

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	2025/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 J検	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 情報活用 1 級2級 完全対策公式テキスト	確認テスト 課題・レポート 資格取得 期末試験	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
キャラクターデザイン		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	30回	4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「任侠伝」/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」		確認テスト 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 50.0% 30.0%	【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	2025/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	2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		
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
疑似言語とアルゴリズム		期末試験 確認テスト	50.0% 50.0%	【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言語基礎 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	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		
22	標準入出力(Part2)	バッファリング、標準出力の応用(print f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		課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト	50.0% 30.0% 20.0%	検定合格を考慮する

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	2025/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	2単位(60時間)	必須	武市 理恵

授業の概要

1. 鉛筆デッサンの基礎を学ぶ
2. 幾何形石膏をデッサンする
3. 素材別のモチーフをデッサンする

授業終了時の到達目標

1. 鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方を理解する・紙の扱い方を理解する
2. 明暗表現・質感表現ができ、立体的に描くことができるようになる
3. バランスよく描くことができ、自分らしく作品を制作することができる

実務経験有無

実務経験内容

有

1985年～1986年 百貨店で広告職に従事
1995年～2015年 フリーランスとしてデザイナー、イラストレーター

時間外に必要な学修

授業時間内に完成しなかった場合には自主的に完成させる

回	テーマ	内容
1	デッサンの基本を理解する	1) 鉛筆の削り方、持ち方、面の塗り方、線の引き方 2) 練り消しゴムの使い方 3) 陰と影、接地面、反射光、回り込み
2	基本の形の描き方	1) 楕円(正円)の描き方、形取りの練習 2) 立方体の描き方 3) 円柱の描き方 球の描き方 4) 球の描き方
3～ 14	幾何形 石膏デッサン	基本(立方体, 円柱, 球, 円錐) の石膏を描く
15～ 16	りんごを描く	・五角形になっている ・自然物の形のゆがみを捉える ・赤い色を黒の鉛筆で表現する
17～ 20	ソフトクリームを描く	・クリーム/コーン/手の質感の違いを描く ・回り込みの表現 ・白い色の表現
21～ 24	レモンを描く	・青い色をどの濃さの黒で描くのか ・でこぼこのある表面の質感 ・柑橘系フルーツ特有の切り口の表現
25～ 28	浮き輪を描く	・ビニールの人工的でツルツルした質感 ・光と影を対比させる ・楕円が歪まないように描く
29～ 30	予備日	作品の修正、完成

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
・デッサンの基本 ・随時参考資料を提示または配布	石膏デッサン 応用デッサン4点	20.0% 80.0%	【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	2025/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	15回	2単位(30時間)	必須	角 知美
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1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	1対多数のコミュニケーション		
8	複数人に対するコミュニケーション ③	多数対多数のコミュニケーション		
9	複数人に対するコミュニケーション ④	演習：場面設定①友人、知人とのコミュニケーション		
10	複数人に対するコミュニケーション ⑤	演習：場面設定②社会人とのコミュニケーション		
11~ 13	自己紹介を考える	場面に応じた会話(自己紹介)		
14	自己紹介の発表①	総まとめ		

回	テ ー マ	内 容		
15	自己紹介の発表②	総まとめ		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語基礎Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	60回	4単位(120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	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
29~ 30	C++の基本	C++プログラムの書き方 練習問題

回	テ ー マ	内 容		
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	純粋仮想関数 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	合同制作作業	企画内容に従い、制作をすすめる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Cの絵本、プリント		課題・レポート	50.0%	
C++の絵本		実習・実技評価	30.0%	
		確認テスト	20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	60回	4単位(120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~ 29	風景イラスト	Photoshopで風景を描く		
30~ 35	背景をモデリング	モデリング~質感設定~レンダリング		
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		
52~ 59	小物の作成	UV展開~テクスチャマッピング		

回	テ ー マ	内 容		
60	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	課題・レポート	100.0%	【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
画像処理演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	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 ト 「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット	出席率 課題・レポート 確認テスト	30.0% 50.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン演習(Excel)		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	2単位(60時間)	必須	中原 生恵
授業の概要				
1. MOS Exce 3 6 5 & 2 0 1 9 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. 資格: MOS Exce 3 6 5 & 2 0 1 9 の取得 2. Excelにおいて関数を利用したデータの加工ができる/データベースの活用/データからグラフの作成ができる				
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				
時間内に収まるよう授業をします				
回	テーマ	内 容		
1	データのダウンロード	MOSExcel365&2019の学習用データのダウンロード		
2~4	ワークシートやブックの管理	1-1, ブックの移動について 1-2, ワークシートやブックの書式の設定 1-3, オプションと表示のカスタマイズ 1-4, 共同作業のためにコンテンツを設定 1-5, ブックにデータをインポートする/出題範囲1の確認問題		
5~7	セルやセル範囲のデータの管理	2-1, シートのデータを操作する 2-2, セルやセル範囲の書式を設定する 2-3, 名前付き範囲を定義する、参照する 2-4, データを視覚的にまとめる/出題範囲2の確認問題		
8~10	テーブルとテーブルのデータ管理	3-1, テーブルを作成する、書式を設定する 3-2, テーブルを変更する 3-3, テーブルのデータをフィルターする、並べ替える/出題範囲3の確認問題		
11~13	数式や関数を使用した演算の実行	4-1, 参照を追加する 4-2, データを計算する、加工する 4-3, 文字列を変更する、書式設定する/出題範囲4の確認問題		
14~16	グラフの管理	5-1, グラフを作成する 5-2, グラフを変更する 5-3, グラフを書式設定する/出題範囲5の確認問題		
17~27	模擬問題の実施	模擬問題第1回~第5回+ランダム問題		
28	その他(マクロの学習)			

回	テーマ	内 容		
29	その他（関数の学習）			
30	確認テスト			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS Excel365&2019 集 FOM出版	対策テキスト&問題	小テスト 課題・レポート 確認テスト	30.0% 40.0% 30.0%	【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 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2025/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	今野 昌浩
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。 後半、Live2Dに関する学習をはかり、ポートフォリオ作品の一つとする。				
授業終了時の到達目標				
CGクリエイター検定の取得、Live2Dの基礎学習を図る。				
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	表現の基礎	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、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		
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～ 31	Live2D基礎を学ぶ	Live2Dインストールから、Live2Dで何ができるか学習。最終的にはPFの一つにするので、慎重に制作していく旨を指導。 Vtuberとして活躍できる内容も指導。教科書の読み合わせ。		
32～ 33	Live2D基礎 メッシュについて	2Dの絵でもメッシュがけすることで動画作成できる点を指導及び演習		
34～ 35	Live2D基礎 クリップについて	どのキャラでも目の部位に対して忘れてはいけない「クリップ」作業指導		
36～ 39	Live2D基礎 .体に動きを付ける	体を動かすパラメーターについて指導及び演習		
40～ 43	Live2D基礎 オリジナルキャラで作成	自身でキャラが描ける人はオリジナルキャラを作画 難しい人は6頭身キャラ素材を活用し動きをつけてみる		
44～ 45	作品プレゼン	自己作品のプレゼンを学科別に発表		
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 ・ 10日でマスター Live2D モデルメイキング講座 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 実習・実技評価 確認テスト 	<ul style="list-style-type: none"> 40.0% 20.0% 40.0% 	<ul style="list-style-type: none"> 【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと