

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ビジネス講座		担当教員	山中 俊治	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	<p>このビジネス講座の目的は、ビジネスの基本的な知識、社会人としてのマナーなどを学ぶことです。また人財育成の課題である、問題力発見、提案力、発言力など仕事に必要な内容も学びます。具体的には8つの意識(顧客、品質、納期、時間、目標他、)を中心に個人またはチームで働くマインドを身に着けます。目標値として社会人に必要な能力を評価するビジネス検定3級(2級)全体合格率90%以上を目指します。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	0 %	他	30 %
教科書	ビジネス能力検定ジョブパス3級 公式テキスト		副教材および 参考文献		プリント、過去問、用語問題		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ビジネスとコミュニケーションの基本①	受験申込記入。キャリアと仕事のアプローチ
第2回	ビジネスとコミュニケーションの基本②	仕事の基本となる8つの意識、コミュニケーションとビジネスマナーの基本
第3回	ビジネスとコミュニケーションの基本③	指示の受け方と報告、連絡、相談。話し方と聞き方のポイント
第4回	ビジネスとコミュニケーションの基本④	来客対応と訪問の基本マナー。会社関係の付き合い方
第5回	ビジネスとコミュニケーションの基本⑤	仕事への取り組み方
第6回	仕事の実践とビジネスツール①	ビジネス文書の基本と電話対応
第7回	仕事の実践とビジネスツール②	データの読み方、情報収集、会社を取り巻く環境と経済の基本
第8回	B検定模試試験①	B検定模試試験3級1回目
第9回	B検定模試試験②	B検定模試試験3級2回目
第10回	B検定試験解説	試験内容の解説
第11回	就職対策準備①	業界の職種と就職状況について
第12回	就職対策準備②	業界の職種と求人票の見方他
第13回	就職対策準備③	自己分析、自己PRについて
第14回	就職対策準備④	年金の説明(幕張年金事務所)
第15回	前期のまとめ	期末試験対策 前期学習範囲の総復習
第16回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームプランニング応用	担当教員	日比野克彦	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	アナログゲームのアイデア創出から企画書作成、実制作までにおけるの基本を学ぶ。企画立案、コンセプトワーク、プレゼンテーションをより実践に近い形で体験することを主な目的とする。 <基本構成は下記の通り> ・市場の把握 ・ゲーム企画の考案 ・企画書の作成 ・企画書に基づき実制作体験 ・スケジュール工程の作成と管理						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	30 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および参考文献			なし		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	講義ガイダンス	・講義の流れ ・講義の目的 ・講義全体スケジュール 等
第2回	アイデア発想法	・SWOTからアイデアを考える
第3回	企画ディスカッション	・ディスカッションからアイデアシート作成
第4回	市場ポジショニング	・ポジショニングの目的と活用メソッド解説
第5回	市場環境の整理	・アナログゲーム市場について市場分析
第6回	市場環境まとめ発表	・アナログゲーム市場について市場分析まとめ発表
第7回	企画考案	・ワード連想法活用してのアイデア出し
第8回	企画会議演習①	・プレストを基本として企画会議
第9回	企画会議演習②	・企画案選定 拡散～収束へ
第10回	企画提案書まとめ作業①	・役割分担の決定～企画案のまとめ
第11回	企画提案書まとめ作業②	・提案書作成～提出
第12回	企画プレゼンテーション①	・企画案チーム別にて発表A～Dチーム
第13回	企画プレゼンテーション②	・企画案チーム別にて発表E～Hチーム
第14回	ネーミング～キービジュアル	・タイトル案の基本 ・キービジュアル案開発のポイント解説
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	授業の振り返り	試験解説

2020年度 授 業 計 画

Ver.2020

No.1

授業科目	MOS検定		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	後期	履修コマ数	1コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	Microsoft Office Specialist Excel 2013 の検定試験合格を目指す事を前提としたExcel2013を使用した演習授業を行う。 本試験はOffice2013の利用能力を証明する世界的な資格試験制度である。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	0 %	他	100 %
教科書	よくわかるマスター MOS Excel 2013			副教材および 参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目ガイダンスと基本操作	概要説明、プログラムインストール、ブックの作成と移動
第2回	ワークシートやブックの作成と管理①	ワークシートやブックの書式設定、オプションと表示をカスタマイズ
第3回	ワークシートやブックの作成と管理②	保存の為にワークシートとブック設定。確認問題と解説
第4回	セルやセル範囲の作成①	セル及びセル範囲へのデータ挿入、書式設定
第5回	セルやセル範囲の作成②	セル及びセル範囲の並び替え、グループ化。確認問題と解説
第6回	テーブル作成	テーブルの作成、変更及びレコードの抽出。確認問題と解説
第7回	数式や関数の摘要①	数式、関数、条件付き論理
第8回	数式や関数の摘要②	文字列操作関数。確認問題と解説
第9回	グラフやオブジェクトの作成①	グラフの作成
第10回	グラフやオブジェクトの作成②	オブジェクトの作成。確認問題と解説
第11回	第1回模擬試験	模擬試験と解説
第12回	第2回模擬試験	模擬試験と解説
第13回	第3回模擬試験	模擬試験と解説
第14回	第4回模擬試験	模擬試験と解説
第15回	第5回模擬試験	模擬試験と解説
第16回	試験対策	試験対策

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発演習		担当教員	佐久間/柴田/山田	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	この科目は、グループで制作を行うことにより、会社組織の中で同じ部署のメンバと行う業務を擬似的に体験する。社会人として必須となる、企画～制作までの一連の流れとそれに関する知識を習得する。その中で、企画書やスケジュール表、発表資料の体裁を体得する。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うこととも)			副教材および参考文献	企画書・外部設計書・内部設計書などのテンプレート		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ゲーム開発①	チーム決定 制作目標の設定について
第2回	ゲーム開発①	チーム目標、企画、スケジュール
第3回	ゲーム開発①	チーム目標、企画、スケジュール
第4回	ゲーム開発①	チェック・制作
第5回	ゲーム開発①評価	フィードバックと試遊会
第6回	ゲーム開発①評価	フィードバックと試遊会
第7回	ゲーム開発①	チェック・制作
第8回	ゲーム開発①	チェック・制作
第9回	ゲーム開発①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第10回	ゲーム開発①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第11回	ゲーム開発①コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第12回	ゲーム開発①コンポジット	作品の提出、まとめ
第13回	ゲーム開発②	チーム決定 制作目標の設定について
第14回	ゲーム開発②	チーム目標、企画、スケジュール
第15回	ゲーム開発②	チーム目標、企画、スケジュール
第16回	ゲーム開発②	チェック・制作

	講義計画	実施細目
第17回	ゲーム開発②評価	フィードバックと試遊会
第18回	ゲーム開発②評価	フィードバックと試遊会
第19回	ゲーム開発②	チェック・制作
第20回	ゲーム開発②	チェック・制作
第21回	ゲーム開発②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第22回	ゲーム開発②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第23回	ゲーム開発②コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第24回	ゲーム開発②コンポジット	作品の提出、まとめ
第25回	ゲーム開発③	チーム決定 制作目標の設定について
第26回	ゲーム開発③	チーム目標、企画、スケジュール
第27回	ゲーム開発③	チーム目標、企画、スケジュール
第28回	ゲーム開発③	チェック・制作
第29回	ゲーム開発③評価	フィードバックと試遊会
第30回	ゲーム開発③評価	フィードバックと試遊会
第31回	ゲーム開発③	チェック・制作
第32回	ゲーム開発③	チェック・制作
第33回	ゲーム開発③コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第34回	ゲーム開発③コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第35回	ゲーム開発③コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第36回	ゲーム開発③コンポジット	作品の提出、まとめ
第37回	ゲーム開発④	チーム決定 制作目標の設定について
第38回	ゲーム開発④	チーム目標、企画、スケジュール
第39回	ゲーム開発④評価	フィードバックと試遊会
第40回	ゲーム開発④評価	フィードバックと試遊会
第41回	ゲーム開発④	チェック・制作
第42回	ゲーム開発④	チェック・制作
第43回	ゲーム開発④	Web動画で作品紹介の撮影
第44回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第45回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第46回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第47回	ゲーム開発④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第48回	ゲーム開発④コンポジット	作品の提出、まとめ

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	初級課題作品制作		担当教員	立木・千野	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は、初級課題作品制作を行うことにより、ゲームクリエイター科の各コースで学んだ知識と技術を活かし、課題作品を制作する。課題内容はコースごとに基礎課題を設定し、授業内で解説を行う。完成作品はWeb動画とオンラインストレージにデータをアップロードを行い、就職活動、ポートフォリオ、企業面談に活用する。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	各自必要に応じて購入 (現在所有の教科書を使うこととも)			副教材および 参考文献		企画書・外部設計書・内部 設計書などのテンプレート	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	初級課題1	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅰ」
第2回	初級課題1	グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅰ」
第3回	初級課題2	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅱ」
第4回	初級課題2	グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅱ」
第5回	初級課題3	プログラム課題解説「ゲームPG基礎課題Ⅲ」
第6回	初級課題3	グラフィック課題解説「構造理解課題Ⅲ」
第7回	初級課題4	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅰ」
第8回	初級課題4	グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅰ」
第9回	初級課題5	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅱ」
第10回	初級課題5	グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅱ」
第11回	初級課題6	プログラム課題解説「2D挙動基礎課題Ⅲ」
第12回	初級課題6	グラフィック課題解説「造形観察課題Ⅲ」
第13回	初級課題7	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅰ」
第14回	初級課題7	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅰ」
第15回	初級課題8	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅱ」
第16回	初級課題8	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅱ」

	講義計画	実施細目
第17回	初級課題9	プログラム課題解説「機能実装課題Ⅲ」
第18回	初級課題9	グラフィック課題解説「造形描画課題Ⅲ」
第19回	初級課題10	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅰ」
第20回	初級課題10	グラフィック課題解説「選考基礎課題Ⅰ」
第21回	初級課題11	プログラム課題解説「機能拡張課題Ⅱ」
第22回	初級課題11	グラフィック課題解説「選考基礎課題Ⅱ」
第23回	課題評価	プログラム課題のフィードバックと試遊会
第24回	課題評価	グラフィック課題のフィードバックと試遊会
第25回	課題の調整と修正	プログラム課題のブラッシュアップについて
第26回	課題の調整と修正	グラフィック課題のブラッシュアップについて
第27回	作品紹介動画	Web動画で作品紹介の撮影方法Ⅰ
第28回	作品紹介動画	Web動画で作品紹介の撮影方法Ⅱ
第29回	作品紹介動画	動画撮影
第30回	作品紹介動画	動画撮影
第31回	作品データのコンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第32回	作品データのコンポジット	初級課題作品の提出、まとめ

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン基礎		担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	ゲーム業界で広く使われているゲームエンジン『Unity』を使用してゲーム開発を行う。ツールの基本的な使い方やワークフロー、C#によるプログラミングを演習形式で学び、ゲーム開発能力の向上を図る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	40 %	他	30 %
教科書	Unityの教科書 Unity2019完全対応版			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明、環境構築
第2回	基礎操作	基本的な操作方法、画面説明、ステージ作成
第3回	C#基礎	スクリプトの作り方、C#の基礎文法
第4回	オブジェクトの配置	ルーレット作成
第5回	UI	スワイプゲーム作成
第6回	Prefab	Prefabの使い方と有用性、避けゲー作成
第7回	当たり判定	当たり判定、避けゲー作成
第8回	Physics	Physicsの使い方と有用性
第9回	アニメーション	アニメーションの使い方
第10回	3Dゲーム開発①	Terrainの使い方
第11回	3Dゲーム作成②	パーティクルの使い方
第12回	レベルデザイン①	レベルデザインの重要性、落ち物ゲーム作成
第13回	レベルデザイン②	落ち物ゲーム作成
第14回	バージョン管理	Gitによるバージョン管理方法
第15回	まとめ	まとめ
第16回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	C++演習(DxLib)	担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目では、C++言語の言語仕様と、その言語仕様を活用したゲーム開発の手法を学習する。 授業では、サンプルソースの入力・改修を行うことにより、ゲームプログラミング独自のアルゴリズムの特徴理解・使用経験を身につける。 アクションゲーム・パズルゲームの作成を主な題材とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	0 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および参考文献		配布データ (PDF、Word、プロジェクト)			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ACTゲーム概要	アクションゲームの要素の洗出し・ジャンプ
第2回	慣性による移動	VelocityとAccelerationによる移動
第3回	左右移動と壁衝突	壁との左右の衝突判定処理
第4回	床・天井の衝突	床・天井との上下の衝突判定処理
第5回	衝突判定の関数化	関数を使用した衝突判定
第6回	マップチップ	マップチップを使用した画像描画と落下・移動
第7回	マップチップの衝突判定	落ち物パズルで衝突判定
第8回	マップチップの消滅判定	横並び・縦並びでの同色個数チェック
第9回	ジェムの消滅①	ジェムの消滅
第10回	ジェムの消滅②	ジェム消滅後の連鎖
第11回	ジェムの消滅③	経路探索を使用したジェムの消滅
第12回	3Dモデル描画	DxLibでのモデル読み込みと描画
第13回	3D移動・回転	DxLibでの3D環境における移動・回転
第14回	3Dカメラ	DxLibでの3D環境におけるカメラの設定
第15回	まとめ・振り返り	まとめ・振り返り
第16回	期末試験	期末試験

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	C++言語応用	担当教員	花井直人	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	C++の理解をさらに深めるとともに、実際に使いやすい設計と、そのための技術を理解する。 C++で重要な、クラスの安全性と独立性を理解していく。 CoGフレームワークを提供し、内容を理解しなくても使えるようにする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし(プリント配布)			副教材および参考文献	Crecolサーバー (提出用、アンケート)		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	自己紹介とスキル確認	簡単なプログラム課題を組んでもらう。アンケートを実施し、苦手箇所を自主申告
第2回	ゲームの基本設計とシーン切り替え	ゲームの組み方の流れと、シーンの切り替えを組む。
第3回	シーン内ゲームオブジェクト	シーン内のゲームオブジェクトの作り方、クラスの安全性と独立性を理解する。
第4回	他のクラスへの移動方法	他のクラスのインスタンスへの移動方法を学ぶ
第5回	まとめて管理する	ゲームオブジェクトをまとめて管理する方法と、可変配列
第6回	CoGフレームワーク	CoGフレームワークを提供、使い方を説明する。
第7回	CoGフレームワークでのプログラム	CoGフレームワークで簡単なプログラムを組んでみる。
第8回	予備	ここまでで、自信のない箇所を再確認する
第9回	変数とメモリー	メモリーの種類と、動きを学び、メモリーを意識したプログラムをする
第10回	コピーとポインター	コピーの動き、ポインターを使ったときの動作
第11回	ポインターと参照ポインター	ポインターと参照ポインターの違い、実際の使い方
第12回	外部データを読む	外部データの読み方、バイナリーファイル
第13回	外部データを読む	外部データの読み方、テキストファイル
第14回	外部データを読む	外部データへ出力
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	まとめ	授業の振り返り、試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	サーバーネットワーク基礎	担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	近年のゲーム業界ではネットワークに対応している製品が当たり前になっており、開発者にとってサーバーやネットワークに関する知識は必須のものになってきている。本授業ではサーバーとネットワークに関する基本的な概要を学習した後、実際にサーバーの構築や操作を演習形式で行い、ゲームにおけるサーバーの役割について理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	0 %	他	30 %
教科書	この一冊で全部わかる サーバーの基本			副教材および参考文献		なし	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	サーバーとは①	クライアント/サーバー
第3回	サーバーとは②	サーバーソフトウェア
第4回	ネットワークとは①	OSI参照モデル
第5回	ネットワークとは②	IPアドレス
第6回	ネットワークとは③	TCPとUDP
第7回	サーバーの役割①	社内サーバー
第8回	サーバーの役割②	公開サーバー
第9回	小テスト	小テストの実施
第10回	演習①	仮想化とVirtualBoxの使い方
第11回	演習②	サーバー構築
第12回	演習③	データの送受信
第13回	演習④	データの保存
第14回	演習⑤	データベースの操作
第15回	まとめ	まとめ
第16回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	DirectX基礎		担当教員	千野正登	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	3Dプログラミングの基礎をDirectX9を用いて座学およびプログラムの実装をしながら学習。3Dプログラミングの概念の理解を目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	50 %	他	0 %
教科書	なし(プリント配布)			副教材および参考文献		Grecolサーバー (提出用、アンケート)	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	DirectXについて、Direct3Dの基礎知識	DirectXの生い立ち、OpenGLについて、Direct3Dの主な機能、処理の流れについて
第3回	基本的なプログラム	開発環境セットアップ、ウィンドウプログラム、フルスクリーンプログラム、画面
第4回	動作環境設定	実行環境を調べ適切なデバイスや設定を選択する
第5回	2Dグラフィックスのプログラミング	Direct3Dの2D機能の学習
第6回	DXUTの基礎	DXUTの特徴、DXUTの構造、DXUTを使ってみる
第7回	DXUTの拡張	デバイス関連処理、シーン描画処理、メッセージ処理を実装
第8回	GUI機能	DXUTのGUI機能の実装
第9回	3Dグラフィックスの数学①	座標、ベクトル、行列、3Dの座標変換
第10回	3Dグラフィックスのプログラミング	Direct3Dを使った3D画像の描画
第11回	メッシュの読み込み	3Dモデリングツールで作られたデータの読み込み処理の実装
第12回	シェーダープログラミング	シェーダプログラミングについての学習
第13回	テクスチャ処理	テクスチャ処理についての学習
第14回	グラフィックス表現	フォグ、アルファブレンディング、ステンシルバッファ、ポイントスプライト、
第15回	前期期末テスト	前期期末テストの実施
第16回	まとめ	授業の振り返り、試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG演習応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科2年選択	
期別	前期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	<p>この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの応用技能の習得を目指した授業です。「モデリング」、「アニメーション」は応用を中心に制作方法などを学びます。ゲームオブジェクトの制作方法の基礎を中心に習得します。3DCGの作品制作では、オリジナルのイメージを制作することを目指します。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	30 %	課題	70 %	他	0 %
教科書	オリジナルPPT			副教材および参考文献	デモ制作、プリント、参考作品 等		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	前期授業について 注意点
第2回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「データ構成について」
第3回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「メッシュの分割」
第4回	ポリゴンデータ制作 I	スムーズメッシュモデリング 解説「完成データについて」
第5回	スムーズメッシュの基礎課題 I	解説「サンプルデータの使い方解説」
第6回	スムーズメッシュの基礎課題 I	解説「複雑な造形の成型方法」
第7回	スムーズメッシュの基礎課題 I	解説「細部の成型方法」
第8回	確認テスト①	モデリングの実技テストの実施
第9回	ポリゴンデータ制作 II	スムーズメッシュモデリング 解説「サンプルの解説」
第10回	ポリゴンデータ制作 II	スムーズメッシュモデリング 解説「シーンの構成」
第11回	ポリゴンデータ制作 II	スムーズメッシュモデリング 解説「ライト、マテリアルの設定」
第12回	スムーズメッシュの課題 II	解説「出力を意識して制作」
第13回	スムーズメッシュの課題 II	解説「出力を意識したマテリアル設定」
第14回	スムーズメッシュの課題 II	解説「出力を意識したライティング設定」
第15回	スムーズメッシュの課題 II	解説「出力を意識したレンダリング設定」
第16回	確認テスト②	モデリングの実技テストの実施

	講義計画	実施細目
第17回	アニメーションデータ制作Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「サンプルの解説」
第18回	アニメーションデータ制作Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「データの作り方」
第19回	アニメーションデータ制作Ⅰ	アニメーションチュートリアル課題 解説「完成のポイント」
第20回	アニメーションの課題Ⅰ	解説「アニメーションの基本ルール①」
第21回	アニメーションの課題Ⅰ	解説「アニメーションの基本ルール②」
第22回	アニメーションの課題Ⅰ	解説「チェックポイントについて」
第23回	確認テスト③	アニメーションの実技テストの実施
第24回	アニメーションデータ制作Ⅱ	解説「サンプルデータの使い方解説」
第25回	アニメーションデータ制作Ⅱ	解説「課題の作り方ポイント①」
第26回	アニメーションデータ制作Ⅱ	解説「作り方ポイント②」
第27回	アニメーションの課題Ⅱ	解説「作り方ポイント③」
第28回	アニメーションの課題Ⅱ	解説「作り方ポイント④」
第29回	アニメーションの課題Ⅱ	解説「重心のずれを意識した制作」
第30回	アニメーションの課題Ⅱ	解説「タイミングのポイントについて」
第31回	アニメーションの課題Ⅱ	解説「完成のチェックポイントについて」
第32回	期末試験	期末試験の実施

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	立木健太郎	クラス	ゲームクリエイター科2年選択	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目はデッサンの応用技術の習得を目標としています。2D、3DCGのための立体に対する基本的な理解や知識を習得して、ポートフォリオに掲載することが可能な作品の制作を目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	20 %	課題	80 %	他	0 %
教科書	アーティストのための美術解剖学			副教材および参考文献		デモ制作、プリント、参考作品 等	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサンを始めるにあたって	授業について 注意点 道具について
第2回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 頭部の骨格について
第3回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 胸部の骨格について
第4回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 肩の骨格について
第5回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 腰の骨格について
第6回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 大腿骨の骨格について
第7回	デッサンの応用 人体骨格	人体骨格の基礎講義 足の骨格について
第8回	確認テスト	骨格の実技テストの実施
第9回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「身近な人体の観察」
第10回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「大まかな形と構造」
第11回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「細かな形と構造」
第12回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「明暗の観察」
第13回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「大まかな質感の描写」
第14回	デッサンの応用 人物観察	人体モチーフ 解説「細部の質感の描写」
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	授業の振り返り	試験解説

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ演習		担当教員	柴田大地	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この授業では就職活動に向けていつでも企業対応をできるポートフォリオの状態を作ることを目指す。希望企業へ自分のスキルをPRできる目的に沿ったポートフォリオの完成を目指す。ページフォーマットの再確認、表紙・中扉のデザイン、ページネーション、出力の基礎を身に付け、学生が自分でポートフォリオを制作できるスキルを身に付ける。月末での提出を設け、細かな目標への到達を目的とする。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	なし			副教材および参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明 現状把握
第2回	レイアウトフォーマット1	レイアウト 復習
第3回	レイアウトフォーマット2	チューニング
第4回	レイアウトフォーマット3	チェック・修正
第5回	自己紹介デザイン1	事例紹介・アイデア出し
第6回	自己紹介デザイン2	ラムネール・ラフ制作
第7回	自己紹介デザイン3	ラムネール・ラフチェック
第8回	自己紹介デザイン4	制作作業
第9回	自己紹介デザイン5	制作作業
第10回	自己紹介デザイン6	チェック・修正
第11回	作品の書き出し1	事例紹介・アイデア出し
第12回	作品の書き出し2	ラムネール・ラフ制作
第13回	作品の書き出し3	制作作業
第14回	作品の書き出し4	チェック・修正
第15回	掲載作業	制作作業
第16回	提出	ファイリングしたものをチェック・修正

2020年度 授 業 計 画

No.1

授業科目	3Dレンダリング実践	担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科2年		
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目では就活用ポートフォリオの制作に向け、3D作品を魅力的に見せるレンダリングの基礎からレクチャーを行う。基本的なMAYAのシェーダやライトの説明と、Unityなどのゲームエンジンを用いたレンダリング方法までの一連の流れを解説し、学生自身で行えるようにする。演習形式で書き出し作業を実践的に行うことで、レンダリングに対する理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	80 %	他	20 %
教科書	なし	副教材および参考文献		データ配布、PDF			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	授業全体の概要解説。
第2回	レンダリング基礎①	レンダリングの基礎について。
第3回	レンダリング実践①	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第4回	レンダリング基礎②	基礎的なマテリアルとライトの設定について。
第5回	レンダリング実践②	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第6回	レンダリング基礎③	背景オブジェクトとカメラについて。
第7回	レンダリング実践③	サンプルのモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第8回	レンダリング基礎④	レンダー設定について。
第9回	レンダリング実践④	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第10回	レンダリング基礎⑤	アーノルドを使ったレンダリングについて①。
第11回	レンダリング実践⑤	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第12回	レンダリング基礎⑥	アーノルドを使ったレンダリングについて②。
第13回	レンダリング実践⑥	制作したモデルを元に、静止画での書き出し実践。
第14回	コンポジット	クオリティのアップについて
第15回	課題提出日	最終提出についての確認。
第16回	まとめ	授業の振り返り

授 業 計 画

No.1

授業科目	映像制作演習		担当教員	植田勉	クラス	ゲームクリエイター科2年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>この科目は、動的コンテンツ制作に必要なCGアニメーション、映像制作、合成分野のスキル習得を狙いとする。動画制作ソフトAfter Effectsを使用し、基礎的な機能を利用した演出方法を学ぶ。 最終的には各自、またはグループで作成した作品の展示会向け紹介動画を作成する。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	40 %	課題	60 %	他	%
教科書	オリジナルPPT			副教材および参考文献		適宜プリント、指定データの配布	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明、After Effectsのインターフェイス紹介
第2回	映像制作基礎①	基本操作、素材の読み込み、カット編集
第3回	映像制作基礎②	トランスフォームの基本、タイムラインの編集
第4回	映像制作基礎③	曲線のモーショントロール、モーショントパス
第5回	映像制作基礎④	音素材の編集方法、エフェクトの種類(導入)
第6回	映像制作基礎⑤	音素材の編集、エフェクトの制作(展開)
第7回	映像制作基礎⑥	エフェクトの種類、カラーモード
第8回	映像制作応用①	親子関係、プリコンポーズ
第9回	映像制作応用②	ヌルオブジェクト、調整レイヤー、モードの種類
第10回	映像制作応用③	モードの種類、設定、トラックマット、イージーイズ
第11回	映像制作応用④	シェイプレイヤー、グループ化、トリミング(導入)
第12回	映像制作応用⑤	シェイプレイヤーを使用したアニメーション(展開)
第13回	前期まとめ①	課題ガイダンス(前期で学んだ内容を生かした課題制作)
第14回	前期まとめ②	エフェクト、素材編集と書き出し(ブラッシュアップ)
第15回	前期まとめ③	エフェクト、素材編集と書き出し(完成・提出)
第16回	期末試験	期末試験(実技)を実施