

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Ⅰ 一般教養	○		一年・前期	30
デザイン基礎Ⅱ After EffectsⅠ	○		一年・前期	30
デザイン基礎Ⅲ デッサンⅠ	○		一年・前期	60
デザイン基礎Ⅳ コンセプトメイキング	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅰ Photoshop	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅱ モーションデザインⅠ	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅲ 撮影基礎	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅳ 作画技法Ⅰ	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅴ 背景モデリングⅠ	○		一年・前期	60
基礎技術演習Ⅵ キャラクターモデリングⅠ	○		一年・前期	60
応用技術演習Ⅰ キャリアプランニングⅠ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅱ ベーシックデザイン	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅲ Live2D	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅳ デッサンⅡ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅴ UI・UXデザインⅠ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅵ 作画技法Ⅱ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅶ After EffectsⅡ	○		一年・後期	60
応用技術演習Ⅷ 3DCG作品制作Ⅰ	○		一年・後期	60
応用技術演習Ⅸ 背景モデリングⅡ	○		一年・後期	30
応用技術演習Ⅹ キャラクターモデリングⅡ	○		一年・後期	60
表現技法演習Ⅰ キャリアプランニングⅡ	○		二年・前期	30
表現技法演習Ⅱ 背景モデリングⅢ	○		二年・前期	60
表現技法演習Ⅲ デッサンⅢ	○		二年・前期	60
表現技法演習Ⅳ CG表現演習	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅰ UI・UXデザインⅡ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅱ After EffectsⅢ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅳ 3DCG作品制作Ⅱ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅴ 3DCG作品制作Ⅲ	○		二年・前期	60
専門技術演習Ⅵ モーションデザインⅡ	○		二年・前期	60
英語	○		一年・前期	30
合 計				1500

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 | デザインとは？ 社会になぜデザインが必要なのかについて |
| 第2回 | ゲームの歴史 世界初のゲームから黎明期にかけて |
| 第3回 | ビジネスマナー(1) 社会人としての考え方について |
| 第4回 | ビジネスマナー(2) ビジネス能力検定にむけて |
| 第5回 | ビジネスマナー(3) ビジネス能力検定にむけて |
| 第6回 | 知的財産権(1) 著作権について |
| 第7回 | 知的財産権(2) 産業財産権について |
| 第8回 | 知的財産権(3) 著作者人格権について |
| 第9回 | 知的財産権(4) ケース問題 |
| 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：

■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：	デザイン基礎Ⅱ After Effects 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： 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： 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 コンセプトメイキング
------	---------------------------

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

- 科目概要： 広告・作品など「意図のある制作物」を創る際に「ベースとする考え方・構想」、デザイン表現の最も重要な指針・軸となる「コンセプト」をワークフローを用いて立案の方法を基礎から学ぶ。
- 到達目標：
- ・制作に入る手順を理解し、コンセプトを考えるための作業を行うことが出来る
 - ・コンセプト＝指針となる考え、商品やサービスの受け手にとっては理想を

■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 | デザインの基礎知識に触れる / コンセプトとは何か？ |
| 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ー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 | コンセプトメイキング基礎演習① 企業イメージ・プロモーションを把握・一言で魅力を伝 |
| 第7回 | コンセプトメイキング基礎演習① AOA SAPPORO 企画展「キャッチコピー制作」 |
| 第8回 | コンセプトメイキング基礎演習② 校外学習課題 円山動物園「オリジナルグッズの企画 |
| 第9回 | コンセプトメイキング基礎演習② マーケティングリサーチ |
| 第10回 | コンセプトメイキング基礎演習② グッズ企画書(イメージ図も含む)を企画にまとめる |
| 第11回 | 基礎技術力をつける② グッズ企画のプレゼン |
| 第12回 | コンセプトメイキング応用演習 / 円山動物園「オリジナルグッズの企画」 |
| 第13回 | コンセプトメイキング応用演習 / 商品企画提案書のデータ化と作業 |
| 第14回 | コンセプトメイキング応用演習 / Adobe Illustratorを用いた作業 |
| 第15回 | コンセプトメイキング応用演習 / 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： 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
------	-------------------

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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

科目名：	基礎技術演習Ⅱ モーションデザイン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： 60 時間
単 位： 2 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び、リアルさを感じられるモーション作成について学ぶ。
- 到達目標： 現実的なモーションとアニメ/ゲーム的なオーバーアクションなモーションを作り分けられる知識とスキルを身につける。

■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 | 格闘アクション(1) 待機モーション |
| 第10回 | 格闘アクション(2) 攻撃モーション |
| 第11回 | 格闘アクション(3) 攻撃モーション |
| 第12回 | 格闘アクション(4) 連続したアクション |
| 第13回 | アクションショートムービー制作(1) |
| 第14回 | アクションショートムービー制作(2) |
| 第15回 | アクションショートムービー制作(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： ゲームCGクリエイター専攻
担当教員： 小森 学 (非常勤講師)
実務経験： カメラマンとして商業写真撮影スタジオ勤務数社を経て独立。主に広告写真撮影、人物写真撮影等を手掛けている。

科目名：	基礎技術演習Ⅲ 撮影基礎
------	--------------

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： 一眼レフカメラの基本操作と撮影を学び、写真をヴィジュアルとする場合の画面構成や人物・静物の構成や表情などの重要性を学びより実践的な表現力を習得してゆきます。
- 到達目標： 一眼レフカメラの基本操作と簡易的な照明を使用した撮影を自分の求めるクリエイティブワークのために活かしてゆきます。
培った自由な発想によりそれぞれの創作、制作の表現の領域を広げてゆきま

■授業計画：

- | | |
|------|--|
| 第1回 | 撮影基礎 1:カメラの扱い方やシャッタースピードと絞り |
| 第2回 | 撮影基礎 2:一眼レフカメラの基礎的な技術を駆使し実際に撮影 |
| 第3回 | 写真表現 1 (画角と構図) |
| 第4回 | 写真表現 1 (画角と構図)データレタッチ実習 |
| 第5回 | 写真表現 1 (自由撮影)データレタッチ実習 |
| 第6回 | 商品(静物)撮影実習 |
| 第7回 | 商品(静物)撮影実習
ライティング実習 |
| 第8回 | 写真表現 2 (静物写真自由撮影)：撮影用の照明を使用しライティングを構築して撮影 |
| 第9回 | 写真表現 2 (静物写真自由撮影)
データレタッチ実習：実習で撮影した写真データの調整方法、レタッチを学びます |
| 第10回 | 写真表現 3 (人物撮影実習)：レンズの画角、構図を考えポートレート撮影
ロケーション撮影 |
| 第11回 | 写真表現 3 (人物撮影実習)：撮影用の照明を使用しライティングを構築して撮影
ライティング実習 |
| 第12回 | 写真表現 3 (人物撮影実習)
ライティング実習 |
| 第13回 | 最終課題制作：テーマ、コンセプトを自由に考え創作 |
| 第14回 | 最終課題制作 |
| 第15回 | 課題の合評会とディスカッション：課題のデータを見ながら合評会とディスカッション |

■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：

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： 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、様々な背景がを描けるようにする。

■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 背景モデリング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： 60 時間
単 位： 2 単位

■科目概要： フォトリアル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
フォトリアルな作品制作の流れを理解する

■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作 |
| 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 教室の空間を作ってライティング |
| 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CG復習① 学校にあるものから選んで制作 |
| 第15回 | フォトリアルCG復習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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

科目名：	基礎技術演習Ⅵ キャラクターモデリング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： 60 時間
単 位： 2 単位

■科目概要： 3DCG制作さにおける造形についてツールと考え方について理解する。

■到達目標： 基本的なキャラクターのモデリングからリギングまでのセットアップができるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|--|
| 第1回 | キャラクターデザインについて：人体の構造とデフォルメされたキャラクターのバランスI |
| 第2回 | 頭部のモデリング(1) 写実的な形状とデフォルメされた形状の頭部を比較 |
| 第3回 | 頭部のモデリング(2) |
| 第4回 | 頭部のモデリング(3) |
| 第5回 | 身体 of モデリング(1) 身体をリアルなプロポーションを意識したバランスで制作。 |
| 第6回 | 身体 of モデリング(2) |
| 第7回 | 髪と服 of モデリング(1) 素体のモデルから髪と服を作成。 |
| 第8回 | 髪と服 of モデリング(2) |
| 第9回 | UV展開とマテリアルの作成 |
| 第10回 | アーマチュア of 設定とポージング(1) ボーンとウェイトを適切に設定し、ポーズをつける。 |
| 第11回 | アーマチュア of 設定とポージング(2) |
| 第12回 | ライティングとカメラアングル：ライトとカメラの設定について。 |
| 第13回 | 背景オブジェクト of 作成(1) 作成したモデルに合わせた背景を作成。 |
| 第14回 | 背景オブジェクト of 作成(2) |
| 第15回 | 背景オブジェクト of 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： 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：	応用技術演習Ⅰ キャリアプランニング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： 企業研究とポートフォリオの作成を行う

■到達目標： 翌年3月1日の就職解禁までに各企業が求めるポートフォリオの完成と分析を行う

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | 業界を目指すにあたって：自主制作のすすめと1年間のマイルストーンの確認 |
| 第2回 | ポートフォリオについて①：必要な情報項目のまとめ |
| 第3回 | ポートフォリオ制作①：内定実績のあるポートフォリオの分析 |
| 第4回 | ポートフォリオ制作②：Adobe Illustratorを用いた制作物画像とキャプションの入力 |
| 第5回 | 株式会社ハ・ン・ド特別講義：ポートフォリオ講義 |
| 第6回 | ポートフォリオ添削会見学の共有と目指す職種のポートフォリオの分析 |
| 第7回 | 11月末までに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第8回 | 11月末までに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第9回 | 11月末までに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第10回 | 作成したポートフォリオの全体共有。希望企業の方向性の再確認と目標の再設定 |
| 第11回 | 冬休み明けまでに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第12回 | 冬休み明けまでに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第13回 | 冬休み明けまでに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第14回 | 冬休み明けまでに必要な制作作品の確認と作業 |
| 第15回 | 冬休み前の最終目標確認とポートフォリオの共有：株式会社ハ・ン・ドへ添削提出 |

■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： 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 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： 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
------	----------------

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： 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 UI・UXデザイン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： Illustrator操作の基本を学習。様々なゲーム・画面サイズに応じたUIのデザイン。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： 実際に使用されることを意識したUI/UXデザインができるようになる。

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | イラストレーター基礎 |
| 第2回 | UIデザイン演習Ⅰ① イラストレーター／フォトショップを使い、UI／UXを意識したオリジナルゲーム |
| 第3回 | UIデザイン演習Ⅰ② |
| 第4回 | UIデザイン演習Ⅰ③ |
| 第5回 | UIデザイン演習Ⅰ④ プレゼンテーション／総括 |
| 第6回 | UIデザイン演習Ⅱ① オリジナルソーシャルゲームのTOP画面、ホーム画面、メインゲーム画面 |
| 第7回 | UIデザイン演習Ⅱ② |
| 第8回 | UIデザイン演習Ⅱ③ |
| 第9回 | UIデザイン演習Ⅱ④ プレゼンテーション／総括 |
| 第10回 | UIデザイン演習Ⅲ① オリジナルコンシューマーゲームのTOP画面、ホーム画面、メインゲーム |
| 第11回 | UIデザイン演習Ⅲ② |
| 第12回 | UIデザイン演習Ⅲ③ |
| 第13回 | UIデザイン演習Ⅲ④ |
| 第14回 | UIデザイン演習Ⅲ⑤ |
| 第15回 | 講評／授業のまとめ プレゼンテーション／総括 |

■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： 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オ |
| 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Ⅶ After EffectsⅡ
------	------------------------

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。
 - ・Blender3Dでの構図とライティングについて学ぶ。
- 到達目標：
- ・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(|
| 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 | ・実写映像背景と、LIVE2D・3Dキャラクターを用いた合成映像を制 |
| 第4回 | 作する |
| 第5回 | ・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6回 | 状態で行う |
| 第7回 | ・3Dレイヤー化によるライティングノウハウ |
| 第8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9回 | ・雨(CC Particle World , CC Rainfall)や光の変化などのVFX効果を追加 |
| 第10回 | ②アクションエフェクト：After Effects・Blender3D |
| 第11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12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13回 | ・閃光・斬撃エフェクトの作成 |
| 第14回 | ・キャラクターモーション制作・完成 |
| 第15回 | ・モーションに合わせた閃光・斬撃エフェクトを追加 |
| 第16回 | ・追加エフェクトの作成と付与 |
| 第17回 | ・エフェクトの完成。 |
| 第18回 | ・カメラワークの追加と仕上げ |
| 第19回 | ③カメラワークとライティング：Blender3D・After Effects |
| 第20回 | ・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 |
| 第21回 | 究を行う |
| 第22回 | ・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23回 | 構築 |
| 第24回 | ・カラーコレクションとカラーグレーディング |
| 第25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: 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作品制作 I
-------	--------------------

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

■科目概要: 学んだモデリング技術を用いて、絵を仕上げる技術と発想力を身につける

■到達目標: モデリングしただけで終わらず、見て楽しめる絵に仕上げる事が出来るようになる

■授業計画:

- | | |
|------|-----------------------------------|
| 第1回 | シーン作り:簡単なモデルを用いて、複数のカットとなるシーンを作る |
| 第2回 | 印象の作り方:配置やカメラ設定による、様々な絵の印象作りを練習する |
| 第3回 | |
| 第4回 | |
| 第5回 | |
| 第6回 | 絵作り課題:テーマ課題の制作。テーマに沿ったシーン作品の制作 |
| 第7回 | |
| 第8回 | |
| 第9回 | |
| 第10回 | 課題仕上げ、提出 |
| 第11回 | 絵作り課題2:テーマ課題の制作。テーマに沿ったシーン作品の制作 |
| 第12回 | |
| 第13回 | |
| 第14回 | |
| 第15回 | 課題仕上げ、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Ⅱ 背景モデリング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： 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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

科目名：	応用技術演習Ⅹ キャラクタモデリング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： 人体の構造を理解した上でキャラクタのデフォルメについて学ぶ。より高度なモデリングとマテリアルの作成方法を学ぶ。

■到達目標： 2Dのデザイン画を読み解き3Dで再現する技術を習得する。

■授業計画：

- | | |
|------|-----------------------------------|
| 第1回 | モディファイア研究：モデリングに使用されるモディファイアについて |
| 第2回 | サンプルモデル作成(1) サンプルモデルを使用して制作手順を学ぶ。 |
| 第3回 | サンプルモデル作成(2) |
| 第4回 | サンプルモデル作成(3) |
| 第5回 | サンプルモデル作成(4) |
| 第6回 | サンプルモデル作成(5) |
| 第7回 | サンプルモデル作成(6) |
| 第8回 | キャラクターモデル制作(1) モデリング・マテリアル作成 |
| 第9回 | キャラクターモデル制作(2) |
| 第10回 | キャラクターモデル制作(3) |
| 第11回 | キャラクターモデル制作(4) |
| 第12回 | キャラクターモデル制作(5) リギング・シェイプキーの設定 |
| 第13回 | キャラクターモデル制作(6) |
| 第14回 | キャラクターモデル制作(7) ポージング・カメラ・ライトの設定 |
| 第15回 | キャラクターモデル制作(8) |

■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：	表現技法演習Ⅰ キャリアプランニング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： 2 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： 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 背景モデリングⅢ
------	------------------

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： 量よりも質を重視し、クオリティを上げるための知識と技術を学ぶ
考察とプレゼンテーションを行い、客観的な視点を強化する
映像用モデルとゲーム用モデルの違いを学ぶ
- 到達目標： 自身が満足するクオリティラインを上げる
伝わる絵作りを意識するようになる
映像用モデルとゲーム用モデルの違いを理解する

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | 経年劣化の観察(観察と写真撮影) |
| 第2回 | 経年劣化の観察(プレゼンテーション) |
| 第3回 | 丁寧なフォトリアルモデリング① 丁寧に一つのモデルを作ることを意識する |
| 第4回 | 丁寧なフォトリアルモデリング② サブディビジョンサーフェスでのトポロジーについての理解 |
| 第5回 | 丁寧なフォトリアルモデリング③ |
| 第6回 | 丁寧なフォトリアルモデリング④ |
| 第7回 | 256ポリゴンモデリング① 256ポリゴン縛りで、ポリゴンの無駄遣いが出来ない条件での |
| 第8回 | 256ポリゴンモデリング② 必然的に手描きテクスチャにも力を入れることになる
映像用モデルとの違いを意識する |
| 第9回 | 256ポリゴンモデリング③ 見た目だけでなくゲームモデルとしての実用性を重視。
(ポリゴン数、マテリアル数などのデータ面と、360° 見渡せ |
| 第10回 | 人物像を意識した背景制作① ゲーム用背景の制作。テーマは登場人物の部屋
人物の設定を考えるとところから始める |
| 第11回 | 人物像を意識した背景制作② 制作するオブジェクトの選定や配置のしかたを意識
する |
| 第12回 | 人物像を意識した背景制作③ |
| 第13回 | 人物像を意識した背景制作④ |
| 第14回 | 人物像を意識した背景制作⑤ ゲームエンジンに入れて実際に動かしてみる |
| 第15回 | 人物像を意識した背景制作⑥ 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ゲームCGクリエイター専攻
対象専攻： 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：	表現技法演習Ⅲ デッサンⅢ
------	---------------

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 量感や質感、空間を表現する 基本形態の組み合わせとして考える パース、角度、比率の計測、明度差、稜線、面
第2回		
第3回	密度、	
第4回		講評会、提出日
第5回	②選択課題 (自画像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 モチーフそれぞれの個性をとらえる 量感や質感、空間を表現する
第6回		
第7回		
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 ジェスチャー、骨格、筋肉、重心
第11回		
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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

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： 60 時間
単 位： 1 単位

■科目概要： 人体の構造を理解した上でキャラクターのデフォルメについて学ぶ
より高度なモデリングとマテリアルの作成方法を学ぶ

■到達目標： 2Dのデザイン画を読み解き3Dで再現する技術を習得する

■授業計画：

- | | |
|------|------------------------------------|
| 第1回 | スカルプトとリトポロジー(1) スカルプトによるモデル制作 |
| 第2回 | スカルプトとリトポロジー(2) |
| 第3回 | スカルプトとリトポロジー(3) リトポロジーについて |
| 第4回 | スカルプトとリトポロジー(4) |
| 第5回 | サンプルモデル作成(1) サンプルモデルを使用して制作手順を学ぶ |
| 第6回 | サンプルモデル作成(2) |
| 第7回 | サンプルモデル作成(3) |
| 第8回 | サンプルモデル作成(4) |
| 第9回 | キャラクターモデル制作(1) 三面図からキャラクターモデルを制作する |
| 第10回 | キャラクターモデル制作(2) モデリング・マテリアル作成 |
| 第11回 | キャラクターモデル制作(3) |
| 第12回 | キャラクターモデル制作(4) |
| 第13回 | キャラクターモデル制作(5) |
| 第14回 | キャラクターモデル制作(6) |
| 第15回 | キャラクターモデル制作(7) ポージング・カメラ・ライトの設定 |

■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 UI・UXデザイン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： Illustrator操作の基本を学習。様々なゲーム・画面サイズに応じたUIのデザイン。After Effectsによる加工。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、基本操作の理解・習得
- 到達目標： 実際に画面に反映された状態を意識したUIデザインができるようになる

■授業計画：

- | | |
|------|---|
| 第1回 | イラストレーター基礎① パス+パスファインダの理解。文字パレット・段落パレットの理解 |
| 第2回 | イラストレーター基礎② アピアランスパレットの理解と、アピアランスを使用したロゴの作成 |
| 第3回 | イラストレーター基礎③ 雑誌表紙風ビジュアルの制作 |
| 第4回 | ゲームUIデザイン演習Ⅰ① ソーシャルゲームのホーム画面を再現してみる -1 |
| 第5回 | ゲームUIデザイン演習Ⅰ② ソーシャルゲームのホーム画面を再現してみる -2 |
| 第6回 | ゲームUIデザイン演習Ⅰ③ プレゼン。ポートフォリオへの掲載 |
| 第7回 | ゲームUIデザイン演習Ⅱ① パズル／音ゲーのUIをデザインしてみる -1 |
| 第8回 | ゲームUIデザイン演習Ⅱ② パズル／音ゲーのUIをデザインしてみる -2 |
| 第9回 | ゲームUIデザイン演習Ⅱ③ プレゼン。ポートフォリオへの掲載 |
| 第10回 | ゲームUIデザイン演習Ⅲ① キャラクリエイト画面のUIをデザインしてみる -1 |
| 第11回 | ゲームUIデザイン演習Ⅲ② キャラクリエイト画面のUIをデザインしてみる -2 |
| 第12回 | ゲームUIデザイン演習Ⅲ③ キャラクリエイト画面のUIをデザインしてみる -3 |
| 第13回 | ゲームUIデザイン演習Ⅳ① 3D三人称視点／一人称視点のUIをデザインしてみる-1 |
| 第14回 | ゲームUIデザイン演習Ⅳ② 3D三人称視点／一人称視点のUIをデザインしてみる-2 |
| 第15回 | ゲームUIデザイン演習Ⅳ③ プレゼン。ポートフォリオへの掲載 |

■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 After EffectsⅢ

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 ・Look・LUT、ライティング、フィルターワー
第6回	ポートフォリオ用のスチール画像の構築	・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評会 ・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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

科目名：	専門技術演習Ⅲ ゲームエンジン
------	-----------------

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： ゲームエンジンの概念を正しく理解し、デザイナーとして必要な基本操作方法を習得する

■到達目標： ゲームエンジン用のアセットを制作しゲームエンジン上に適切に配置し、インタラクティブなコンテンツを制作できるようになる

■授業計画：

- | | | |
|------|---------------------|-------------------------------------|
| 第1回 | ゲームエンジンについて | Unity、UnrealEngineの説明。使用事例の紹介。 |
| | Culusterについて | 実例としてのCulusterの紹介。 |
| 第2回 | Unityの基本操作(1) | Unity上でオブジェクトを配置して基本操作を学ぶ |
| 第3回 | Unityの基本操作(2) | blenderで制作したオブジェクトをFBXで書き出しUnityで表示 |
| 第4回 | Clusterワールド作成基本(1) | ClusterSDKを導入し、基本操作を習得する |
| 第5回 | Clusterワールド作成基本(2) | |
| 第6回 | 迷路ワールド作成(1) | 効率的な素材配置の方法を学びワールドを作成 |
| 第7回 | 迷路ワールド作成(2) | ワールドの公開まで行う |
| 第8回 | 迷路ワールド作成(3) | |
| 第9回 | 作品展示ワールド作成(1) | 自作品を装飾的に展示したワールドを作成する |
| 第10回 | 作品展示ワールド作成(2) | |
| 第11回 | 作品展示ワールド作成(3) | |
| 第12回 | 作品展示ワールド作成(4) | |
| 第13回 | UnrealEngineについて(1) | UnrealEngine5の基本操作について |
| 第14回 | UnrealEngineについて(2) | |
| 第15回 | UnrealEngineについて(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： 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 3DCG作品制作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： 学んだ技術を活用し、魅力的な作品にまとめ上げる。
狙った意図の伝わる絵作りを行う。専用ツールのメリットと使い方を学ぶ

■到達目標： 事前に計画し、客観的に見て魅力的な絵を考え、作ることができるようになる。
SubstancePainter、MAYA、ZBrushを道具として使えるようになる。

■授業計画：

- | | | |
|------|------------------|--|
| 第1回 | 構図 | 全天球写真から構図を切り抜く |
| 第2回 | | 3Dモデルでスケッチした構図を再現する |
| 第3回 | 明暗と色 | 同じ構図で明暗による様々な印象 |
| 第4回 | | |
| 第5回 | ポストプロセス | 出力ファイル形式の違い・Blenderコンポジットノード |
| 第6回 | 作品の設計図 | 外部ツールによる後処理・カラー調整、ブルーム、シーン合成
意図を持って絵を計画する・複数案から検討する |
| 第7回 | 設計図からCGへ | 抽象化されたモデルで、設計したシーンを仕上げる |
| 第8回 | MAYAモデリング基礎 | MAYAの操作、モデリング、UV展開、Arnold |
| 第9回 | 作品の設計図2 | 意図を持った絵の計画 |
| 第10回 | 設計図からCGへ(MAYA) | 抽象化モデルによるシーン仕上げ工程をMAYAで行う |
| 第11回 | SubstancePainter | より丁寧な質感の作り方・Blenderでの再現 |
| 第12回 | | 異なる質感の制作
MAYAでの再現 |
| 第13回 | Zbrush | スカルプトモデリング ZRemesher |
| 第14回 | | ローポリゴンメッシュへのベイク |
| 第15回 | | スカルプトモデリング～ローポリメッシュへのベイク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： 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 3DCG作品制作Ⅲ
------	-------------------

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 | 構図 | 全天球写真から構図を切り抜く |
| 第2回 | | 3Dモデルでスケッチした構図を再現する |
| 第3回 | 明暗と色 | 同じ構図で明暗による様々な印象 |
| 第4回 | | |
| 第5回 | ポストプロセス | 出力ファイル形式の違い・Blenderコンポジットノード |
| 第6回 | 作品の設計図 | 外部ツールによる後処理・カラー調整、ブルーム、シーン合成
意図を持って絵を計画する・複数案から検討する |
| 第7回 | 設計図からCGへ | 抽象化されたモデルで、設計したシーンを仕上げる |
| 第8回 | MAYAモデリング基礎 | MAYAの操作、モデリング、UV展開、Arnold |
| 第9回 | 作品の設計図2 | 意図を持った絵の計画 |
| 第10回 | 設計図からCGへ(MAYA) | 抽象化モデルによるシーン仕上げ工程をMAYAで行う |
| 第11回 | SubstancePainter | より丁寧な質感の作り方・Blenderでの再現 |
| 第12回 | | 異なる質感の制作
MAYAでの再現 |
| 第13回 | Zbrush | スカルプトモデリング ZRemesher |
| 第14回 | | ローポリゴンメッシュへのベイク |
| 第15回 | | スカルプトモデリング～ローポリメッシュへのベイク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： 田中 政史 (非常勤講師)
実務経験： ゲーム会社に勤務後、本校にて本専攻の教員を20数年務める。3DCGを中心に授業を行ったのち、フリーランスとなる。

科目名：	専門技術演習Ⅵ モーションデザイン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： 物理法則と人体の構造に基づいた動きの原理原則を学ぶ

■到達目標： 動きに関する理解を深める
求められるリアリティのレベルに合わせたモーションを作成できるようになる

■授業計画：

- | | |
|------|-----------------------------------|
| 第1回 | 動きのデフォルメ アニメ的なオーバーアクションについて |
| 第2回 | 日常の演技(1) 椅子に座る |
| 第3回 | 日常の演技(2) 持ち上げるモーション。「チャイルド」を使用 |
| 第4回 | 日常の演技(3) |
| 第5回 | 日常の演技(4) ドアを開けるモーション |
| 第6回 | 日常の演技(5) |
| 第7回 | オーバーアクション(1) |
| 第8回 | オーバーアクション(2) |
| 第9回 | オーバーアクション(3) |
| 第10回 | オーバーアクション(4) |
| 第11回 | オーバーアクション(5) |
| 第12回 | オーバーアクション(6) |
| 第13回 | モーショントレース(1) 映像を基にしたモーション作成方法について |
| 第14回 | モーショントレース(2) |
| 第15回 | モーショントレース(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: 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	英語
-----	----

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