

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報リテラシー		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	6単位(90時間)	必須	中原 生恵

授業の概要

1. 情報活用能力の基礎知識取得
2. 情報活用検定の取得
3. ビッグデータの利用と機械の考え方についての学習
4. ネット犯罪と情報セキュリティについての学習
5. ビジネスで役立つスキルの取得

授業終了時の到達目標

1. 情報活用3級取得/情報活用1級取得
2. 職場で求められる情報ビジネススキルの取得
3. 情報データの加工/分析力を取得

実務経験有無

実務経験内容

有

07年～09年 システム運用センターにてネットワーク構築業務およびシステム構築業務を担当
09年～12年 (株)フジミ電気にて議事録作成業務や表計算による在庫/製造管理をサポート
その他 県の観光データ統計業務への参加、セミナー講師の実施 等

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	1. J検情報活用3級対策授業	1) 情報表現と処理手順 情報とデータ、数値データの表現、アルゴリズムなど
2	1. J検情報活用3級対策授業	2) パソコンの基礎知識 コンピュータについて、機器の説明など
3	1. J検情報活用3級対策授業	3) インターネットについて ネットワークやメールの仕組み、活用方法など
4	1. J検情報活用3級対策授業	4) 機器の操作について 入出力機器の説明など
5	1. J検情報活用3級対策授業	5) 情報リテラシー 情報リテラシーの説明、ユーザーモラルなど
6	1. J検情報活用3級対策授業	6) その他 データ入力やパソコン操作を実習
7～15	1. J検情報活用3級対策授業	J検情報活用3級の過去問を解きます
16	2. J検情報活用1級対策授業	1) 経営戦略とシステム戦略について
17	2. J検情報活用1級対策授業	2) プロジェクトマネジメントについて
18	2. J検情報活用1級対策授業	3) 情報と情報の利用について
19	2. J検情報活用1級対策授業	4) パソコンを利用したシステムについて
20	2. J検情報活用1級対策授業	5) ネットワークの利用について

回	テ ー マ	内 容		
21	2. J検情報活用 1 級対策授業	6) アプリケーションソフトの利用と活用について		
22	2. J検情報活用 1 級対策授業	7) ネットワーク社会への対応について		
23	2. J検情報活用 1 級対策授業	8) 情報モラル、情報セキュリティについて		
24~ 32	2. J検情報活用 1 級対策授業	9) 表計算の理解		
33~ 42	2. J検情報活用 1 級対策授業	J検情報活用 1 級の過去問を解きます		
43~ 45	3. その他	期末試験やITパスポートに向けた学習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
J検 J検 スト	情報活用3級 完全対策公式テキスト 情報活用 1 級2級 完全対策公式テキスト	出席率 確認テスト 課題・レポート 資格取得	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
1. キャラクターデッサン基礎の理解 2. 課題プリントでの練習				
授業終了時の到達目標				
ゲームコンテンツ及びポートフォリオ内で使用する男女キャラクターの全身の立ち絵が描ける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ソーシャルゲーム「任侠传」/キャラクターデザイン TVアニメ「スラムダンク」「セーラームーン」「機動戦士ガンダム0083」等、アニメーターとして原画業務		
時間外に必要な学修				
自己学習における講義内容の反復練習				
回	テーマ	内容		
1~ 2	イントロダクション 自己紹介/授業の概要説明 業界について	授業概要とスケジュール説明 ゲーム業界概要(求められる人材像について) 次回持参物説明		
3~ 4	顔の描き分け(基本編)	模写を通してでの作画訓練 アタリの捉え方		
5~ 6	顔の描き分け(男性/女性)	男性、女性の顔の捉え方について 頭蓋の仕組みについて		
7~ 8	顔の描き分け(正面/横/後頭部)	顔の三面図を説明/見本を通して作画(模写訓練)		
9~ 10	表情の描き分け	感情における顔の描き分けについて 喜怒哀楽描画訓練		
11~ 12	上半身の仕組み(1)	人体の全身の仕組み、骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
13~ 14	上半身の仕組み(2)	2週にかけて実習(模写も可)		
15~ 16	手の作画(仕組みについて)	手の骨格及び肉付き描写について概要説明及び描画訓練		
17~ 18	足の作画(仕組みについて)	足の骨格及び肉付き描写について概要説明及び描画訓練		
19~ 20	全身描画(男性編-1)	人体の全身の仕組みを骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
21~ 22	全身描画(男性編-2)	男性キャラのアクション画について描画訓練		
23~ 24	全身描画(女性編-1)	人体の全身の仕組みを骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
25~ 26	全身描画(女性編-2)	女性キャラのアクション画について描画訓練		

回	テ ー マ	内 容		
27～ 28	キャラクターの立ち絵制作(1)	全身図における立ち絵を作画（正面・横・後） 説明～手本作画～実習		
29～ 30	キャラクターの立ち絵制作(2) 前期振り返り（まとめ講義）	前週につづき全身図における立ち絵を作画（正面・横・後） 夏季課題の説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルプリント 「人物キャラの描き分け」		出席率 授業態度 実習・実技評価	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】 前回の実習内容を 振り返り、次回の 授業に備えよう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アルゴリズム		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	長川 信也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 問題を解くための手順や計算法であるアルゴリズムについて、代表的なアルゴリズムを学習する 基本情報処理技術者試験対策の一部科目 フローチャート・擬似言語を学習する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 経済産業省 基本情報処理技術者試験の合格 基本情報処理技術者試験対策の一部科目 フローチャート・擬似言語を理解できる プログラミング問題に対応できるロジックの考え方を身に付ける 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を振り返り準備学習を行う				
回	テーマ	内容		
1	第1章 アルゴリズム入門	1) アルゴリズムとは 2) データ型		
2	第2章 基本データ処理①	4) 三つの基本構造		
3	第2章 基本データ処理②	1) 流れ図(フローチャート) 2) 連続型 3) 選択型		
4	第2章 基本データ処理③	4) 反復型		
5	第3章 擬似言語の基本パターン①	1) 擬似言語とは 2) 擬似言語の表記法		
6	第3章 擬似言語の基本パターン②	3) 擬似言語の宣言部分 4) 擬似言語の処理部分		
7	第3章 擬似言語の基本パターン③	5) 練習問題		
8	第4章 計算のアルゴリズム①	1) 合計と平均		
9	第4章 計算のアルゴリズム②	2) べき乗の計算 3) 最大・最小の抽出		
10	第4章 計算のアルゴリズム③	4) 練習問題		
11	第5章 配列操作①	1) 配列 2) 1次元配列の操作 3) 1次元配列の挿入・削除		
12	第5章 配列操作②	4) 2次元配列の操作		

回	テーマ	内 容		
13	第5章 配列操作③	第5章 配列操作③		
14	第5章 配列操作③	1) 探索処理とは 2) 線形探索法(逐次探索法)		
15	第6章 探索処理②	3) 2分探索法 4) ハッシュ探索法		
16	第6章 探索処理③	5) 練習問題		
17	第7章 整列のアルゴリズム①	1) 整列とは		
18	第7章 整列のアルゴリズム②	2) 選択ソート(基本選択法)		
19	第7章 整列のアルゴリズム③	3) バブルソート(基本交換法)		
20	第7章 整列のアルゴリズム④	4) 挿入ソート(基本挿入法)		
21	第7章 整列のアルゴリズム⑤	1) 整列法の比較回数 2) シェルソート 3) 再帰処理		
22	第7章 整列のアルゴリズム⑥	4) クイックソート 5) マージソート		
23	第7章 整列のアルゴリズム⑦	6) 練習問題		
24	第8章 データ構造①	1) 構造型 2) リスト構造		
25	第8章 データ構造②	3) スタックとキュー		
26~ 27	第8章 データ構造③	4) 木構造		
28	第8章 データ構造④	5) 練習問題		
29	前期末試験	前期末試験		
30	前期末試験解説	前期末試験解説		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アルゴリズムとデータ構造		期末試験 確認テスト 出席率	50.0% 30.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	宮崎 克典
授業の概要				
C言語の基礎を学び、自由にプログラミングできるようになる。				
授業終了時の到達目標				
C言語の基本を学びプログラミング能力を身につける C言語3級合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回授業の復習をして、内容を整理しよう				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	C言語環境の準備 第1章 基本的なプログラム	C言語環境の準備 C言語とは、文字列の出力、練習問題		
3	データ型	練習問題		
4~ 8	第2章 演算子	演算子、代入演算子、インクリメント演算子、デクリメント演算子、比較演算子、論理演算子、問題演習		
9	第3章 制御文	if文		
10~ 11	第3章 制御文	練習問題		
12	第3章 制御文	for文		
13~ 14	第3章 制御文	練習問題、while文		
15	第3章 制御文	do-while文		
16	第3章 制御文	ループの中断 Switch文、break文、continue文		
17	第4章 配列(一部のみ)	配列とは 練習問題		
18	第4章 配列(一部のみ)	配列(2次元配列) 練習問題		
19	第4章 配列(一部のみ)	配列(文字列) 練習問題		
20	第4章 配列(一部のみ)	配列(複数の文字列の格納) 練習問題		
21	標準入出力(Part2)	1文字の入出力、文字列の入出力		

回	テ ー マ	内 容		
22	標準入出力 (Part2)	バッファリング、標準出力の応用 (printf関数) 練習問題		
23	標準入出力 (Part2)	標準入力の応用 (scanf関数) 練習問題		
24	標準入出力 (Part2)	練習問題		
25	プリプロセッサ機能	プリプロセッサについて		
26~ 29	C言語検定3級対策	過去問題を使用しての検定対策		
30	期末試験の対策と期末試験	期末試験勉強と期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
C言語の絵本 プリント		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	30.0% 10.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 テキストの振り返り をすることで、 次の授業もスムーズ に理解できます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 静物デッサン(基本的な形をとらえる) ・ 人物デッサン(顔のパーツ、手を中心に学ぶ) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 静物→ 輪郭線ではなく面を意識して描くことができる。質感を表現することができる ● 人物→ 顔のパーツや手の質感表現ができ、バランスよく描くことができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介	自己紹介、直線や曲線の練習		
2	道具の使い方	鉛筆の削り方、持ち方、面の塗り方、線の引き方、練り消しゴムの使い方		
3	遠近法	遠近法、一点透視～三点透視、グレースケール		
4	● 静物デッサン(基本の形)	楕円(正円)の描き方、形取りの練習		
5	● 静物デッサン(基本の形)	陰と影、接地面、反射光、回り込み		
6～ 13	● 静物デッサン(基本の形)	立方体、円柱、円錐、球を描く		
14～ 23	静物デッサン(応用)	さまざまな素材を描く ・ 紙/コピー紙をくしゃくしゃにしたもの ・ 金属/ジュースの缶など ・ 布/ハンカチやハンドタオルなど ・ ガラスボトルなど		
24～ 30	人物クロッキー	顔のパーツの理解 人物の描き方について 手、自画像、モデル、写真描画など		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミュニケーション		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	1単位(16時間)	必須	松村 雅史
授業の概要				
コミュニケーションの必要性・重要性について体験的に学び、知識、技術が身につくことを目的とする。				
授業終了時の到達目標				
関係性に合わせたコミュニケーションができるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	コミュニケーションとは	授業概要の説明 コミュニケーションの体験		
2	コミュニケーションのヒントを探る	円滑なコミュニケーションが取れるためのヒントの見つけ方		
3	コミュニケーション技法	私メッセージ 傾聴のスキル 応答のスキル 質問のスキル		
4	コミュニケーションに適した距離	パーソナルスペースについて		
5	伝えるべき情報、伝えるべきでない情報	コミュニケーションの内容について		
6	複数人に対するコミュニケーション ①	1対多数のコミュニケーション		
7	複数人に対するコミュニケーション ②	多数対1のコミュニケーション		
8	自己PR	総まとめとしての自己PR		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	75回	5単位(150時間)	必須	宮崎 克典
授業の概要				
C言語、C++言語のプログラミング方法を学び、プログラミングができるようになる				
授業終了時の到達目標				
C言語の応用からC++までのプログラミング能力を身につける				
C言語2級の合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
特になし				
回	テーマ	内容		
1~ 2	ポインタ	ポインタとは ポインタを使用した配列処理 練習問題		
3~ 4	ポインタ	ポインタを使用した配列処理(1~2次元配列) 練習問題		
5~ 6	ポインタ	ポインタを使用した文字列操作 練習問題		
7~ 8	ポインタ	ポインタ配列 練習問題		
9~ 10	関数	関数とは、値渡し 練習問題		
11~ 13	関数	参照渡し 練習問題		
14~ 16	構造体と共用体	構造体とは。構造体(配列) 練習問題		
17~ 19	構造体と共用体	構造体(構造体変数の関数渡し) 構造体を使用したリスト処理 共用体		
20~ 22	記憶域クラス ファイル入出力	記憶域クラスとは ファイル入出力		
23~ 24	ファイル入出力	ブロックリード・ライト 練習問題		
25~ 26	ファイル入出力	練習問題(EXCELファイルの読み込み)		
27~ 28	C++とは	C++言語を始めるまえに プログラム記述時の約束		

回	テ ー マ	内 容
29~ 30	C++の基本	C++プログラムの書き方 練習問題
31~ 32	C++の機能	C++の機能 練習問題
33~ 34	参照	参照 練習問題
35~ 36	クラスの構築	new演算子 delete演算子 new/delete演算子の応用
37~ 38	クラスの構築	コピーコンストラクタ フレンド 練習問題
39~ 40	クラスの構築	継承とは 継承したメンバへのアクセス 多重継承
41~ 43	クラスの構築	派生クラスと基底クラス メンバ関数の再定義 仮想関数とオーバーロード
44~ 45	クラスの継承	純粹仮想関数 private継承 練習問題
46~ 47	オブジェクトとメンバ	静的メンバ変数 オブジェクトをメンバに持つ オブジェクトの配列を初期化
48~ 49	C++上級編	テンプレート関数 テンプレートクラス 標準テンプレートライブラリ 範囲 for 文 新しい初期化の方法
50~ 51	C++上級編	演算子のオーバーロード 代入演算子のオーバーロード 関数ポインタ 型推論 関数オブジェクト
52~ 55	15歳4章のプログラム作成	テキストに従いプログラム作成を行う
56~ 57	合同制作用企画作成	合同制作を行うための、企画内容を立てる
58~ 59	合同制作作業	企画発表を受けて、制作チームによる内容の詰める作業を行う。
60~ 66	合同制作作業	企画内容に従い、制作をすすめる。
67~ 68	合同制作作業	大詰め
69~ 71	合同制作作業	発表会に向けて、プレゼン準備を行う。

回	テ ー マ	内 容		
72~ 73	合同制作作業	発表練習		
74	合同制作作業	発表		
75	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Cの絵本、プリント C++の絵本		出席率 課題・レポート 期末試験 実習・実技評価	10.0% 30.0% 30.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG実習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	52回	2単位(104時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの基礎的なツール説明、基本操作				
授業終了時の到達目標				
maya プリミティブを使ったモデリングの制作から始め、サーフェイスデータの調整やUVマッピングが施されたモデルデータの制作が行えるようになる。 Photoshop テクスチャ制作に必要な基本的なツール、レイヤーを使いグラフィック制作を行えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業や課題の復習、応用				
回	テーマ	内容		
1~ 4	CGソフトの基本	CGについて(ゲーム、アニメーション) インストール、基本操作について		
5~ 6	アニメ制作	簡単なアニメーションの制作		
7~ 11	ドット制作	ドットキャラクターの制作		
12~ 16	画像の彩色	レイヤーを使い方の習得。キャラクター、ドラゴンの線画に色塗り		
17~ 19	3Dソフトの基本 maya	ツールの基本操作、プリミティブでキャラクターの作成		
20~ 24	野菜、果物のモデリング	モデリングからレンダリングまで、撮影舞台の作成		
25~ 27	風景イラスト	Photoshopで風景を描く		
28~ 30	背景をモデリング	モデリング~質感設定~レンダリング		
31~ 35	小物の作成	UV展開~テクスチャマッピング		
36~ 39	ドットアニメ	ドットキャラクター歩く、走る		
40~ 42	男性、女性全身塗り	男性、女性全身素体の描き方		
43~ 45	アイテムの作成	Photoshopのフィルターを使用し質感表現		
46~ 51	合同ゲーム制作	合同によるドットゲームの制作		

回	テ ー マ	内 容		
52	作品のプレゼン	作品のプレゼン		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	授業や課題の復習、応用	出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
画像処理実習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
Photoshopの操作を学ぶ Photoshopクリエイター能力認定試験合格に備える				
授業終了時の到達目標				
Photoshopクリエイター能力認定試験に合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を復習しておくこと				
回	テーマ	内容		
1~ 2	必要なデータのダウンロード	クイックマスター・問題集のデータのダウンロード 補足、正誤表、読み替え案内の確認		
3~ 4	ツール、メニュー、パネルを覚える	各ツール、コマンドの名称、用途を覚える パネルを一通り確認する		
5~ 11	Photoshopの基本操作	基本操作 選択範囲の作成、画像の移動と変形 カラーモードと色調補正、フィルター ペイント レイヤー操作 パスとシェイプ テキスト、画像の入出力		
12~ 16	コンテンツの制作	フォトレタッチ ロゴデザイン カード&ステーションナリー フォトコラージュ Webサイトのデザイン		
17~ 19	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬1		
20~ 22	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬2		
23~ 25	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬3		
26~ 28	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬4		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	各自復習	苦手な個所の復習		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	「Photoshopクイックマスター」ウィネット 「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット	授業態度 課題・レポート	10.0% 90.0%	検定の合否判定が 評価締切日に間に 合わない場合 課題・レポート： 70%、検定取 得：20% → 課題・レポート： 90%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン実習(Excel)		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	中原 生恵
授業の概要				
1. Excel表計算処理技能認定試験の対策授業 2. データベースとExcelの活用について学習 3. 実務で使用する関数やショートカットについての学習				
授業終了時の到達目標				
1. Excel表計算処理技能認定試験3級取得 2. Excel表計算処理技能認定試験2級取得 3. Excelにおいてデータベースの活用および報告書の作成ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		07年~09年 システム運用センターにてネットワーク構築業務およびシステム構築業務を担当 09年~12年 (株)フジミ電気にて議事録作成業務や表計算による在庫/製造管理をサポート その他 県の観光データ統計業務への参加、セミナー講師 等		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	8 表の作成 9 表の編集	基本の関数を入力/ページ設定を変更 セルにスタイルを適用/セルの絶対参照を利用		
2	10 関数①-カウント・条件処理	セルの内容によって数を数える/条件によって処理を変える		
	11 関数②-文字列の処理	文字列の一部を取り出す/文字列をつなげてデータを整える		
	12 関数③-文字列の処理	大文字小文字を変換/文字列をつなげてデータを整える		
3	13 グラフの管理	グラフシートを作成/グラフの書式を設定		
	14 テーブルの利用	テーブルを作成/データを並べ替え		
4	15 ブック内の移動と表示のカスタマイズ	名前付き範囲を活用/ブック内の要素で移動 共同作業のための設定		
	16 共同作業のための設定	条件付き書式を設定		
5	18 ピボットテーブル	ピボットテーブルの作成		
	19 別表の参照とエラー回避	別表の参照/VLOOKUP関数、IF関数の学習		
6~ 15	Excel表計算3級対策	練習問題 1~3 模擬問題 1~6		
16~ 29	Excel表計算2級対策授業	知識練習問題 1~7 技術練習問題 1~3 模擬問題 1~4		

回	テ ー マ	内 容		
30	期末試験			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	「30時間アカデミック Word & Excel2019」 実教出版 「Excel表計算処理技能認定試験 3級問題集(2019対応)」 サーティファイ 「Excel表計算処理技能認定試験 1・2級問題集(2019対応)」 サーティファイ	出席率 確認テスト 課題・レポート 期末試験	20.0% 20.0% 20.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、テキスト等を用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	岸 肇
授業の概要				
前期に学習した情報リテラシーの内容を元に、CG特有の知識・理論を学習する。 また、その応用としてエフェクトについても学習する				
授業終了時の到達目標				
CGクリエイター検定の取得及びエフェクト作成の方法を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	CGとは	CGの歴史、CGの産業応用、CG制作のワークフロー		
3~ 4	表現のきそ	遠近法、色と動き、色、文字、タイポグラフィ		
5~ 6	2次元CGと写真撮影	2次元CGの基礎、デジタル画像の基礎、ラスタ形式よベクタ形式		
7~ 8	2次元CGと写真撮影	ベクタ形式による描画、写真とレタッチ、写真撮影、写真のレタッチ		
9~ 10	3次元CGの制作	モデリング、点、線、面、移動、回転、スケール		
11	3次元CGの制作	モデルの表示、モデリング要素、モデリング手法		
12~ 13	3次元CGの制作	マテリアル、マテリアル設定の基本パラメータ、マッピングによる質感表現、マッピングの適用方法		
14~ 15	3次元CGの制作	アニメーション、リギング、アニメーションの手法、アニメーションの実際		
16	3次元CGの制作	カメラワーク、フレーミング、カメラアングル、カメラのアニメーション		
17	3次元CGの制作	ライティング、ライトの種類、ライトの強さと色、ライトによる影、三灯証明		
18	3次元CGの制作	レンダリング、レンダリング処理、様々なレンダリング表現、レンダリングの実際		
19	3次元CGの制作	合成(コンポジット)、合成の目的、合成の基礎、合成の実際		
20	3次元CGの制作	編集、モンタージュ理論、編集作業の手順		
21~ 22	技術の基礎	ハードウェアとソフトウェア、デジタルの基礎		

回	テ ー マ	内 容		
23	知的財産権	知的財産権、著作権法での保護、著作権と権利の発生・取得		
24	知的財産権	保護期間、著作権侵害、マルシーマーク（著作権表示）		
25～ 29	検定対策	問題集を使って、問題演習を行う		
30～ 31	合同制作発表会	合同制作の企画内容をプログラマがプレゼンする 制作チーム分けを行い、詳細を詰める		
32～ 35	合同制作作業	制作チーム内で企画を詰める作業を行う		
36	合同制作作業	冬休み中の作業内容確認		
37～ 39	合同制作作業	各グループで作業を行う		
40	合同制作作業	開発最終日		
41～ 43	合同制作	プレゼン準備		
44～ 45	合同制作	発表練習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ 入門CGデザイン – CG制作の基礎 – [改訂新版] ・ 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 改訂第二版 ・ はじめてのEffekseer 		出席率 期末試験 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこなうこと