

# 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

職業実践専門課程 マルチメディアデザイン学科(2年制)

## アニメ・ゲームクリエイター専攻

※2017年度実績

| 教科目          |       | 概要  | 1年次 | 2年次 |
|--------------|-------|---|-----|-----|
| 一般教養         | 一般教養  | 校外学習や各種検定試験対策の他、社会人として求められる教養知識、常識、礼儀などを広く学ぶ。   | ○   |     |
|              | 就職講座Ⅰ | 就職を前提とした本校での学校生活の過ごし方や学習姿勢など社会人になるための基本を学ぶ。   | ○   |     |
|              | 就職講座Ⅱ | アニメ・ゲーム・デザイン現場での採用試験の傾向、エントリーシート・履歴書の書き方、作品のプレゼンテーションおよび面接対策を学ぶ。  |     | ○   |
|              | 企業研究  | 業界内の職種・組織の構成・採用側が求める人物像等についてリサーチするとともに、各自が希望する業種・職種について理解を深め、就職活動を進めていく上での目標を具体化していく。インターンシップ(企業研修)の事前指導も実施。      |     | ○   |
| 英会話          |       | 初歩的な英語の運用能力を養う。   | ○   |     |
| アニメーション概論    |       | アニメーション創成期から現在に至るまでの様々な技術手法やその変遷について学び、これからの時代に求められるアニメーション作品についての理解を深めるとともに、一本のアニメーションができるまでの流れと各仕事について理解する。     | ○   |     |
| ゲーム概論        |       | ゲームのなりたちから現在までのゲーム業界の動向についてを学び、ゲームがなぜ広く受け入れられて来たのかを知ることで、ゲームとゲーム業界の本質を理解する。また、1つの商品ができるまでに必要とされるゲーム業界の各仕事について学ぶ。  | ○   |     |
| ベーシックデザイン    |       | 平面構成や色彩学など、デザイン制作全般に関する基礎知識を、実践的な作品制作を通して学ぶ。  | ○   |     |
| 色彩           |       | 色の基本的理論や特性を学習し、色彩による心理的効果や画面全体のトーンなどを意識した配色について学ぶ。  | ○   |     |
| デッサン         |       | アニメーションでの動画の作画や、3DCGでの立体構成の際に必須の基礎的なデッサン力を向上させる。もののかたちや質感を正確にとらえ、表現するための技術を、人物・生物・風景などのモチーフを描くことで身につける。           | ○   |     |
| プレゼンテーション    |       | 与えられたテーマに基づいたプレゼンテーション実習を通し、テーマやコンセプトといった作品の制作意図や内容を的確に伝達するために必要な発表の方法や資料作成について学ぶ。                                | ○   |     |
| 2DCG基礎       |       | PhotoshopやIllustrator等、画像編集ソフトの基礎的な操作方法を学び、コンピューターを使用して制作されるデザインについて理解する。   | ○   |     |
| 2DCG応用       |       | 作品制作を通して、画像編集ソフトの機能をより深く理解し、デジタルでしかできない表現を用いた高度な画像合成などを学ぶ。  |     | ○   |
| パーステクニック     |       | 正確な人物描写や背景作画に必須となる透視図法について、実践的な作画作業を通して理論を習得する。   | ○   | ○   |
| シナリオ研究       |       | シナリオから絵コンテを作成する作業を通じて作品の制作意図やテーマ、コンセプトを理解し、キャラクターや世界観設定を起こすための構成力や、ストーリーを組み上げるためのテクニックを身につける。                     |     | ○   |
| 作画技法         |       | 人物画などの制作を通し、アクリルガッシュやコピックなど各種画材の性質と特徴を理解し、アニメやゲーム等のイメージボードや背景画などの原画に必要なとされる様々な表現方法を身につける。                         | ○   |     |
| UIデザイン       |       | ゲームやWebサイト、スマートフォンのアプリケーションを快適に操作するための、ボタン配置や色彩設計について学ぶ。さらには、すべての人が不自由なく利用できるユニバーサルデザインについても、実践的な作業を通じて基本概念を学習する。 | ○   |     |
| 3DCG基礎       |       | 現在のアニメーション業界およびゲーム業界で3DCGがどのように使用されているかを考察し、効果的な使用方法について学ぶ。また、3DCGソフトの基本的なモデリングやアニメーションの制作を通して基本操作を学習する。          | ○   |     |
| キャラクターデザイン   |       | キャラクターの持つ魅力について、ビジュアル要素だけでなく、内面的な設定も含めて学習し、それを反映させた総合的なキャラクターデザインの方法について学ぶ。                                       | ○   | ○   |
| 映像基礎         |       | 絵コンテの作成方法やカメラワーク、レイアウトといった映像演出の基礎となる要素や、映像作成ソフトの基本的な使用方法を学び、アニメーションやCGムービー作成に必要な映像の基本原則を理解する。                     | ○   |     |
| 映像研究         |       | 映像作品を多角的に研究し、テーマを表現するために効果的な演出方法や編集技術、映像から受ける心理的効果などについて学習し、より高度な映像制作技術を習得する。                                     |     | ○   |
| インタラクティブデザイン |       | ゲームやWebサイトなど、マウスやキーボードなどで操作できる動的なコンテンツを作成する技術や操作方法が直感的に理解できるインターフェイスデザインについて学習する。                                 |     | ○   |
| 背景作画         |       | アニメーションに使用される背景画を作成する。自然物を描写するための技術や遠近法についての知識の習得、アクリルガッシュなどを用いたアナログ作画の技法について学習する。                                |     | ○   |
| 3DCGアニメーション  |       | 立体としてのキャラクターデザインについて学ぶ。2Dデザインを元に立体化する技術に加えて、映像用、ゲーム用など用途に合わせたモデルについて、実際の現場を想定した制作を行う。                             |     | ○   |

## 北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

|        |              |  |       |                |
|--------|--------------|--|-------|----------------|
| 選択科目   | アニメーション制作    | 作品のテーマとコンセプトを設定し、キャラクターデザイン、シナリオ、絵コンテ、原画・動画などの作画、動画編集といったアニメーション作成の工程を経て作品を完成させる。現場での流れを実践的な作業を通して身につける。 |       | ○<br>1科目<br>選択 |
|        | GameEngine演習 | ゲーム業界で広く使用されているUnrealEngine4を用いて、リアルタイムレンダリングによる写実的なCG表現について学習する。  |       |                |
|        | コンペ課題        | 担当講師の指導により応募するコンペを設定し、積極的に出品することにより自らのオリジナリティーを追求する。   | ○     | ○              |
|        | 前期課題制作       | 通常の授業を通して学んだ技能や発想を生かし、前期の総まとめとして課題作品を制作する。   | ○     | ○              |
|        | 後期課題制作       | 通常の授業を通して学んだ技能や発想を生かし、後期の総まとめとして課題作品を制作する。   | ○     |                |
|        | 進級制作         | 一年間の節目として、各自の成果を問うべく課題を設定し、長期に渡り作品を制作し発表する。  | ○     |                |
|        | 卒業制作         | 在学中に学んだ専門知識および技能を最大限生かし、2年間の集大成となるべき作品を、自ら設定したテーマに基づいて制作することにより、個々のメモリアルワークを完成させ発表する。                    |       | ○              |
|        | 総履修時間        |  | 1,200 | 1,200          |
| 取得目標資格 |              | 在学时:CGクリエイター検定、Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど                       |       |                |

※1年間で1,200単位時間、2年間で2,400単位時間学びます。

※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。