

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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	
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	

回	テ ー マ	内 容		
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	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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
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	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	
2	描画技術確認	簡単なイラストの描画、模写を行う	
3～6	2～3頭身のキャラクター	デフォルメされたキャラクターのバランスを学ぶ	
7～10	4～5頭身のキャラクター	シンプルな素体で人体のバランスを学ぶ	
11～14	7～8頭身のキャラクター	実際の人物に近い人体のバランスを学ぶ	
15～16	様々な人物の描き分け	年齢、性別、体形の違いを表現する	
17～19	オリジナルのキャラクターデザイン	人物のキャラクターを考えて、キャラクターデザインを行う	
20～23	人間以外のデザイン	・ 動物や植物の構造を学ぶ ・ 架空の生き物のデザインを学ぶ	
24～26	人間以外のキャラクターデザイン	人間以外のキャラクターを考えて、キャラクターデザインを行う	
27～30	テーマに合わせたキャラクターデザイン	テーマの要素を分析し、デザインに反映させる	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルプリント「人物キャラの描き分け」 アニメ私塾流最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			【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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		長川 信也
授 業 の 概 要			
・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			
・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	
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）	

回	テ ー マ	内 容		
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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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 C言語の歴史 第1章 基本的なプログラム	C言語環境の準備 C言語の歴史を知る 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		課題・レポート 検定得点 期末試験	30.0% 30.0% 40.0%	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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
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		
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	授業概要の説明	自己紹介、授業概要の説明、今後の授業の流れ・スケジュール説明、画材や必要なものについて連絡	
2	鉛筆の使い方	1) 鉛筆の削り方、持ち方、面の塗り方、線の引き方 2) 消しゴム、練り消しゴムの使い方	
3～7	基本の形の描き方	基本の石膏デッサン（円柱、球、円錐、立方体） 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	
8～20	素材の質感の描き分け	単一の静物デッサン（青果、ガラス、布、金属、手、好きなものを描く）	
21～28	写実的な鉛筆画	写真をもとにした鉛筆画（動物、風景）	
29～30	時間を意識した制作	制限時間を設けて課題に取り組む	
教科書・教材		評価基準	評価率
・デッサンの基本 ・随時参考資料を提示または配布		提出物 実習・実技評価	80.0% 20.0%
			その他

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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
なし		期末試験 課題・レポート	60.0% 40.0%	

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		西川 佑佳
授 業 の 概 要			
1. MOS Excel 365 & 2019 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 Excel 365 & 2019 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		
時間外に必要な学修			
次の授業に向けて、復習を行うこと			
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	
14～15	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	
教科書・教材		評価基準	評価率
MOS Excel365&2019 対策テキスト&問題集 FOM出版		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
3 D C G演習 I	ゲームクリエイター学科／ 1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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			
Photoshopの基礎的ペイントツールの習得、mayaの基本操作を理解			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る			
回	テ ー マ	内 容	
1	ゲームグラフィックについて	授業内容の説明、作品紹介	
2～ 4	Photoshopの基本操作	ペイントソフトの基本操作、リンゴを描く	
5～ 6	アニメ制作	Photoshopのタイムラインの説明 簡単なアニメーションの制作	
7～ 12	ドット制作	ドットキャラクターの制作	
13～ 19	ドットアニメーション	歩く、走るのアニメーション	
20～ 24	風景イラスト	Photoshopで風景を描く ブラシ設定、草原と雲の描き方	
25～ 30	3 D ソフトの基本	デリング～質感設定～レンダリング 雪だるま、ゆるキャラの、レモン	
教科書・教材		評価基準	評価率
Maya スターターブック オリジナル教材		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	
3DCG演習Ⅱ	ゲームクリエイター学科／ 1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
3単位（90時間）	必須		熊谷 昭史	
授 業 の 概 要				
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの操作				
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				
授業内容の予習・復習を行い、基礎知識と技術の定着を図る				
回	テ ー マ	内 容		
1～ 5	画像の彩色	キャラクター、ドラゴンの線画に色塗り 塗の基本操作		
6～ 10	野菜、帽子のモデリング	撮影舞台の作成、ニンジン、帽子の作成		
11～ 19	男性、女性全身塗り	Photoshopによる男性、女性全身素体の描き方 アニメ塗、リアル塗		
20～ 23	サイコロ	UV展開の説明		
24～ 30	背景モデリング、質感設定	草原、丘、雪山の作成		
31～ 37	容器のモデリング	ペットボトル、空き缶、唐辛子の作成		
38～ 40	パターンの作成	格子模様、水玉模様のパターンの作成		
41～ 45	動画の制作、編集	プレミアプロの基本操作、動画制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Maya スターターブック オリジナル教材		課題・レポート	100.0%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	必須		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			
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	
31～ 32	C++の機能	C++の機能 練習問題	

回	テ　　マ	内　　　　　　容		
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 p r i v a t e 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 f o r 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 C++の絵本		課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	40.0% 30.0% 30.0%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		澁谷 寧音
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		確認テスト 課題・レポート	50.0% 50.0%	検定の合否判定が 評価締切日に間に 合わない場合 確認テスト30%、 検定取得：20% → 確認テスト： 50%

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
C G 演 習 I	ゲームクリエイター学科／ 1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（90時間）	必須		川下 秀之
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、C G 特有の知識・理論を学習 検定終了後は、作品作りを行う			
授業終了時の到達目標			
C G クリエイター検定の取得			
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	C G とは	C G の歴史、C G の産業応用、C G 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 C G と写真撮影	2次元 C G 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 C G 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 C G の制作	モデリング、点、線、面、移動、回転、スケール	
11	3次元 C G 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 C G 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 C G 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 C G 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 C G 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、三灯照明	
18	3次元 C G 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 C G 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 C G 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～ 45	作品作り	C言語と連携し、作品作りを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 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		課題・レポート 実習・実技評価 期末試験	40.0% 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