

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	2022/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	60回	8単位(120時間)	必須	岸 肇
授業の概要				
1. J検(情報活用試験)3級の合格を目標として理解させる 2. J検(情報活用試験)1級の合格を目標として理解させる				
授業終了時の到達目標				
1. J検(情報活用試験)3級の合格 2. J検(情報活用試験)1級の合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニア職として8年間勤務 社会人経験を活かし、学生のロールモデルとなるように授業展開する		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	オリエンテーション	以下の内容を理解する ・情報リテラシーの概要 ・目標検定の概要 ・評価の方法の説明 ・情報とは ・現在の情報リテラシーチェック		
2~5	3級 第1章 情報表現と処理手順	以下の内容を理解する ・情報とデータ ・コンピュータでの情報の表現形式 ・数値データの表現方法 ・論理データの表現方法 ・問題解決の方法		
6~9	3級 第2章 パソコンの基礎	以下の内容を理解する ・コンピュータの特徴と種類 ・パソコンの仕組みと取り扱い ・パソコンの発展と性能 ・パソコンの基本構成 ・ソフトウェアの種類と役割 ・オペレーティングシステム ・入力装置の種類 ・出力装置の種類 ・主記憶装置と補助記憶装置 ・補助記憶装置の種類		
10~13	3級 第3章 インターネットの基礎 第4章 インターネットの利用	以下の内容を理解する ・インターネットの基礎知識 ・インターネットの仕組み ・インターネットのサービス ・メールソフトの利用 ・WWWの利用		

回	テ ー マ	内 容
14～ 15	3級 第5章 情報機器の基本操作	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・入出力インターフェース ・アプリケーションソフトの基礎知識 ・ワープロソフトの機能と活用 ・プレゼンテーションソフトの機能と活用 ・表計算ソフトの基礎知識 ・データベースソフトの基礎知識 ・マルチメディアソフトの基礎知識
16～ 18	3級 第6章 情報社会とコンピュータ 第7章 情報モラル	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・生活とコンピュータシステム ・身近なコンピュータシステム ・学校や職場におけるコンピュータシステム ・社会におけるコンピュータシステム ・高度情報化の進展と課題 ・ネットワーク社会の問題点 ・情報モラルの重要性 ・ネチケット ・個人情報保護と著作権
19～ 24	J検3級 過去問題	過去問題を実施
25～ 28	1級 第3部 情報と情報の利用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・情報表現とデータ構造 ・問題解決処理手順 ・情報と情報の利用
29～ 32	1級 第4部 パソコンを利用したシステム	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの種類・および動作原理 ・オペレーティングシステム ・パソコン関連機器とインターフェース
33～ 36	1級 第5部 ネットワークの利用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットの基礎 ・ネットワークの利用
37～ 40	1級 第6部 アプリケーションソフトの利用と活用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・アプリケーションソフトの基礎知識 ・表計算ソフト ・表計算ソフトを利用した問題解決
41～ 44	1級 第7部 情報ネットワーク社会への対応 第8部 情報モラル、情報セキュリティ	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・社会におけるコンピュータの利用 ・情報社会の問題点 ・情報モラルとネットワークセキュリティ ・コンピュータセキュリティ
45～ 48	1級 第1部 経営戦略とシステム戦略	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・企業活動 ・企業法務 ・経営マネジメント ・システム戦略
49～ 52	1級 第2部 プロジェクトマネジメント	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> ・システム開発マネジメント ・プロジェクトマネジメント ・サービスマネジメント
53～ 59	J検1級 過去問題	過去問題を実施

回	テ ー マ	内 容		
60	前期末試験			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	<ul style="list-style-type: none"> ・ J検情報活用3級完全対策公式テキスト ・ J検情報活用1, 2級完全対策公式テキスト 	期末試験 出席率 確認テスト	40.0% 30.0% 30.0%	【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
ドローイングⅠ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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(各種静物) ・ 人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ 静物→描く対象を簡略化してとらえることができる、見えないところも意識して立体としてとらえることができる。全身をバランスよく描く事ができる ・ 人物→輪郭線ではなく面で対象物をとらえることができる。形のバランスが良く質感を表現することができる 				
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		
1~10	人物デッサンの基本	芽、鼻、口などの顔のパーツの練習 手、腕、足などの体のパーツの練習		
11~20	人物デッサンの応用	人物の全身 自画像、モデル、写真描画など		
21~30	修了制作	さまざまな素材を描く 静物デッサンの復習		
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
キャラクターデザイン		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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		
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）	前週のお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	2022/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		
13	第5章 配列操作③	第5章 配列操作③		

回	テ ー マ	内 容
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

回	テーマ	内 容		
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	2022/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	川下 秀之
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		
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

回	テ ー マ	内 容		
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
3DCG実習 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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	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~ 2	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		
3~ 4	モデリング(1)	モデリング基礎(画面の操作、プリミティブの活用)		
5~ 6	モデリング(2)	モデリング基礎(サーフェイスの設定、下絵の設定)		
7~ 9	CGソフトの基本Photoshop	基礎的なツール説明、リンゴを描く		
10~ 12	ドット制作	ドットキャラクターの制作		
13~ 15	画像の彩色	キャラクター、ドラゴンの線画に色塗り		
16~ 19	キャラクターモデリング テクスチャマッピング	テクスチャマッピング(作成、マッピング): 練習1		
20~ 21	テクスチャマッピング(3)	UVマッピングについて(出力、テクスチャ作成)		
22~ 24	モデリング課題(複合課題)	複数の要素を組み込んだ課題を実施する。		
25~ 30	修了課題制作	修了制作として、ここまでの範囲で習得した知識を使った複合(応用)課題を実施する。(制作物考案、ラフ作成)制作はモデリング(リアル・モデリング)を主題とする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		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	2022/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	岡本 真紀
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 川—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		
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		授業態度 課題・レポート	10.0% 70.0%	検定の合否判定が 評価締切日に間に

回	テーマ	内容	
	「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット	検定取得	20.0% 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	2022/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	武田 和代
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術の基礎となるコンピュータ基礎知識ならびに技法を習得する。 ・表計算ソフトExcelの利用法を習得し、表計算の意味と活用法を理解する。 ・将来、仕事のできる社会人として活躍できることを目指す。 ・MOSExcelの試験取得を目指し、検定取得後、習得した知識・技能をもとにExcelを利用して制作する 				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. MOS Excel2016に合格できる。 2. 論理的な問題解決能力や効率的な作業の方法と技術を身につける。 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業内容の復習と次週の学習内容の簡単な予習。その他、日常生活で頻繁に目にする事務書類等をもっと意識して見て参考にするようにする。				
回	テーマ	内 容		
1	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックを作成する		
2	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブック内を移動する		
3	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックの書式設定をする ワークシートやブックのオプションと表示		
4	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	印刷又は保存するためにワークシートやブックを設定する 確認問題		
5	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲にデータを挿入する セルやセル範囲の書式を設定する		
6	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲の書式を並べ替える、グループ化する 確認問題		
7	第3章 テーブルの作成	テーブルを作成する テーブルを変更する テーブルのレコードを抽出する、並べ替える 確認問題		
8	第4章 数式や関数の適用	数式を使用する 関数で条件付き論理を使用する 文字列操作関数を使用する 確認問題		
9	第5章 グラフやオブジェクトの作成	グラフを作成する オブジェクトを作成する 確認問題		
10	資格試験対策 3) テーブルの作成	テーブルスタイルの設定、集計行、フィルター		
11	検定対策 (FOM出版)	模擬問題1を解説付きで解く		
12	検定対策 (FOM出版)	模擬問題1を解説付きで解く		
13	検定対策 (FOM出版)	模擬問題① テスト		
14	検定対策 (FOM出版)	模擬問題②を解説付きで解く		

回	テ ー マ	内 容
15	検定対策 (FOM出版)	模擬試験② テスト

回	テ ー マ	内 容		
16	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ テスト		
17	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ 再確認		
18	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④ テスト		
19	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④見直し		
20	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 1		
21	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 2		
22	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 3		
23	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 4		
24	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 5		
25	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 6		
26	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 7		
27	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 8		
28	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ テスト		
29	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ 再確認		
30	期末試験			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	・「よく分かるマスターMOS Excel2016対策テキスト&問題集」 FOM出版	期末試験 出席率 課題・レポート	70.0% 20.0% 10.0%	【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	2022/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	川下秀,岸
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

回	テ ー マ	内 容		
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～ 44	CG演習	エフェクト作成ソフトウェアを使ってエフェクト作成の演習を行う		
45	期末試験			
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

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン系の作品を中心に「人に見てもらうため」の作品集づくりを学ぶ ・いかに作品レベルを上げるのか、どうすれば見ってもらう人に分かりやすい構成になるのか、を考えて作品をまとめる力を養う 				
授業終了時の到達目標				
1年次の総まとめがポートフォリオまたは作品ファイルに纏められ、仕上がる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
可能であれば上級生のポートフォリオや世の中のデザイン系の学生のポートフォリオ(卒業制作)などを見て自主的に研究を行ってもらいたい。				
回	テーマ	内 容		
1	ポートフォリオ/作品ファイルとか	P F作成の目的とページ構成について		
2	目的別ファイルの組み方(1)	分野別P Fの特徴と組み立て		
3	目的別ファイルの組み方(2)	各自の希望分野に合わせたページ構成案を作成する		
4~ 6	ページレイアウト作成(1)	ページのひな型であるレイアウトを学ぶ		
7~ 12	ページレイアウト作成(2)	ページのひな型であるレイアウトについて学び、課題を実施する		
13~ 20	ページレイアウト作成(3)	文字とレイアウトについて学ぶ [課題] 2次創作制作を行う(現存する素材を使い、新しいレイアウトを組んでみる)		
21~ 22	合同制作	企画内容を詰める		
23~ 24	合同制作	グループ内での話し合いを重ね、必要な作業の洗い出しを行う		
25	合同制作	冬休み中の作業内容の確認		
26~ 28	合同制作	各自の担当作業を行う		
29~ 30	合同制作	発表会に向けての準備を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・採用担当者の心に響くポートフォリオアイデア帳 ・状況によりプリントなどを配布 		出席率 授業態度 確認テスト	40.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

回	テ ー マ	内 容		

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	2022/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	60回	4単位(120時間)	選択	川下 秀之
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				
回	テーマ	内 容		
1	ポインタ	ポインタとは 練習問題 ポインタを使用した配列処理		
2	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した配列処理(1~2次元配列)		
3	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した文字列操作		
4	ポインタ	ポインタ配列 練習問題		
5	関数	関数とは、値渡し 練習問題		
6~ 7	関数	参照渡し 練習問題		
8~ 9	構造体と共用体	構造体とは。構造体(配列) 練習問題		
10	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		
11	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		
12	ファイル入出力	練習問題 ブロックリード・ライト		
13	ファイル入出力	練習問題(EXCELファイルの読み込み)		
14	C++とは	C++言語を始めるまえに プログラム記述時の約束		
15~ 16	C++の基本	C++プログラムの書き方 練習問題		

回	テ ー マ	内 容
17~ 18	C++の機能	C++の機能 練習問題
19~ 20	参照	参照 練習問題

回	テーマ	内容		
21	クラスの構築	new演算子 delete演算子 new/delete演算子の応用		
22	クラスの構築	練習問題		
23~ 24	クラスの構築	コピーコンストラクタ フレンド 練習問題		
25	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		
26	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		
27	クラスの継承	純粋仮想関数 private継承 練習問題		
28	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		
29	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		
30	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		
31~ 35	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		
36~ 39	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		
40~ 41	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。		
42~ 53	合同制作作業	企画内容に従い、制作をすすめる。		
54	合同制作作業	大詰め		
55~ 58	合同制作作業	発表会に向けて、プレゼン準備を行う。		
59	期末試験対策と期末試験	期末試験の対策		
60	合同制作作業	発表練習		
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 授業態度	30.0% 10.0%	【準備学習】 テキストの振り返

回	テ ー マ	内 容	
		課題・レポート 期末試験	30.0% 30.0% 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
3DCG実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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)	選択	熊谷 昭史
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・前期におこなった基本(CG実習Ⅰ)の知識を元にキャラクター制作を実施していく。 ・基本的な操作を元にポリゴンモデルの制作を行う。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデルの考案～実制作までの作業を自分で行うこと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		
1～3	モデリング実習(1)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。手のひらサイズの対象物をモデリングする課題を進める。		
4	モデリング実習(1)	仕上げ、提出。		
5～9	モデリング実習(2)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。学校の机や椅子を対象物としたモデリングする課題を進める。		
10	モデリング実習(2)	仕上げ、提出。		
11	キャラクターモデリング(1)	イメージプレーンを用いたモデリングの実施。モデリングとテクスチャマッピングの連携を実施する。		
12	キャラクターモデリング(1)	ラフ考案、制作(ラフの確認後は実制作:モデリングへ)		
13～17	キャラクターモデリング(1)	実制作(モデリング、マッピング)		
18	キャラクターモデリング(1)	仕上げ、提出。		
19～29	キャラクターモデリング(2)	ディフォルメキャラクターの制作をおこなう。モデリング～マッピングまでを実施する。		
30	キャラクターモデリング(2)	仕上げ、提出。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルの教材、授業課題を使用(特定の教科書は使用せず) 		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
ドローイングⅡ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2022/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)	選択	武市 理恵
授業の概要				
静物デッサン(各種静物) 人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング)				
授業終了時の到達目標				
静物→描く対象を簡略化してとらえることができる。見えないところも意識して立体としてとらえることができる。全身をバランスよく描くことができる 人物→輪郭線ではなく面で対象物をとらえることができる。形のバランスが良く質感を表現することができる				
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~ 10	人物デッサンの基本	目、鼻、口などの顔のパーツの練習 手、腕、足などの体のパーツの練習 顔全体、表情、バストアップのデッサン		
11~ 20	人物デッサン応用	人物の全身 自画像、モデル、写真描画など		
21~ 30	修了制作	さまざまな人を描く 静物デッサンの復習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
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