

シラバス

科目名	PC基礎 I		担当者名	千葉 輝子				
学科	ゲームクリエーター科ゲームクリエーターコース		授業方法	実習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選		授業時間数 72時間			
授業目的	Word・Power Point・Excelを実務で役立つ機能を身に付ける							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	前期:Word・PowerPointの基本操作及び効率の良い操作方法を身に付ける 後期:Excelの基本操作及び効率の良い表(計算含む)、グラフの作成方法を身に付ける							
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> Wordで効率良くビジネス文書を作成できるようになるだけでなく、社会人として恥ずかしくないよう、ビジネス文書及びメールが作成できるようになるスキルを身に付ける PowerPointで効率の良いプレゼン資料を作成できるようになるだけでなく、最近よく見られるA4用紙一枚に企画書やチラシを作成するスキルも身に付ける Excelの基本操作を習得し、効率良く表やグラフを作成できるようなスキルを身に付ける 							
授業計画表	授業内容		授業内容					
	1	ガイダンス	19	ビジネスメールのルール				
	2	ガイダンス	20	Power Pointの基本操作及びスライドの作成方法(アウトライン)				
	3	ガイダンス	21	図形の挿入				
	4	科目ガイダンス	22	図形の挿入				
	5	文字入力の基本 1	23	画像の編集および表の挿入				
	6	文字入力の基本 2	24	Power PointでA4用紙1枚にチラシを作成)				
	7	ビジネス文書のルール	25	小テスト(Power Point 総合課題)				
	8	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	26	Excelの基本操作(文字入力/数式入力)				
	9	ビジネス文書課題(表のないビジネス文書)	27	表作成課題(四則演算/表の装飾)				
	10	インデント・タブの設定方法	28	表作成課題(相対参照と絶対参照)				
	11	表作成の基本	29	課題(計算、表の装飾、グラフ)				
	12	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	30	表作成課題(COUNT/COUNTA関数)				
	13	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	31	課題(ガントチャート)				
	14	ビジネス文書課題(表のあるビジネス文書)	32	後期期末試験(Excel課題)				
	15	Word 総合問題 1	33	後期期末試験の解答解説及び後期振り返り				
	16	Word 総合問題 2	34	ガイダンス				
	17	前期期末試験(Word課題)	35	ガイダンス				
	18	前期期末試験の解答解説及び後期振り返り	36	ガイダンス				
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度・出席率	30%						
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P«課題解決型学習»50% R«実働実践型学習» A«主体的参加型学習»50% G«海外体感型学習»							
講師プロフィール	商社にて国内営業のアシスタントとして、事務処理(商品の入出庫管理、見積書の作成、売上の月次処理など)の実務経験及び、新入社員研修など企業研修を行っている経験を活かし、実務で活かせるオフィス操作の指導を心掛けています。							

シラバス

科目名	業界研究講座 I		担当者名	鈴木 健二				
学科	ゲームクリエーター科ゲームクリエーターコース		授業方法	講義				
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選		授業時間数 72時間			
授業目的	各業界の特長を理解(ビジネスモデル化)し、業界の課題と解決方法を検討する事を目的とする。							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	各産業(サブカル含む)の社会的位置づけを明確にし、おもちゃ業界・ゲーム業界の役割り、クリエーターの社会的必要性を理解することを目標とする。企業向機関誌の発行とビジネスモデルの提案を実施する							
授業概要	業界(企業)の社会的役割と様々なビジネスを抽出してその長短を理解する。 1.業界(企業)動向や経済キーワード等はトピックスとして講義開始時紹介する(学生発表含む)。 2.業界(企業)研究分析手法講義 3.2の手法を用いた業界(企業)評価の発表。 機会をみつけ対象企業を招致する事も検討する。							
授業 計 画 表	授業内容		授業内容					
	1 授業オリエンテーション	19	業界・企業分析研究について、機関誌G分け					
	2 授業オリエンテーション	20	業界・企業分析研究について、機関誌G分け。コンテンツ内容の吟味					
	3 授業オリエンテーション	21	ビジネスモデル1(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成					
	4 講義概要・指針・自己紹介	22	ビジネスモデル2(企業の戦略)の紹介と評価、機関誌コンテンツ作成					
	5 遊びの社会的役割・遊びの社会学	23	ビジネスモデルを創る1(改善提案)、機関誌コンテンツ作成					
	6 業界地図	24	ビジネスモデルを創る2(改善提案)、機関誌コンテンツ作成					
	7 企業とは(企業論)	25	改善提案を企業に出してみよう1(学生発表)、機関誌コンテンツ作成					
	8 興味ある企業・業界の選定	26	改善提案を企業に出してみよう2(学生発表)、機関誌コンテンツ作成					
	9 日本企業の特長1	27	業界・企業研究レポート作成について					
	10 日本企業の特長2	28	企業アプローチについて(提案書・手紙の書き方等) 業界・企業研究レポート作成					
	11 マーケティングの考え方1、4P	29	企業アプローチについて(企業ヒアリング・調査手法) 業界・企業研究レポート作成					
	12 マーケティングの考え方2、4P 商品評価	30	企業論(内外)					
	13 企業を調べる(SWOT分析)	31	レポート機関誌発表					
	14 企業を調べる(SWOT分析2)	32	レポート機関誌発表					
	15 おもちゃ業界・ゲーム業界の現状	33	後期まとめ・効果測定 レポート機関誌発表					
	16 おもちゃ業界・ゲーム業界の課題と現状	34	授業まとめ/振り返り					
	17 企業をとりまく社会的背景	35	授業まとめ/振り返り					
	18 前期まとめ・効果測定	36	授業まとめ/振り返り					
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	授業中に課題の実施と復習 学生テーマの発表と質疑応答				
	学習態度・出席率	20%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89点 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》70% R《実働実践型学習》50% A《主体的参加型学習》60% G《海外体感型学習》							
講師プロフィール	民間企業にてプロジェクト多数実施。							

シラバス

科目名	3Dグラフィック制作	担当者名	清 勝仁
学科	ゲームクリエーター科ゲームクリエーターコース	授業方法	実習
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。		
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成する。		
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。		
授業計画表		授業内容	授業内容
	1	MAYA オリエンテーション アカウント取得とインストール	19 課題3 モデリング キャラクタ
	2	MAYA インターフェースとデータ管理	20 課題3 モデリング キャラクタ
	3	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	21 課題3 モデリング・アニメーション キャラクタ
	4	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	22 課題3 アニメーション キャラクタ
	5	課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	23 課題3 アニメーション キャラクタ
	6	課題1 色・質感 ライティング	24 課題3 アニメーション キャラクタ
	7	課題1 色・質感 カメラワーク	25 課題3 アニメーション キャラクタ
	8	課題1 レンダリング	26 課題3 キャラクタ 提出
	9	課題1 レンダリング 提出	27 課題4 モデリング ゲームキャラクタ
	10	課題2 モデリング キャラクタ	28 課題4 モデリング ゲームキャラクタ
	11	課題2 モデリング キャラクタ	29 課題4 モデリング ゲームキャラクタ
	12	課題2 モデリング キャラクタ	30 課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ
	13	課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	31 課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ
	14	課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	32 課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ
	15	課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	33 課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ
	16	課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	34 課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ
	17	課題2 レンダリング	35 課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ
	18	課題2 レンダリング 提出	36 課題4 ゲームキャラクタ 提出
成績割合	テスト	%	学習FB方法 前期・後期成績表にて送付
	学習態度・出席率	%	
	レポート	100%	成績評価 出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%	
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>10		
講師プロフィール	3DCGクリエーターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。		

シラバス

科目名	著作権		担当者名	鈴木 健二				
学科	ゲームクリエーター科おもちゃクリエーターコース		授業方法	講義				
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間			
授業目的	著作権法の全体像を理解し、現代社会における著作権の理解と応用力を身につけることが本授業の目的である。							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	実社会における著作権の役割・解釈・運用方法を学ぶことを目的とする。さらに技術の進歩と著作権の現在・過去・未来について学ぶことを目的とする。							
授業概要	前期は著作権法の基本的な重要概念を抽出して、その概念が、権利行使、救済段階、権利制限の規定等、著作権侵害訴訟の各段階でどのように機能しているかを学ぶ。後期は授業回ごとにテーマを定めて質疑応答形式で進めています。受講生は、取り上げる各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。							
授業計画表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション	19	権利制限規定1					
	2 オリエンテーション	20	権利制限規定3・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈					
	3 オリエンテーション	21	権利制限規定3・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈					
	4 講義概要・指針・自己紹介	22	国際的保護・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈					
	5 知的所有権法の全体像	23	保護期間1・著作権テーマゼミ(学生より選定)判例紹介・解釈					
	6 著作権法の基本構造	24	保護期間2・著作権テーマゼミ(学生より選定)判例紹介・解釈					
	7 著作物の定義	25	権利侵害1・著作権テーマゼミ(学生発表)					
	8 著作物・著作権者	26	権利侵害2・著作権テーマゼミ(学生発表) 音楽					
	9 著作権者	27	権利侵害3・著作権テーマゼミ(学生発表)					
	10 著作者人格権1	28	権利処理1・判例紹介・解釈					
	11 著作者人格権2	29	権利処理2・判例紹介・解釈					
	12 著作財産権1	30	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作人格権・著作隣接権・著作権取引					
	13 著作財産権2	31	著作権テーマゼミ(学生発表) 判例紹介・解釈					
	14 著作財産権3	32	講義総論					
	15 著作財産権4	33	効果測定					
	16 著作隣接権1	34	まとめ					
	17 著作隣接権2・出版権	35	まとめ					
	18 前期まとめ・効果測定	36	まとめ					
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度・出席率	20%						
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89点 B70～79点 C69～60点 D59点以下				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》70 R《実働実践型学習》60 A《主体的参加型学習》70 G《海外体感型学習》							
講師プロフィール	行政書士事務所所長、民間企業にてプロジェクト推進、法務、実務 実施。							

シラバス

科目名	玩具開発講座 I		担当者名	瀬尾 清				
学科	ゲームクリエーター科おもちゃクリエーターコース		授業方法	実習				
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選		授業時間数	72時間			
授業目的	製品開発の考え方、デザインプロセス、コンセプトの設定及び製図法などの知識やスキルを習得する							
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	製品開発に関する知識を身につけ、製図法に則した各種図面を描けるようにする							
授業概要	様々なモノはどのような過程を経て作られ商品化されるのか。前半は製品開発に関する知識を学び、後半では製図法に則した各種図面を演習により学ぶ							
授業計画表	授業内容		授業内容					
	1 オリエンテーション	19	モノと空間の表現の違い					
	2 オリエンテーション	20	投影図法(平行投影図法)1					
	3 オリエンテーション	21	投影図法(平行投影図法)2					
	4 講義概要・講師紹介	22	投影図法(平行投影図法)3					
	5 デザインとは・定義	23	透視図法の種類					
	6 おもちゃとデザイン分類	24	円の描き方					
	7 生活道具とは・定義	25	図形練習、未完成な三面図を完成させる1					
	8 道具の4条件	26	図形練習、未完成な三面図を完成させる2					
	9 道具と人間工学	27	図形練習、立体図から三面図を描く1					
	10 商品とデザインプロセス	28	図形練習、立体図から三面図を描く2					
	11 デザインの発想法	29	図形練習、三面図から立体図を描く1					
	12 コンセプトの起案法	30	図形練習、三面図から立体図を描く2					
	13 リサーチとダイアグラム1	31	寸法入り三面図を描く1					
	14 リサーチとダイアグラム2	32	寸法入り三面図を描く2					
	15 商品企画とデザイン	33	講評					
	16 開発・製造とデザイン	34	まとめ					
	17 図面とは、線・記号の種類と意味1	35	まとめ					
	18 図面とは、線・記号の種類と意味2	36	まとめ					
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付				
	学習態度・出席率	25%						
	レポート	25%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格				
	合計	100%						
P/R/A/G割合	P«課題解決型学習»30 R«実働実践型学習»30 A«主体的参加型学習»40 G«海外体感型学習»							
講師プロフィール	1973年キヨ・デザイン研究所設立。家具を中心に生活道具の考案と商品化などプロダクトデザインに携わり現在に至る。その間、IDSデザインコンペグランプリ賞はじめ企業・行政に関わる仕事多数。							

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I	担当者名	松田 直紀			
学科	ゲームクリエーター科おもちゃクリエーターコース	授業方法	実習			
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数 72時間		
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。					
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。					
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようになる。					
授業 計 画 表	授業内容		授業内容			
	1 プレゼンテーション1	19	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ1			
	2 プレゼンテーション2	20	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ2			
	3 オリエンテーション1	21	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方1			
	4 オリエンテーション2	22	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方2			
	5 デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える1	23	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ1			
	6 デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える2	24	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ2			
	7 フォトショップの使い方1	25	作品のプリントアウト方法と注意点1			
	8 フォトショップの使い方2	26	作品のプリントアウト方法と注意点2			
	9 将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング1	27	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ1			
	10 将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング2	28	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ2			
	11 色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方1	29	フォトショップ復習1			
	12 色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方2	30	フォトショップ復習2			
	13 フォトショップでの画像の加工について学ぶ1	31	確認テスト、まとめ1			
	14 フォトショップでの画像の加工について学ぶ2	32	確認テスト、まとめ2			
	15 文字ツールの使い方と活用法を学ぶ1	33	授業まとめ			
	16 文字ツールの使い方と活用法を学ぶ2	34	授業まとめ			
	17 フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ1	35	授業まとめ			
	18 フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ2	36	授業まとめ			
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率	30%				
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上。90~100A、80~89B、70~79C、60~69D、59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》50 R《実働実践型学習》20 A《主体的参加型学習》20 G《海外体感型学習》10					
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。					

シラバス

科目名	著作権	担当者名	鈴木 健二			
学科	ゲームクリエーター科大学コース	授業方法	講義			
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選			
授業目的	著作権法の全体像を理解し、現代社会における著作権の理解と応用力を身につけることが本授業の目的である。					
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	実社会における著作権の役割・解釈・運用方法を学ぶことを目的とする。さらに技術の進歩と著作権の現在・過去・未来について学ぶことを目的とする。					
授業概要	前期は著作権法の基本的な重要概念を抽出して、その概念が、権利行使、救済段階、権利制限の規定等、著作権侵害訴訟の各段階でどのように機能しているかを学ぶ。後期は授業回ごとにテーマを定めて質疑応答形式で進めています。受講生は、取り上げる各テーマに対して興味・関心を持ち、授業に積極的に取り組み発表してもらう。					
授業計画表	授業内容		授業内容			
	1 オリエンテーション	19	権利制限規定1			
	2 オリエンテーション	20	権利制限規定3・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈			
	3 オリエンテーション	21	権利制限規定3・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈			
	4 講義概要・指針・自己紹介	22	国際的保護・著作権テーマ(学生より選定)判例紹介・解釈			
	5 知的所有権法の全体像	23	保護期間1・著作権テーマゼミ(学生より選定)判例紹介・解釈			
	6 著作権法の基本構造	24	保護期間2・著作権テーマゼミ(学生より選定)判例紹介・解釈			
	7 著作物の定義	25	権利侵害1・著作権テーマゼミ(学生発表)			
	8 著作物・著作権者	26	権利侵害2・著作権テーマゼミ(学生発表) 音楽			
	9 著作権者	27	権利侵害3・著作権テーマゼミ(学生発表)			
	10 著作者人格権1	28	権利処理1・判例紹介・解釈			
	11 著作者人格権2	29	権利処理2・判例紹介・解釈			
	12 著作財産権1	30	著作権テーマゼミ(学生発表) 著作人格権・著作隣接権・著作権取引			
	13 著作財産権2	31	著作権テーマゼミ(学生発表) 判例紹介・解釈			
	14 著作財産権3	32	講義総論			
	15 著作財産権4	33	効果測定			
	16 著作隣接権1	34	まとめ			
	17 著作隣接権2・出版権	35	まとめ			
	18 前期まとめ・効果測定	36	まとめ			
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率	20%				
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89点 B70～79点 C69～60点 D59点以下		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》70 R《実働実践型学習》60 A《主体的参加型学習》70 G《海外体感型学習》					
講師プロフィール	行政書士事務所所長、民間企業にてプロジェクト推進、法務、実務 実施。					

シラバス

科目名	2Dグラフィック講座 I	担当者名	松田 直紀			
学科	ゲームクリエーター科大学コース	授業方法	実習			
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数 72時間		
授業目的	グラフィカルなテクニックの基礎知識と技術習得を目指す。					
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	オールラウンドな基礎テクニックの習得と、自己の作家性をアピールできる作品の完成を目標とする。					
授業概要	基本的に、フォトショップの使い方の基礎を学ぶ。社会におけるグラフィック・デザインの役割と、プロを意識した作品づくりの重要性を考える。加工から印刷まで一連のテクニックが一人でも出来るようになる。					
授業 計 画 表	授業内容		授業内容			
	1 プレゼンテーション1	19	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ1			
	2 プレゼンテーション2	20	フォトショップにおける写真の扱いや加工について学ぶ2			
	3 オリエンテーション1	21	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方1			
	4 オリエンテーション2	22	フォトショップにおけるパス機能などの扱い方2			
	5 デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える1	23	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ1			
	6 デザインとは何か、社会におけるデザインの意義などを考える2	24	画像を加工して組み合わせるやり方やエフェクトを学ぶ2			
	7 フォトショップの使い方1	25	作品のプリントアウト方法と注意点1			
	8 フォトショップの使い方2	26	作品のプリントアウト方法と注意点2			
	9 将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング1	27	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ1			
	10 将来的に作りたいもののビジョンを決める、イメージ・トレーニング2	28	ゲームにおけるドット絵の描き方を学ぶ2			
	11 色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方1	29	フォトショップ復習1			
	12 色について、もしくはフォトショップによる色の塗り方2	30	フォトショップ復習2			
	13 フォトショップでの画像の加工について学ぶ1	31	確認テスト、まとめ1			
	14 フォトショップでの画像の加工について学ぶ2	32	確認テスト、まとめ2			
	15 文字ツールの使い方と活用法を学ぶ1	33	授業まとめ			
	16 文字ツールの使い方と活用法を学ぶ2	34	授業まとめ			
	17 フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ1	35	授業まとめ			
	18 フォトショップにおけるレイヤーの扱いについて学ぶ2	36	授業まとめ			
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付		
	学習態度・出席率	30%				
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上。90~100A、80~89B、70~79C、60~69D、59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》50 R《実働実践型学習》20 A《主体的参加型学習》20 G《海外体感型学習》10					
講師プロフィール	日活芸術学院卒。ゲーム・デザイナーとして、十数本の商業ゲーム作品の企画・監督を担当。					

シラバス

科目名	3Dグラフィック制作	担当者名	清 勝仁	
学科	ゲームクリエーター科大学コース	授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必選	
授業目的	3DCGの概念を理解し、ゲーム制作に生かせるよう学習する。			
授業目標 (ラーニングアウトカムズ)	自作のゲームに登場するキャラクタを作成する。			
授業概要	3DCGのソフト(MAYA)を用いてゲーム用キャラクタを作成し、アニメーションをつけて、Unity,UnrealEngine等のリアルタイムゲームにデータを使用できるように学習する。			
授業 計 画 表	授業内容		授業内容	
	1 MAYA オリエンテーション アカウント取得とインストール	19	課題3 モデリング キャラクタ	
	2 MAYA インターフェースとデータ管理	20	課題3 モデリング キャラクタ	
	3 課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	21	課題3 モデリング・アニメーション キャラクタ	
	4 課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	22	課題3 アニメーション キャラクタ	
	5 課題1 モデリング 基本立体の組み合わせ	23	課題3 アニメーション キャラクタ	
	6 課題1 色・質感 ライティング	24	課題3 アニメーション キャラクタ	
	7 課題1 色・質感 カメラワーク	25	課題3 アニメーション キャラクタ	
	8 課題1 レンダリング	26	課題3 キャラクタ 提出	
	9 課題1 レンダリング 提出	27	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	10 課題2 モデリング キャラクタ	28	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	11 課題2 モデリング キャラクタ	29	課題4 モデリング ゲームキャラクタ	
	12 課題2 モデリング キャラクタ	30	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	13 課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	31	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	14 課題2 マッピング(UV編集) キャラクタ	32	課題4 モデリング・アニメーション ゲームキャラクタ	
	15 課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	33	課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ	
	16 課題2 ライティング・カメラワーク キャラクタ	34	課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ	
	17 課題2 レンダリング	35	課題4 アニメーション・リギングセットアップ ゲームキャラクタ	
	18 課題2 レンダリング 提出	36	課題4 ゲームキャラクタ 提出	
成績割合	テスト	%	学習FB方法	前期・後期成績表にて送付
	学習態度・出席率	%		
	レポート	100%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%		
P/R/A/G割合	P《課題解決型学習》30 R《実働実践型学習》40 A《主体的参加型学習》20 G《海外体感型学習》10			
講師プロフィール	3DCGクリエーターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。			