

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	シナリオライティング		専攻名	スーパーゲームクリエイター専攻
単位数	4単位	必修・選択	配当年次	1年前期
曜日・時限	水曜 5.6限	必修	教室	第4校舎2階教室
授業の到達目標				
シナリオ作成の基本を理解し組み合わせからドラマを作ることを学ぶ。				
授業の内容				
<ul style="list-style-type: none"> ・観察力の向上 ・物事をリンクして考えること能力を身につける。 ・毎週短編、または連載作品を作ることで基本的な文章能力を身につける。 				
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・演習	お話しを作ることについて 発想について。発想はどこからやってくるか？		
2週目	講義・演習	観察することからシナリオの発想を学ぶ 簡単なお話しを作る。		
3週目	講義・演習	コンセプト、プロット、設定作成について。 小説作成演習		
4週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅰ 問題点をリストアップ		
5週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅱ 参考小説の解析		
6週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅲ 映像作品のドラマを学ぶ		
7週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅳ 面白いストーリーとは何か論議		
8週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅴ 他の分野のお話しについて		
9週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅵ・登場人物について		
10週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅶ 人物が引き起こすドラマについて		
11週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅷ 全体のおさらい		
12週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅸ 神話とドラマについて。神話の活用法		
13週目	講義・プレゼン	小説発表Ⅹ 人はなぜ話を欲するのか？		
14週目	講義・プレゼン	プレゼンテーションまとめ①		
15週目	講義・プレゼン	プレゼンテーションまとめ②		
成績評価		提出課題、実技試験(発表)、出席率等を総合的に判断して評価		
教材	教科書			
	副読本			
学生へのメッセージ		エンタテインメント作品のストーリーはある程度のドラマパターンが存在していること理解し授業に臨んでください。		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプログラミング I		専攻名	ゲームプログラマー専攻
単位数	4単位	必修・選択	配当年次	1年前期
曜日・時限	金曜1.2限	必修	教室	408教室
授業の到達目標	C言語とDxLib(DXライブラリ)を使用して、簡単なミニゲームを自力で作成するために必要な基礎技術の習得を目標とする。			
授業の内容	VisualStudio(開発環境)の基本操作、ゲームの土台(メイン処理)、背景画像の表示、キャラクターのアニメーション、判定処理、スコア表示、効果音とBGMなどの各モジュールを作成しながら、1本のゲームを完成させる作業手順を習得。			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・演習	講義内容の説明と、プレゼンテーションによる自己紹介		
2週目	講義・演習	開発環境の構築とVisualStudioの基本操作、及び、サンプルプログラムの作成とデバッグの操作		
3週目	講義・演習	ゲームの土台となるメイン処理の作成		
4週目	講義・演習	1個のチップによる背景画像、及び、複数のチップによるマップ表示の作成		
5週目	講義・演習	敵のランダム移動とアニメーション表示処理の作成		
6週目	講義・演習	マウスイベントの取得、及び、クリックした位置と敵の当たり判定処理の作成		
7週目	講義・演習	現在の得点(スコア)とゲームの残り時間を表示するための処理を作成		
8週目	講義・演習	敵を攻撃したときの効果音の再生、及び、ゲームプレイ中に再生するBGMの再生処理の作成		
9週目	講義・演習	ゲームの開始画面と結果表示(リザルト画面)の作成		
10週目	講義・演習	これまでに作成したプログラムをベースにオリジナルゲームの企画を構想してスライドを作成する		
11週目	講義・演習	オリジナルゲームの独自機能についてプログラムを作成する		
12週目	講義・演習	デバッグを使用したトレーステストや繰り返し実行する耐久テストなどを実施する		
13週目	講義・演習	実技試験で使用する発表用スライドの作成		
14週目	講義・演習	オリジナルゲームのプレゼンテーションを行う①		
15週目	講義・演習	オリジナルゲームのプレゼンテーションを行う②		
成績評価	提出課題、実技試験(発表)、出席率等を総合的に判断して評価			
教材	教科書	オリジナルスライドとサンプルプログラムのソース		
	副読本			
学生へのメッセージ	ゲーム制作における基本的うなプログラマーの役割をしっかりと学んでください。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	ゲーム企画 I		専攻名	ゲームプランナー専攻
単位数	4単位	必修・選択	配当年次	1年前期
曜日・時限	木曜 5,6限	必修	教室	第4校舎2階教室
授業の到達目標				
<p>発想力、企画力の向上。 プレゼンテーション能力をつける。 一画面ゲームを作ることによってゲームシステムを理解する。</p>				
授業の内容				
新しいゲームを発想できる思考を育て、ゲームアイデアを考える。				
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・演習	ゲーム企画とは何か？ ゲームの面白さについて		
2週目	講義・演習	様々な発想法について。ブレインストーミングなど。 何をネタにすれば面白くなるか？		
3週目	講義・演習	何をネタにすれば面白くなるか？		
4週目	講義・演習	企画書、概要書、仕様書、ゲームプランナーの仕事について		
5週目	講義・演習	ガードゲームについて		
6週目	講義・演習	簡単なカードゲームのルール(システム)を作る。 他の生徒とテストプレイすることによって面白さを探求する		
7週目	講義・演習	カードゲームⅡ		
8週目	講義・演習	カードゲームⅢ		
9週目	講義・演習	カードゲームⅣ/総括		
10週目	講義・演習	簡単な一画面ゲーム企画 サンプルの一画面ゲームを概要書に起こす。		
11週目	講義・演習	一画面ゲーム企画、概要書起こしⅡ		
12週目	講義・演習	一画面ゲーム企画、概要書起こしⅢ		
13週目	講義・演習	一画面ゲーム企画、概要書起こしⅣ コンシューマゲーム企画について		
14週目	講義・演習	一画面ゲーム企画、概要書起こしⅤ コンシューマゲーム企画立案		
15週目	講義・演習	一画面ゲーム企画、概要書起こしⅥ コンシューマゲーム企画立案Ⅱ		
成績評価		提出課題、試験結果、出席率等を総合的に判断して評価		
教材	教科書			
	副読本			
学生へのメッセージ		いままでゲームで遊んで育ってきたと思いますが、これからは作り手として視点を養い、お客様を楽しませる面白い企画を立てられるようになりましょう。		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	コンピューター概論		専攻名	システムエンジニア専攻
単位数	4単位	必修・選択	配当年次	1年前期
曜日・時限	月曜 1,2限	必修	教室	701教室
授業の到達目標	<p>独立行政法人情報処理推進機構(IPA)が実施する国家試験「基本情報技術者試験」において、午前試験免除となる「コンピューター概論」に関する学習を行います。最終目標は「基本情報処理技術者試験」に合格すること。</p>			
授業の内容	<p>コンピュータの基礎知識、数値の表現、コンピューター構成要素、基礎概論、ソフトウェア、システム構成要素、マルチメディア、ネットワーク、データベース等基礎知識を学習。</p>			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義	コンピュータと情報、コンピュータ内部での情報表現、大きな数と小さな数を表す補助単位		
2週目	講義	基数変換、ゾーン10進数とパック10進数、補数、固定小数点表現、浮動小数点表現		
3週目	講義	プロセッサ、論理演算と論理回路、メモリ、入出力装置		
4週目	講義	応用数学、情報に関する理論、計測・制御に関する理論		
5週目	講義	OSとミドルウェア、ファイルシステム		
6週目	講義	システムの構成、システムの評価指標		
7週目	講義	マルチメディア技術、マルチメディア応用		
8週目	講義	LAN、インターネット、伝送制御、ネットワーク応用		
9週目	講義	データベース方式、データ操作とSQL、トランザクション処理、データベースの設計と応用		
10週目	講義	平成29年度、春試験から抜粋		
11週目	講義	平成29年度、秋試験から抜粋		
12週目	講義	平成28年度、春試験から抜粋		
13週目	講義	平成28年度、秋試験から抜粋		
14週目	講義	模擬試験、これまでの振り返り		
15週目	講義	今後の学習の進め方		
成績評価		提出課題、試験結果、出席率等を総合的に判断して評価		
教材	教科書	ウィネット コンピューター概論		
	副読本			
学生へのメッセージ		基本情報技術者の資格を持つことにより仕事の幅が広がります。まずは午前試験免除に向け頑張りましょう。		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	コンセプトアート		専攻名	ゲーム3Dデザイナー / ゲーム2Dキャラクター&イラスト
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年
曜日・時限	水・金曜 1/2	必修	教室	プレゼンルーム・407
授業の到達目標	1. コンセプトアートを制作する上での理論体系の把握。2. 1を基礎とした技術の習得			
<p>既存のゲーム以外のエンターテイメント(映画、舞台劇)に関わるクリエイターが関わったデザインに疑問や強い関心を持ち、デザインに至った経緯を自ら調べることによって、創造力の引き出しを増やしていく習慣づけを行う。</p>				
授業の内容				
<p>講義のねらいは、ゲーム業界に通用するクリエイターの養成。 作品制作を通して、表現したいテーマをインプット→アウトプットする技術を身につける。</p>				
	日程	授業形態	内容	
1	1週目	講義・実習	ゲームにおけるコンセプトアートの基本概念の把握 オリエンテーション	
2	2週目	講義・実習	コンセプトワークとは何か？その内容となぜ必要なのかを学ぶ	
3	3週目	実習	イメージをイラストに落とし込む為の発想方法を学ぶ 1	
4	4週目	実習	イメージをイラストに落とし込む為の発想方法を学ぶ 2	
5	5週目	実習	イメージをイラストに落とし込む為の発想方法を学ぶ 3	
6	6週目	実習	世界観の構築技術とその表現手法を学ぶ 既存のコンテンツからの発想1	
7	7週目	実習	世界観の構築技術とその表現手法を学ぶ 既存のコンテンツからの発想2	
8	8週目	実習	世界観の構築技術とその表現手法を学ぶ グループディスカッション1	
9	9週目	実習	世界観の構築技術とその表現手法を学ぶ グループディスカッション2	
10	10週目	実習	キャラクター表現とその方法を学ぶ 1	
11	11週目	実習	キャラクター表現とその方法を学ぶ 2	
12	12週目	実習	テーマを決め、自分で1ゼロベースからコンセプトアートを制作する 1	
13	13週目	実習	テーマを決め、自分で1ゼロベースからコンセプトアートを制作する 2	
14	14週目	実習	テーマを決め、自分で1ゼロベースからコンセプトアートを制作する 3	
15	15週目	実習	プレゼン	
成績評価		1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題成果	1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題成果	
教材	教科書	THE SKILLFUL HUNTSMAN / うでききの狩人 筆記用具		
	副読本			
学生へのメッセージ		実習とは別に各授業で講義も行います(30分程度) その都度授業内容はメモを取る様にしてください。 なお、授業ではラフ画やイラストを書くためクロッキー帳が望ましいです (普通紙でも構いませんが、その際は罫線の入っていない無地のものを用意して下さい)		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームデザイン		専攻名	ゲーム2Dキャラクター&イラスト / ゲーム3Dデザイナー
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年
曜日・時限	月曜3/4・火曜1/2	必修	教室	405・404
授業の到達目標	<p>ゲームキャラクター(人物・背景・小物)における構造、デザインを追求しながら、デザインの引き出しを増やすことを習慣づけさせ、2D、3Dデータ制作の元となる創造力を培う。</p>			
授業の内容	<p>1.伝統的な人体ドローイングの学習を通して、立体形状を描き出す原則を使いこなす訓練を積む。 2.商業デザインの実例からアイデアを形にする過程を学び、与えられた文章設定からゲームに求められるビジュアルを作成する能力を身につける。</p>			
	日程	授業形態	内容	
1	1週目	演習	直線、曲線の練習 人体ドローイング導入	
2	2週目	演習	人体ドローイング1 動勢の理解、頭部のデザイン	
3	3週目	演習	人体ドローイング2 立体の組み合わせ、胴体のデザイン	
4	4週目	演習	人体ドローイング3 陰影の理解、手のデザイン	
5	5週目	演習	人体ドローイング4 ドレープの研究、人体基礎総合	
6	6週目	演習	キャラクターデザイン概論	
7	7週目	演習	基礎形状の作画を通して、立体認識の訓練をする。	
8	8週目	演習	基礎形状を画面に配置して、空間認識の訓練をする。	
9	9週目	演習	基礎形状の組み合わせを用いて、ライティングの訓練をする。	
10	10週目	演習	写真などの参考資料から、建物などを基礎形状で理解する。	
11	11週目	演習	アセットデザイン概論	
12	12週目	演習	ゲームデザイン演習1 キャラクター、アセット、環境デザイン	
13	13週目	演習	ゲームデザイン演習2 キャラクター、アセット、環境デザイン	
14	14週目	演習	ゲームデザイン演習3 キャラクター、アセット、環境デザイン	
15	15週目	演習	ゲームデザイン演習4 キャラクター、アセット、環境デザイン	
	成績評価	1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題成果	1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題成果	
教科書	教科書	ゲームアート 古典に学ぶキャラクターと世界の描き方 THE SKILLFUL HUNTSMAN / うでききの狩人		
	副読本			
	学生へのメッセージ	毎日の基礎訓練の積み立てのみが技術向上に役立つと理解をし、結果ではなく、プロセス自体を楽しんで学びましょう。		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG製作 I		専攻名	VRデザイン / ゲーム3Dデザイナー
単位数	8	必修・選択	配当年次	1年
曜日・時限	火・水曜 1/2	必修	教室	404
授業の到達目標	3DCGの基礎から応用までの実践。一年でポートフォリオの雛型を完成させる ゲームデータとしての3DCGのデータ構造に興味を持って、モデリング技術(モデリング・テクスチャ)を培う。 授業課題以外に個々が好きな作品を積極的に制作(修練)する習慣付けを行う。			
授業の内容	Mayaを使用して3DCGの基礎から応用を学ぶ。 ポートフォリオに入れるための課題制作や自主制作に取り組む。			
	日程	授業形態	内容	
1	1週目	実習	3DCG基礎	
2	2週目	実習	Maya基礎1～2	
3	3週目	実習	モデリング基礎1～2	
4	4週目	実習	モデリング基礎1～2 UV展開	
5	5週目	実習	テクスチャ基礎1～2 テクスチャ作成	
6	6週目	実習	テクスチャ基礎3～4 テクスチャ作成	
7	7週目	実習	ゲームモデル基礎1～2 キャラクターモデリング	
8	8週目	実習	ゲームモデル基礎3～4 キャラクターテクスチャ作成	
9	9週目	実習	ゲームモデル基礎5～6 キャラクターセットアップ	
10	10週目	実習	ゲームモデル基礎7～8 背景モデリング	
11	11週目	実習	ゲームモデル基礎9～10 背景テクスチャ	
12	12週目	実習	授業課題制作1・2	
13	13週目	実習	授業課題制作3・4	
14	14週目	実習	授業課題制作5・6	
15	15週目	実習	授業課題制作7・8	
成績評価	1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題成果		1.出席率 2.授業態度 3.課題成果	
教材	教科書	Autodesk Maya,Adobe Photoshop教科書		
	副読本	必要に応じて資料等配布		
学生へのメッセージ	3DCGデザイナーにとって必要となるMayaやPhotoshopを基礎から学びます。後半は実践してポートフォリオに入れるための作品制作にも取り組むので楽しみながら一緒に学んでいきましょう。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG制作 I		専攻名	CG&映像クリエイター
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年 前期
曜日・時限	水曜1.2限	必修	教室	405教室
授業の到達目標	さまざまなデザインを表現するための3DCG制作工程の流れをつかみ、表現者となれるよう導いていく。			
授業の内容	主に3dsMaxとAdobeツールなどの基本操作と3DCGモデリングを重点的にマスターする。			
日程	授業形態	内容		
1週目	実習	ビジュアライゼーションの基本概念と3DCGという仕事の流れを解説。Maxの基本画面操作		
2週目	実習	ジオメトリとシェイプ モデリングの基本とコピーなどの基本編集・モディファイヤ、ショートカットの使い		
3週目	実習	チュートリアル チェスセットを作成する モデリングの基本操作に慣れるのが目的		
4週目	実習	チュートリアル チェスセットを作成する		
5週目	実習	基本的なマッピングとライティングで、レンダリングまでの流れをつかむ		
6週目	実習	いろいろなレンダラーを体験する。マテリアルやライトとの組み合わせ方		
7週目	実習	ポリゴンモデリングいろいろなボールをモデリングする		
8週目	実習	椅子を作成する 3面図をつかって椅子を正確にモデリングする		
9週目	実習	椅子を作成する 3面図をつかって椅子を正確にモデリングする UVWマップ UVWアンラップ		
10週目	実習	ノンフォトリアルな表現手法(トゥーン、QuickSilver)		
11週目	実習	ノンフォトリアルな表現手法(トゥーン、QuickSilver) 夏休み中の課題について		
12週目	実習	夏休み中の個人制作を発表する 批評・今後の各自の課題について検討する		
13週目	実習	ジュース缶を制作してライティングする		
14週目	実習	ジュース缶を制作してライティングする		
15週目	実習	制作した作品のプレゼンテーション		
成績評価	1.出席率(25%) 2.授業態度(25%) 3.操作理解(20%) 4.課題提出(30%)	課題提出には、作品の完成度、プレゼンテーションなどの参加態度、発表力も評価に含まれます。		
教材	教科書	世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書		
	副読本			
学生へのメッセージ	CG業界で欠かすことのできない3DCGは、幅広い知識が必要ですが、ひとつひとつ、基礎から積み上げていく事が大切です。ソフトウェアの操作習得と同時に、デザインやものづくりを一緒に考えていきましょう。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション作画 I		担当教員名	アニメーション専攻
単位数	8単位	必修・選択	配当年次	1年次(前期)
曜日・時限	金曜日1~4限	必修	教室	705教室
授業の到達目標	<p>アニメーション制作に制作工程などの基礎知識の習得。モーションやレイアウト、シートの基礎技術の習得。アニメ業界特有の業界用語の解説、理解。後期の作品制作に向けての基礎作り。</p>			
授業の内容	<p>アニメーション動画の基本としての動きとは、何か？簡単な図形やキャラを使って、動く絵を楽しもう！（動く絵の楽しさを知ろう）説明講義と実技</p>			
	日程	授業形態	内容	
1	1週目	実技	フォルムの凸凹が動きにつながる基本、躍動する動きを描こう	
2	2週目	実技	動画って何枚描くの？丸い素材をバウンドさせてみよう	
3	3週目	実技	お辞儀する動きと、じゃんけんの動きを作作画しよう	
4	4週目	実技	飛び込み台から飛び込む動きと起き上がる動きを描いてみよう	
5	5週目	実技	跳び箱を飛ぶ絵を描いてみよう、	
6	6週目	実技	セリフをしゃべるキャラクターを描いてみよう、	
7	7週目	実技	あのキャラを振り向かせよう1（振り向きの基本を知ろう）	
8	8週目	実技	キャラを振り向かせよう2（振り向きの応用を知ろう・タップ割り基本）	
9	9週目	実技	参考を使って歩きを描いて見よう！	
10	10週目	実技	オリジナルキャラクターを作って歩かせてみよう！①真横	
11	11週目	実技	オリジナルキャラクターを作って歩かせてみよう！②正面 後ろ向き	
12	12週目	実技	オリジナルキャラクターを作って歩かせてみよう！③斜め	
13	13週目	実技	素材原画を使って走りの基本を覚えよう（ポーズをイメージしよう）	
14	14週目	実技	走らせよう！前半(応用してオリジナルで描いてみよう)	
15	15週目	実技	走らせよう！後半(応用してオリジナルで描いてみよう)・講評	
成績評価		出席・課題提出・授業態度・などから評価します		
教材	教科書			
	副読本			
学生へのメッセージ		原画・素材は配布します・鉛筆・色鉛筆・消しゴム・タップ・定規(作画用具一式)		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	背景効果		専攻名	マンガ専攻・Webマンガ専攻	
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年	
曜日・時限	コミイラA 火曜1・2限 コミイラB 火曜3・4限 マンガ、総行 火曜5・6限	必修	教室	701教室	
授業の到達目標					
<p>①マンガを描き上げるために必要な一通りのアナログテクニック(ペン入れ、仕上げなど)を夏休み前までに習得します。 ②作品の中で人体デッサン、パースを使いこなすための技術を強化します。 その他マンガ業界、マンガ家やアシスタントの仕事、絵を描くための雑学などを適宜紹介し、プロになるための広い知識を習得します。</p>					
授業の内容					
<p>マンガやコミックイラストを制作するために必要な道具、ルール、ペントニック、仕上げテクニック、デッサン、パース、表現テクニックなどを学びます。 いわば絵を描くための基礎体力づくりの講座です。</p>					
日程	授業形態	内容			
1週目	講義・実習	授業スケジュール、制作の心構え、3年自画像	1つの作品を制作するのにどういった工程と技術が必要なのか、またプロになる心構えを紹介。1,2,3年の最初、そして3年最後の授業の4回にわたり全身像を作画し、自己の成長ぶりを確認します。		
2週目	講義・実習	道具の使い方①	入学時に購入した道具(本講義で必要なもの)の扱い方や使うコツの説明、それ以外の代替品や便利な道具の紹介も行います。ゴールデンウィークの課題を出題します。		
3週目	講義・実習	道具の使い方②	〃、ゴールデンウィークの課題を回収します。		
4週目	講義・実習	マンガのルール	雑誌のつくり、原稿用紙、見開きページ、フキダシと文字の大きさなど、マンガやイラストを制作～納品～掲載するために必要不可欠なルールや知識の紹介と練習を行います。		
5週目	講義・実習	ペントニック①	つけペンの基本的な技術をしっかりと体験、習得します。初回はペンの持ち方、線の引き方、カラス口の使い方など。		
6週目	講義・実習	ペントニック②	狙ったとおりの美しい線を引くテクニックの習得をします。サシヌキ、カケアミ、定規を使って引く線など。		
7週目	講義・実習	ペントニック③	つけペンだけでなく、筆も絵を描く上で便利かつ重要な道具です。筆ペンで髪の毛のツヤベタ表現を練習します。		
8週目	講義・実習	ペントニック④	さらに高度な効果表現のためのペントニックを実践します。スピード線、集中線、ベタフラッシュなど。		
9週目	講義・実習	ベタ、ホワイト、ホワイトの修正	ベタ塗りやホワイトを丁寧に美しく仕上げるコツを学び、実践します。またうっかりはみ出したホワイトの修正も練習します。		
10週目	講義・実習	小テスト「叫び」、切り貼り	ここまで学んだテクニックのまとめとして半ページコマの絵を制作します。下書き、ペン入れ、枠線、効果線、仕上げ、スクリーンまで処理して原稿を完成させます。(80分)後半は失敗したコマを切り貼りして修正する練習をします。		
11週目	講義・実習	スクリーントーン	スクリーントーンの原理、使い方、練習(切る、貼る、削る、ホカンを作る)を行います。特にスクリーントーンを削るカッターワークを完璧に習得しないと後々後悔することになるので要注意。		
12週目	講義・実習	おさらい週: 人体デッサン	人体デッサンの復習。一度習った授業を別の角度から確認することも必要。人体のつくり、作画する際におさえるべきポイントなどを、正面と側面、男性と女性で説明、練習します。		
13週目	講義・実習	おさらい週: パース	パース授業の復習。一度習った授業を別の角度から確認することも必要です。マンガやイラストの背景としてパースを使う際の考え方や練習問題を行います。		
14週目	講義・実習	おさらい集	授業の調整週		
15週目	講義・実習	前期末テスト「効果線と仕上げ」	人物のみペン入れされた原稿を、指示に沿って時間内に完成するテストです。(150分) (背景の一部、効果線、枠線、ベタ、ホワイト、スクリーントーンとほかまで)		
成績評価		1. 出席率 2. 課題成果 3. 試験	1. 出席率:50% 2. 課題成果:30%(授業態度と課題完成度) 3. 試験:20%(実習試験)		
教材	教科書	教科書はホワイトボードです。しっかりノートを取って下さい。(許可した場合を除いて写真撮影は禁止)必要な道具は前回の授業とe-Boardで告知します。			
	副読本	授業や作業に必要な資料はその都度配布します。B4のプリントをまとめられるファイルを用意して下さい。			
学生へのメッセージ		<p>様々な経験値の学生さんが入学して来られるのが本校の特色の一つです。 初めて絵やマンガを描かれる学生さん、基礎からじっくりと指導するので安心して受講して下さい。 バリバリ経験して来られた学生さん、基礎は簡単すぎるかも知れませんが、今以上の美しさや正確さに挑戦してみてください。 授業が進むにつれて高度な内容も用意しているので腕前を存分に発揮できるはずですよ。</p>			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	コミックイラスト制作 I		専攻名	コミックイラスト専攻
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年
曜日・時限	A:月曜日5・6限 B:金曜日1・2限	必修	教室	704教室
授業の到達目標	<p>提出期限(〆切)に間に合うようにモノクロ・カラーイラストを仕上げる事が出来るようになる つけペン道具を使うことに慣れる SCRAP・EXTRA・制作展への作品出展</p>			
授業の内容	<p>1枚のイラストを制作するにあたってやるべきことを知り、スケジュール管理をしながらイラストを描く 毎授業開始10～15分のペン入れ練習</p>			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・実習	授業内容趣旨理解 ペン入れ練習	前期授業内容・イラスト制作についての説明 次回授業の準備 ペン入れ練習	
2週目	講義・実習	モノクロイラスト制作1	モノクロイラストの制作工程を知る・投稿をする スケジュールの立て方、製作工程、投稿準備事項の説明 この制作で自分がどれくらい各工程で 時間を使うか把握する	
3週目	実習	モノクロイラスト制作2		
4週目	実習	モノクロイラスト制作3		
5週目	実習	モノクロイラスト制作4		
6週目	講義・実習	カラーイラスト制作1		
7週目	実習	カラーイラスト制作2		
8週目	実習	カラーイラスト制作3		
9週目	実習	カラーイラスト制作4		
10週目	実習	カラーイラスト制作5		
11週目	講義・実習	キャラクター練習1	キャラ絵に特化したイラスト制作 描きたい・キャラクターの特徴・設定を考え 絵で表現できるように練習 どんな資料が必要かも考えること カラーでもモノクロでも可 最終的にデジタルで仕上げても構いません	
12週目	実習	キャラクター練習2		
13週目	実習	キャラクター練習3		
14週目	実習	キャラクター練習4		
15週目	講義・実習	評価週		
成績評価	出席率 授業態度 課題	出席+授業態度:50% 授業・課題に対するの取り組む姿勢 課題:50% 各課題を〆切を守って提出できたか		
教材	教科書	毎回ペン入れ道具(つけペン・インク・原稿用紙・ティッシュなど)は持ってきてください		
	副読本	画集や技法書などの参考資料はいつでも持ってきてもらって大丈夫です		
学生への メッセージ	<p>思い描くイラストを描けるようになる為に、これから焦らずに1歩ずつ練習していきましょう 何か分からないこと・聞きたいことがあれば遠慮なくいつでも声をかけてくださいね これから1年間一緒に楽しんで描いていきましょう！どんどん絵を見せてくださいねー！お待ちしております～</p>			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	文章表現演習I		専攻名	ライトノベル&小説作家専攻
単位数	2単位	必修・選択	配当年次	1年次前期・2年次前期
曜日・時限	金曜1・2限	必修	教室	4-002教室
授業の到達目標	<p>「修飾の順序」「テンの打ち方」「助詞の使い方」などの日本語作文の技術を基礎から学び、分かりやすい文章、読者に誤解されない文章を書く力を身につけます。</p>			
授業の内容	<p>「分かりやすい文章」「読者に誤解されない文章」を書くのに必要なのは、「センス」ではなく「技術」です。「技術」は習得によって身につけることができます。これまでちゃんと学ぶことのなかった日本語作文の基礎を論理的に考えましょう。</p>			
日程	授業形態	内容		
1週目	オリエンテーション 修飾する側と修飾される側	“かかり受け”とは。かかる言葉と受ける言葉の構成・原則、おさらい		
2週目	修飾の順序1	かかり受けと修飾の語順。 句より節を先に、短い言葉より長い言葉を先に。		
3週目	修飾の順序2	かかり受けと修飾の語順。大きなものから小さなものへ。 なじみ度による並べ替え、語句の置き換え。		
4週目	修飾の順序3	かかり受け・修飾の順序まとめ(小テスト) 作文に使う記号。		
5週目	テンの打ち方1	修飾の語順が逆順のときにテンを打つ。		
6週目	テンの打ち方2	逆順のテンのおさらい、その他のテンの打ち方。		
7週目	テンの打ち方3	打ったテンの場所が正しいか、確認の仕方。テンの減らし方。 漢字とひらがなの表記		
8週目	テンの打ち方4 助詞の使い方1	テンの打ち方まとめテスト 助詞の使い方1「は」と「が」の使い分け		
9週目	助詞の使い方2	「は」と「が」の使い分け		
10週目	助詞の使い方3	並置の「と」「や」「か」、並置(類似)の「も」「たり」の使い方。 「に」「へ」「と」の使い方。		
11週目	助詞の使い方4	その他の注意すべき助詞について。		
12週目	前期試験 おさらい	前期試験 日本国憲法を分かりやすくしよう		
13週目	後期に向けて	前期試験の解説、校正記号について		
14週目	おさらい	かかりうけの言葉あそび		
15週目	おさらい	かかりうけの言葉あそび		
成績評価	1. 出席率(%) 2. 授業態度(%) 3. 前期試験(%)	1. 出席率40% 2. 授業態度20% 3. 前期試験40%		
教材	教科書	毎週、プリントを配布		
	副読本	参考:新装版「日本語の作文技術」著/本多勝一 刊/講談社		
学生へのメッセージ	学校でちゃんと学ぶことのなかった「修飾の順序」「テンの打ち方」「助詞の使い方」を学び、「なんとなく」をなくして日本語作文の技術を基礎から習得します。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	ビジュアルコミュニケーション		専攻名	グラフィックデザイン & IT
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年 前期
曜日・時限	金曜1.2限	必修	教室	405教室
授業の到達目標	デザインをする上で、制作の方向性やデザインの目的を理解できるようになる。			
授業の内容	身の周りにあるデザイン物に意識を向け、印刷物の基礎知識、広告のあり方を学ぶ。サムネイルの描き方、アイデアの出し方、デザインの基礎的な考え方や組み立て方を実践。デザイン業界で使用するコンピューターの基礎知識・操作を身につける。			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義	オリエンテーリング 講師の自己紹介やデザイン業界の経験談などの話。授業の方向性を示し目的とルールを説明。		
2週目	実習	グラフィックデザインとは アイデアの出し方、デザインの基礎的な考え方を学ぶ。		
3週目	実習	色彩を学ぶ デザインする上での色の概念を学ぶ。		
4週目	実習	形状を学ぶ 形状で見る人に理解してもらう方法を学ぶ、バスの使い方に慣れる。		
5週目	実習	書体を学ぶ フォントの重要性を理解し、タイポグラフィ、CI の使い方、選び方を学ぶ。		
6週目	実習	ロゴ、マーク制作デザイン① 日常にあるロゴやマークを紹介しながら、ロゴマークを制作する。		
7週目	実習	ロゴ、マーク制作デザイン② 日常にあるロゴやマークを紹介しながら、ロゴマークを制作する。		
8週目	実習	ロゴ、マーク制作③ メ切。		
9週目	実習	MAC の基礎知識、スキャニングの仕方、バスの使い方を学ぶ。		
10週目	実習	名刺制作デザイン①		
11週目	実習	名刺制作デザイン②		
12週目	実習	レイアウトを学びながら自分の名刺を制作する。		
13週目	実習	カッターの使い方や、出力紙のつなぎ方、貼り合わせ方を学ぶ。		
14週目	実習	名刺制作入稿作業。入稿データの作り方を学ぶ。		
15週目	実習	オフセット印刷の基本的な知識を学ぶ。		
成績評価	1.出席率(%) 2.授業態度(%) 3.課題成果(%)	1.出席率(60%) 2.授業態度(20%) 3.課題成果(20%)		
教材	教科書	DTP & 印刷スーパーしくみ事典		
	副読本	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書		
学生へのメッセージ	はじめには、「デザイン」の意味を理解し、今まで自由に創作していたものから、多くの人に見てもらえる、理解し、手にとってもらえるものを創り出す「手段」と「考え方」を学んでいきます。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン I		専攻名	イラストレーター
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年 前期
曜日・時限	木曜5.6限	必修	教室	4-007教室
授業の到達目標	静物、石膏、人物デッサンなどを通して、立方体、球体、円柱体などの幾何形体、静物(基本形態を含む)、石膏が描けるようになる デザインやイラストを制作する上で必要とされる、立体感覚や構図感覚を磨き、対象物の質感・量感・触感の表現ができるようになる。			
授業の内容	静物、石膏、人物クロッキーなど様々なモチーフを描き、絵を描くことに親しみ学んでいきます。同時に物の形、物の比率などを正確に描くことに心がけましょう。			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・実習	鉛筆の使い方を学ぶ(水平線、垂直線、四角型、六角形、円を描く)構図について		
2週目	講義・実習	立方体(ティッシュの箱)を描こう 1 / パース(透視図法)の説明と作図の方法		
3週目	講義・実習	立方体(ティッシュの箱)を描こう 2 / 面の上にある文字やデザインの描き方		
4週目	講義・実習	円を含むモチーフを描こう 1 / 円(楕円)のパースの説明と作図方法を学ぶ		
5週目	講義・実習	円を含むモチーフを描こう 2 / 曲面の立体感の表現と位置関係について学ぶ		
6週目	講義・実習	球体を含むモチーフを描こう 1 / タッチの描き分け		
7週目	講義・実習	球体を含むモチーフを描こう 2 / 反射光の入れ方		
8週目	講義・実習	レンガを描こう / レンガ2ヶの組み合わせ/材質感の表現について		
9週目	講義・実習	お菓子袋を描こう / 大きな形の見極めと面取りの方法/稜線について		
10週目	講義・実習	紙風船を描こう / ボックスで考えてボリュームを出す		
11週目	講義・実習	幾何形体(石膏)を含む 組み合わせデッサン 1 / 構図の納め方と物の比率		
12週目	講義・実習	幾何形体(石膏)を含む 組み合わせデッサン 2 / 面の変化と、ボリューム感		
13週目	講義・実習	幾何形体(石膏)を含む 組み合わせデッサン 3 / モチーフの特徴を掴む		
14週目	講義・実習	人物クロッキー 1 友達を描きクロッキーに親しむ。		
15週目	講義・実習	人物クロッキー 2 友達を描きクロッキーに親しむ。		
成績評価		1.出席率 40% 2.授業への取り組み 20% 3.課題提出(完成度含む) 40%		
教材	教科書	人体デッサンのための美術解剖学ノート 動物画の描き方 風景デッサンの基本		
	副読本	課題 テーマにより 随時 プリント配布		
学生へのメッセージ		デッサンdesin(仏)・drawing(英)とは素描という意味です。造形訓練の基礎としてとても大切な要素なので、しっかりマスターしてください。デッサンの目的は“目の訓練”であり対象物の立体造形を正確に描き出すことです。		

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	イラストレーション		専攻名	総合イラスト
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年 前期
曜日・時限	水曜3.4限	必修	教室	4-003教室
授業の到達目標	<p>アイデアを形にしていく上での基礎学習とその応用。そして制作姿勢を学ぶ。</p>			
授業の内容	<p>身の周りにあるデザイン物に意識を向け、印刷物の基礎知識、広告のあり方を学ぶ。 サムネイルの描き方、アイデアの出し方、デザインの基礎的な考え方や組み立て方を実践。 デザイン業界で使用するコンピューターの基礎知識・操作を身につける。</p>			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義・実習	○年間を通しての授業概要○イラストレーションとは(教科書)～業界の仕組み～各種メディアと表現スタイル○イラストレーション、絵画の歴史及び代表的な作家や作品○教材各種、画材、道具、紙の種類と厚さ		
2週目	講義・実習	グラフィックデザインとは アイデアの出し方、デザインの基礎的な考え方を学ぶ		
3週目	講義・実習	○水張りと板張り ○色彩1・色の3 原色(CMYKとRGB)12色相環・グレースケール		
4週目	講義・実習	○色彩2 ・基本のべた塗りやグラデーション		
5週目	実習	○校外スケッチ～風景と遠近法、透視図法、空気遠近法 ・目線と構図、フレームとトリミング、光と影、近景、中景、遠景等について		
6週目	実習	○テーブルスケッチ～静物と遠近法、透視図法、パッケージ等のアイデアスケッチ、完成スケッチ～文字のパス等 ○人物、動物・人物のプロポーション、頭身、動物の骨格、黄金比		
7週目	実習	○様々な表現、技法、テクスチャー ・同一主題のバリエーション ・写実描写		
8週目	実習	・線画他～ * 移動図書館(未定)～様々なイラストレーション、絵画等の本を見て幅広い感性を養う(洋書等)		
9週目	実習	・線画他～ * 移動図書館(未定)～様々なイラストレーション、絵画等の本を見て幅広い感性を養う(洋書等)		
10週目	実習	・線画他～ * 移動図書館(未定)～様々なイラストレーション、絵画等の本を見て幅広い感性を養う(洋書等)		
11週目	講義・実習	■夏休み課題○模写(ミュンシャ)の準備と手順・アールヌーボーとアールデコ～ミュンシャとリトグラフ ・印刷の原点～版画(木版、銅版、石版、シルクスクリーンについて) ・拡大方法、下絵、トレース		
12週目	講義・実習	■夏休み課題○模写(ミュンシャ)の準備と手順・アールヌーボーとアールデコ～ミュンシャとリトグラフ ・印刷の原点～版画(木版、銅版、石版、シルクスクリーンについて) ・拡大方法、下絵、トレース		
13週目	実習	○シルエット表現、より美しい形 ・シンプルに形を整理しつつその特徴を表現する。人物、野菜、果物、動物etc. ～フォルム研究～ホワイトスペース		
14週目	実習	○水墨画・ブチ水墨画～水墨画に学ぶ墨の濃淡と筆さばき、空気遠近法		
15週目	実習	○水墨画・ブチ水墨画～水墨画に学ぶ墨の濃淡と筆さばき、空気遠近法		
成績評価	<p>・提出物評価(クオリティや提出期限)～40%・取り組み方や創意と工夫等～60% ・上記に出席率(80%以上)を加味し採点 ・提出期限について・締め切りは勿論大切ですが、基礎学習においてはじっくり取り組む事も必要な場合もあり進行状況や個々の能力等に合わせて評価します</p>			
教材	教科書	VISUAL DESIGN3 イラストレーション 六耀社		
	副読本	アートの基礎を極める知識とテクニック200 グラフィック社 ・必要に応じて資料配布		
学生へのメッセージ	<p>基礎学習は建物の基礎と同じです。土台なくして今後の表現活動はあり得ません。最初の第一歩。目標に近道無し。一步一步進みましょう。</p>			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	映像概論		専攻名	ネット・動画クリエイター
単位数	4	必修・選択	配当年次	1年 前期
曜日・時限	水曜3.4限	必修	教室	405教室
授業の到達目標	<p>1.課題テーマに対して最善な企画を提案が出来る能力を身につけ、明確な資料制作ができるようになる。 2.映像の発注から納品までの流れを理解し、その方法に沿って実際に映像制作ができるようになる</p>			
授業の内容	<p>1.映像制作の基本的な工程(専門知識)・企画提案(プレゼンテーション)・制作資料 2.実写撮影における演出・撮影・照明技術・アクターをオペレートできる 3.Premiere,After Effects等の編集ソフトを用いて撮影した素材を編集・加工</p>			
日程	授業形態	内容		
1週目	講義	オリエンテーション 広告映像やネット動画の基礎知識、専門用語の解説		
2週目	実習	ムービーカメラの基礎知識、ポートレートや風景などを実際に撮影を行う。		
3週目	実習	Premiere Proを使つての編集。動画形式・ショートカット・基本操作のマスター		
4週目	講義	テーマ①に沿った企画提案・決定。絵コンテ・音盤表などの作成。(グループ)		
5週目	実習	テーマ①の制作資料を基に実際に外での撮影。(グループ)		
6週目	実習	テーマ①の撮影素材を編集(カット・SE/BGM・テロップ)し完パケまで作成。		
7週目	講義	テーマ①試写・アドバイス&反省。専門知識の小テスト…テーマ②の企画発表		
8週目	講義	テーマ② プレゼンテーションにて企画決定。PPM資料を作成。		
9週目	実習	テーマ②の撮影。照明を使った商品カット・しずるカットを条件として撮影する		
10週目	実習	テーマ②の編集。After Effectsの基本操作をマスターしながらロゴカットを作成		
11週目	講義	テーマ②試写・アドバイス&反省。夏休み前の授業内容の復習		
12週目	講義	夏休み期間中の課題の試写。撮影技術の応用(撮影スタイル・照明)		
13週目	実習	After Effectsを使用したカラーグレーディング。		
14週目	講義	ドラマ映画の基礎知識・絵コンテ(脚本)の制作方法。プロット作成①		
15週目	講義	ドラマ映画の基礎知識・絵コンテ(脚本)の制作方法。プロット作成②		
成績評価	1.出席率(25%) 2.授業態度(25%) 3.操作理解(20%) 4.課題提出(30%)	課題提出には、作品の完成度、プレゼンテーションなどの参加態度、発表力も評価に含まれます。		
教材	教科書	Adobe After Effects トレーニングブック		
	副読本			
学生へのメッセージ	映像制作は1人で行うものではなくチームで行うのが基本になります。作品の質を上げていく事は大事な事ではありますが、そのためには率先して自分から動くことが求められてきます。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	アクセサリーメイキング		担当教員名	ファッションアクセサリーデザイン専攻	
単位数	4	必修・選択	配当年次	1	
曜日・時限	水・3/4	必修	教室	アトリエ	
授業の到達目標					
<p>アクセサリー制作基礎としての知識・技術の修得。原価計算やマーケティングを見据えての商品提案できるよう実践する。材料の特質コストを含めた商品の提案力を身につける。 基本的なアクセサリー制作技術の修得。</p>					
授業の内容					
<p>・貴和製作所BASICテキストに準じて、アクセサリー制作の基礎から学習し、自分で企画・デザインした商品を作れるようにする。学園祭や夏のショップを計画し、実際に制作・販売・運営の経験をする。</p>					
日程	授業形態	内容			
1週目	講義	授業内容の説明。テキスト、道具などについて。			
2週目	演習	Lesson 1. ピンを使ったイヤリングとピアスの制作			
3週目	〃	Lesson 2. テグスを使ったリング2種			
4週目	〃	Lesson 3. ボールチップを使ったネックレス制作			
5週目	講義	オリジナルアクセサリー制作について			
6週目	〃	原価計算と仕入れについて			
7週目	演習	オリジナルアクセサリー作品チェック			
8週目	講義	夏のショップについて。商品企画など。			
9週目	演習	夏のショップ。商品制作。			
10週目	〃	〃			
11週目	〃	〃			
12週目	〃	Lesson 4. ビーズボールのリング制作			
13週目	〃	〃			
14週目	〃	Lesson 5. ビーズボールのラリエッタ制作。			
15週目	〃	〃			
成績評価		作品提出			
教材	教科書	貴和製作所BASICテキスト			
	副読本	アクセサリー制作本 その他			
学生へのメッセージ		実際にアクセサリーを作るだけではなく、企画から制作、販売までをトータルに学習します。自分の好きなイメージ、素材などあったら遠慮せずに伝えてください。できるだけ授業の中に取り入れていくようにします。			

2018年度・科目別 授業計画(シラバス)

科目名	インテリアデザイン I		担当教員名	インテリア&空間デザイン専攻	
単位数	4	必修・選択	配当年次	1	
曜日・時限	火・3/4	必修	教室	アトリエ	
授業の到達目標					
インテリアにおけるデザインの知識・技術を身に付ける。 デザイン感覚、コーディネート感覚を習得し、デザイン企画提案をできるようになる。					
授業の内容					
この授業では、家具・住空間・商空間の座座員計画のあり方、その立案から平面図や展開図によるプラン					
日程	授業形態	内容			
1週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/現在の動向とアイデアスケッチ			
2週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/アイデアスケッチとコンセプト			
3週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/人体寸法と家具_3面図の作成			
4週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/人体寸法と家具_3面図の作成			
5週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/家具の構造_モデル表現と制作			
6週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/家具の材料_モデル表現と制作			
7週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/色彩と造形_モデル表現と制作			
8週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/色彩と造形_モデル表現と制作			
9週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/色彩と造形_モデル表現と制作			
10週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/モデル撮影とCAD_3D_入力			
11週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/CAD_3Dモデルから3面図へ			
12週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/CAD_3Dモデルから3面図へ			
13週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/プレゼンシートの作成			
14週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/プレゼンシートの作成			
15週目	実習	ファニチャーデザインのプロセス/プレゼンシートの作成 ●提出			
成績評価		出席・授業態度・課題成果など、総合的に評価する ただし、単位取得には規定の出席が前提条件です			
教材	教科書	オリジナル課題プリント配布			
	副読本	必要に応じて関係資料を配布			
学生へのメッセージ		3年間の授業を通して、家具・住空間・商空間のデザインの基礎的な知識を実習プロセスにおいて学びます。デザインするコトとは何か、表現することとは何か、それらの問いを自ら育み形成していきます。			