルグッズの企画」
- 第10回 基礎技術力をつける② マーケティングリサーチ
- 第11回 基礎技術力をつける② グッズ企画を企画書(イメージ図も含む)にまとめる
- 第12回 基礎技術力をつける② グッズ企画のプレゼン
- 第13回 ビジュアル表現方法 アートなクリスマス・キューブオーナメントを作る
- 第14回 ビジュアル表現方法 実作業
- 第15回 ビジュアル表現方法 オーナメントへ組み立てる 仕上げ作業

■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 ログodeザインとシンボルマーク(1) パスとシェイプ
- 第9回 ログodeザインとシンボルマーク(2) パスとシェイプ
- 第10回 ログode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: 野澤 桐子 (非常勤講師)
実務経験: 油彩画家として人物画を主に活躍。
道展(北海道美術協会)油彩部門会員。

科目名 : **基礎技術演習Ⅲ デッサン研究**

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： 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。人物クロッキーのトレーニングで画力を向上。動物の特徴を捉えて生き生きと描く。
パースの基礎を応用して、様々な背景が描けるようになる。

■授業計画：

- 第1回 人体のプロポーション① 手のひら 人物クロッキー
- 第2回 人体のプロポーション② 人物の顔のバランス 顔のパーツの描き方
- 第3回 人体のプロポーション③ 年齢や体型で比率は変わる 様々なポーズを描く
- 第4回 筋肉と関節 比率を変えてキャラを描き分ける
- 第5回 人物の衣服の表現① Tシャツ ジーンズ スーツ
- 第6回 人物の衣服の表現② 女性の服装 ワンピースなど
- 第7回 男性と女性の筋肉 アスリートの筋肉 身体の立体感は光と陰の表現で描く
- 第8回 課題：人物の顔をリアルに描く① 顔のデッサン、表情、髪の毛の質感を追求する
- 第9回 課題：人物の顔をリアルに描く② 仕上げ、完成
- 第10回 ブロックを使って体を描く 俯瞰した人物は箱に入れて描く—人物クロッキー
- 第11回 人物クロッキー
- 第12回 課題：人物の顔をリアルに描く① 顔のプロポーション、表情、肌の質感を表現する
- 第13回 課題：人物の顔をリアルに描く② 仕上げ、完成
- 第14回 課題：アスリートをリアルに描く③ 躍動感のあるアスリートを鉛筆でリアルに描く
- 第15回 課題：人物の顔をリアルに描く④ 仕上げ、完成

■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： 小松崎 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制作の基本的な工程を学ぶ

■到達目標： 基本操作を理解し、自力で各工程の作業ができるようになる

■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 プリミティブでのキャラクター制作
- 第3回 blender基礎(3) 基本操作の復習と編集モード① プリミティブで作成できない形状のイ
- 第4回 blender基礎(3) 基本操作の復習と編集モード② ブーリアン、配列複製、ミラー、スナ
- 第5回 blender基礎(5) UVとテクスチャ UV展開とテクスチャ設定 テクスチャペイント
- 第6回 cyclesレンダラーとマテリアル リアルCGの基本 HDRIの設定とライティング
- 第7回 サブディビジョンサーフェス フォトリアルなワイングラスの制作
- 第8回 基礎の復習① 商業ゲーム作品を例に好きな家具を模写
- 第9回 基礎の復習② モデリング～レンダリングまでの工程を繰り返し練習
- 第10回 基礎の復習③ ゲーム用モデルと映像用モデルの違いについて
- 第11回 フォトリアルCG① モデリング 学校の机と椅子 資料集めとサイズ合わせ
- 第12回 フォトリアルCG② モデリング
- 第13回 フォトリアルCG③ UV展開・テクスチャ テクスチャのダウンロード Node Wranglerの扱
- 第14回 フォトリアルCG④ ライティング 教室の空間を作ってライティング
- 第15回 フォトリアルCG⑤ ライティング

■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: ゲームCGクリエイター専攻
担当教員: 小野寺 圭介 (専任教員)
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
ユーザビリティの理解と活用

■到達目標： UIデザインおよびユーザビリティに応用できる素地の獲得
正しい理解と知識の獲得 (UX, UI, GUI, UD, CI, VIの混同、アイコンとピクトグラムの混同、ユニバーサルデザインとバリアフリーの混同、など)

■授業計画：

- 第1回 Myアイコンの作成①
- 第2回 【座学】UIとは(概論)
【実習】分解と再構築
- 第3回 ・イラレでの自由曲線の書き方
・ショートカットについて
- 第4回 フロア案内「アイコン」の作成
- 第5回 【座学】ピクトグラムについて
【実習】カテゴライズとは？
- 第6回 フロア案内アイコンの作成(ピクトグラム)
- 第7回 カーアクションゲーム画面制作
(情報整理・画面設計)
- 第8回 【座学】インターフェイスとは「対」(機能と動作/ユーザーと行動)
【実習】身近なインターフェイスを考える(UIの理解)
- 第9回 【実習】アナログとデジタル(イラレでのメーターの作り方)
【実習】単位と表現(数と量)
- 第10回 【実習】位置(全体と個)
【実習】位置と向き(ベクトル)
- 第11回 【実習】視認性における情報伝達プライオリティ(メリハリ)
【講評会】プレゼン
- 第12回 ツリーアドベンチャーゲーム制作
(ツリー型YES/NOゲーム制作)
- 第13回 【実習】画面遷移を伴うUIの作成1
(導線の設計)
- 第14回 ・簡単タイトル作成術
・HTMLの使い方(本課題で使う箇所の説明のみ)
- 第15回 【講評会】プレゼン

■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： 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： ・ 基礎的なLive2Dモデルを1体完成させる

■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: 野澤 桐子 (非常勤講師)
実務経験: 油彩画家として人物画を主に活躍。
道展(北海道美術協会)油彩部門会員。

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:

■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： アナログ画材を使用した高度な作画技法を学ぶ

■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
パースの基礎を応用して様々な背景画を描けるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | パースの基本 一点透視図法① クロッキー |
| 第2回 | パースの基本 一点透視図法② クロッキー |
| 第3回 | パースの基本 二点透視図法① クロッキー |
| 第4回 | パースの基本 二点透視図法② クロッキー |
| 第5回 | パースの基本 三点透視図法① クロッキー |
| 第6回 | パースの基本 三点透視図法② クロッキー |
| 第7回 | 課題：学校の廊下を一点透視図法で描く① 廊下の立ち位置とアイレベルで消失点が |
| 第8回 | 課題：学校の廊下を一点透視図法で描く② 廊下の人物は別紙に複数をサイズに合 |
| 第9回 | 課題：学校の廊下を一点透視図法で描く③ 完成・提出 |
| 第10回 | 動物デッサン① ネコ科・イヌ科の動物の特徴を捉える 動物のクロッキー |
| 第11回 | 動物デッサン② 馬などの動物の特徴を捉える 動物のクロッキー |
| 第12回 | 動物デッサン③ 鳥などの動物の特徴を捉える 動物のクロッキー |
| 第13回 | 課題：エゾリスを描く① 北海道のエゾリスをリアルで描く A4サイズ |
| 第14回 | 課題：エゾリスを描く② 画用紙に下絵に鉛筆で毛並みを凹ませ、リアルな毛を表現す |
| 第15回 | 課題：エゾリスを描く③ 完成提出 |

■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： 小松崎 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： 背景模写の各工程を理解し、自力で制作できるようになる

■授業計画：

- 第1回 基礎知識のおさらい 前期の復習と基礎のおさらい
- 第2回 室内模写① Spyを使用したカメラ合わせ
- 第3回 室内模写② ラフモデル制作
- 第4回 室内模写③
- 第5回 室内模写④
- 第6回 室内模写⑤ ライティング
- 第7回 室内模写⑥
- 第8回 室内模写⑦
- 第9回 室内模写⑧ モデリングとライティングの時点で中間提出
- 第10回 室内模写⑨
- 第11回 室内模写⑩
- 第12回 室内模写⑪ 完成形を提出
- 第13回 室内模写⑫
- 第14回 室内模写⑬
- 第15回 室内模写⑭ ブラッシュアップして最終提出

■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： 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 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： すでに学習しているBlender3Dの機能を、より使いこなすための訓練を行い、進級制作に備える

■到達目標： アセットモデリングの完成度を高める

■授業計画：

- 第1回 ガイダンス 自己紹介、目標、授業について、現在までの作品を確認 モデリング技術
- 第2回 テーマ作品① 発想力を重視した、短期間での作品制作
- 第3回 テーマ作品① 作品制作の中で必要と感じた技術や知識について指導
- 第4回 テーマ作品①
- 第5回 テーマ作品①
- 第6回 モデリング技術 機能を使った効率的なモデリングについて
- 第7回 テーマ作品② 発想力を重視した、短期間での作品制作
- 第8回 テーマ作品② 作品制作の中で必要と感じた技術や知識について指導
- 第9回 テーマ作品②
- 第10回 テーマ作品②
- 第11回 テーマ作品③ 発想力を重視した、短期間での作品制作
- 第12回 テーマ作品③ 作品制作の中で必要と感じた技術や知識について指導
- 第13回 テーマ作品③
- 第14回 テーマ作品③
- 第15回 テーマ作品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： 小野寺 圭介 (専任教員)
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、商業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：
 - ・ After Effectsのより広い映像分野での活用について学ぶ。
 - ・ カメラワークやライティングなどの撮影技術について学ぶ。
- 到達目標：
 - ・ Blender3Dでの構図とライティングについて学ぶ。
 - ・ After Effectsの応用的技術の獲得。
 - ・ 3Dレイヤーの論理的・直感的把握と主要エフェクトの把握。
 - ・ カメラ構図・ライティングの基本的な素養の獲得。

■授業計画：

- 第1回 前期の復習 3Dレイヤーの基礎的理解の確認。・複雑な3Dオブジェクトアニメーションの
- 第2回 ①実写+キャラクターのコンポジット: After Effects・Live2D・Blender3D
- 第3回 制作する ・実写映像背景と、LIVE2D・3Dキャラクターを用いた合成映像を
- 第4回 状態で行う ・キャラクターのライティング調整をコンポジションレイヤー化した
- 第5回 ・3Dレイヤー化によるライティングノウハウ
- 第6回 ・世界観に合うキャラクターのレンズフィルターを用いた調整
- 第7回 を追加 ・雨(CC Particle World , CC Rainfall)や光の変化などのVFX効果を
- 第8回 ②アクションエフェクト: After Effects・Blender3D
- 第9回 ・刀剣を用いるキャラクターの戦闘アクションエフェクトを作成する
- 第10回 ・キャラクターと背景の配置とエフェクト構成について解説
- 第11回 ・閃光・斬撃エフェクトの作成
- 第12回 ・キャラクターモーション制作・完成
- 第13回 ・モーションに合わせた閃光・斬撃エフェクトを追加
- 第14回 ・追加エフェクトの作成と付与
- 第15回 ・エフェクトの完成。
- 第16回 ・カメラワークの追加と仕上げ
- 第17回 ③カメラワークとライティング: Blender3D・After Effects
- 第18回 研究を行う ・斬撃ポーズを取らせた3Dキャラクターに背景を追加、構図の研究
- 第19回 構築 ・光源を意識し、キャラクターを二段ほど持ち上げたライティングの
- 第20回 ・カラーコレクションとカラーグレーディング
- 第21回 ・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： 小松崎 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： 模写を通して効率よく作品の完成度を高めるために必要な要素を学ぶ
一つの作品と長期間向き合い、リファレンスに近づける過程で観察力を高める

■到達目標： 自身の作品を高いレベルで分析出来るようになる
見た目だけでなく、データ面についても考えられるようになる

■授業計画：

第1回	基礎知識の確認	モデリングの復習 基礎知識の確認
第2回	背景模写①	背景模写課題の準備 選んだ画像(建物の外観)を模写
第3回	背景模写②	
第4回	背景模写③	
第5回	背景模写④	
第6回	背景模写⑤	
第7回	背景模写⑥	・モデリング+ライティングの段階で一度中間提出 ・講評会
第8回	背景模写⑦	
第9回	背景模写⑧	
第10回	背景模写⑨	
第11回	背景模写⑩	
第12回	背景模写⑪	
第13回	背景模写⑫	・完成形を提出 ・講評会
第14回	背景模写⑬	
第15回	背景模写⑭	・ブラッシュアップして最終提出

■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： 野澤 桐子 (非常勤講師)
実務経験：

科目名： 表現技法演習Ⅲ 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理解し、確かなデッサン力を身につける
静物デッサン、石膏像デッサン、人物デッサンを行う
ドローイング演習
- 到達目標： パースを理解し正しいプロポーションで描く立体を面でとらえる
明度差と量感を表現する 空間と存在感を表現する 質感を表現する

■授業計画：

第1回	①静物デッサン ドローイング演習(以降毎回)	モチーフを選択し組み合わせ構図を決める よく観察し描画する
第2回		量感や質感、空間を表現する
第3回		基本形態の組み合わせとして考える
第4回	密度、	パース、角度、比率の計測、明度差、稜線、面 講評会、提出日
第5回	②選択課題 (白画像or石膏像or静物)	モチーフを選択し構図を決める よく観察し描画する
第6回		モチーフそれぞれの個性をとらえる
第7回		量感や質感、空間を表現する
第8回		
第9回		講評会、提出日
第10回	③人体ドローイング	『人体の描き方マスターガイド』 様々な人体の捉え方
第11回		ジェスチャー、骨格、筋肉、重心
第12回		講評会、提出日
第13回	④人物デッサン	人物モデルまたは写真 構図、 プロポーションとジェスチャー、骨格、関節、筋肉
第14回		
第15回		講評会、提出日

■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： **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： ゲームCGクリエイター専攻
担当教員： 小野寺 圭介 (専任教員)
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、商業ショートフィルム制作等。

科目名： 専門技術演習Ⅱ ビジュアルエフェクツ

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： ・映画ノウハウを基に撮影技術身につけ、Blender3Dを用いて3D空間へ応用する
- 到達目標： ・映画照明ノウハウを用いた3D空間での効果的なライティング技術を学ぶ
・撮影の基本的な素養の習得。映像構成の映画的な目を養う
・Blender3DとAEを用いた総合的な制作ワークフローの経験値を得る
・台詞・効果音・音楽の調整、MAなど音響効果技術を習得する

■授業計画：

- | | | |
|------|---|--|
| 第1回 | オリエンテーション | ・古くからの芸術作品が記録媒体となった文脈 |
| 第2回 | 基本的なカメラ技術の再確認 | ・撮影におけるショットサイズの意味について再確認 |
| 第3回 | カット構成とイマジナリーライン | ・映像作品を例にカット構成を解説
・イマジナリーラインの理解 |
| 第4回 | ライティングの基礎 | ・3灯照明を実際に照明を立てて解説
・Blender3Dでの再現 |
| 第5回 | カラーコレクションと
カラーグレーディングについて | ・Lumetriカラーを用いた解説 |
| 第6回 | ポートフォリオ用のスチール画像の構築 | ・Look・LUT、ライティング、フィルターワー
・上記ノウハウから、ポートフォリオ用の印象的なスチール画像を制作する |
| 第7回 | カット構成によるストーリーテリング
-モンタージュについて01 絵コンテ | ・フランス映画『ラ・ジュテ』を参考に10カットの絵コンテを組む |
| 第8回 | カット構成によるストーリーテリング
-モンタージュについて02 音響効果 | ・Blender3Dにて撮影・編集
・効果音・BGMを載せ10カットの映像を作 |
| 第9回 | カット構成によるストーリーテリング
-モンタージュについて03 | ・各カットのカラーグレーディングを行い、世界観を構築する。映像作品の完成。 |
| 第10回 | 卒業制作に向けた映像研究01
プリプロダクション-企画 | ・卒業制作を想定した映像制作ワークフロー |
| 第11回 | 卒業制作に向けた映像研究02
プリプロダクション-絵コンテ | ・シナリオ、キャラクター構築
・1分程度の絵コンテの作成 |
| 第12回 | 卒業制作に向けた映像研究03
プロダクション-演技・撮影・ライティング | ・キャラクターと背景を配置
・絵コンテに沿った、モーション、カメラ、照 |
| 第13回 | 卒業制作に向けた映像研究04
ポストプロダクション-カット編集 | ・背景とキャラのコンポジットとカット編集
・編集点の意識 |
| 第14回 | 卒業制作に向けた映像研究05
ポストプロダクション-映像加工 | ・VFXの追加、最終的なカラコレ・カラグレ
・効果音・BGMの付与、音響効果 |
| 第15回 | 卒業制作に向けた映像研究06
ポストプロダクション-仕上げ | ・最終的な仕上げと講習会
・感想を共有し、消費者・客観的評価を体 |

■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： 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： より高度な作品を作るための技術、観察力を訓練し、ポートフォリオの作品に反映させる

■到達目標： MAYA、SubstancePainterの操作方法を習得

■授業計画：

第1回	BlenderとSubstancePainter	BlenderでUV展開まで仕上げたモデルを使用し、SubstancePainterでマテリアルを仕上げる
第2回		
第3回		
第4回	MAYAモデリング	MAYAによるモデリングを学ぶ Blenderのモデリング知識をベースとして機能の違い
第5回		
第6回		
第7回	MAYAマテリアル ライティング・レンダリング	MAYAのArnoldRenderを使用する方法を学ぶ
第8回	BlenderからMAYAへ ンダリング	Blenderで作られたモデルをMAYAにインポートして
第9回	MAYAのUV展開	MAYAを用いたUV展開を学ぶ
第10回	MAYAとSubstancePainter アル	MAYAで作成したモデルをSubstancePainterでマテリ
第11回	作品制作	模写作品の制作。得意を伸ばすテーマ選択を推奨 使用ツール自由
第12回		内容ボリュームによって1～3作品
第13回		
第14回		
第15回	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： 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 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： より高度な作品を作るための技術、観察力を訓練し、ポートフォリオの作品に反映させる

■到達目標： MAYA、SubstancePainterの操作方法を習得

■授業計画：

第1回	BlenderとSubstancePainter	BlenderでUV展開まで仕上げたモデルを使用し、SubstancePainterでマテリアルを仕上げる
第2回		
第3回		
第4回	MAYAモデリング	MAYAによるモデリングを学ぶ Blenderのモデリング知識をベースとして機能の違い
第5回		
第6回		
第7回	MAYAマテリアル ライティング・レンダリング	MAYAのArnoldRenderを使用する方法を学ぶ
第8回	BlenderからMAYAへ ンダリング	Blenderで作られたモデルをMAYAにインポートして
第9回	MAYAのUV展開	MAYAを用いたUV展開を学ぶ
第10回	MAYAとSubstancePainter アル	MAYAで作成したモデルをSubstancePainterでマテリ
第11回	作品制作	模写作品の制作。得意を伸ばすテーマ選択を推奨 使用ツール自由
第12回		内容ボリュームによって1～3作品
第13回		
第14回		
第15回	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： 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：

■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