

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	CG検定		担当教員	日比野 越百	クラス	ゲームクリエイター科3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	コンピュータを利用してディスプレイ上などに画像や映像を生成するCGの技術を扱う者が目指す資格であるCG検定の取得を目指す為の科目。デッサンや色、文字などの基礎的な事からカメラやレタッチの知識、3DCGのモデリング、マテリアル、アニメーション、カメラワーク、ライティング、レンダリングなどの細かな知識、制作に欠かせないハードウェア、ソフトウェアの知識、果ては知的財産権まで幅広い知識の習得に努めていく。						
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	20 %	他	10 %
教科書	入門CGデザイン 公式問題集			副教材および 参考文献		オリジナルサイト	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・CGとは	自己紹介、授業内容の確認。CGとはどういうものかを確認。
第2回	デッサン、色	デッサンに欠かせない遠近法や色の基礎知識を学ぶ。
第3回	動き、文字	アニメーションに必要な知識や文字を扱う際の技法を知る。
第4回	解像度、ラスター・ベクタ	2D画像を扱う上で必要な解像度とラスター・ベクタの違いを知る。
第5回	撮影とレタッチ	写真撮影に用いられる用語の確認とレタッチの技法を覚える。
第6回	モデリング	ポリゴンの構成やモデル造形の手法を知る。
第7回	マテリアル	モデルの質感を出すための方法と投影法を知る。
第8回	アニメーション	アニメーションを付ける技術や再生に必要な知識を得る。
第9回	カメラワーク・ライティング	カメラの扱い方と動きの名称、ライトの種類、役割を学ぶ。
第10回	レンダリング	3Dを2Dにする為の知識と様々な表現方法を知る。
第11回	コンポジット	映像を合成する際の知識を習得する。
第12回	ハード・ソフトウェア	CG制作の為のハードウェア、ソフトウェアの知識を知る。
第13回	デジタル基礎	情報のデジタル化と各分野で扱うファイル形式を覚える。
第14回	知的財産権	知的財産を保護するための法律を知る。
第15回	まとめ	まとめ
第16回	◆期末試験	CGクリエイター検定ベーシック相当の期末試験を実施する。

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	デジタル法制度	担当教員	竹野谷 義彰	クラス	ゲームクリエイター科3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	この科目は、情報処理分野の激しい変化によって現実に起こっている問題や問題解決のためのルールを学び、その知識を情報化社会の中で、活かせることをねらいとともに、情報処理技術者試験で、「関連法規」分野の知識を身に付ける。					
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
教科書	・「新・デジタル社会の法制度」		副教材および参考文献		・資料プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	科目のガイダンス 第1章	1. 1～1. 3 法律と責任の考え方
第2回	第2章 人格に基づく権利	2. 1～2. 3 名誉権、プライバシー権、パブリシティ権
第3回	第3章 商標	3. 1～3. 2 知的財産権、商号
第4回	第3章 不正競争防止法	3. 3～3. 4 商標、不正競争防止法
第5回	第4章 特許/実用新案等	4. 1～4. 3 産業財産権、特許権、実用新案権、意匠権
第6回	第5章 著作権	5. 1～5. 3 著作物、著作権保護と制限
第7回	同：出版権/国際的保護	5. 4～5. 6 出版権、著作隣接権、国際的著作権保護
第8回	第6章 不正行為責任と契約	6. 1～6. 2 不正行為責任、契約と契約上の責任
第9回	第7章 Webサイト管理と法律	7. 1～7. 2 人格権とプロバイダ責任制限法
第10回	第8章 電子商取引に関わる法律	8. 1～8. 3 法的義務と広告メールの規制
第11回	第9章 サイバー犯罪	9. 1～9. 4 サイバー犯罪、ネットワーク利用犯罪
第12回	第10章 情報処理技術者が	10. 1～10. 2 電気通信事業法、労働者派遣事業法
第13回	知っておくべき法知識	10. 3～10. 5 個人情報保護～サイト規制法
第14回	同：通信/労働/個人情報	10. 6～10. 7 古物営業法～その他の法律
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	期末試験：振返り	期末試験実施後の解答／解説

# 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3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

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	就職作品制作		担当教員	佐久間・柴田	クラス	ゲームクリエイター科3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	<p>この科目は、個人の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、集大成といえるような作品を制作する。完成作品は作品展示会を行い、就職活動、ポートフォリオなどに備える。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。</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	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	作品制作①	概要説明 制作目標の設定について
第2回	作品制作①	グラフィック個人目標の設定、スケジュール
第3回	作品制作①	プログラム個人目標の設定、スケジュール
第4回	作品制作①	個別チェック・制作
第5回	作品制作①	個別チェック・制作
第6回	作品制作①	課題作品のブラッシュアップについて
第7回	作品制作①	個別チェック・制作
第8回	作品制作①	個別チェック・制作
第9回	作品制作①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第10回	作品制作①コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第11回	作品制作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	作品制作①コンポジット	作品の提出、まとめ
第13回	作品制作②	制作①のフィードバック、制作目標の設定
第14回	作品制作②	プログラム個人目標の設定、スケジュール
第15回	作品制作②	プログラム個人目標の設定、スケジュール
第16回	作品制作②	グラフィック個人目標の設定、スケジュール

	講義計画	実施細目
第17回	作品制作②	個別チェック・制作
第18回	作品制作②	課題作品のブラッシュアップについて
第19回	作品制作②	個別チェック・制作
第20回	作品制作②	個別チェック・制作
第21回	作品制作②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第22回	作品制作②コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第23回	作品制作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	作品制作②コンポジット	作品の提出、まとめ
第25回	作品制作③	制作②のフィードバック、制作目標の設定
第26回	作品制作③	プログラム個人目標の設定、スケジュール
第27回	作品制作③	グラフィック個人目標の設定、スケジュール
第28回	作品制作③	個別チェック・制作
第29回	作品制作③	課題作品のブラッシュアップについて
第30回	作品制作③	個別チェック・制作
第31回	作品制作③	個別チェック・制作
第32回	作品制作③コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第33回	作品制作③コンポジット	課題作品のデータのまとめ方解説
第34回	作品制作③コンポジット	作品の提出、まとめ
第35回	作品制作④	制作③のフィードバック、制作目標の設定
第36回	作品制作④	プログラム個人目標の設定、スケジュール
第37回	作品制作④	グラフィック個人目標の設定、スケジュール
第38回	作品制作④	個別チェック・制作
第39回	作品制作④	課題作品のブラッシュアップについて
第40回	作品制作④	個別チェック・制作
第41回	作品制作④	個別チェック・制作
第42回	作品制作④コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第43回	作品制作④コンポジット	Web動画で作品紹介の撮影
第44回	作品制作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	作品制作④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第46回	作品制作④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第47回	作品制作④コンポジット	課題作品のデータのまとめ
第48回	作品制作④コンポジット	作品の提出、まとめ

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームエンジン応用	担当教員	上野 嘉斗	クラス	ゲームクリエイター科3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	UnrealEngine4の基礎的な使い方と、ゲームの組み上げ方を学習します。学習方法は、参考書をベースにゲームを完成させます。						
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	UnrealEngine4で極めるゲーム開発			副教材および参考文献	なし		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	UnrealEngine4の説明と基本的な使い方	前期で何を作っていくかの紹介基礎的なエンジンの操作方法の解説
第2回	ステージ作成	グレーボクシングを用いてステージを作成Meshと差し替えステージを構築
第3回	プレイヤーの作成	プレイヤーの移動カメラの移動
第4回	モデルの差し替え	スケルトンメッシュを含んだプレイヤーに差し替え物理アセットのセットアップ
第5回	ギミックの作成	トリガーを用いたイベント制御タイムラインを用いたギミックの組み込み
第6回	アイテムの取得	コインの取得取得すると移動スピードが速くなるアイテムの制作
第7回	物理エンジンの使用	乗ると落ちる床押せるブロッキング
第8回	アニメーションの組み込み	移動速度に応じてアニメーションを変化する
第9回	AIの組み込み①	プレイヤーを追跡するAI
第10回	Aiの組み込み②	ビヘイビアツリーを用いたAI
第11回	マテリアルの組み込み	ノードベースマテリアルの組み込み
第12回	ライティング	部屋を暗くしてライティングの調整を行う
第13回	ゲームのクオリティアップ①	パーティクルの組み込みBGMとSEの追加
第14回	ゲームのクオリティアップ②	2Dの組み込み
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

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	C++言語実践		担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科3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	この科目ではゲームプログラミングに必要なC++言語の仕様理解を深めるとともに、サンプルソースコードにて実践的な使用方法を習得する。 具体的には、コンテナや反復子・stringクラス・const定数等のC言語特有の仕様について学習する。						
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		データ配布、PDF	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	ガイダンス	授業の目的・進行方法・評価
第2回	関数とプログラム構造1	関数の呼び出し方と定義、戻り値・引数への配列使用
第3回	関数とプログラム構造2	再帰処理による追尾
第4回	関数とプログラム構造3	関数のオーバーロードと関数テンプレート
第5回	関数とプログラム構造4	スコープ・名前空間
第6回	関数とプログラム構造5	変数や関数のファイル間でのファイル共有
第7回	コンテナと配列1	コンテナの概念
第8回	コンテナと配列2	コンテナへの要素追加・削除
第9回	コンテナと配列3	拡張for文・イテレータ
第10回	コンテナと配列4	動的配列
第11回	様々なコンテナ1	list
第12回	様々なコンテナ2	map
第13回	定数	constキーワード
第14回	stringクラス	stringクラスの仕様と用途
第15回	まとめ	振り返り
第16回	期末試験	期末試験



# 授 業 計 画

No.1

授業科目	プログラミング応用	担当教員	山田龍明	クラス	ゲームクリエイター科3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#のより高度な文法やライブラリの使い方を演習形式で学習する。 また、マルチプレイのゲームやWindowsフォームアプリなど、一歩進んだコンテンツ開発を経験することで、プロとして活躍するための力を磨く。					
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
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	オリエンテーション	授業内容の説明
第2回	C#文法①	ラムダ式基礎
第3回	C#文法②	ラムダ式実践
第4回	C#文法③	LINQ基礎
第5回	C#文法④	LINQ実践
第6回	C#ライブラリ①	UniRx基礎
第7回	C#ライブラリ②	UniRx実践
第8回	マルチプレイ①	マルチプレイ環境構築
第9回	マルチプレイ②	座標同期
第10回	マルチプレイ③	生成物の同期
第11回	マルチプレイ④	情報の受け渡し
第12回	マルチプレイ⑤	アニメーション同期
第13回	フォームアプリ①	Windowsフォームアプリ基礎
第14回	フォームアプリ②	Windowsフォームアプリ実践
第15回	まとめ	まとめ
第16回	期末試験	期末試験を実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲームアルゴリズム	担当教員	佐久間 洋	クラス	ゲームクリエイター科3年	
期別	前期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	
					単位数	1

<b>授業概要</b>	<p>この科目では、C++言語の言語を活用する上で、より効率的な記法としてデザインパターンを学習する。                  具体的には、デザインパターン23項目のうち、ゲームで活用する機会の多い項目を、実例を用いながら記述・実行して習得する。                  また、UML・サーバといったプログラム以外の内容についても理解を深める。</p>					
<b>評価方法</b>	<b>成績評価</b>	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。				
	<b>評価割合</b>	試験	80 %	課題	0 %	他
<b>教科書</b>	なし	<b>副教材および参考文献</b>		配布データ (PDF、Word、プロジェクト)		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デザインパターン概要	デザインパターンについて
第2回	コマンド	命令のクラス化
第3回	フライウェイト	共有を利用した処理の軽量化
第4回	オブザーバ	状態変化の通知
第5回	プロトタイプ	プロトタイプによるオブジェクト構築
第6回	シングルトン	単一インスタンスへのグローバルアクセス
第7回	ステート	状態をクラスとして表現する
第8回	ファサード	サブシステム内のクラス
第9回	ビジター	構造と振る舞いの分離
第10回	クラス設計①	UMLの概念
第11回	クラス設計②	UMLの記法
第12回	オンラインPG①	オンラインプログラムの概要
第13回	オンラインPG②	オンラインでの接続
第14回	オンラインPG③	データ通信と設計
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

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	ゲーム開発技術		担当教員	花井直人	クラス	ゲームクリエイター科3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ゲーム(一部2Dゲーム)を作る上での重要なことを実践を通して学ぶ。基本的なアルゴリズムではなく、魅せるための技術を理解する。						
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 (課題提出、アンケート)		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	CoGフレームワーク	CoGフレームワークを再び確認する。
第2回	ResourceLoader	リソースローダーを作成する
第3回	SameGameを作る	盤面の設計
第4回	SameGameを作る	滑らかに落とす
第5回	SameGameを作る	消える判定
第6回	復習	今までのプログラムを復習する
第7回	三人称ゲームの移動	三人称ゲームの移動とカメラの作り方
第8回	ロックオンする	ロックオンの処理を行う、ロックオン時のカメラを作る
第9回	ロックオン時の移動	ロックオンした時の移動を作る
第10回	三段攻撃	三段攻撃を設計する
第11回	気持ちよく攻撃1	キー入力判定
第12回	気持ちよく攻撃2	踏み込み
第13回	敵の設計	敵キャラを設計する
第14回	HAS-AとIS-A	IS-Aによる設計と、HAS-Aによる設計
第15回	期末試験	期末試験の実施
第16回	期末試験解説	期末試験の解説・振り返り

# 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3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	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。「観察」と「造形」の応用を中心に制作方法などを学びます。デッサンを含む造形に対する観察を通じてポートフォリオに掲載可能な作品を目指します。						
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	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	解説「データ構成について」
第2回	3DCG質感表現 I	解説「モデリングデータの構成について」
第3回	3DCG質感表現 I	解説「環境作成、ライティング」
第4回	確認テスト出力	個別チェック・修正
第5回	3DCG質感表現 I	解説「質感設定、金属部品について」
第6回	3DCG質感表現 I	解説「質感設定、布・ガラスについて」
第7回	3DCG質感表現 I	解説「質感設定、ライティング調整」
第8回	最終出力	ポートフォリオにファイリングしたものをチェック・修正
第9回	3DCG質感表現 II	解説「モデリングデータの構成」
第10回	3DCG質感表現 II	解説「環境作成、ライティング」
第11回	3DCG質感表現 II	解説「データの完成と出力方法」
第12回	確認テスト出力	個別チェック・修正
第13回	3DCG質感表現 II	解説「質感設定応用」
第14回	3DCG質感表現 II	解説「ライティング調整応用」
第15回	3DCG質感表現 II	解説「データの完成と出力方法」
第16回	最終出力	ポートフォリオにファイリングしたものをチェック・修正

	講義計画	実施細目
第17回	エンジンでの質感表現Ⅰ	解説「エンジンでのデータ構成」
第18回	エンジンでの質感表現Ⅰ	解説「モデリングデータの構成について」
第19回	エンジンでの質感表現Ⅰ	解説「環境作成、ライティング」
第20回	確認テスト出力	個別チェック・修正
第21回	エンジンでの質感表現Ⅰ	解説「エンジンでの質感設定について①」
第22回	エンジンでの質感表現Ⅰ	解説「エンジンでの質感設定について②」
第23回	最終出力	ポートフォリオにファイリングしたものをチェック・修正
第24回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用したデータ構成について」
第25回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用したモデリングデータの構成について」
第26回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用した環境作成、ライティング」
第27回	確認テスト出力	個別チェック・修正
第28回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用した質感設定応用」
第29回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用した質感設定応用」
第30回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用した出力方法応用」
第31回	エンジンでの質感表現Ⅱ	解説「エンジンを活用した出力方法応用」
第32回	期末試験	期末試験の実施

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン応用		担当教員	柴田 大地	クラス	ゲームクリエイター科3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	この科目は、1年次で習得したデッサン力をさらに発展させ、企業様提出用のポートフォリオに適応できる、クオリティの高い作品制作を目指す。また、幅広い課題制作に取り組むことで、より深い観察力と発想力を身につける。						
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	参考作品、資料配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	デッサン応用①	質感、構造の表現方法に目標を設定。
第2回	デッサン応用①	制作作業。構造の捉え方
第3回	デッサン応用①	制作作業。パースの基本
第4回	デッサン応用①	制作作業。光源の設定
第5回	デッサン応用①	制作作業。観察の基本について
第6回	デッサン応用①	制作作業。仕上げを行う
第7回	デッサン応用②	透明な物の表現方法に目標を設定。モチーフ持ち込み可。
第8回	デッサン応用②	制作作業。課題についての注意点
第9回	デッサン応用②	制作作業。下絵を描く
第10回	デッサン応用②	制作作業。線画の制作
第11回	デッサン応用②	制作作業。地塗りの制作
第12回	デッサン応用②	制作作業。陰影を描く
第13回	デッサン応用②	制作作業。光源を意識した制作
第14回	デッサン応用②	制作作業。仕上げを行う
第15回	講評、まとめ。	2課題を並べてプレゼン。総評。
第16回	授業の振り返り	講評の総括、今まで習得した技術の確認

# 授 業 計 画

No.1

授業科目	ポートフォリオ演習		担当教員	一島健	クラス	ゲームクリエイター3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ができるポートフォリオの状態を作ることを目的とする。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。						
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	単元ごとに資料配布			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 リストの作成
第2回	レイアウト制作1	レイアウトの実施 目標、スケジュール修正
第3回	レイアウト制作2	調整・テンプレートの完成
第4回	レイアウト制作3	個別でフォーマットチェック・修正
第5回	レイアウト制作4	個別でフォーマットチェック・修正
第6回	表紙デザイン制作1	目標、スケジュール修正
第7回	表紙デザイン制作2	個別チェック・制作1
第8回	表紙デザイン制作3	個別チェック・制作2
第9回	表紙デザイン制作4	制作作業
第10回	表紙デザイン制作5	個別で表紙デザインチェック
第11回	中扉デザイン1	目標、スケジュール修正
第12回	中扉デザイン2	デザイン展開について
第13回	中扉デザイン3	デザイン展開のチェック・修正
第14回	中扉デザイン4	制作作業
第15回	掲載作業・まとめ	ファイリング作業 ページネーション
第16回	期末テスト	期末テストの実施

# 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3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	この科目では就職活動に向け、3D作品をより魅力的に見せるレンダリングの方法についてレクチャーを行う。応用的なMAYAのシェーダやライトの説明と、レンダリング方法までの一連の流れを解説し、今まで制作したモデル作品を元に作業する。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	作品モデルを元に、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	作品モデルを元に、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	作品モデルを元に、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	作品モデルを元に、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	作品モデルを元に、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	作品モデルを元に、静止画での書き出し実践。
第14回	前期のまとめ	ここまでの授業内容の取りまとめ作業。
第15回	課題提出日	最終提出についての確認。
第16回	授業の振り返り	課題解説



# 授 業 計 画

No.1

授業科目	Photoshop演習応用		担当教員	一島健	クラス	ゲームクリエイター科3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、ポートフォリオ作成を念頭においたPhotoShopの機能、使用例を学習する。就職活動を意識したより実践的な内容で技術の発展を図る。目標としては、最後の集大成となる完成度の高いポートフォリオ作成を行える技術の習得を目指す。						
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	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	単元によって資料配布			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	ページフォーマット1	レイアウト 復習
第3回	ページフォーマット2	チューニング
第4回	ページフォーマット3	チェック・修正
第5回	表紙デザイン1	事例紹介・アイデアだし
第6回	表紙デザイン2	ラムネール・ラフ制作
第7回	表紙デザイン3	ラムネール・ラフチェック
第8回	表紙デザイン4	制作作業 メインビジュアル
第9回	表紙デザイン5	制作作業 レイアウト・文字
第10回	表紙デザイン6	チェック・修正
第11回	中扉デザイン1	事例紹介・アイデアだし
第12回	中扉デザイン2	ラムネール・ラフ制作
第13回	中扉デザイン3	制作作業 出力
第14回	中扉デザイン4	チェック・修正
第15回	掲載作業・まとめ	ファイリングしたものを提出
第16回	期末テスト	期末テストの実施