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

教科目	概要	1年次	2年次	
一般教養	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	○		
マルチメディア概論	様々なメディアについて、その成り立ちから現在の最新の状況までを学び、理解を深める。	○		
デッサン I	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。	○		
ベーシックデザイン	鉛筆や定規など、デザイン道具の正しい使い方の学習。 平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける。	○		
UIデザイン	UIデザインの理解と活用について知る。 ユーザビリティとは何かを学ぶ。	○		
Photoshop基礎	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。	○		
Illustrator基礎	Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ。 DTPIに関する基礎の知識を習得する。	○		
人物作画	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。	○		
作画技法基礎	アナログ画材による写実的な作画技術の基礎を習得する。	○		
blender基礎	3DCG制作の基礎知識を学習する。 blenderの基本操作を習得する。	○		
映像制作基礎	AfterEffectsの基本操作を学ぶ。	○		
Photoshop応用	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。	○		
キャラクタモデリング	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。	○		
デッサン II	石膏像デッサン、静物デッサン、人物クロッキーを行い、より高度なデッサンの理論と技法を学ぶ。	○		
動画制作	2Dアニメーションの制作方法を学ぶ。 アニメーションを作画する上で必要な知識と技術を学習する。	○		
作画技法応用	アナログ画材を使用したより高度な作画技術を学ぶ。	○		
blender応用 I	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。	○		
blender応用 II	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。	○		
映像制作応用	After Effectsを使用したエフェクト作成、演出効果を学ぶ。	○		
Live2D基礎	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。	○		
デザインナレッジ I	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。		○	
デザインナレッジ II	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。		○	
CG表現学習	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。		○	
選択科目	DTP演習	視認性・可読性といった様々なデザイン・レイアウトの理論を学ぶ。 デザインの方向性が、作品性やターゲットによって変化することを知る。		○
	パーステクニク	透視図法を中心に、表現描写力の向上に取り組む。		○
ドローイングテクニク	デッサンの発展的理論と技法を学ぶ。		○	
デジタルペイント	Photoshopとクリップスタジオを活用したイラスト制作について学ぶ。 空間の表現を意識した構図の制作に取り組む。		○	

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)

	3DCGアニメーション	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。		○
選択科目	3DCG演習	フォトリアルなCG制作のためのモデリング、ライティング、レンダリング技術を学ぶ。		○
	映像表現	映像の効果と演出について学び、自分の意図を作品に反映させるための効果的な演出プランを身に付ける。		○
選択科目	3DCG ビジュアライゼーション I	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。		○
	アニメーション制作 I	2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ。平面内での空間表現について学ぶ。		○
選択科目	3DCG ビジュアライゼーション II	リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ。		○
	アニメーション制作 II	2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ。平面内での空間表現について学ぶ。		○
	キャリアプランニング	自身と企業について深く理解し、内定取得を目指す。		○
	進級制作	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。	○	
	卒業制作	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。		○
	英会話	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。	○	
	前期課題制作 I	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。	○	
	前期課題制作 II	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。		○
	後期課題制作	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。	○	
	一般教養知識	デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ。 デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る。	○	
	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。

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		
ベーシックデザイン	○		1年・前期	60
UIデザイン	○		1年・後期	30
Photoshop基礎	○		1年・前期	60
人物作画	○		1年・前期	60
作画技法基礎	○		1年・前期	60
blender基礎	○		1年・前期	60
映像制作基礎	○		1年・前期	60
Photoshop応用	○		1年・後期	30
動画制作	○		1年・後期	60
作画技法応用	○		1年・後期	30
blender応用 I	○		1年・後期	60
blender応用 II	○		1年・後期	60
映像制作応用	○		1年・後期	30
Live2D基礎	○		1年・後期	30
表現技法演習				
DTP演習		○	2年・前期	60
パーステクニック				
デジタルペイント	○		2年・前期	60
専門技術演習 I				
3DCG演習		○	2年・前期	60
映像表現				
専門技術演習 II				
3DCGビジュアライゼーション I		○	2年・前期	60
アニメーション制作 I				
専門技術演習 III				
3DCGビジュアライゼーション II		○	2年・前期	60
アニメーション制作 II				
英会話	○		1年・前期	30
合 計				1020

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

○成績管理の実施及び公表の概要

1. 授業計画書の作成・公表に係る取組の概要	
<p>■授業計画の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p> <p>■授業計画の公表</p> <p>各専攻の教科目概要・シラバス・実務経験のある教員等による授業科目の一覧を本校 web サイトの各専攻紹介ページで公開</p>	
授業計画書の公表方法	本校 web サイトの各専攻紹介ページで公開
2. 授業科目の学修成果の評価に係る取組の概要	
<p>学則第 12 条・13 条に基づき以下の方法で認定。</p> <p>■各教科の履修認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>■進級の認定</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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	
<p>■客観的な指標の設定・公表</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>秀→5.0 優→4.0 良→3.0 可→2.0 不可→1.0</p> <p>GPA は次の計算式に従い算出する。</p> $GPA = (GP \times \text{科目の単位数}) / \text{履修科目の単位数の合計}$ <p>※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=1.0 とする。</p> <p>■成績評価の適切な実施に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> 成績管理システムで上記 GPA 算出式による GPA 帳票出力を行う 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	本校 web サイトにて公開
4. 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	
<p>卒業認定の方針</p> <ul style="list-style-type: none"> 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合否を判定。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。 <p>■卒業の認定に係る取組</p> <ul style="list-style-type: none"> 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、集計表および合否は校内に掲示。 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	本校 web サイトにて公開

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 : **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 ビジネスマナー(1) 社会人としての考え方について
- 第2回 ビジネスマナー(2) ビジネス用語を知る
- 第3回 ビジネスマナー(3) 働くことの意味
- 第4回 ビジネスマナー(4) 文章と数字を読み解く
- 第5回 ビジネスマナー(5) ビジネス能力検定にむけて
- 第6回 ビジネスマナー(6) ビジネス能力検定にむけて
- 第7回 ビジネスマナー(7) ビジネス能力検定にむけて
- 第8回 基礎デザイン(1) デザインとは何か?
- 第9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10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11回 基礎デザイン(4) Illustratorによる平面構成
- 第12回 基礎デザイン(5) Illustratorによる平面構成
- 第13回 基礎デザイン(6) Illustratorによる平面構成
- 第14回 ポートフォリオ研究(1) ポートフォリオの意味
- 第15回 ポートフォリオ研究(2) 何をアピールするのか

■教科書: 2019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

■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： **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： 様々なメディアについて、その成り立ちから現在の最新の状況までを学び、理解を深める。

■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 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 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 最新のCGを知る(1) xRとはなにか？
- 第10回 最新のCGを知る(2) VRとARについて
- 第11回 最新のCGを知る(3) 3Dプリントとスカルプトモデリング
- 第12回 人物造形(1) 人体頭部のバランスを知る
- 第13回 人物造形(2) 人体頭部のバランスを知る
- 第14回 人物造形(3) 手のバランスを知る
- 第15回 人物造形(4) 手のバランスを知る

■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 : **デッサン 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: 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の演習
- 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 複数の個体① 構図とプロポーション
- 第13回 複数の個体② 直方体と円柱、楕円のパース
- 第14回 複数の個体③ ガラスや金属の硬さ、光、映り込みの表現
- 第15回 複数の個体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： 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イジングデザイン等を担当。

科目名 :

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
平面構成の演習を通じ情報やメッセージを伝達する基礎的手段を身につける

■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： 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 : **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について知る
ユーザビリティとは何かを学ぶ
- 到達目標： UIデザインおよびユーザビリティを正しく理解する

■授業計画：

- 第1回 オリエンテーション
- 第2回 タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解
- 第3回 タイポグラフィ、ピクトグラム、ダイアグラムの理解
- 第4回 CI、VIの理解
- 第5回 アイコン表示によるUI作成(1)
- 第6回 アイコン表示によるUI作成(2)
- 第7回 アイコン表示によるUI作成(3)
- 第8回 インターフェイスの理解
- 第9回 UIによる情報表示(1)
- 第10回 UIによる情報表示(2)
- 第11回 UIによる情報表示(3)
- 第12回 UIによる情報表示(4)
- 第13回 動的画面の作成(1)
- 第14回 動的画面の作成(2)
- 第15回 動的画面の作成(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： 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 : **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 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：

■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 : **Illustrator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: 30時間
単 位: 1単位

■科目概要: Illustratorの基本的な操作方法を学ぶ
DTPに関する基礎の知識を習得する

■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 : **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 オリエンテーション この授業について。
- 第2回 三面図制作(1) 人体の三面図作成。余白と対比バランスについて。
- 第3回 物体の見え方を考える 物体と立ち位置(視点)による見え方の変化について。
- 第4回 人体基礎「頭部」 頭部の基礎形状と視点の変化による見え方の違いについて。
- 第5回 人体基礎「骨格と筋肉」 立体であることを意識した人体の構造について。
- 第6回 ラフ画による画面構成(1) 目標と結果を意識して完成形に繋がるラフ画を作成する。
- 第7回 ラフ画による画面構成(2) ポーズと構図による画面設計。
- 第8回 清書練習 曖昧さを排除した正確な線の追求。
- 第9回 中間制作(1) 人体基礎と画面構成の復習を兼ねた作品制作。
- 第10回 中間制作(2) 仕上げ。
- 第11回 三面図制作(2) 人体の三面図作成。
- 第12回 アイレベルとパース(1) パースについて正確に理解する。
- 第13回 アイレベルとパース(2) 視点による見え方の変化を意識した作品制作。
- 第14回 アイレベルとパース(3) 作品制作続き。
- 第15回 アイレベルとパース(4) 清書による作品仕上げ。

■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 : **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: アナログ画材による写実的な作画技術の基礎を習得する

■到達目標: 透視図法に基づいた作画ができるようになる
描画による質感表現を理解する

■授業計画:

- 第1回 導入説明 この授業について。
- 第2回 人体のプロポーションを知る
- 第3回 衣服を描く 服の皺や布の質感を表現する。
- 第4回 全身を描く(1) 資料写真を基に作画する。
- 第5回 全身を描く(2) 陰影のトーンで立体感を表現する。仕上げ完成。
- 第6回 静物を描く(1) 描画による質感の表現。
- 第7回 静物を描く(2) 質感と光の反射について。
- 第8回 静物を描く(3) 仕上げ。
- 第9回 動物を描く(1) 生物の動感を表現する。
- 第10回 動物を描く(2) 着色による仕上げ。
- 第11回 人物を描く(1) カラーマーカーを使用した作画。
- 第12回 人物を描く(2) 仕上げ。
- 第13回 上半身を描く 透視図法を適用した人物作画。
- 第14回 動きのある人物を描く(1) スポーツ選手を作画する。
- 第15回 動きのある人物を描く(2) 躍動感を表現した作画。

■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 : **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制作の基礎知識を学習する
blenderの基本操作を習得する

■到達目標： 自身が思い描いたイメージをCGで絵にすることができるようになる

■授業計画：

- 第1回 blenderに触れる。 ガイダンス。3DCGについて。
- 第2回 3DCGで絵を作る(1) ライト、カメラ、レンダリングについて。
- 第3回 3DCGで絵を作る(2)
- 第4回 モデリング基礎技術(1) blenderの基本操作について。
- 第5回 モデリング基礎技術(2)
- 第6回 モデリング基礎技術(3)
- 第7回 モデリング基礎技術(4)
- 第8回 キャラクタモデリング(1) 資料を基にキャラクタを作成。
- 第9回 キャラクタモデリング(2)
- 第10回 キャラクタモデリング(3) UV展開とテクスチャペイント。
- 第11回 キャラクタモデリング(4) アーマチュアとウェイト。
- 第12回 ライトとカメラ 絵の品質を高める設定。
- 第13回 印象を作る(1) ライティングとカメラの研究。
- 第14回 印象を作る(2)
- 第15回 印象を作る(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: 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 : **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

■到達目標: キーフレームアニメーションの基本を理解する
エフェクトを効果的に使用した映像を作成できるようになる

■授業計画:

- 第1回 AfterEffects基礎 基本的な操作方法と、キーフレームについて
- 第2回 アニメーションの基本(1) キーフレームを理解する
- 第3回 アニメーションの基本(2) スライドショーの作成
- 第4回 アニメーションの基本(3)
- 第5回 エフェクトの基本(1) 効果について
- 第6回 エフェクトの基本(2) エフェクトを知る
- 第7回 エフェクトの基本(3)
- 第8回 エフェクトの基本(4) 効果について
- 第9回 音に合わせた演出(1) BGMに合わせた映像制作
- 第10回 音に合わせた演出(2)
- 第11回 音に合わせた演出(3)
- 第12回 テキストアニメーション(1) モーションタイポグラフィの作成
- 第13回 テキストアニメーション(2)
- 第14回 テキストアニメーション(3)
- 第15回 テキストアニメーション(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: 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 : **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 テーマを持った静止画を制作
- 第2回 写真合成・加工② 技術を駆使し魅力的な作品を目指す
- 第3回 写真合成・加工③ プレゼンテーション 講評
- 第4回 イラストテクニック① マットペイントのレクチャー
- 第5回 イラストテクニック② 遠近感・スケール感・空気感を学習
- 第6回 イラストテクニック③ 写真素材を利用し、コンセプトアートを制作
- 第7回 イラストテクニック④ プレゼンテーション 講評
- 第8回 キャラクターデザイン① ゲームのキャラクター設定
- 第9回 キャラクターデザイン② デザイン制作
- 第10回 キャラクターデザイン③ 調整、仕上げ
- 第11回 キャラクターデザイン④ 講評会 プレゼンテーション
- 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: 田中 政史 (専任教員)
実務経験:

科目名 : **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: 30時間
単 位: 1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 キャラクタデザイン(1) キャラクタの魅力とは？
- 第2回 キャラクタデザイン(2) デフォルメの意味を理解する
- 第3回 3Dキャラクタ制作(1) キャラクタデザイン～3DCGであることが活きるデザインについて
- 第4回 3Dキャラクタ制作(2) モデリング～スカルプトによる造形
- 第5回 3Dキャラクタ制作(3) モデリング～スカルプトでディティールを作り込む
- 第6回 3Dキャラクタ制作(4) モデリング～リトポロジー
- 第7回 3Dキャラクタ制作(5) モデリング～ポリゴンモデリング
- 第8回 3Dキャラクタ制作(6) モデリング～ポリゴンモデル完成
- 第9回 3Dキャラクタ制作(7) マテリアル～UV展開
- 第10回 3Dキャラクタ制作(8) マテリアル～テクスチャ作成とPBR
- 第11回 3Dキャラクタ制作(9) ボーンとウェイト～IKとFK
- 第12回 3Dキャラクタ制作(10) ボーンとウェイト～ウェイトの意味とは？
- 第13回 3Dキャラクタ制作(11) カメラとライト～アングルを知る
- 第14回 3Dキャラクタ制作(12) カメラとライト～影を作る
- 第15回 3Dキャラクタ制作(13) 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: 野沢 桐子 (非常勤講師)
実務経験:

科目名 : **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: 石膏像デッサン、静物デッサン、人物クロッキーを行い、より高度なデッサンの理論と技法を学ぶ

■到達目標: 明度差と量感を表現できるようになる
質感を表現する技術を身につける

■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： 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： **動画制作**

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： 60時間
単 位： 2単位

■科目概要： 2Dアニメーションの制作方法を学ぶ
アニメーションを作画する上で必要な知識と技術を学習する

■到達目標： アニメーションの制作工程と、基本的な技術を理解する
現実的な物体の動きと、アニメーション特有の動きの双方を理解し
作画できるようになる

■授業計画：

- 第1回 2Dアニメーション基礎知識(1) 原画と動画について
- 第2回 2Dアニメーション基礎知識(2) フレームレートについて
- 第3回 2Dアニメーション基礎知識(3) タイムシートの読み方と書き方
- 第4回 2Dアニメーション基礎知識(4) 作画について
- 第5回 2Dアニメーション制作「課題1」(1) 原画の制作
- 第6回 2Dアニメーション制作「課題1」(2) 中割(1)
- 第7回 2Dアニメーション制作「課題1」(3) 中割(2)
- 第8回 2Dアニメーション制作「課題1」(4) 清書
- 第9回 2Dアニメーション制作「課題1」(5) スキャンと撮影
- 第10回 2Dアニメーション制作「課題2」(1) 原画の制作
- 第11回 2Dアニメーション制作「課題2」(2) 中割(1)
- 第12回 2Dアニメーション制作「課題2」(3) 中割(2)
- 第13回 2Dアニメーション制作「課題2」(4) 中割(3)
- 第14回 2Dアニメーション制作「課題2」(5) 清書
- 第15回 2Dアニメーション制作「課題2」(6) スキャンと撮影

■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 : **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より高度な作画技術を学ぶ

■到達目標: 透視図法を理解し、正確に作画できるようになる
アナログ画材を用いた写実的な描画技術を習得する

■授業計画:

- 第1回 一点透視図(1) アイレベルと消失点を知る。
- 第2回 一点透視図(2) 一点透視を用いた室内の作画。
- 第3回 一点透視図(3) 一点透視を用いた室内の作画を仕上げる。
- 第4回 一点透視図(4) 作画した図に人物を配置する。
- 第5回 二点透視図(1) 二点透視の仕組みについて。
- 第6回 二点透視図(2) 立体の箱と建物の描画。
- 第7回 二点透視図(3) 立体の箱と建物の描画。
- 第8回 二点透視図(4) 立体の箱と建物の描画。
- 第9回 二点透視図(5) 立体の箱と建物の描画。
- 第10回 二点透視図(6) 立体の箱と建物の描画。
- 第11回 人物クロッキー
- 第12回 自画像(1)
- 第13回 自画像(2)
- 第14回 自画像(3)
- 第15回 自画像(4) 着彩しての仕上げ。

■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： 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 : **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： 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： 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 : **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 : **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: 30時間
単 位: 1単位

■科目概要: After Effectsを使用したエフェクト作成、演出効果を学ぶ

■到達目標: 映像作品をより魅力的に見せるための演出方法を習得する
効率的な映像の制作プランを立てられるようになる

■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 カットをつなぐ(1) トランジションについて
- 第3回 カットをつなぐ(2)
- 第4回 エフェクト制作について(1) ディストーションとブラー
- 第5回 エフェクト制作について(2)
- 第6回 エフェクト制作について(3) パーティクルと3Dカメラ
- 第7回 エフェクト制作について(4)
- 第8回 タイトルロゴをつくる(1) モーションロゴの制作
- 第9回 タイトルロゴをつくる(2)
- 第10回 タイトルロゴをつくる(3)
- 第11回 タイトルロゴをつくる(4)
- 第12回 動画を演出する(1)
- 第13回 動画を演出する(2)
- 第14回 動画を演出する(3)
- 第15回 動画を演出する(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 : **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： 前期
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) 用意された素材をセットアップし、基本を理解する。
- 第3回 Live2D基礎制作(2)
- 第4回 Live2D基礎制作(3)
- 第5回 Live2D基礎制作(4)
- 第6回 Live2D基礎制作(5)
- 第7回 Live2D基礎制作(6)
- 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： 田中 政史 (専任教員)
実務経験：

科目名： **デザインナレッジ 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： 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) 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(2) 実制作
- 第3回 コンペ応募作品製作(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 Live2D基礎講座(1) 基礎的な仕組みについて
- 第9回 Live2D基礎講座(2) パラメータの基本
- 第10回 Live2D基礎講座(3) より高度なパラメータの設定
- 第11回 コンペ応募作品製作(4) コンセプトの設定
- 第12回 コンペ応募作品製作(5) アイディアのブラッシュアップ
- 第13回 コンペ応募作品製作(6) 実制作
- 第14回 コンペ応募作品製作(7)
- 第15回 コンペ応募作品製作(8) 作品講評

■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： **デザインナレッジ 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： 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、デザイン制作に反映できるようになる

■授業計画：

- 第1回 コンペ応募作品制作(1) 指定したコンペへの応募作品制作 コンセプトの設定
- 第2回 コンペ応募作品制作(2) 実制作
- 第3回 コンペ応募作品制作(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 Live2D基礎講座(1) 基礎的な仕組みについて
- 第9回 Live2D基礎講座(2) パラメータの基本
- 第10回 Live2D基礎講座(3) より高度なパラメータの設定
- 第11回 コンペ応募作品制作(4) コンセプトの設定
- 第12回 コンペ応募作品制作(5) アイディアのブラッシュアップ
- 第13回 コンペ応募作品制作(6) 実制作
- 第14回 コンペ応募作品制作(7)
- 第15回 コンペ応募作品制作(8) 作品講評

■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 : **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： 小原 拓之 (非常勤講師)
実務経験：

科目名： **DTP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： 視認性・可読性といった様々なデザイン・レイアウトの理論を学ぶ
デザインの方向性が、作品性やターゲットによって変化することを知る

■到達目標： 総合的なレイアウトの理論を習得する
ターゲットの特性を理解した製作ができるようになる

■授業計画：

- 第1回 デザイン構成力① DTPの基本を理解
- 第2回 デザイン構成力② 文字の重要性を軸に「伝わるデザイン」を実践
- 第3回 文字組み① 基本の文字組み・文字詰めから
- 第4回 文字組み② グリッドレイアウトを用いたデザイン
- 第5回 ポートフォリオ① 質の高い作品集を制作
- 第6回 ポートフォリオ② 作品を通して自分を掘り下げる
- 第7回 企画とパッケージ① 既存商品のリニューアル企画とデザイン
- 第8回 企画とパッケージ② 企画書の作成
- 第9回 企画とパッケージ③ ロゴ・パッケージのリデザイン
- 第10回 企画とパッケージ④ プレゼンテーション 講評
- 第11回 エディトリアル① ワークフロー・スケジュールを設定
- 第12回 エディトリアル② 既存作品の装丁デザインを制作
- 第13回 エディトリアル③ タイトルロゴ・帯・キャッチコピーを制作
- 第14回 エディトリアル④ プレゼンテーション 講評
- 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： (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： **パーステクニック**

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： 透視図法を中心に、表現描写力の向上に取り組む

■到達目標： 正確な透視図法に基づいた絵作りができるようになる

■授業計画：

- 第1回 一点透視(1) 傾斜した坂道の風景
- 第2回 一点透視(2)
- 第3回 一点透視(3) 奥行のある大通り
- 第4回 一点透視(4)
- 第5回 一点透視(5)
- 第6回 二点透視(1) 建物のパース
- 第7回 二点透視(2)
- 第8回 二点透視(3) 透視図上への人物配置
- 第9回 二点透視(4)
- 第10回 二点透視(5)
- 第11回 動物スケッチ(1)
- 第12回 動物スケッチ(2)
- 第13回 人物とパース(1)
- 第14回 人物とパース(2)
- 第15回 人物とパース(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: 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 : **ドローイングテクニック**

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

■到達目標: 人体について解剖学的に理解する

■授業計画:

- 第1回 美術解剖学(1) 骨格と筋肉の理解と演習
- 第2回 美術解剖学(2)
- 第3回 美術解剖学(3)
- 第4回 石膏像を描く(1) 構図とプロポーション、量感について
- 第5回 石膏像を描く(2)
- 第6回 石膏像を描く(3)
- 第7回 石膏像を描く(4)
- 第8回 石膏像を描く(5)
- 第9回 静物デッサン(1) 明度差と稜線を意識する
- 第10回 静物デッサン(2)
- 第11回 静物デッサン(3)
- 第12回 模写(1) 構図、リズム、ジェスチャーについて、古典に学ぶ
- 第13回 模写(2)
- 第14回 ポートレート(1) 自画像を描く
- 第15回 ポートレート(2)

■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: 成田 千尋 (非常勤講師)
実務経験: ゲーム制作企業にて3DCGモデル制作等に従事。
現在はフリーランスのグラフィックデザイナーとして活動中。

科目名 : **デジタルペイント**

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: Photoshopとクリップスタジオを活用したイラスト制作について学ぶ空間の表現を意識した構図の制作に取り組む

■到達目標: 人に見せることを意識した作品制作ができるようになる
作品の完成度を上げるための観察力を養う

■授業計画:

- 第1回 オリエンテーション ウォーミングアップ
- 第2回 空間認識 四角の中に部屋を描く
- 第3回 クリップスタジオトレーニング(1) 基本操作について
- 第4回 クリップスタジオトレーニング(2) 3Dモデルの配置
- 第5回 クリップスタジオトレーニング(3) カラーイラスト制作
- 第6回 クリップスタジオトレーニング(4) 写真トレースとパース定規
- 第7回 クリップスタジオトレーニング(5) 写真トレースとパース定規
- 第8回 構図の意識を高める(1) 名シーンを描く
- 第9回 構図の意識を高める(2) 名シーンを描く
- 第10回 構図の意識を高める(3) 名シーンを描く
- 第11回 構図の意識を高める(4) 名シーンを描く
- 第12回 総括/全体を考えたデザイン(1) イラスト要素のあるカードのデザイン
- 第13回 総括/全体を考えたデザイン(2) イラスト要素のあるカードのデザイン
- 第14回 総括/全体を考えたデザイン(3) イラスト要素のあるカードのデザイン
- 第15回 総括/全体を考えたデザイン(4) イラスト要素のあるカードのデザイン

■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 : **3DCGアニメーション**

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： 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 : **3DCG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： フォトリアルなCG制作のためのモデリング、ライティング、レンダリング技術を学ぶ

■到達目標： ライトやカメラで美しいレンダリング画像を作れる観察力を身に付ける

■授業計画：

- 第1回 資料をもとに作るモデリング(1) 写真から光源とレンズを再現する
- 第2回 資料をもとに作るモデリング(2)
- 第3回 資料をもとに作るモデリング(3)
- 第4回 資料をもとに作るモデリング(4)
- 第5回 PBRマテリアルについて(1) PBR(物理ベースレンダリング)とは何か
- 第6回 PBRマテリアルについて(2) SubstancePainterによるマテリアル作成
- 第7回 PBRマテリアルについて(3)
- 第8回 スカルプトモデリング(1) SculptrisとZbrushについて
- 第9回 スカルプトモデリング(2)
- 第10回 スカルプトモデリング(3) ZBrushとSubstancePainter
- 第11回 フォトリアルなCGの作成(1) 写真からカメラを再現してCGを作成する
- 第12回 フォトリアルなCGの作成(2)
- 第13回 フォトリアルなCGの作成(3)
- 第14回 フォトリアルなCGの作成(4)
- 第15回 フォトリアルなCG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：

映像表現

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： 映像の効果と演出について学び、自分の意図を作品に反映させるための効果的な演出プランを身に付ける

■到達目標： 映像の演出について理解し、意図に沿った映像作品を制作する

■授業計画：

- 第1回 カメラのサイズとアングルについて(1) ショットの種類と印象の違い
- 第2回 カメラのサイズとアングルについて(2) ショットの種類と印象の違い
- 第3回 カメラワークについて(1) カメラの動かし方
- 第4回 カメラワークについて(2) イマジナリーライン
- 第5回 シナリオを読む シナリオの読み方について
- 第6回 絵コンテを描く(1) 基本的な描き方と伝えるべき情報について
- 第7回 絵コンテを描く(2) 基本的な描き方と伝えるべき情報について
- 第8回 絵コンテを描く(3) 基本的な描き方と伝えるべき情報について
- 第9回 絵コンテを描く(4) 基本的な描き方と伝えるべき情報について
- 第10回 ショートムービー制作(1) アニメ、CG、実写等、得意な方法で制作
- 第11回 ショートムービー制作(2)
- 第12回 ショートムービー制作(3)
- 第13回 ショートムービー制作(4)
- 第14回 ショートムービー制作(5)
- 第15回 ショートムービー制作(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 : **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: リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ

■到達目標: 自作のモデルとアニメーションをUnrealEngine上で再生し、
動画化できるようになる

■授業計画:

- 第1回 ゲームエンジンに触れる UnrealEngine4について
- 第2回 アセットの作成(1) ゲームエンジンにインポートできるモデルデータの作成
- 第3回 アセットの作成(2) マテリアルについて
- 第4回 アセットの作成(3) 物理ベースレンダリングについて
- 第5回 アセットの作成(4) ボーンアニメーションの作成
- 第6回 アセットの作成(5) ボーンアニメーションのインポート
- 第7回 MAYA基礎(1) モデリングとスキニングについての基本操作習得
- 第8回 MAYA基礎(2)
- 第9回 MAYA基礎(3)
- 第10回 MAYA基礎(4)
- 第11回 ゲーム制作(1) ゲーム用オリジナルモデルの作成
- 第12回 ゲーム制作(2)
- 第13回 ゲーム制作(3)
- 第14回 ゲーム制作(4)
- 第15回 ゲーム制作(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： 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： **アニメーション制作 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： 2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ
平面内での空間表現について学ぶ

■到達目標： 実践的な技術を身につけ、アニメーション作品を完成させる
多方面にアプローチできる知識と技術を習得する

■授業計画：

- 第1回 2Dアニメーション応用知識
- 第2回 2Dアニメーション制作1(1) レイアウトの作成
- 第3回 2Dアニメーション制作1(2) ラフ原画と第一原画
- 第4回 2Dアニメーション制作1(3) 第二原画と中割り
- 第5回 2Dアニメーション制作1(4) 中割り
- 第6回 2Dアニメーション制作1(5) スキャンと着色
- 第7回 2Dアニメーション制作1(6) 撮影とレンダリング
- 第8回 2Dアニメーション制作2(1) レイアウトの作成
- 第9回 2Dアニメーション制作2(2) ラフ原画と第一原画
- 第10回 2Dアニメーション制作2(3) 第二原画と中割り
- 第11回 2Dアニメーション制作2(4) 中割り
- 第12回 2Dアニメーション制作2(5) スキャンと着色
- 第13回 2Dアニメーション制作2(6) 撮影とレンダリング
- 第14回 2Dアニメーション制作2(7) 動画編集
- 第15回 2Dアニメーション制作2(8) エフェクトと音声

■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 : **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：

■科目概要： リアルタイムグラフィックのためのモデリングとアニメーションを学ぶ

■到達目標： 自作のモデルとアニメーションをUnrealEngine上で再生し、
動画化できるようになる

■授業計画：

- 第1回 ゲームエンジンに触れる UnrealEngine4について
- 第2回 アセットの作成(1) ゲームエンジンにインポートできるモデルデータの作成
- 第3回 アセットの作成(2) マテリアルについて
- 第4回 アセットの作成(3) 物理ベースレンダリングについて
- 第5回 アセットの作成(4) ボーンアニメーションの作成
- 第6回 アセットの作成(5) ボーンアニメーションのインポート
- 第7回 MAYA基礎(1) モデリングとスキニングについての基本操作習得
- 第8回 MAYA基礎(2)
- 第9回 MAYA基礎(3)
- 第10回 MAYA基礎(4)
- 第11回 ゲーム制作(1) ゲーム用オリジナルモデルの作成
- 第12回 ゲーム制作(2)
- 第13回 ゲーム制作(3)
- 第14回 ゲーム制作(4)
- 第15回 ゲーム制作(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： 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： **アニメーション制作 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： 2Dアニメーション制作に必要な知識と技術を、作画から撮影まで総合的に学ぶ
平面内での空間表現について学ぶ

■到達目標： 実践的な技術を身につけ、アニメーション作品を完成させる
多方面にアプローチできる知識と技術を習得する

■授業計画：

- 第1回 2Dアニメーション応用知識
- 第2回 2Dアニメーション制作1(1) レイアウトの作成
- 第3回 2Dアニメーション制作1(2) ラフ原画と第一原画
- 第4回 2Dアニメーション制作1(3) 第二原画と中割り
- 第5回 2Dアニメーション制作1(4) 中割り
- 第6回 2Dアニメーション制作1(5) スキャンと着色
- 第7回 2Dアニメーション制作1(6) 撮影とレンダリング
- 第8回 2Dアニメーション制作2(1) レイアウトの作成
- 第9回 2Dアニメーション制作2(2) ラフ原画と第一原画
- 第10回 2Dアニメーション制作2(3) 第二原画と中割り
- 第11回 2Dアニメーション制作2(4) 中割り
- 第12回 2Dアニメーション制作2(5) スキャンと着色
- 第13回 2Dアニメーション制作2(6) 撮影とレンダリング
- 第14回 2Dアニメーション制作2(7) 動画編集
- 第15回 2Dアニメーション制作2(8) エフェクトと音声

■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十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: 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 : **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

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 : **一般教養知識**

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: デザイナーとして必要なコミュニケーション能力について学ぶ
デザインの基本となる色彩について正しい知識を得る

■到達目標: ターゲットとコンセプトを踏まえたアイデアを出し、
適切な手段で伝えることができるようになる

■授業計画:

- 第1回 言葉による伝達(1) 味覚を言葉で表現する
- 第2回 言葉による伝達(2) 図形を言葉で表現する
- 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 色彩学(1) 色のなりたち
- 第6回 色彩学(2) RGBとCMYK
- 第7回 色彩学(3) アルベドとメタリック、ラフネス
- 第8回 色彩学(4) 色の表示方法
- 第9回 色彩学(5) 色の知覚的効果と心理的効果
- 第10回 色彩学(6) 色彩調和
- 第11回 CM絵コンテ(1) コンセプトとターゲットを考える
- 第12回 CM絵コンテ(2) 核となるアイデアとは
- 第13回 CM絵コンテ(3) アイディアを膨らませる
- 第14回 CM絵コンテ(4) アイディアの見せ方
- 第15回 CM絵コンテ(5) 絵コンテを仕上げる

■教科書: 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