

科目名	2Dコンピューター演習Ⅱ-Ⅱ(講義及び演習)	年次 : 1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	林 芳男	時間数 : 60時間	
授業概要	WEBIに関する最新の標準知識の取得とWEBマーケティングを学び、企業サイトや商品ブランディングサイトの構築のための知識と基礎技術の取得を目的とする。HTML5+CSS3を使った基本的なWEB制作からグリッドレイアウトデザインの制作スキルを取得する。また、近年WEBプロモーションで、重要なポジションになってきているSNSの制作スキルも取得する。		
到達目標	HTML5&CSS3のコーディング能力を身に着け、実践型のレスポンシブサイト制作技術を身につける。実践型のWebサイト企画提案書作成能力をつける。		
評価方法・ 基準	以下の3点で評価判定する。 ・出席率70%以上、授業内での取り組み姿勢を評価。 ・HTML5&CSS3ステップアップブック内のチャプター(合計8)ごとの制作物を課題とする。 ・オリジナルMyサイト企画書とサイトページ制作の2点の最終課題とする。		
テキスト	「HTML+CSS標準入門」MdN、「AdobeXD UIデザインとプロトタイプ制作の教科書」技術評論社		
参考文献	「HTML & CSS全事典」インプレス、「HTML5 & CSS3デザイン現場の新標準ガイド」エビスコム著		
使用ソフト	Atom、DiffMerge、AdobeXD、Keynote、Photoshop他		
実務経験	WEB関連会社を設立し、25年に渡りIT分野に携わった経験を活かし、WEBサイトの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	オリエンテーション・ITリテラシー	コーディング準備・ITリテラシー	
	第2回	HTMLコーディング準備	ATOM・DiffMarge・AdobeXD各種設定	
	第3回	HTML5+CSS3コーディング基礎	Lesson 3	
	第4回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 4	
	第5回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 5	
	第6回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 6	
	第7回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 7	
	第8回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 8	
	第9回	HTML5+CSS3コーディング実装	Lesson 9	
	第10回	Webレイアウト企画設計		
	第11回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅰ		
	第12回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅱ		
	第13回	AdobeXDを使ったレイアウト制作Ⅲ		
	第14回	Myレスポンシブサイト企画設計&実装		
	第15回	Myレスポンシブサイト企画設計&実装		

科目名	プレゼンテーション技法Ⅰ（講義及び演習）		年次：1年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	吉野 早苗		時間数：60時間	
授業概要	我々デザイナーの業界に限らず、昔も今も、世界中のビジネスの現場で、プレゼンテーションを避けて通れる道はありません。発表する企画やプロジェクトの趣旨が伝わり→聴き手が理解し→イメージも伝わり→共感呼び→感動を与え→賛同を得る、そんなプレゼンの成功を誰もが目指します。前期授業ではグループワークから始め、情報収集、資料作成、図解化、ビジュアル要素の展開、シナリオメイキング、そして基本となるプレゼン作成ソフトに加え、多機能な3dCGソフトを併用しユニークなデジタルプレゼンテーションを、語りのスキルアップと共にステップバイステップで習得します。			
到達目標	2D、3Dソフトを使いこなすことで、多次元、多要素の混在するイメージ表現方法を学びとる。			
評価方法・ 基準	グループワークでのコミュニケーション能力、プレゼン資料の出来栄え、発表に際してのストーリーテリングの技術、習得度を採点対象とする。 課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする			
テキスト	必要な時に配布			
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する			
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop , Blender2.9 , Twinmotion2020			
実務経験	デザイン会社を経営し、40年以上デザインプロデュース等に携わってきた経験を活かし指導する。			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	シラバス説明 アイスブレイク グループW.	相互取材 メンバーのキャラクター化	
	第2回	アクティブラーニング スライドプレゼン基礎	キャラクターを使用して 自己他己紹介 プレゼン	
	第3回	Keynoteレッスン スライド作成	自分のアバターと「取説 (User's manual)」作成	
	第4回	プレゼン「アバター取説」 Keynoteレッスン	フィードバック (相互評価) 修正	
	第5回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」1	ビジュアルに語らせる 図解通訳	
	第6回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」2	MECE ロジカルシンキング 面白プレゼン戦略	
	第7回	課題 Good&New「ねえ聞いて聞いて！」3	話し手の存在感 伝わる話し方の色々	
	第8回	聴衆の期待に応えるマナー 聴くマナー	PDCA PR SDS PREP KISSの法則 WHW	
	第9回	3Dコンテンツ作り 各種 相互援助	アバター AIロボット 働く〇〇イメージで	
	第10回	グループワーク 3Dオブジェクト集合	アバター会議 (ロボット会議) 働く方法	
	第11回	3Dコンテンツ作り 各種 相互援助	キーワード探し BS 順番BS KJ法	
	第12回	グループワーク プレゼン設計	絵コンテ ストーリーメイキング 情報収集	
	第13回	グループワーク 作業	自分の得意部分 2D 3D アニメーションなど	
	第14回	グループワーク 作業	最終調整 編集 リハーサル 想定問答用意	
	第15回	グループプレゼン フィードバック (評価表)	プレゼン内自分担当部分について報告スライド提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	プレゼンテーション技法Ⅱ（講義及び演習）	年次：1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	吉野 早苗	時間数：60時間	
授業概要	前期はKeynoteを使いこなすことに加え、3dCGソフトでプレゼン資料（スライド）の基本的な立体化、多次元化に挑みました。習得したテクニックを駆使して、ファンタジックでオリジナリティー満載のストーリーテリングを考えます。動的なデジタルプレゼン制作の知識と技術をベースに、この後期は、そのプレゼンコンテンツをビジネスユースに押し上げることに挑みます。刻々変化する梅田周辺を舞台として、道行く人の目を奪い立ち止まらせるプレゼンを考えます。他のプレゼン専用ソフトとも連携を可能にして、表現の幅を広げることも試みます。		
到達目標	「あってもいいね」（仮）クライアントに、納品できるレベルの有用なプレゼンテーションムービーの作成		
評価方法・ 基準	思いつきアイデアを、ビジネスマターにできたか否か、街で人が観てくれるプレゼンにできたか、また最終表現に至るまでの各部品制作の技術点を評価する。 課題提出：100% 出席率：70%以上 評価基準：60点以上を単位認定とする		
テキスト	必要な時に配布		
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する		
使用ソフト	Keynote , (PowerPoint) , Illustrator , Photoshop , Blender2.9 , Twinmotion2020		
実務経験	デザイン会社を経営し、40年以上デザインプロデュース等に携わってきた経験を活かし指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	プレゼン 「夏休みの研究成果」	発表 フィードバック	
	第2回	課題（仮）テーマ「梅田ファンタジー」	ストーリーメイキング 絵コンテ	
	第3回	アバターが語る「マイサクセスストーリー」	商品企画をデジタルプレゼンで発表してみる	
	第4回	時代のトレンドを読む グループBS→KJ	アイデアラッシュ思いつきをビジネスに押し上げ	
	第5回	後期課題 「デジタルサイネージ広告」	設置方式 場所 寸法 形状 設置例調査	
	第6回	制作	テーマ タイトル 商品&サービス内容	
	第7回	制作	目的 コンセプト キーワード ターゲット	
	第8回	制作	ペルソナ ビジョンストーリー	
	第9回	制作	設置場所 設置期間 等々条件設定	
	第10回	制作	個人作業、グループ作業	
	第11回	制作	個人作業、グループ作業	
	第12回	制作	個人作業、グループ作業	
	第13回	リハーサル プレゼンテーション	フィードバック想定問答シミュレーション 修正	
	第14回	最終プレゼンテーション	修正 細部調整 他	
	第15回	mp4で書き出し一本の動画としてフィニッシュ	DATAの提出	

科目名	インテリア製図演習（講義及び演習）	年次：1年次後期	実務教員 指導科目
担当教員	姉川 仁	時間数：60時間	
授業概要	物をデザインする上で必要不可欠な図面を身近な住宅の図面を通じて、描き方、ルールを理解する。 併せて手書きの必要性も理解し実物に存在するものやを通じてスケール感に慣れる。 ルールを用いてより具体的な表現力を磨き、動線や機能性を理解した上で自分のプランニングを具現化するためのスキルを養う。		
到達目標	製図における基本的なルールを理解した上で、住宅（平家）の設計図を完成させる。		
評価方法・ 基準	課題提出物の提出期限での提出、及び出席率を重視し 完成度、理解度を評価する。		
テキスト	建築製図 基本の基本		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	建築設計事務所を主宰し、10年以上、住宅や店舗の設計に携わってきた経験をもとに指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			
後期	第1回	基本図面と縮尺	図面各所の意味を理解	
	第2回	図面化の基礎①	身近なものを実測し、作図	
	第3回	図面化の基礎②	身近な家具を実測し、作図（三面図共）	
	第4回	図面化の基礎③	教室を実測し、作図	
	第5回	作図の基礎①	住宅の平面図を作図	
	第6回	作図の基礎②	屋根の種類、開口部の種類を理解	
	第7回	図面の理解① 配置図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第8回	図面の理解② 詳細図	木造住宅図面のトレースによる基本図面の体得	
	第9回	最終課題	小住宅の計画	
	第10回	最終課題		
	第11回	最終課題		
	第12回	最終課題		
	第13回	最終課題		
	第14回	最終課題		
	第15回	最終課題		

科目名	ライフスタイル研究（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	矢代恵 駒井友規子	時間数：120時間	指導科目
授業概要	ライフスタイル研究では様々な人の価値観や人生観に寄り添えるように生活を豊かにするという観点から課題に取り組みます。		
到達目標	デザイナーとして様々な価値観を理解し共有できる視野の広さを身につける。		
評価方法・基準	各課題の提出物に対して、理解度、完成度を客観的に評価する。出席率70%以上、課題提出率100%、課題提出期日を厳守する。		
テキスト	適宜配布		
参考文献	適宜紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 他		
実務経験	共に、20年以上インテリア・コーディネートに携わってきた経験をもとにライフスタイルデザインを指導		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	ライフスタイル概論	課題1説明 ホーム・パーティ企画デザイン	
	第2回	食空間コーディネート計画	テーブルコーディネートアイテム1 折形（箸包・カトラリーケース）制作	
	第3回	同上	テーブルコーディネートアイテム2	
	第4回	テーブルマナー他	フラワーアレンジメント・生花・カード	
	第5回	造形原理（錯視・模様文様他）	課題2説明 文様レポート	
	第6回	和のインテリア歴史	寝殿造～数寄屋造まで	
	第7回	茶の湯基礎知識1	ビデオ「月の館 桂離宮」	
	第8回	茶の湯基礎知識2	課題3説明 ライフスタイル研究1	
	第9回	課題3ライフスタイル研究1- 調査分析	調査分析4タイプ	
	第10回	同上	調査分析4タイプ、まとめ	
	第11回	課題4ライフスタイル研究2- 提案	課題4 説明・コンセプト、プランニング	
	第12回	ライフスタイル研究2- 提案1タイプ	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第13回	同上	デザイン、コーディネート、パース	
	第14回	同上	コーディネート、パース、レイアウト	
	第15回	まとめプレゼンワーク 発表・講評		
後期	第16回	ライフスタイル分析より	ブランド提案（グループワーク）	
	第17回		コンセプト・ロゴ等	
	第18回		コンセプト発表会	
	第19回		雑貨・小物・パッケージ・ショップカード等の制作	
	第20回		展示計画	
	第21回		↓	
	第22回		↓	
	第23回		合評（可能であればイベント出店）	
	第24回	西洋様式史の流れ	主な様式の理解	
	第25回	ティーパーティーについて	紅茶とアフタヌーンティー（交代制にて）	
	第26回	パーティーの提案	コンセプト、プランニング、デザイン	
	第27回		↓	
	第28回	着物について①（予定）	歴史や模様について	
	第29回	着物について②（予定）	着物廻りの小物・着方について	
	第30回	総括		

科目名	グラフィックデザイン I (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	中原 航	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	グラフィックデザインの基本として、デザイン作業に必要な文章・写真・イラストやタイポグラフィ的要素の効果的な考え・手法を理解して、表現技術を学びます。尚、必須AdobeソフトとしてIllustrator、Photoshopの基本操作を通して実習していきます。		
到達目標	商業デザインとアートとしてのビジュアルの違いを理解する。		
評価方法・基準	独創的な発想と表現技術、制作における積極性、使用ソフトの基本操作力出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定		
テキスト	オリジナルテキスト配布		
参考文献	必要に応じて、随時紹介		
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop 他		
実務経験	20年に渡り出版社等で企画編集、制作・DTPに携わった経験を活かし、デザインの基礎技術を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業解説・グラフィックデザインについて	
	第2回	□illustrator 基本操作	お家ロゴ/宿題合評・illustrator基本操作	
	第3回		ボンデライオン	
	第4回	■ パーソナルロゴ	課題出題・資料添付	
	第5回		課題提出フォーム	
	第6回		デザインラフ提出	
	第7回	□illustrator 練習課題	Mark_トレース_1	
	第8回		パーソナルロゴデータ制作	
	第9回		パーソナルロゴデータ制作	
	第10回	■ オリジナル名刺	課題提出フォーム	
	第11回	自分のオリジナルイラストを入れた	デザインラフ提出	
	第12回	売り込みに使用出来る事を想定した	名刺デザインフォーマット作成⇒課題制作	
	第13回	デザイン	オリジナルイラスト制作	
	第14回		名刺データ制作⇒データ提出	
	第15回	名刺合評	プリントデータ配布⇒トンボでカット⇒提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	グラフィックデザインⅢ（講義及び演習）	年次：2年次通年	企業連携
担当教員	清水 優子	時間数：120時間	科目
授業概要	1年次に学んだ基本的なグラフィックデザインの応用。各自の制作したイラストを使用したりして興味を持たせながらも徐々にレベルを上げていき、最終的に「自分でもある程度までならデザインができる」「アート≠デザイン」「イラストはデザインと切り離せない存在」などを理解できるような授業にする。		
到達目標	グラフィックの基本的な知識を理解できるようになること		
評価方法・基準	第一に制作前に説明したこと、概要・要素を理解して制作しているか。授業をきちんと受けているか。その次にデザインのレベルで評価します。		
テキスト	必要な場合があれば適宜用意します。		
参考文献	サイト、随時紹介します。		
使用ソフト	Photoshop、illustrator		
実務経験	デザイン会社でグラフィックデザイナーとして勤務。グラフィックデザインの手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	オリエンテーション	
	第2回	グラフィックデザインの基礎講義	1年次の復習	
	第3回	グラフィックデザインの基礎講義	1年次の復習	
	第4回	課題1 マップのデザイン+講義	場所を指定し、各々の好きなテキストの地図を制作	
	第5回	課題1 マップのデザイン	場所を指定し、各々の好きなテキストの地図を制作、提出	
	第6回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）+講義	要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第7回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第8回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給+課題1で制作したMAPを使用して制作	
	第9回	課題2 フライヤーデザイン（A4両面）	要素支給+課題2で制作したMAPを使用して制作、提出	
	第10回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）+講義	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第11回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第12回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第13回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第14回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作	
	第15回	課題3 簡易なガイドブックデザイン（A4/4P）	基本要素を支給し、ガイドブックを制作、提出	
後期	第16回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）+講義	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第17回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第18回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作	
	第19回	課題4 個展ツール（ポスター・フライヤー・チケット等）	学生が過去に制作したイラストを用いて個展ツールを制作、提出	
	第20回	課題5 アートワーク+講義	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第21回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作	
	第22回	課題5 アートワーク	指定したキーワード、画像等でグラフィカルアートを制作、提出	
	第23回	課題6 装丁デザイン+講義	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第24回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第25回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作	
	第26回	課題6 装丁デザイン	指定された書籍の概要を把握し、装丁デザインを制作、提出	
	第27回	課題7 朝日広告賞+講義	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第28回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第29回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作	
	第30回	課題7 朝日広告賞	朝日広告賞の中から自由に課題を選択して制作、提出	

科目名	コンピュータ基礎 I A (講義及び演習)		年次 : 1 年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	中原 航		時間数 : 60時間	
授業概要	Adobe Illustrator, Photoshopを使用したレイアウトデザインに必要な基本操作を、主に印刷物の制作実習を踏まえて習得します。			
到達目標	Adobe Illustrator, Photoshopそれぞれの特性の理解。			
評価方法・ 基準	アプリケーションソフトの基本操作と機能の的確な使い方の理解度。 授業態度、課題の取り組み姿勢。 出席率70%以上、課題提出率100%、総合評価60点以上で単位認定。			
テキスト	オリジナルテキスト配布			
参考文献	必要なタイミングで書籍やYouTube動画などを紹介する			
使用ソフト	Adobe Illustrator, Photoshop			
実務経験	20年に渡り出版社等で企画編集、制作・DTPに携わった経験を活かし、レイアウトデザインを指導する。			
授業計画				
期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション この授業について	Illustrator基本操作導入	
	第2回	ソフトの基本操作解説	オブジェクトの概念 ・図形 ・パスファインダ	
	第3回		・ライブペイント ・文字の扱い	
	第4回	課題：自分の名刺	名刺用パーソナルマーク：ラフ3案宿題	モチーフ・カラー決定
	第5回		パーソナルマーク作成	
	第6回		★提出：マーク1点 名刺デザインラフ多数案宿題	
	第7回		名刺デザイン案チェック	
	第8回		→制作	
	第9回		★提出：名刺4案	カードアイデア宿題
	第10回	課題：お洒落で素敵なグリーティングカード	テーマ：夏。Photoshop画像加工	画像を使用する。
	第11回		調整レイヤー：トーンカーブ、レベル補正、色相彩度画像の扱い概要	画像の扱い概要
	第12回		合成、切り抜き	
	第13回		自分の得意部分 2D 3D アニメーションなど	
	第14回		★最終4パターン提出→断切、角版、マスク	
	第15回	統括		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	デジタルコンテンツ表現(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	ワクイ アキラ	時間数 : 120時間	
授業概要	Illustrator、Photoshop、AfterEffects、ZBrush、Mayaなどのアプリケーションを使って、デジタルコンテンツを制作します。アプリケーションを複合的に組み合わせてLINEスタンプ、3Dモデル、動画の制作、プロジェクションマッピングなどを通じて、自身の表現について研究し、デジタルコンテンツの可能性を考察する授業です。		
到達目標	特にIllustrator、Photoshopは応用的に使用し、AfterEffectsと連動して動画制作するスキルを習得する。またZBrushによる彫刻的な3Dモデリングや、Mayaによる3Dアニメーションの基礎的な操作スキルを習得する。		
評価方法・基準	各アプリケーションの基礎的な操作スキルができるか。 課題作品の提出率。 課題作品の完成度。 課題作品の応用力。 課題作品のオリジナリティ。		
テキスト	適宜配布		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得及び動画コンテンツの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業説明 LINEスタンプ制作 1	LINEスタンプのアイデア	
	第2回	LINEスタンプ制作 2	LINEスタンプのアイデア、下絵制作	
	第3回	LINEスタンプ制作 3	LINEスタンプの下絵制作	
	第4回	LINEスタンプ制作 4	LINEスタンプのデジタル描画 (illustrator、Photoshop)	
	第5回	LINEスタンプ制作 5	LINEスタンプのデジタル描画 (illustrator、Photoshop)	
	第6回	ZBrushで3Dキャラクター造形 1	ZBrushの基礎的な操作解説・キャラデザイン ※前回の課題の合評	
	第7回	ZBrushで3Dキャラクター造形 2	ZBrushの基礎的な操作とモデリング1 サブツールと基本ブラシ	
	第8回	ZBrushで3Dキャラクター造形 3	ZBrushのモデリング2 LiveBoolean	
	第9回	ZBrushで3Dキャラクター造形 4	ZBrushのモデリング3 ポリペイントとマテリアル	
	第10回	ZBrushで3Dキャラクター造形 5	ZBrushのモデリング4 レンダリングと画像合成	
	第11回	MAYAで3DアニメーションとAR 1	MAYAの基礎的な操作解説※前回の課題の合評	
	第12回	MAYAで3DアニメーションとAR 2	MAYAのモデリング1	
	第13回	MAYAで3DアニメーションとAR 3	MAYAのモデリング2 頂点カラーによるペイント	
	第14回	MAYAで3DアニメーションとAR 4	MAYAのモデリング3 アニメーションとグラフエディター	
	第15回	MAYAで3DアニメーションとAR 5	ARの基本的な説明とARサービスの活用 ※課題の合評	
後期	第16回	AfterEffectsで動画制作 1	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 アイデア	
	第17回	AfterEffectsで動画制作 2	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 素材の作成	
	第18回	AfterEffectsで動画制作 3	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成1	
	第19回	AfterEffectsで動画制作 4	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成2	
	第20回	AfterEffectsで動画制作 5	プロジェクションマッピングで使用する動画の作成 動画作成3	
	第21回	オリジナル作品の制作 1	オリジナルのデジタル作品を制作1 ※前回の課題の合評	
	第22回	オリジナル作品の制作 2	オリジナルのデジタル作品を制作2	
	第23回	オリジナル作品の制作 3	オリジナルのデジタル作品を制作3	
	第24回	オリジナル作品の制作 4	オリジナルのデジタル作品を制作4	
	第25回	卒業制作PR動画の制作 1	アイデア ※前回の課題の合評	
	第26回	卒業制作PR動画の制作 2	絵コンテの作成	
	第27回	卒業制作PR動画の制作 3	素材の作成	
	第28回	卒業制作PR動画の制作 4	タイムラインに沿った動画の編集	
	第29回	卒業制作PR動画の制作 5	タイムラインに沿った動画の編集	
	第30回	卒業制作PR動画の制作 6	動画のエクスポート	

科目名	造形基礎 I (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員 指導科目
担当教員	津本 治也	時間数 : 60時間	
授業概要	物の形をとらえる力を身につけるという目標に向けて、ステップを踏んでいきます。まず、立体制作に用いられる主な素材と道具に触れます。それらの基本的な扱い感覚を習得すると共に、実際に立体造形物(フィギュア)を制作します。具体的には静物の立体デッサンに始まり、その後、企業連携による制作課題を取り入れ、人体モチーフの立体デッサンをベースにフィギュア制作のプロセスを体験します。		
到達目標	フィギュア造形に関する一連の原型制作、シリコン型制作、複製作業の理解と技術を身につける。		
評価方法・ 基準	・出席率 ・素材、道具に対する興味の持ち方と扱いの応用度・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率・提出課題の目標到達度極性		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	アトリエを主宰し、25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし造形制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	造形の仕事についての解説と実施事例について	
	第2回	三面図の読み取り方	「三面図を用いてのモデリング(幾何形体)」ドリル形式	
	第3回	立体造形のモデリングについて	練習課題「静物の模刻①」	Yクレイ
	第4回	立体の観察とモデリング手法(ピーマンの石膏モデルをモチーフに制作)	練習課題「静物の模刻②」	
	第5回		練習課題「静物の模刻③」	
	第6回	商品としてのストラップ制作をめざす	イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作①	
	第7回	ジョイント部分の作り方	イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作②	
	第8回		イメージ図を用いてのキャラクターストラップ制作③	
	第9回	複製のためのシリコン型成型	複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作①	シリコン
	第10回		複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作②	石膏
	第11回	ウレタンキャスト樹脂による複製	複製実習・シリコンを用いてのストラップ複製型制作③	ポリウレタン樹脂
	第12回	複製実習	身近にあるものを複製①	シリコン型
	第13回		身近にあるものを複製②	
	第14回		身近にあるものを複製③	
	第15回	授業総括		
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	造形実習（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員 指導科目
担当教員	津本 治也	時間数：120時間	
授業概要	1年次に引き続き、物の形をとらえる力を更に身につけるという目標に向けて、授業を構成します。レリーフ制作のテクニック習得を視野に入れ、立体制作の上で、応用が利く物の見方を体験します。また、課題制作に伴う、シリコン複製型成型法の確実な習得を目指します。企業との連携関係が生じた際、積極的にプロジェクトに取り組んでいきます。		
到達目標	対象物の形をとらえる力の習得。様々な造形方法を応用できる力の習得。確実なシリコン複製型成型法の習得		
評価方法・ 基準	<ul style="list-style-type: none"> ・素材、道具に対する興味を持ち方と扱いの応用度 ・課題完成に対する課外作業時間の確保 ・作業の丁寧さ ・立体制作及びシリコン複製型成型課題提出率 ・提出課題の目標到達度 ・企業との連携関係が生じた際、プロジェクトに対する参加の積極性 		
テキスト	適宜プリント配布		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	アトリエを主宰し、25年に渡り乾漆の彫刻等の造形制作に携わってきた経験を活かし造形制作を指導する		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	・唐草レリーフ用石膏ベース作り ・横顔レリーフトレース	レリーフのモデリング手法 NSP粘土、石膏	
	第2回	レリーフ制作テクニック入門①	・唐草レリーフ彫刻 ・横顔レリーフモデリング	
	第3回	レリーフ制作テクニック入門②		
	第4回	レリーフ制作テクニック入門③		
	第5回	レリーフ制作テクニック入門④		
	第6回	レリーフ制作テクニック入門⑤		
	第7回	レリーフ制作テクニック入門⑥		
	第8回	レリーフ制作テクニック入門⑦		
	第9回	一対のストラップ大キャラクター	原型制作①	オリジナル
	第10回		原型制作②	
	第11回		原型制作③	
	第12回		原型制作④	
	第13回	▼	原型制作⑤ 提出	
	第14回	個別面談による制作課題①	ストラップシリコン複製①	2課題同時作業
	第15回	個別面談による制作課題②	ストラップシリコン複製②	
後期	第16回	個別面談による制作課題③	ストラップシリコン複製③	
	第17回	個別面談による制作課題④	ストラップレジン複製 仕上げ①	
	第18回	個別面談による制作課題⑤	ストラップレジン複製 仕上げ②	
	第19回	個別面談による制作課題⑥	ストラップレジン複製 仕上げ③ 提出	
	第20回	卒業制作モチーフ制作	個別面談による制作課題提出	
	第21回	卒業制作モチーフ制作		
	第22回	卒業制作モチーフ制作		
	第23回	卒業制作モチーフ制作		
	第24回	卒業制作モチーフ制作		
	第25回	卒業制作モチーフ制作		
	第26回	卒業制作モチーフ制作		
	第27回	卒業制作モチーフ制作		
	第28回	卒業制作モチーフ制作		
	第29回	卒業制作モチーフ制作		

科目名	投稿実習Ⅰ（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	津田 亜由美	時間数：120時間	指導科目
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、投稿実習Ⅱと共通で、オリジナル漫画作品2作を制作する。		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①（アイデア・ネーム）	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①（ネーム）	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①（原稿下描き）	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①（原稿ペン入れ）	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①（原稿仕上げ）	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切／9月13日	
後期	第16回	漫画作品②（アイデア・ネーム）	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②（ネーム）	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②（原稿下描き）	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②（原稿ペン入れ）	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②（原稿仕上げ）	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切／12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	投稿実習Ⅱ(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	津田 亜由美	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	実習内容は、出版社への投稿を前提とした漫画作品の制作。作品の指導は個人の志向・能力を踏まえた上で行い、投稿実習Ⅰと共通で、オリジナル漫画作品2作を制作する。		
到達目標	作品を制作する事により、出版社投稿に対する知識と意欲を高めていく。		
評価方法・基準	各自のテーマに基づいた漫画作品における表現力・技術と完成度。作品を通じて作家としての可能性を広げる事が出来たか。※あくまでも参考だが、各漫画雑誌編集部での評価。		
テキスト			
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	現在も連載を抱える現役の漫画家が、10年の経験を活かし、漫画制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	漫画作品①(アイデア・ネーム)	1年次の作品を基にカウンセリング	
	第2回	〃	〃	
	第3回	〃	〃	
	第4回	漫画作品①(ネーム)	学生個々に作品指導	
	第5回	〃	〃	
	第6回	漫画作品①(原稿下描き)	〃	
	第7回	〃	〃	
	第8回	〃	〃	
	第9回	〃	〃	
	第10回	漫画作品①(原稿ペン入れ)	〃	
	第11回	〃	〃	
	第12回	〃	〃	
	第13回	〃	〃	
	第14回	漫画作品①(原稿仕上げ)	〃	
	第15回	〃	※作品提出締切/9月13日	
後期	第16回	漫画作品②(アイデア・ネーム)	1作目を基にカウンセリング	
	第17回	漫画作品②(ネーム)	2作目制作開始	
	第18回	〃	〃	
	第19回	漫画作品②(原稿下描き)	〃	
	第20回	〃	〃	
	第21回	〃	〃	
	第22回	漫画作品②(原稿ペン入れ)	〃	
	第23回	〃	〃	
	第24回	〃	〃	
	第25回	〃	〃	
	第26回	漫画作品②(原稿仕上げ)	〃	
	第27回	〃	※卒業制作締切/12月23日	
	第28回	作品展準備	作品集制作等	
	第29回	〃	〃	
	第30回	〃	〃	

科目名	デジタルアニメーション I (講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	作画、彩色、撮影などアニメーションの各制作工程で必要となるデジタル技術の学習		
到達目標	アニメーションの基本的制作方法の習得		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献	アニメーションの基礎知識大百科		
使用ソフト	CLIP STUDIO PAINT EX / After Effects / Premiere など		
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	デジタル作画の基礎	CLIP STUDIO PAINTの基本操作	
	第2回	↓	作画ツールの基本操作、タイムラインの操作	
	第3回	↓	ライトテーブルツールの操作	
	第4回	↓	紙素材のスキャンと彩色(紙で作画する場合の手順)	
	第5回	1カットアニメーション課題	特定のレイアウトを使用した動画制作練習課題	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	作品合評	
	第8回	ロトスコープ	実写の撮影と取り込み方法	
	第9回	↓	実写素材のトレース	
	第10回	↓	彩色	
	第11回	↓	完成	
	第12回	カメラワーク	カメラワークの実例解説	
	第13回	↓	カメラワークの作成、キーフレームの使い方	
	第14回	↓	練習課題	
	第15回	授業まとめ	提出	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	アニメーション技法(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	市ノ川 聡	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	実践的な課題設定のもとで、「速度変化」「軌道」「変形」といった動きの要素を1年時よりさらに掘り下げて学ぶ。後期は卒業制作に沿った個別の技術指導を行う。		
到達目標	卒業制作において実践的技法を用いたアニメーション付けを行う		
評価方法・基準	出席率、課題提出、授業態度を総合して評価する		
テキスト	適時配布する		
参考文献			
使用ソフト			
実務経験	5年に渡りゲーム制作会社でアニメーターとして勤務した経験を活かし、アニメーション技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	動画中割実践基礎(軌道・詰め・線割・タップ割等)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第2回	↓	↓	
	第3回	↓	↓	
	第4回	↓	↓	
	第5回	レイアウト制作基礎(カメラワークやパースペクティブなど)	現場の仕様に準じた素材を用いたレイアウト制作練習	
	第6回	↓	↓	
	第7回	↓	↓	
	第8回	↓	↓	
	第9回	作画実践演習1(人物の動き)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第10回	↓	↓	
	第11回	↓	↓	
	第12回	作画実践演習2(自然現象・流体の動きなど)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第13回	↓	↓	
	第14回	作画実践演習3(エフェクト・動物など)	現場の仕様に準じた素材を用いた中割練習	
	第15回	↓	↓	
後期	第16回	卒業制作・プロダクション工程の進行指導	レイアウトチェック	
	第17回	↓	↓	
	第18回	↓	↓	
	第19回	↓	↓	
	第20回	↓	原画チェック	
	第21回	↓	↓	
	第22回	↓	↓	
	第23回	↓	↓	
	第24回	↓	動画チェック	
	第25回	↓	↓	
	第26回	↓	↓	
	第27回	↓	↓	
	第28回	↓	リテイク	
	第29回	↓	↓	
	第30回	提出		

科目名	ゲームデザイン基礎（講義及び演習）	年次：1年次前期	実務教員
担当教員	端谷 浩成	時間数：60時間	指導科目
授業概要	1～3枚で表現できるラフな企画書とPowerPointを使った10ページ前後のプレゼン向け企画書を作成することで、思いついたアイデアを書類化できるようにする。		
到達目標	自分の“作りたいゲーム”を表現し、企画として書類化する方法を身に着ける。		
評価方法・基準	完成した企画書で“作りたいゲーム”が表現できているかを評価基準とする。 出席率が70%に満たない場合。課題の提出がない場合は不合格		
テキスト	随時.pptや.txtファイルで配布する。		
参考文献	なし		
使用ソフト	Powerpoint		
実務経験	10年に渡り、ゲーム制作会社でゲームの企画に携わった経験を活かし、企画書の作成手法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション／志望職種ごとの方向性確認	各自の志望職業を明確にし、本講義で特別に重視すべき場所を解説する	
	第2回	使用ツールの研修	使用ツールであるPowerPointの使用の仕方とテクニックを講習する	
	第3回	1ページ企画書の作成1	1ページで表現する企画書を作成しプレゼン演習を行う	
	第4回	1ページ企画書の作成2	1ページで表現する企画書を作成しプレゼン演習を行う	
	第5回	アイデアの出し方についての講習	アイデアの出し方に関する講習を行う	
	第6回	企画書の書式についての講習	企画書の書き方、書式について講習を行う	
	第7回	企画書のページ構成に関する講習	企画書のページ構成や重要項目について講習を行う	
	第8回	企画書制作実習1（アイデア）	実際に企画書を作成する。まずは制作に足るアイデア出しを行う	
	第9回	企画書制作実習1（下書き）	企画書に使うテキストを下書きする	
	第10回	企画書制作実習1（書面化）	PowerPointでテキストをレイアウトし企画書として仕上げる	
	第11回	プレゼン実習1	完成した企画書をプレゼンする	
	第12回	企画書制作実習2（アイデア）	実際に企画書を作成する。まずは制作に足るアイデア出しを行う	
	第13回	企画書制作実習2（下書き）	企画書に使うテキストを下書きする	
	第14回	企画書制作実習2（書面化）	PowerPointでテキストをレイアウトし企画書として仕上げる	
	第15回	プレゼン実習2	完成した企画書をプレゼンする	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	Unityプログラミング（講義及び演習）	年次：2年次通年	実務教員
担当教員	小山 賢一	時間数：120時間	指導科目
授業概要	ゲームプログラミングとしてUnityのC#についてゲーム制作を通して学ぶ。		
到達目標	UnityのC#スクリプトでオリジナルゲームを制作する。		
評価方法・基準	C#スクリプトでゲーム制作を行い、その内容（特にスクリプトの完成度）によって評価する。		
テキスト	適時プリントを配布する。		
参考文献	なし		
使用ソフト	Unity、Visual Studio Code		
実務経験	デザイン会社を営し、ゲームソフトの開発も手掛けた経験を活かし、コンテンツ制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	オリエンテーション	授業計画について Unityの3Dについて	
	第2回	パズルゲームの企画	既存のゲームを調査し、ゲームを企画する	
	第3回		ジャンルの調査、内容の検証	
	第4回		オリジナルゲームの企画	
	第5回	ゲームシミュレーション	インターフェースシミュレーション	
	第6回		ペーパープロトタイプング	
	第7回	アルゴリズム検討	MAYAで3Dモデリング	
	第8回		ポリゴンモデル制作Ⅰ	
	第9回	テストプログラム	ポリゴンモデル制作Ⅱ	
	第10回		ポリゴンモデル制作Ⅲ	
	第11回	ステージデザイン	UIデザイン制作Ⅰ	
	第12回		UIデザイン制作Ⅱ	
	第13回		UIデザイン制作Ⅲ	
	第14回		UIデザイン制作Ⅳ	
	第15回	プログラム設計	ゲームの要件設定とプログラミング	
後期	第16回	UI設計	ゲームデザインⅠ	
	第17回		ゲームデザインⅡ	
	第18回	コーディング	C#プログラミングⅠ	
	第19回		C#プログラミングⅡ	
	第20回		C#プログラミングⅢ	
	第21回		C#プログラミングⅣ	
	第22回		C#プログラミングⅤ	
	第23回	テスト	プログラムチェックⅠ	
	第24回		プログラムチェックⅡ	
	第25回	動作チェック	デバッグⅠ	
	第26回		デバッグⅡ	
	第27回	修正とブラッシュアップ	デバッグを踏まえて修正Ⅰ	
	第28回		デバッグを踏まえて修正Ⅱ	
	第29回	完成		
	第30回	公開	総括	

科目名	3D演出基礎Ⅰ(講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	3D演出基礎はローポリゴンの造形基本技能と3Dモーションデザインをメインに行い、他の3D制作ツール、メディア化ツール、VRツールなどの連携ができる基本操作能力を養う。3D演出基礎1、2、3の授業は連携しており、この科目は講義と説明に従って操作を覚えることに重点を置く。授業の後半はメディアツール系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	Mayaを使った造形・モーション技術、テクスチャツール、映像・VR系ツールとのデータ連携スキルの習得		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・取り組みの姿勢 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・課題における基本操作能力の達成度 		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photos		
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得及び動画コンテンツの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○講義1 Maya造形基礎1	シンプルオブジェクト制作	
	第2回	○講義2 Maya造形基礎2	シンプルオブジェクト応用	
	第3回	○講義3 Maya造形基礎3	ローポリ人物キャラクター造形	
	第4回	○講義4 Maya演出基礎1	モーションデザイン基礎1	
	第5回	○講義5 Maya演出基礎2	モーションデザイン基礎2	
	第6回	○講義6 Maya演出基礎3	モーションデザイン基礎3	
	第7回	○講義7 テクスチャ基礎1	MayaとSubstancePainterの連携技術	
	第8回	○講義8 造形ツール連携1	zbrush・Substance・Mayaの連携その1	
	第9回	○講義9 造形ツール連携2	zbrush・Substance・Mayaの連携その2	
	第10回	○講義10 メディアツール連携1	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携1	
	第11回	○講義11 メディアツール連携2	AE・UnrealEngineと3Dオブジェクト連携2	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	3D映像基礎Ⅱ(講義及び演習)	年次 : 1年次前期	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数 : 60時間	指導科目
授業概要	VR開発に不可欠となるゲームエンジンの操作能力を養う。具体的にはUnrealEngineをメインツールに、VRコンテンツの具体的な制作技術とプロセスを学び、サブにUnityを使用する。授業の後半はモデリングやモーション系の授業と連携した取り組みを行い、最終的には実写映像の3DCGコンテンツ化の課題を行う。		
到達目標	UnrealEngineの操作に習熟すること、3Dコンテンツの組み込みやデータ連携スキルを身に着けること		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・作業段階でのわからない部分を積極的に教員や助手に尋ね解決していく姿勢 ・課題提出の期限厳守/課題における基本操作能力の達成度 		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、3Dソフトのスキル習得及び動画コンテンツの制作を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第2回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第3回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第4回	○VR開発ツール基礎	UnrealEngine基礎	
	第5回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第6回	○VR開発ツール基礎	Unity	
	第7回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第8回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第9回	○VR開発ツール応用	VRコンテンツ開発実習	
	第10回	○練習課題8 メディアツール連携1	メディアツールと3Dオブジェクト連携1作品提出	
	第11回	○練習課題8 メディアツール連携2	メディアツールと3Dオブジェクト連携2作品提出	
	第12回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	造形制作業務と進捗指導	
	第13回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第14回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	映像演出制作業務と進捗指導	
	第15回	■課題1 実写映像の3Dコンテンツ化	最終仕上げ作業	
後期	第1回			
	第2回			
	第3回			
	第4回			
	第5回			
	第6回			
	第7回			
	第8回			
	第9回			
	第10回			
	第11回			
	第12回			
	第13回			
	第14回			
	第15回			

科目名	コンテンツ開発Ⅱ(講義及び演習)	年次 : 2年次通年	実務教員
担当教員	涌井 晃	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	前期はPW(プロジェクトワーク)を課題とし、発表機会を設定しての3DCG実習1・2・3・4と合わせてコンテンツ開発に取り組むが、本授業はそのベース(基地)となる授業。全体の進捗状況を全体で把握できる機会とし好評会などを通じて意見交換する場とする。初めてのグループワークとなるため、個々人の強みを生かしたチーム構成でコンテンツ制作、学外成果発表に取り組む。後期は卒業制作に取り組む個人制作を基本とするがグループ制作も希望があれば認める。		
到達目標	プロジェクトワークを仕上げ切り、対外発表に耐えうる作品を作ること。		
評価方法・基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率 ・質問など教員とのコミュニケーションの頻度 ・プロジェクト=グループワークにおける進捗管理意識と学外発表を直視した仕上げ方、見せ方の意識 ・PW・卒業制作ともに完成度の高さ 		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	Zbrush Maya SubstancePainter AfterEffects UnrealEngine PremierPro Unity Illustrator Photoshop		
実務経験	20年に渡り、3DCG・立体造形に携わってきた経験を活かし、動画コンテンツの制作・プロジェクト進行を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	■課題1 PW計画発表	・チームでプレゼンテーションと講評会	
	第2回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第3回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第4回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第5回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第6回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第7回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第8回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第9回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第10回	・中間チェック・工程修正	プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第11回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第12回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第13回		プロジェクト制作作業(インターン可)	
	第14回	■PW発表会	全体に発表・教員評価・講評会	
	第15回		作品修正	
後期	第16回	■卒業制作ト 計画発表	卒業制作の企画発表	
	第17回	■工程表管理表作成	造形・演出・映像化別工程管理表作成	
	第18回		制作業務(インターン可)	
	第19回		制作業務(インターン可)	
	第20回		制作業務(インターン可)	
	第21回		制作業務(インターン可)	
	第22回	■中間報告会	制作業務(インターン可)	
	第23回		制作業務(インターン可)	
	第24回		制作業務(インターン可)	
	第25回		制作業務(インターン可)	
	第26回		制作業務(インターン可)	
	第27回		制作業務(インターン可)	
	第28回		制作業務(インターン可)	
	第29回	■卒業制作作品提出	プロジェクトコンテンツ提出	
	第30回		修正作業	

科目名	専門選択 I (講義及び演習)	年次 : 通年	実務教員
担当教員	吉岡聡 和塚信太郎	時間数 : 120時間	指導科目
授業概要	キャラクターデザインに関連する授業を選択し、人物の描写能力に特化し、見る人に違和感を感じさせない作画スキルの習得を目指す。		
到達目標	商業メディアに耐えうるレベルの基礎作画能力の確保		
評価方法・基準	・出席率・授業態度と課題への取り組み姿勢・課題の提出期限順守と完成度の確保 上記を総合的に評価する		
テキスト	随時配布		
参考文献	随時紹介		
使用ソフト	CLIPSTUDIO Photoshop ほか		
実務経験	共に、長きに渡りゲーム会社でキャラクターデザインに携わってきた経験を活かし、人物描写の技法を指導する。		

授業計画

期	回数	テーマ	内容・方法等	備考
前期	第1回	授業概要説明	オリエンテーションと学習のポイント説明	
	第2回	課題1 表情表現演習	課題説明	
	第3回		制作作業	
	第4回		制作作業・中間チェック	
	第5回		提出	
	第6回	課題2 人体作画1	課題説明	
	第7回		制作作業	
	第8回		制作作業・中間チェック	
	第9回		制作作業	
	第10回		提出	
	第11回	課題3 人体作画2	課題説明	
	第12回		制作作業	
	第13回		制作作業・中間チェック	
	第14回		制作作業	
	第15回		提出	
後期	第16回	課題4 衣服・小物の描写	課題説明	
	第17回		制作作業	
	第18回		制作作業・中間チェック	
	第19回		制作作業	
	第20回		提出	
	第21回	課題5 世界観に沿ったキャラクターデザイン	課題説明	
	第22回		制作作業	
	第23回		制作作業・中間チェック	
	第24回		提出	
	第25回	課題6 キャラクター設定集の作成	課題説明	
	第26回		制作作業	
	第27回		制作作業・中間チェック	
	第28回		制作作業	
	第29回		制作作業	
	第30回		提出	