

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K01
授業科目名			授業形態		学科・コース	
特別活動I			実技・演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	60	2	永峯 秀紀	
授業の目的・到達目標						
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。						
授業の概要						
各種行事（入学式・始業式・終業式・ハイキング・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。						
成績評価の方法						
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 入学式			4			
2. ボーリング大会			10			
3. ハイキング			10			
4. 防災訓練			2			
5. 秋季イベント			10			
6. スポーツフェスティバル			10			
7. 始業式・終業式など他学校・学科行事			14			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K02
授業科目名			授業形態		学科・コース	
特別活動Ⅱ			実技・演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	60	2	高田 博道	
授業の目的・到達目標						
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。						
授業の概要						
各種行事（始業式・終業式・ハイキング・球技大会や展示会見学など）に科目として行う。						
成績評価の方法						
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. ボーリング大会			10			
2. ハイキング			10			
3. 防災訓練			2			
4. 秋季イベント			10			
5. スポーツフェスティバル			10			
6. 始業式・終業式など他学校・学科行事			18			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K03
授業科目名			授業形態		学科・コース	
特別活動Ⅲ			実技・演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	必修	60	2	高田 博道	
授業の目的・到達目標						
球技大会やハイキング、各種展示会の見学、その他行事など、通常の教科の学習を越えた範囲のさまざまな学習活動を行う。校外での集団行動も多く、チームワークなど教室の授業では得られない学習効果が得られる。						
授業の概要						
各種行事(始業式・終業式・ハイキング・修学旅行・球技大会や展示会見学など)に科目として行う。						
成績評価の方法						
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%	
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. ボーリング大会			10			
2. ハイキング			10			
3. 防災訓練			2			
4. 秋季イベント			10			
5. スポーツフェスティバル			10			
6. 始業式・終業式など他学校・学科行事			18			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2020年度
					科目コード	Y-K04
授業科目名			授業形態		学科・コース	
CG 概論			講座		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	6	中本 正樹	
授業の目的・到達目標						
デジタル画像の仕組みや用語、2DCG, および3DCG について、CG クリエイター/デザイナーに必要な基礎知識を学習する。全ての講義終了後に CG 検定試験を受験し、合格を目指す。						
授業の概要						
11 月末に行われる CG 検定ベーシックの試験範囲にとどまらず、CG の分野に必要と思われる知識を幅広く取り上げ、各教科の下地となる知識の習得を目指す。 ・表現の基礎 ・2DCG と写真撮影 ・3DCG の制作 ・技術の基礎 ・知的財産権						
成績評価の方法						
・課題提出率、課題評価、授業態度等で評価する。					期末試験	30%
					課題	60%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
入門CGデザイン CG制作の基礎 (CG-ARTS 協会)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
オリエンテーション・CG とは			4			
デジタルの基礎			8			
ハードウェアとソフトウェア			16			
デッサン・色と動き・文字			12			
写真とレタッチ			12			
知的財産権			2			
モデリング			8			
マテリアル・アニメーション・カメラワーク			8			
ライティング・レンダリング			6			
合成・編集			2			
演習問題			12			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度		
				科目コード	Y-K05		
授業科目名		授業形態		学科・コース			
CG 画像 I		演習		CG 技術科			
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
1	前期	必修	60	2	佐藤 浩司郎		
授業の目的・到達目標							
<p>フォトショップの基本的な使い方を習得する。</p> <p>フォトレタッチに必要なツールの使い方とテクニックを学ぶ。</p> <p>ペイント系のツールの使い方とテクニックを学ぶ。通常の操作方法に加えペンタブレット使用でのブラシの使い方を覚えデジタルでのペイント表現ができるようになる。</p>							
授業の概要							
<p>多様な表現が可能なソフト Adobe Photoshop の基本的な使い方をマスターする。</p> <p>前半は写真の加工、主にフォトレタッチを中心に色調補正の仕方、画像変形、スポット修正などデジタル写真のレタッチに必要な技術を身につける。</p> <p>後半はペイントを中心に指導する。ブラシの選び方（種類と硬さ）、使い方（大きさや透明度）を学びペンタブレットを使いデジタルでの絵画表現が出来るよう指導し、オリジナルのキャラクター表現、背景画等を描けるよう技術を習得する。</p>							
成績評価の方法							
<p>1・授業への取り組み。</p> <p>2・ソフト Photoshop の基本操作への理解。</p> <p>3・フォトレタッチの知識、技術の習得。</p> <p>4・ペイントツールの使い方と技術（ペンタブレットを含む）。</p>					<p>課題 80%</p> <p>学習意欲 20%</p>		
使用テキスト・教材							
<p>「Photoshop トレーニングブック」</p> <p>ソフト・Adobe Photoshop ペンタブレット</p>							
授業内容・授業計画							
<p><フォトショップの基本的な使い方></p> <p>ワークスペースとツール。名称と使い方パネルの種類と使い方。ファイルの開き方、新規作成、閉じ方。</p>		時間数	10	<p><色彩とペイント></p> <p>カラーの設定、ブラシの設定と使い方（種類、大きさ、硬さ、透明度、流量の調整）</p>		時間数	30
<p><取材・デジタルカメラの使い方></p> <p>解像度とフォーマットサイズ。適正露出と露出補正。構図とアングル</p>		時間数	20	<p>アルファチャンネルの理解。ペンタブレットと使い方と塗り方。</p>			
<p><フォトレタッチ・フォトコラージュ></p> <p>色調補正。画像変形。スポット修正、スタンプ、ぼかし、フィルター効果。レイヤー使い方。</p>							
その他				関連科目			
				CG 画像 II			

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K06
授業科目名			授業形態		学科・コース	
CG画像II			実習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	60	2	戸塚 恵	
授業の目的・到達目標						
ドロー系ソフトウェアについて入門レベルの操作技術習得と演習を行い、DTPやWeb制作に欠かせないベクター画像素材作成の技術を身につける。基本操作、ベクター画像、簡単な画像を用いたイラストなど作成できるようなる。						
授業の概要						
Adobe Illustrator CCの基本的な操作方法から、ベクトル画像の作成、加工、編集方法を学び、DTP技術の基礎と知識を学ぶ。 オブジェクトの作成、塗りと線の色の設定、線、ペンツールの使い方、パスの操作、文字の入力など。						
成績評価の方法						
授業態度による評価 指定された実習課題をすべて提出すること					期末試験	30%
					課題	60%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
世界一わかりやすいIllustrator操作とデザインの教科書 (技術評論社)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
ビットマップ画像とベクター画像			2			
画面説明、図形や線を描く			8			
オブジェクトの選択と基本的な変形			10			
色と透明度の設定			6			
オブジェクトの編集と合成			6			
線の設定			8			
文字の設定			6			
覚えておきたい機能 (パスファインダ、クリッピングパス、ブレンド、メッシュなど)			4			
Photoshopとの連携			4			
総合演習			6			
その他				関連科目		
				CG画像I		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2020年度	
				科目コード	
				Y-K07	
授業科目名			授業形態		学科・コース
アナログアートワーク			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	150	5	佐藤 浩司郎
授業の目的・到達目標					
デッサンの基本的な技術を習得する。構図の取り方やパースを理解し、モチーフの形をとれるようになる。グラデーション手法を用い、質感表現できるようになる。					
授業の概要					
1・鉛筆の使い方 2・正しい構図のとりかた。 3・正確な形態把握と描き方（パース） 4・光と影をグラデーションで表現する。 5・質感の表現。					
成績評価の方法					
前期 静物デッサンの提出。 後期 人物デッサンの提出。				課題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
参考図書「基礎デッサン 静物」「人体解剖図」「クロッキー 人物を描こう」					
授業内容・授業計画					
前期		時間数	後期		時間数
「鉛筆の使い方」 「あたりのとり方」		5	人物クロッキー「立ち」「座り」「寝ポーズ」「組」		20
「顔を描く」		10	デッサン「靴」		10
「立方体、球」		10	デッサン「石膏像」		20
「手」		10	「絵具、色鉛筆での着彩表現」		20
「コーヒーカップ」「カン」「ビン」		20			
「花」		10			
「組モチーフ」		15			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			CGアートワーク		

シラバス (授業概要)				年度	
				2020年度	
				科目コード	
				Y-K08	
授業科目名			授業形態		学科・コース
色彩学			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	4	小長谷 由紀子
授業の目的・到達目標					
私達は色に囲まれて生活をしています。まずは色とは何かを考え、色の性質・特徴を理解します。色彩の知識を得た証として色彩検定3級の合格を目指します。色の表示方法や混色理論を学び、演習を通して色彩計画を立てる為の具体的手法を理解できるようになります。					
授業の概要					
上述のテーマ・目標に沿って、下記の通り細目を設け、それぞれの回の講義後は小テストを実施します。この分野は実学であるので、配色カードを使った配色演習も行いながら感覚を磨いていき、11月上旬に実施される色彩検定3級の受検に合わせた対策(過去問題)も行います。					
成績評価の方法					
色彩検定の合否結果、過去問題の点数、学習意欲(授業態度等)を総合評価したうえで決定します。				資格取得	50%
				問題等	30%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
・色彩検定公式テキスト3級 ・色彩検定過去問題集 ・配色カード ・のり ・はさみ					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. ガイダンス		1	4. 色彩調和		
2. 色のはたらき		1	配色の基本的な考え方		2
3. 光と色			色相から配色を考える		6
色はなぜ見えるのか?		2	トーンから配色を考える		4
眼のしくみ		2	配色の基本的な技法		2
照明と色の見え方		2	5. 色彩効果		
混色		2	色彩と構成		2
4. 色の表示			6. 色彩と生活		2
色の分類と三属性		3	7. ファッション		
PCCS		3	ファッションとは		2
言葉による色表示		2	ファッションと色彩		2
5. 色彩心理			8. インテリア		
色の心理的効果		2	インテリアと色彩		2
色の視覚効果		2	インテリアのカラーコーディネーション		2
色の知覚的効果		2	9. 過去問題		10
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)				年度	
				2020年度	
				科目コード	
				Y-K09	
授業科目名			授業形態		学科・コース
CGアートワーク			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	佐藤 浩司郎
授業の目的・到達目標					
<p>フォトショップのペイントツールをペンタブで使いこなしデジタルでの絵画表現が出来るようになる。</p> <p>風景を中心とした自然描写、草や木、岩などの材質感を描き分けられるようになる。</p> <p>室内描写、家具、家電などの描写が正確なパースと共に描けるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>ソフト、Adobe Photoshop を使いデジタルでの絵画表現をする。</p> <p>ブラシの使い方（種類の選び方、大きさ、透明度、効果）をペンタブの使い方と共に学ぶ。</p> <p>導入は空、雲の表現でペンタブでのブラシ表現に慣れ、空気遠近法を学び山などの遠景、中景、近景の描き分けを学ぶ。</p> <p>その後、自然描写の細部表現、材質感の表現を草、木、岩、水などを描きながら学ぶ。</p> <p>後半は、線遠近法による一点透視図法、二点透視図法での室内描写に加え家具や家電などの材質感や立体感ある表現を学ぶ。</p>					
成績評価の方法					
<p>1・授業への取り組み。</p> <p>2・フォトショップの操作技術とペンタブの使いこなし。</p> <p>3・遠近法の理解と的確な表現。</p> <p>4・場面設定と構図。</p> <p>5・質感と臨場感。</p>					<p>課題 80%</p> <p>学習意欲 20%</p>
使用テキスト・教材					
<p>「背景CG テクニックガイド」</p> <p>ソフト・Adobe Photoshop ペンタブ</p>					
授業内容・授業計画					
背景画を描くにあたってのペンタブの理想的な設定とブラシの使い方。		時間数	室内描写		時間数
汎用性の高い自然物背景。		20	「線遠近法・一点透視図法と二点透視図法による室内表現」		30
「空・雲」			「家具、家電など物の描写」		20
空気遠近法と遠景、中景、近景		20			
「山」					
「木を描く」幹、葉の表現、「草を描く」「花を描く」		30			
「岩の表現」「水の表現」					
その他			関連科目		

シラバス (授業概要) 時間数は45分換算					年度	2020年度
					科目コード	Y-K10
授業科目名			授業形態		学科・コース	
映像編集技術			実習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	必修	60	2	高田 博道	
授業の目的・到達目標						
AfterEffects を使用し、基本操作、合成、特殊効果 (エフェクト) について学習する。テーマに沿った映像制作ができるようになる。						
授業の概要						
AfterEffects は映画・CM・TVなど映像編集で使用されている合成ソフトである。映像業界では標準的に使用されており、その基礎技術を習得します。						
成績評価の方法						
授業態度、実習課題を随時提出させ、評価を行う。					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
ほんきで学ぶ After Effects 映像制作入門 [CC 対応]						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1 AfterEffects 基本操作			2			
2 素材の読み込みとレイヤー操作			2			
3 コンポジション			2			
4 カット編集			4			
5 マスクを利用した実写合成			8			
6 エフェクトの基本			8			
7 エクスプレッション			12			
8 パーティクル			4			
9 総合演習			18			
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
					科目コード	Y-K11
時間数は45分換算						
授業科目名			授業形態		学科・コース	
3DCG I			演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	210	7	永峯 秀紀	
授業の目的・到達目標						
3DSMAX制作のワークフローを学習し、基本操作を理解できるようになる。 モデリング・UV展開・テクスチャ・リギング・モーションなど3DCG制作のすべての行程の流れを理解し、制作に必要なツールの操作を習得する。						
授業の概要						
3D コンピュータグラフィックスのアプリケーションを使った3DCGの制作を行う。プロユースの3DCGソフトを使い、映像やゲーム業界でのワークフローを理解する。						
成績評価の方法						
学習意欲と、成果作品による評価					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 3DSMAXの基本操作			1	10. 歩きと走り		20
2. プリミティブを利用したモデリング			2	11. グラフエディタ		10
3. UV展開とテクスチャ制作			2	12. 予備動作と事後動作		10
4. 課題演習Ⅰ かぼちゃの頭			10	13. モーション演習		50
5. 課題演習Ⅱ うさぎ全身			10	14. カメラワーク		10
6. 課題演習Ⅲ 人体(女)			10	15. アクションつなぎ		10
7. 課題演習Ⅳ 人体(男)			10			
8. 課題演習Ⅴ クリーチャー			15			
9. 人体のリギング			40			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である						

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2020年度
					科目コード	Y-K12
授業科目名			授業形態		学科・コース	
3DCG II			演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	通年	必修	270	9	永峯 秀紀・岡村 綾子	
授業の目的・到達目標						
オリジナルのCGムービー制作に必要な、知識の習得を目指す。自らがデザインしたキャラクターを3DCG化し、リグを設定できる。CGのキャラクターアニメーションを作成し、背景CGと合成して、ムービー制作ができる。						
授業の概要						
1年次の3DCG Iの内容を踏まえた上で、キャラクターモデリングや、背景制作、アニメーション、カメラワークなど30～60秒程度のCGムービー制作となる。						
成績評価の方法						
学習意欲と、成果作品による評価					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. キャラクターデザイン			10			
2. 絵コンテ			10			
3. キャラクターモデリング			70			
4. リグ設定			30			
5. 背景CG			30			
6. キャラクターアニメーション			80			
7. カメラワーク			30			
8. カット編集			10			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である				3DCG I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K13
授業科目名			授業形態		学科・コース
WEB サイト制作基礎			演習		CG 技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	磯部 勉
授業の目的・到達目標					
Web サイト制作に必要な HTML5、CSS3 によるコーディング方法を学習する。前期は、Web ページを 1 ページ作成できるようになる。後期は、Web サイト全体のディレクトリ構造を理解し、レスポンシブに対応した Web サイトを構築できるようになる。					
授業の概要					
あらゆる Web 制作において、HTML5、CSS3 は必須の知識であり、Web 系の基礎科目として非常に重要な授業となる。本授業では、特定の教科書に頼らず、サンプルページ及びサンプルサイトを制作しながら実践的に言語を学ぶため、授業への出席が必須である。ブラウザによる動作確認、教材の事典を用いながら、Web 技術の一つひとつ積み上げていくための基礎科目である。					
成績評価の方法					
授業ごとの課題提出を最大評価する。制作物については、ブラウザによる確認を行い、Web サイトとしての体裁が整っていることが最低条件である。					課題提出 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・できるポケット HTML5&CSS3/2.1 全事典 (株式会社インプレス) ・サンプルページ及びサンプルサイト見本 (担当教員自作) 					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1. オリエンテーション/インストール			2	6. サンプルサイト制作	
2. ワイヤフレーム			2	6-1. ディレクトリ構造	2
3. ボックスレイアウト				6-2. トップページ	12
3-1. 1カラム			6	6-3. 下層ページ	16
3-2. 2カラム			6	6-4. レスポンシブ設定	6
4. サンプルページ制作				7. Web フォント・ファビコン	4
4-1. header			6	8. CSS アニメーション	2
4-2. nav			4	9. jQuery	6
4-3. main			2	10. ボックスレイアウト	
4-4. section・article			8	10-1. レスポンシブ	6
4-5. aside (sidebar)			2	11. コーディングの応用テクニック	6
4-6. footer			4	12. 後期課題提出 (実技)	10
5. 前期課題提出 (実技)			8		
その他				関連科目	
				・WEB サイト制作応用	

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K14
授業科目名			授業形態		学科・コース	
DTP I			実習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	90	3	高田 博道	
授業の目的・到達目標						
DTP (Desk Top Publishing) とよばれるパソコンを使った画像制作と印刷作業に必要な基本的な技術、テクニックを学ぶための演習を行う。紙1枚のみで制作される、リーフレット、ポスターなどを印刷仕様に準じた制作ができるように学習する。						
授業の概要						
単に Illustrator や Photoshop を使って制作するだけでなく、1枚モノの印刷物を制作する上での解像度やフォントの規格、画像の規格といった技術的なノウハウを理解した上での制作ができるよう、演習を通して学習する。						
成績評価の方法						
演習作品の評価 (課題3からは学生による評価も成績評価に組み込まれる。)					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
配布プリント、演習用素材データ						
授業内容・授業計画						
印刷物制作の概要 (完成見本あり)			時間数	応用制作		時間数
1	基礎オペレーティングの習得課題		2	7	応用課題1 (女性向き)	16
2	写真の解像度の理解と印刷用画像処理を中心とした課題		4	8	応用課題2 (男性向き)	16
3	両面印刷物の制作と文字の制御用課題		8	各課題の前にオリエンテーションを行い、課題概要と必要な技術知識の講座を設ける。 5より各課題の最後に評価会を設け、学生作品の評価を行う。		
4	オペレーティングのまとめ課題		8			
企画から制作 (完成見本なし)						
5	文字と基本図形だけによる印刷物の企画と制作		16			
6	画像と文字を使った簡単な印刷物の企画と制作		16			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である				DTP II		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2020年度	
				科目コード	
				Y-K015	
授業科目名			授業形態		学科・コース
DTPII			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	必修	90	3	高田 博道
授業の目的・到達目標					
<p>エディトリアルデザインに必要な知識及び編集技術の習得を目標とする。 ページデザインに占めるタイポグラフィの役割を理解し、文字とビジュアルを効果的に編集することを目的とする。</p>					
授業の概要					
<p>レイアウトソフト「InDesign」を使用した基本及び応用演習を行います。 また、ページ編集に必要な台割・割付などを理解し、習得します。</p>					
成績評価の方法					
受講態度、提出課題で評価します。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
InDesign 操作とデザインの教科書 技術評論社					
授業内容・授業計画					
ページネーション		時間数 計 20	InDesign		時間数 計 42
・本の基本要素		4	・ InDesign の基礎知識		2
・台割、割付		8	・ ドキュメント設定		2
・本文設計 (グリッドシステム)		8	・ 文字の入力		2
			・ 書式設定		8
タイポグラフィ		計 16	・ 段落、文字スタイル		8
・ 文字と書体		4	・ 画像の配置と編集		4
・ 文字組み		12	・ カラーと効果		4
			・ オブジェクトとパスの操作		4
課題制作		計 12	・ 表の作成		4
・ 台割		2	・ チェック、修正、出力		4
・ サムネール、ラフデザイン		2			
・ 割付		2			
・ DTP 編集		6			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である			DTPI		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K16
授業科目名			授業形態		学科・コース
商業CG			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	高田博道・木野正弥
授業の目的・到達目標					
DTPIでの制作技術を踏まえ、実践的な広告の企画立案から制作、企画書の作成、プレゼンテーションといったグラフィックデザインの仕事の流れを理解し、実施できるようになる。					
授業の概要					
企業連携を実施し、より実際の業務および制作条件、内容に近い位置での制作を行う。また、単に制作するだけでなく、依頼側のニーズや意図、思惑を踏まえた企画、制作を行いながら、それを企画書にまとめ、授業最終には依頼者を交えた形式でのプレゼンテーション発表を行う。					
成績評価の方法					
企画書および制作物だけでなく、プレゼンテーションおよび授業への姿勢を含めた評価を行う。また、企画書、制作物、プレゼンテーション評価については企業様からの評価もいただく。					課題 70% 学習意欲 30%
使用テキスト・教材					
なし、企業よりのデータ配布					
授業内容・授業計画					
1. 制作における事前説明および指導 事前に学生に制作内容の概要を説明し、制作の事前調査やその中で出てきた質疑などをまとめておく。また企業への対応・マナーについて指導を行う。		時間数 12	4. 中間報告 依頼者に登校をお願いし、各学生は現状報告と方向性の摺合せなどを行う。		時間数 2
2. 制作オリエンテーション 実際に依頼者に登校をお願いし、学生たちの前で制作の内容について詳しく説明をしてもらう。		2	5. 制作・修正・プレゼンテーション準備 中間報告を元に制作・修正を行う。企画書、プレゼンテーション概要指導および準備も行う。		60
3. 企画および制作 オリエンテーションを元に各自の広告企画・ラフ制作を行う。必要に応じて取材を行う。		40	6. プレゼンテーション発表 依頼者に登校をお願いし、各自の発表を行う。		4
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K17
授業科目名			授業形態		学科・コース	
クリエイティブワーク I			実習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	120	4	高田 博道・宮原 健士朗	
授業の目的・到達目標						
前期に学習してきた各ソフトウェアの技術習得を活かした実務的な制作の基本を学習する。また、1年間のまとめとして学生個々がもつ制作スキルの向上を目指す。						
授業の概要						
それぞれの公募課題を通して、各クライアントの意図、制作の仕様をきちんと理解するとともに、締め切りの厳守や応募時の制作意図など制作以外についての重要性を理解する。						
成績評価の方法						
各指定された公募用の制作物において評価。なお、評価については制作意図なども考慮する。					課題	90%
					学習意欲	10%
使用テキスト・教材						
配布プリント						
授業内容・授業計画						
公募に向けての事前準備			時間数			時間数
1. 授業概要説明 (内容、評価法について)			2	<ul style="list-style-type: none"> ● 公募課題開始前にはオリエンテーションを行い、それぞれの公募でのクライアントの目的等の指導を行う。 ● 課題制作ペースは1か月に1作品の応募を目途とする。 ● WEB やメールでの応募の場合、各自で応募を行い、提出時の画面をキャプチャしたのもも提出。 		
2. シンボル、ロゴタイプ、ロゴマークについて。			4			
3. 仕様の確認、制作意図について			2			
4. ロゴマーク演習 (制作、修正)			8			
5. 応募における諸注意			2			
公募制作課題						
1. 公募課題1			20			
2. 公募課題2			20			
3. 公募課題3			20			
4. 公募課題4			20			
5. 学年末課題 (各自のテーマに沿って制作を行う。)			22			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である				クリエイティブワーク II		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K18
授業科目名			授業形態		学科・コース
クリエイティブワーク II			演習		CG 技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	通年	必修	120	4	高田 博道・木野 正弥
授業の目的・到達目標					
学生個々の作品制作を進め、またそれらをWEB サイトや冊子などにまとめることにより、自己発信、自己PR の仕方を学習し、実際に行えるようにする。					
授業の概要					
学生個々の制作技術を高める中で各メディア (WEB メディアや紙メディア、動画など) にまとめ、CG 系就職活動を行う上で必要となるポートフォリオサイトおよび冊子ポートフォリオを作成する。					
成績評価の方法					
各自の制作したポートフォリオサイトや冊子ポートフォリオを評価する。					課題 70% 学習意欲 30%
使用テキスト・教材					
配布プリント					
授業内容・授業計画					
1. ポートフォリオ準備	時間数				時間数
1.1. ポートフォリオの意義と目的	4	5. ポートフォリオ冊子制作			
1.2. 作品データの管理と整理 今までに制作した作品を整理し、ポートフォリオに掲載するためのデータ化、素材化する。		5.1. 台割り制作		4	
2. WEB ポートフォリオ制作		5.2. 先割りレイアウト・冊子化校正		20	
2.1. WEB ポートフォリオの意図と特徴	4	5.3. 作品ページ作成		20	
2.2. WEB ポートフォリオ制作	20	5.4. その他ページ作成		20	
2.3. サイト校正・公開	4	5.5. 冊子化・初校		4	
3. 紙メディアのポートフォリオ制作		5.6. 修正および再校正・出力		4	
3.1. 紙メディアの意図と特徴					
4. 名刺作成	4				
4.1. 名刺デザインの基礎	2				
4.2. 入稿先選定	2				
4.3. 制作・入稿	8				
その他	関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K19
授業科目名			授業形態		学科・コース
クリエイティブワーク III			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	300	10	永峯秀紀・高田博道・岡村綾子 佐藤浩司郎・大場 玲子
授業の目的・到達目標					
各種公募を元にした作品制作を行う事で、他応募作品と比べながら、自身の作品の制作力、表現力を向上させ、制作を通してより高い技術力を身につけることができる。また、クライアント側の意図を見抜き、満足させるためのマーケティング力が身につく。					
授業の概要					
グループ制作においては制作以外にも内部での情報共有と意識の統一化、作業分担とスケジュール管理把握の把握など、協力体制も重要となるため、より一層コミュニケーション力が必要となる。					
成績評価の方法					
各公募作品の評価だけでなく、グループワークでの仕事量や制作意欲なども考慮して評価を行う。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
1. 制作の流れ	時間数				時間数
1.1. 制作テーマ発表と制作グループ分け・役割分担・制作スケジュール作成 (グループは3人組程度を目安)	8	<ul style="list-style-type: none"> ● 左記流れにて3回の制作を行う。 ● グループは案件毎に変わり、同じメンバーで組まないようにする。 ● 案件はその都度公募より選ぶ。 			
1.2. テーマに沿ったリサーチ (性別、年齢、数値的、資料的)	10				
1.3. リサーチに基づく制作・表現意図の決定と企画	10				
1.4. 企画発表 (修正が入った場合、再度簡易的に発表を行う)	4				
1.5. 実制作	35				
1.6. 中間発表	4				
1.7. 制作・修正	35				
1.8. 最終チェック	2				
1.9. 納品 (提出・応募)	2				
その他	関連科目				

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K20
授業科目名			授業形態		学科・コース	
卒業制作			演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	後期	必修	540	18	永峯秀紀・高田博道 岡村綾子・野崎喜弘	
授業の目的・到達目標						
3年間の成果として、今まで学習してきた事を活かし、かつ学科の卒業制作としての大テーマに沿った企画、および制作をグループワークで行う事により、総合的な企画、制作ができるようになる。						
授業の概要						
CG技術科の卒業制作として今まで学習してきた全ての事を活かした制作を行う。制作はグループワークで行い、コースは関係ないグループワークとするため、各々の得意部分を活かした制作の分担と計画、制作を行う。						
成績評価の方法						
グループワークで行うため、制作物の評価、論文、紀要、制作データのまとめ、パネルなどだけでなく、グループワークへの協力姿勢などの学習意欲も評価とする。					課題	60%
					学習意欲	40%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 卒業制作の概要説明 グループ決めチームリーダーの決定			4	6. 制作		140
2. 制作の企画 制作テーマの決定、スケジューリング計画、作業分担を計画する。			12	7. 中間報告②		8
3. 制作趣旨発表 各チームの企画発表と制作分担とスケジュール発表を行う。			8	8. 制作		140
4. 制作			140	9. 中間報告③		8
5. 中間報告①			8	10. プレゼンテーション準備		30
				11. プレゼンテーション練習		20
				12. 卒業制作発表		8
				13. 論文制作などまとめ		14
				中間報告は1ヶ月に1度を目安として実施する。		
その他				関連科目		

シラバス (授業概要)			時間数は45分換算		年度	2020年度
					科目コード	Y-K21
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ゲーム CGI			演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
2	前期	選択	60	2	野崎 喜弘	
授業の目的・到達目標						
スマートフォンなどのデバイス上で動作する、2DCG キャラクターアニメーション制作のワークフローを実習し、その過程でデザイン、モーション、Unity 実装など体験することを目的とします。最終的には、簡単なゲームアプリケーション制作が出来るようになります。						
授業の概要						
2D キャラクターのモーション技術、実装方法に関する基本的な知識を養う。SpriteStudio やUnity の連携作業、ゲームコーディングの操作を学びます。						
成績評価の方法						
実習課題を随時提出させ、評価を行う。					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
楽しく学ぶUnity2D 超入門講座						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1 Unity のインストールと基礎知識			4	6 オリジナルゲーム企画実習課題		2
2 Unity 基本操作とキャラクター操作			4	7 世界観に合ったキャラクターデザイン		10
3 ゲーム制作実習課題 (基礎)			10	8 キャラクター素材制作実習課題		2
4 SpriteStudio の基本操作と画像のスライス方法			2	9 Unity 実装 (キャラクターモーション取り込み、操作)		12
5 ゲームモーション制作と書き出し、Unity へのインポート			10	10 作品発表 まとめ		4
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授業概要)				時間数は45分換算		年度	2020年度
						科目コード	Y-K22
授業科目名			授業形態		学科・コース		
ゲームCGⅡ			演習		CG技術科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員		
3	前期	選択	60	2	野崎喜弘		
授業の目的・到達目標							
現在のCG背景のテクスチャは写真加工が主流である。キャラクターモデリングもポリゴン数の多い高品質のデータを作成後、低解像度のものを仕上げていく手順である。本授業もその手法に倣い、写真を使用した背景制作、スカルプトツールを使用したモデリングができるようになる。							
授業の概要							
ゲームに使用される3D背景と、スカルプトツールを利用したモデリングを学習する。背景制作では、写真素材を加工したテクスチャ制作、HDR表現、環境効果など質感表現を追求する。MudBoxを使用したスカルプトでは、ツールを使用した形の取り方、質感のつけ方を学習する。							
成績評価の方法							
学習意欲と、成果作品による評価					課題 80% 学習意欲 20%		
使用テキスト・教材							
なし							
授業内容・授業計画							
			時間数				時間数
1. 3D背景制作							
モデリング			10				
テクスチャ加工			6				
HDRを使った表現			6				
環境効果			4				
2. スカルプト							
スカルプトモデリング			16				
質感表現			14				
インポート・エクスポート			4				
その他				関連科目			
※実務経験のある教員が担当する科目である							

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K23
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アニメーション CGI		演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	選択	120	4	岡村 綾子
授業の目的・到達目標					
アニメーションの絵コンテを理解し、3DCGで絵コンテに沿った動き、カメラワークを再現でき、動画編集ができる。					
授業の概要					
カット編集の基礎を知った上で、既存テーマの絵コンテを読み取り、CAT (Character Animation Toolkit)で動きを制作していく。動きと共にカメラワークを付け確認し、AfterEffectsで動画の編集を行っていく。 絵コンテの意図をきちんと読み取り、何を伝えたいのかを考えることが重要である。					
成績評価の方法					
実習課題の評価点と学習意欲(授業態度等)を総合評価したうえで決定する。実習課題については、絵コンテに沿った表現になっており、決められた期日までに提出することが最低条件である。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
・課題絵コンテ素材					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. 基礎講義			4		
テーマ・絵コンテ選択			4		
2. 絵コンテ内容の読み取り			4		
3. シーン・カット編集 基礎					
3-1 イマジナリーライン			4		
3-2 アクションつなぎ			8		
3-3 煽り・俯瞰			4		
4. 動きの確認・モーション制作			40		
5. カメラレンズの差 カメラワーク					
広角・望遠			4		
レイアウト			4		
6. カット編集・書き出し			40		
7. 動画データの用途			4		
その他				関連科目	
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K24
授業科目名			授業形態	学科・コース	
アニメーションCG II			演習	CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
3	前期	必修	60	2	永峯 秀紀
授業の目的・到達目標					
現在のアニメーションCG制作に必要なトゥーンシェーディングの表現ができるようになる。アニメーション特有のカメラワークや画面演出を理解した画作りができるようになる。					
授業の概要					
3DCGソフトと映像編集ソフトを使用し、オリジナルのショートムービーを制作する。アニメーションCG制作に必要な技術、カメラワーク、編集技術を学ぶ。					
成績評価の方法					
学習意欲と、成果作品による評価					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. トゥーンシェーディングについて					
マテリアル			4		
面と線の表現			4		
アウトラインの強弱			8		
レンダリング設定			4		
2. アニメーション表現					
広角と望遠			10		
表情研究			12		
3. 編集					
タイムリマップ			6		
カット編集とタイミング			12		
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K25
授業科目名		授業形態		学科・コース	
WEBサイト制作応用		演習		CG技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	後期	選択	120	4	中本 正樹
授業の目的・到達目標					
演習を通して、Webサイトを制作する上で必要なサイトのコンセプトワークや、Webサイト構造の設計など、基本的な設計ができるようにする。					
授業の概要					
<p>コンセプトワーキングのひとつの手法であるブレインストーミングを用い、実際にアイデア出しからサイトを構築するための仕様を作り上げる。</p> <p>全ての制作課題を提示するのではなく、制作する内容自体を自ら決めていく過程で実務に近い体験ができることを目指す。</p>					
成績評価の方法					
グループワークでの取り組み方および、成果物。(コンセプト、カンパ、html)				課題	50%
				学習意欲	50%
使用テキスト・教材					
スラスラわかるHTML&CSSのきほん 第2版 / 狩野 祐東 (著)					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	ブレインストーミング (例題)		6		
2.	ブレインストーミング (本題)		8		
3.	4Cとは		2		
4.	4Cに沿ってサイトの立ち位置を決める		6		
5.	5W1Hに沿ってより具体化する		4		
6.	コンセプト決定+発表		6		
7.	機能を検討		6		
8.	デザイン+ユーザビリティを検討する		10		
9.	カンパ>大枠デザイン決定		18		
10.	機能開発 (html、Javascript、CSSコーディング)		40		
11.	組み込みテスト (表示確認)		10		
12.	講評		4		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2020年度
				科目コード	Y-K26
授業科目名			授業形態		学科・コース
クロスメディアI			演習		CG技術科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
2	前期	選択	60	2	村松 申明
授業の目的・到達目標					
PHPの基本構文を学習した後、データベース(DB)を使ったWebサイトの構築を行う。前半は、DB及びテーブルの構築、DB連携の仕組みを理解できるようになる。後半は、WordPressを用いたコーポレートサイトの構築が自分の手でできるようになることを目標とする。					
授業の概要					
HTMLに動的な処理を加えるうえで、PHPは必須の言語である。まずは、前半の基本構文を確実に理解しておかないと、後半の制作が難しくなる。また、WordPressは、世界のWebサイトシェアの30%を占める、世界で最も人気のあるコンテンツ管理システム(CMS)である。WordPressは、PHPをベースに作られているため、PHPの学習はWeb制作を学ぶうえで非常に重要となる。					
成績評価の方法					
演習課題及び期末試験の結果、学習意欲・授業態度を総合評価したうえで決定する。					期末試験 40% 課題 40% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
・スライド資料、サンプルページ及びサンプルサイト見本(担当教員自作)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. オリエンテーション		1	5. 掲示板作成		
2. PHPの動作環境構築		1	4-1. データ追加		4
3. 基本構文			4-2. データ表示		4
3-1. echo関数		1	4-3. データ変更		4
3-2. 変数		1	4-4. データ削除		4
3-3. 文字列結合		1	6. 演習課題		6
3-4. 条件分岐(if・switch)		2	7. WordPress		
3-5. 繰り返し(while・for・foreach)		2	7-1. WordPressとは		1
3-6. 配列		2	7-2. テンプレートファイル		1
3-7. ユーザ定義関数		1	テンプレートタグ		1
4. データベース			7-3. サンプルサイト制作		14
4-1. データベースとは		1	8. 期末試験(筆記)		2
4-2. テーブル・主キー・データ型		2	9. 期末試験解説		2
4-3. SQL文		2			
その他			関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である					

シラバス (授業概要)					年度	2020年度
時間数は45分換算					科目コード	Y-K27
授業科目名			授業形態		学科・コース	
クロスメディア II			演習		CG 技術科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
3	通年	選択	120	4	村松 申明	
授業の目的・到達目標						
WordPress のカスタマイズを行う。まず、カスタム投稿の実装方法を理解し、管理画面内に任意の登録フォームを構築できるようになる。また、プラグインを活用し、WordPress を機能的・効率的に活用できるようになることを目標とする。						
授業の概要						
2年次に行った WordPress サイト構築技術を基に、より発展的なサイトを構築する。特に、カスタム投稿はクライアントの要望を実現するうえで必要不可欠な機能であり、この実装方法の習得が重要となる。プラグインについても、WordPress の機能拡張に欠かせないものであり、合わせて学んでいく。						
成績評価の方法						
演習課題及び学習意欲・授業態度を総合評価したうえで決定する。					課題	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
なし						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. WordPress 環境構築			2			
2. サンプルサイト構築			20			
3. カスタム投稿の実装			30			
プラグイン：Custom Post Type UI						
プラグイン：Advanced Custom Fields						
4. 実用的なプラグインの活用			12			
5. 課題			52			
自分でカスタム投稿の内容を考え実装						
6. 発表			4			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である						