

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	進級制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	30	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるのCGソフトの実践的な活用。 2.企画、キャラクターデザイン、UIデザインなど、ゲーム作品の制作工程を実習形式で理解する。 3.ゲーム作品のコンセプトを制作進行毎にプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	ゲームグラフィックの企画制作。職種毎の作品を企業の方に発表、添削して頂く。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去のプレゼン資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	進級制作 企画・グループワーク			ブレインストーミング、コンセプトワーク・企画書作成						
2	進級制作 CG素材制作			α版完成に向けたCG制作作業						
3	進級制作 α版完成			α版のチェック、発表						
4	進級制作 CG作品制作			β版完成に向けたCG制作作業						
5	進級制作 β版完成			β版のチェック、発表						
6	進級制作発表会 作品展示			制作の発表、ゲスト講師へのプレゼンテーション						
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCG I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCGのゲームグラフィック制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3DCGで制作したゲームキャラクターをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3DCGを使用したCGデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：パソコン、プロジェクター。講師の実演、制作解説をプロジェクターを使用して実施									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3DCGソフトのツール操作(1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3DCGソフトのツール操作(2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3DCGソフトのツール操作(3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3DCGソフトのツール操作(4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3DCGソフトのツール操作(5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(4)			ポリゴンのブーリアンの理解、作成の演習						
10	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(5)			サブディビジョンの理解、作成の演習						
11	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(1)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
12	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(2)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
13	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(3)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
14	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(4)			最終課題 CGキャラクター作品のテクスチャ制作						
15	最終課題3DCGソフトMayaをしようした作品の完成、発表			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	CG概論Ⅰ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年	○				
授業概要、目的、授業の進め方	1.CGに関するの初歩的・入門的知識の習得。 2.2次元、3次元CGの違い、CG合成についての技術についての理解。 3.CGに関する著作権とその著作物についての理解。									
学習目標 (到達目標)	CGアーツ協会 CGクリエイター検定ベーシック合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CGアーツ協会 公式問題集、入門CGデザイン、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	CGとは何か			指定教科書P6～P26						
2	表現の基礎			指定教科書P28～P40						
3	2次元CGと写真撮影			指定教科書P42～P68						
4	3次元CGの制作			指定教科書P70～P124						
5	技術の基礎			指定教科書P128～P146						
6	知的財産権			指定教科書P148～P156						
7	検定試験対策(1)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント						
8	検定試験対策(2)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント						
9	検定試験対策(3)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント						
10	検定試験対策(4)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント						
11	検定試験対策(5)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント						
12	検定試験対策(6)			最終模擬試験 フィードバック(1)						
13	検定試験対策(7)			最終模擬試験 フィードバック(2)						
14	最終課題 ゲーム作品を想定したCG作品のアートワーク(1)			アートワーク制作						
15	最終課題 ゲーム作品を想定したCG作品のアートワーク(2)			完成した作品の発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デザインワーク I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用されるAdobeのグラフィックデザインソフトの操作方法の習得。 2.パソコンでのレイアウト、画面デザインを実習形式で理解する。 3.最終課題として、デザインした作品のコンセプトをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	Adobe illustrationCC、PhotoshopCCを複合的に使用したグラフィックデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe illustrationCC、PhotoshopCC、クイックマスター。									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Adobe illustrationCCの操作、練習（1）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe illustrationCCの操作、練習（2）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（1）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
4	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（2）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
5	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（3）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
6	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（4）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
7	画面構成の基本。グラフィックデザインの演習（1）			Adobe illustrationCCを使用したデザイン実習（1）						
8	画面構成の基本。グラフィックデザインの演習（2）			Adobe illustrationCCを使用したデザイン実習（2）						
9	ゲームポスターなどの表紙レイアウト演習（1）			Adobe illustrationCCを使用した画面構成（1）						
10	ゲームポスターなどの表紙レイアウト演習（2）			Adobe illustrationCCを使用した画面構成（2）						
11	ゲームポスターなどの表紙レイアウト演習（3）			Adobe illustrationCCを使用した画面構成（3）						
12	最終課題 ゲーム設定資料集のデザイン制作（1）			ゲーム設定資料集の企画デザイン						
13	最終課題 ゲーム設定資料集のデザイン制作（2）			素材制作、レイアウト						
14	最終課題 ゲーム設定資料集のデザイン制作（3）			素材制作、レイアウト						
15	最終課題 ゲーム設定資料集のデザイン制作（4）			作品のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	キャラクターデザインⅠ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.Adobe illustrator CCを使用して、キャラクターデザインの工程を実習形式で習得。 2.マスコットキャラクターのデザイン実習を通して商業キャラクターの基本を理解する。 3.キャラクターデザイン、マーケティングの基本を学び、全国コンテストに応募。									
学習目標 (到達目標)	ゲームキャラクターについての基礎知識とCG制作スキルを習得。コンテストへの応募。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	人物を描くテクニック			指定教科書P7～P24						
2	生命力あふれるポーズを決める(1)			指定教科書P47～P64						
3	生命力あふれるポーズを決める(2)			指定教科書P65～P86						
4	仮想世界の住人を創る(1)			指定教科書P99～P108						
5	仮想世界の住人を創る(2)			指定教科書P110～P122						
6	構図と背景で世界を彩る(1)			指定教科書P135～P148						
7	構図と背景で世界を彩る(2)			指定教科書P149～P157						
8	キャラクターデザインの演習(1)			コンセプトワーク、マーケティング						
9	キャラクターデザインの演習(2)			マスコットキャラクターのデザイン制作実習						
10	キャラクターデザインの演習(3)			マスコットキャラクターのデザイン制作実習						
11	キャラクターデザインの演習(4)			マスコットキャラクターのコンセプト発表						
12	最終課題。コンテスト応募作品の制作(1)			日本キャラクター大賞応募作品、ラフデザイン						
13	最終課題。コンテスト応募作品の制作(2)			日本キャラクター大賞応募作品、デザイン作画						
14	最終課題。コンテスト応募作品の制作(3)			日本キャラクター大賞応募作品、デザイン作画						
15	最終課題。コンテスト応募作品の制作(4)			日本キャラクター大賞応募作品、クラス内発表、応募						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	キャラクターイラスト I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲームのキャラクター、イラスト制作を実習形式で習得。 2.キャラクター作画、背景作画を学び、それらをCGで表現できる基礎力を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)	ゲーム制作において求められる、世界観にあったキャラクターや背景のアートワークを理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	人体作画の基本、作画練習(1)			顔のバランスのスケッチ、作画練習						
2	人体作画の基本、作画練習(2)			顔のバランスのスケッチ、作画練習						
3	人体作画の基本、作画練習(3)			全身の骨組みのスケッチ、作画練習						
4	人体作画の基本、作画練習(4)			立ち姿のスケッチ、作画練習						
5	人体作画の基本、作画練習(5)			動きのあるポーズのスケッチ、作画練習						
6	イラストコンテスト応募作品制作(1)			専門学校イラストコンテスト、ラフデザイン						
7	イラストコンテスト応募作品制作(2)			専門学校イラストコンテスト、着彩						
8	イラストコンテスト応募作品制作(3)			専門学校イラストコンテスト、α版、カラーラフ						
9	イラストコンテスト応募作品制作(4)			専門学校イラストコンテスト、企業来校、中間発表						
10	イラストコンテスト応募作品制作(5)			専門学校イラストコンテスト、デザイン作画						
11	イラストコンテスト応募作品制作(6)			専門学校イラストコンテスト、ベータ版、仕上げ						
12	イラストコンテスト応募作品制作(7)			専門学校イラストコンテスト、クラス内発表、応募						
13	最終課題	オリジナルゲームイラスト作画(1)		アートワーク、ラフデザイン、α版作成						
14	最終課題	オリジナルゲームイラスト作画(2)		クリンナップ、着彩、β版完成						
15	最終課題	オリジナルゲームイラスト作画(3)		作品のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	CG演習 I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年		○			
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるAdobe PhotoshopCCを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画像加工、合成の基本を理解する。 3.ゲームグラフィックに必要なCG素材制作、加工の基本を取得する。									
学習目標 (到達目標)	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、クイックマスター。									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）			ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式						
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）			ツール練習。レイヤー構成、データ作成						
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）			ツール練習。写真の色調補正、加工						
6	CG画像の加工、合成の基本（1）			Adobe PhotoshopCCを使用したCG加工演習（1）						
7	CG画像の加工、合成の基本（2）			Adobe PhotoshopCCを使用したCG加工演習（2）						
8	CG画像の加工、合成の基本（3）			Adobe PhotoshopCCを使用したCG加工演習（3）						
9	ゲームイラスト、ポスター用の画像加工、演習（1）			ロゴのトレース						
10	ゲームイラスト、ポスター用の画像加工、演習（2）			イラストと画像の合成						
11	ゲームイラスト、ポスター用の画像加工、演習（3）			素材のエフェクト、CG加工						
12	最終課題 ゲーム画面構成（1）			ゲーム画面のタイトル、UIの企画デザイン						
13	最終課題 ゲーム画面構成（2）			タイトルロゴ、UIの素材制作、レイアウト						
14	最終課題 ゲーム画面構成（3）			タイトルロゴ、UIの素材制作、レイアウト						
15	最終課題 ゲーム画面構成（4）			作品のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デッサンⅠ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.立体把握、空間把握を鉛筆デッサンを通じて身に付ける。 2.光と影の表現を鉛筆デッサンを通じて表現できる力を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)	CG制作において求められる、基礎的な立体表現、空間表現、光と影をデッサンを通じて理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	いちばんていねいな、基本のデッサン									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	デッサンの基本、作画練習（1）			鉛筆でモノトーン、グラデーションの作成						
2	デッサンの基本、作画練習（2）			モチーフを観ながら、鉛筆で彩度を表現する						
3	デッサンの基本、観察の練習（3）			紙面上でモチーフを観察しながら構図の練習						
4	デッサンの基本、光源（4）			光と影を理解して作画する						
5	デッサンの基本、形態（5）			光と影を観察、形状を理解して作画する						
6	デッサンの基本、質感（6）			形状を観察、理解して質感を表現する						
7	デッサンの基本、空間（7）			パースを理解して、デッサンで空間を表現する						
8	デッサンの基本、モチーフ作画（1）			アイレベルを意識した物体の作画						
9	デッサンの基本、モチーフ作画（2）			質感を意識したモチーフの作画 石膏						
10	デッサンの基本、モチーフ作画（3）			質感を意識したモチーフの作画 木材						
11	デッサンの基本、モチーフ作画（4）			質感を意識したモチーフの作画 金属						
12	デッサンの基本、モチーフ作画（5）			空間を意識したモチーフの作画 ガラス						
13	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題（1）			立方体の作画						
14	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題（2）			球体の作画						
15	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題（3）			円柱の作画						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナーⅠ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	無					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	66	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年	○				
授業概要、目的、授業の進め方	1.検定対策を通じて、社会人として必要な知識やマナーの習得。 2.講義を通じて、ビジネスマナーの基本である適切な言葉遣い、動作、たしなみを身につける。 3.講義を通じて、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることについて理解する。									
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定 3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会人常識マナー検定 全経公式テキスト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	第一編 第一章 社会人としての自覚			指定教科書P1～P6						
2	第一編 第二章 仕事と成果			指定教科書P7～P22						
3	第一編 第三章 一般知識			指定教科書P23～P30						
4	第一編 第四章 ビジネス計算			指定教科書P31～P62						
5	第二編 第一章 ビジネスコミュニケーション			指定教科書P14～P32						
6	第二編 第二章 社会人にふさわしい言葉遣い			指定教科書P34～P54						
7	第二編 第三章 ビジネス文章の活用			指定教科書P56～P86						
8	第三編 第一章 職場のマナー			指定教科書P63～P75						
9	第三編 第二章 来客応対			指定教科書P63～P76						
10	第三編 第三章 電話応対			指定教科書P63～P77						
11	第三編 第四章 交際業務			指定教科書P63～P78						
12	第三編 第五章 文書類の受け取りと発想・他			指定教科書P63～P79						
13	第三編 第六章 会議			指定教科書P63～P80						
14	第三編 第七六章 ファイリング・他			指定教科書P63～P81						
15	レポート作成・実践練習			社会人常識マナーについてのレポートと実践練習						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年								



科目名	3 DCG II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの操作におけるモデリングの習得。 2. 3 DCGのデザイン制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したモデルのコンセプトをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3 DCGを使用したゲームキャラクター制作とCG制作の工程を理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Maya 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGソフトのツール操作 (1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3 DCGソフトのツール操作 (2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3 DCGソフトのツール操作 (3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3 DCGソフトのツール操作 (4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3 DCGソフトのツール操作 (5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (4)			ポリゴンのブーリアン、サブディビジョンの理解						
10	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (1)		最終課題	コンセプトデザイン					
11	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (2)		最終課題	キャラクター全体のモデリング作業					
12	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (3)		最終課題	各部ディテール調整のモデリング作業					
13	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (4)		最終課題	モデリング・テクスチャ制作					
14	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (5)		最終課題	モデリング・テクスチャの調整、仕上げ					
15	最終課題	ゲームキャラクター完成発表		最終課題	作品完成、プレゼンテーション					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

科目名	デザインワーク II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1年次に身に着けた基礎力をベースに、広告や冊子の表紙デザインなどを通して、フォント、写真・図版の配置、印刷用データ作成を習得する。									
学習目標 (到達目標)	コンセプトの立案から具体的なデザイン提案まで、実際の仕事と同様のグラフィックデザインの工程と作業を経験する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	グラフィックデザインで使用するCGソフト (Illustrator/Photoshop /InDesign) のサンプルデータ、資料など									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Adobe Illustrator CCの復習、ツールバーの操作			一年次の復習、オペレーション実習 (1)						
2	Adobe Photoshop CCの復習、ツールバーの操作			一年次の復習、オペレーション実習 (2)						
3	グラフィックデザイン演習 (1) 印刷物の企画デザイン			A4サイズの広告を企画、ラフデザインの作成						
4	グラフィックデザイン演習 (2) 印刷物の企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
5	グラフィックデザイン演習 (3) 印刷物の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
6	グラフィックデザイン演習 (4) 雑誌の表紙・企画デザイン			雑誌の企画とそのラフデザインの作成						
7	グラフィックデザイン演習 (5) 雑誌の表紙・企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
8	グラフィックデザイン演習 (6) 雑誌の表紙・企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
9	グラフィックデザイン演習 (7) リーフレット企画デザイン			B5サイズのリーフレットを企画、ラフデザインの作成						
10	グラフィックデザイン演習 (8) リーフレット企画デザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、図画の作成						
11	グラフィックデザイン演習 (9) リーフレット企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
12	グラフィックデザイン演習 (10) リーフレット企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
13	グラフィックデザイン実習 最終課題 (1)企画			チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施						
14	グラフィックデザイン実習 最終課題 (2)デザイン制作			各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンパの作成						
15	グラフィックデザイン実習 最終課題 (3)プレゼンテーション			制作した作品のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

科目名	キャラクターデザインII			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.Adobe Photoshop CCを使用して、キャラクターデザインの工程を実習形式で習得。 2.幅広いキャラクターのデザイン実習を通して制作のジャンルを広げる。 3.キャラクターデザインの応用を实践。全国コンテストに応募。									
学習目標 (到達目標)	ゲームキャラクター制作の応用実践。各種コンテストへの応募。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	プロ絵師の作法 イラスト上達テクニック									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	キャラクターの身体の描き方(1)			骨格と筋肉のしくみを考えて描く						
2	キャラクターの身体の描き方(2)			手足、首筋の繋がり、基本ポーズの体のライン						
3	キャラクターの身体の描き方(3)			重心のバランスを意識して描く						
4	キャラクターの身体の描き方(4)			動作の限界と重心移動の練習						
5	デジタル作画のタッチと表現(1)			光と陰による立体表現の練習						
6	デジタル作画のタッチと表現(2)			線の入り、抜き、筆圧についての設定、理解						
7	デジタル作画のタッチと表現(3)			面の表現、テクスチャの作り方の練習						
8	ゲームキャラクターデザインの演習(1)			コンセプトワーク、マーケティング						
9	ゲームキャラクターデザインの演習(2)			ゲームキャラクターのラフデザイン実習						
10	ゲームキャラクターデザインの演習(3)			ゲームキャラクターのデザイン制作実習						
11	ゲームキャラクターデザインの演習(4)			ゲームキャラクターのコンセプト発表						
12	最終課題。コンテスト応募作品の制作(1)			日本キャラクター大賞応募作品、ラフデザイン						
13	最終課題。コンテスト応募作品の制作(2)			日本キャラクター大賞応募作品、デザイン作画						
14	最終課題。コンテスト応募作品の制作(3)			日本キャラクター大賞応募作品、デザイン作画						
15	最終課題。コンテスト応募作品の制作(4)			日本キャラクター大賞応募作品、クラス内発表、応募						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ゲームイラストⅡ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>1.ゲームのキャラクター、イラスト制作を実習形式で習得。</p> <p>2.キャラクター作画、背景作画を学び、それらをCGで表現できる基礎力を身に付ける。</p>									
学習目標 (到達目標)	ゲーム制作において求められる、世界観にあったキャラクターや背景のアートワークを理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	キャラクターデザインの教科書、その他配付資料									
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1	デジタルでのイラスト作画練習(1)				イメージによる配色についての理解					
2	デジタルでのイラスト作画練習(2)				空間の表現、画面の情報量をコントロールする					
3	デジタルでのイラスト作画練習(3)				陰影でフォルムの見え方を調整する					
4	デジタルでのイラスト作画練習(4)				テクスチャの効果的な使用を練習する					
5	デジタルでのイラスト作画練習(5)				画面の構成、情感の高め方、作画の練習					
6	デジタルでのイラスト作画練習(6)				物語性のある画面の表現についての理解					
7	デジタルでのイラスト作画練習(7)				最終仕上げ、画面密度、色の調整を理解する					
8	ゲームイラストの演習(1)				アートワーク、イメージ画の作成					
9	ゲームイラストの演習(2)				ゲームキャラクターのデザイン制作演習					
10	ゲームイラストの演習(3)				背景画のデザイン制作演習					
11	ゲームイラストの演習(4)				ゲームイラストの完成、コンセプト発表					
12	最終課題。ゲームイラストの制作(1)				アートワーク、世界観のラフデザイン					
13	最終課題。ゲームイラストの制作(2)				ゲームイラストのデジタル作画作業					
14	最終課題。ゲームイラストの制作(3)				ゲームイラストの経過発表、チェック、修正作業					
15	最終課題。ゲームイラストの制作(4)				ゲームイラスト完成、クラス内発表、応募					
評価方法・成績評価基準					履修上の注意					
<p>作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</p> <p>成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。</p>					<p>評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。</p>					
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デッサンII			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.鉛筆デッサンの習得。 2.実技試験の準備対策。 3.物体の観察力を身につける。CG制作に必要なセンスを養う。									
学習目標 (到達目標)	一年次の基礎デッサンの応用として、デッサン作品を描き上げる力を身につける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デッサンの基本、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	一年次の復習 静物デッサン（1）			アイレベルの復習、円柱の作画						
2	一年次の復習 静物デッサン（2）			辺の角度の復習、立方体の作画						
3	一年次の復習 静物デッサン（3）			球体の復習、面にそったタッチの練習						
4	かたちをとる（1）			くだもの、野菜、パンなどの形状を理解して描く						
5	かたちをとる（2）			楕円の描き方、缶を描く						
6	かたちをとる（3）			ガラスのコップの描き方、形の取り方						
7	かたちをとる（4）			立方体を描く。紅茶の缶の形をとる						
8	立体感を出す（1）			面に沿ったタッチ、明暗を見る						
9	立体感を出す（2）			形の変わり目を描く						
10	立体感を出す（3）			回り込みの形						
11	質感を出す（1）			いろいろな質感を理解して描く。ガラスの質感						
12	質感を出す（2）			いろいろな質感を理解して描く。陶器の質感						
13	最終課題（1）			静物デッサン三部作 作品制作（1）						
14	最終課題（2）			静物デッサン三部作 作品制作（2）						
15	最終課題（3）			静物デッサン三部作 作品制作・発表（3）						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナー II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織		実務授業の有無	無						
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	○				
授業概要、目的、授業の進め方	1.検定対策を通じて、社会人として必要な知識やマナーの習得。 2.講義を通じて、ビジネスマナーの基本である適切な言葉遣い、動作、たしなみを身につける。 3.講義を通じて、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることについて理解する。									
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定 3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会人常識マナー検定 全経公式テキスト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	第一編 第一章 社会人としての自覚			指定教科書P1～P6						
2	第一編 第二章 仕事と成果			指定教科書P7～P22						
3	第一編 第三章 一般知識			指定教科書P23～P30						
4	第一編 第四章 ビジネス計算			指定教科書P31～P62						
5	第二編 第一章 ビジネスコミュニケーション			指定教科書P14～P32						
6	第二編 第二章 社会人にふさわしい言葉遣い			指定教科書P34～P54						
7	第二編 第三章 ビジネス文章の活用			指定教科書P56～P86						
8	第三編 第一章 職場のマナー			指定教科書P63～P75						
9	第三編 第二章 来客応対			指定教科書P63～P76						
10	第三編 第三章 電話応対			指定教科書P63～P77						
11	第三編 第四章 交際業務			指定教科書P63～P78						
12	第三編 第五章 文書類の受け取りと発想・他			指定教科書P63～P79						
13	第三編 第六章 会議			指定教科書P63～P80						
14	第三編 第七六章 ファイリング・他			指定教科書P63～P81						
15	ビジネスマナーの実践練習			就職活動、面接対策として繰り返し練習をする						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作現場での業務経験 1年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	グループ制作演習			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	150	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期		○			
授業概要、目的、授業の進め方	1.進級生、卒年次生の連携で、実際の仕事を想定してゲームを制作する。 2.プログラムコースと共同で制作。仕事と同様に制作チェックを受けながらクオリティを上げる。 3.外部でおこなわれる各種イベントに展示する事を目標に作品を制作する。									
学習目標 (到達目標)	進級生、卒年次生のグループワークで作品を制作。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する作品を完成させる。チーム制作の体験をする事で職業訓練をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ説明会・ミーティング			制作するゲームについての説明会を実施。						
2	ラフデザイン			企画を基にラフデザインを作成する						
3	アートワーク、素材作成(1)			キャラクターのラフデザイン作業						
4	アートワーク、素材作成(2)			背景のラフデザイン作業						
5	α制作・各種素材ラフ制作			UIデザイン、各種ゲーム素材のラフ制作						
6	α制作・途中経過発表			α版、制作チェック						
7	α版修正、素材作成(1)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(1)						
8	α版修正、素材作成(2)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(2)						
9	α版完成			α版完成、調整、制作チェック						
10	β版作成			β版素材作成・デザイン作業						
11	β版作成・途中経過発表			エフェクトと各種素材のセットアップ						
12	β版修正作業			β版素材作成・修正、デザイン作業						
13	β版完成・途中経過発表			β版完成、最終調整、最終チェック						
14	最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業						
15	作品発表・展示			東京ゲームショウなど各種イベントで展示発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								



②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCG III			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用される3ds Maxによる3DCGの基本操作の習得。 2.3 DCGのアニメーション制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したアニメーションをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3 DCGを使用したモデリングとCGアニメーションの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	3ds Max 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（1）			3 DCGソフト3ds Maxの基本操作、ツールの練習						
2	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（2）			インターフェイスの理解						
3	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（3）			メインツールバーの理解						
4	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（4）			アニメーションコントロール練習						
5	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（5）			ビューポートコントロールの練習、座標系の理解						
6	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（6）			オブジェクトの移動、変換ギズモの位置の理解						
7	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（7）			複数のオブジェクトの複製、間隔ツールの理解						
8	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習（8）			オブジェクトのグループ設定、リンクの設定						
9	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習（1）			3ds Maxモデル制作の演習 スライム（1）						
10	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習（2）			3ds Maxモデル制作の演習 スライム（2）						
11	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習（3）			3ds Maxモーショ演習 スライムの上下運動（1）						
12	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習（4）			3ds Maxモーショ演習 スライムの上下運動（2）						
13	最終課題 CGデザイン、モデリング作業（1）			3ds Maxによるモデリング作業						
14	最終課題 CGデザイン、モデリング作業（2）			3ds Maxによるモデリング作業						
15	最終課題 CGキャラクター完成発表（3）			最終課題 CG作品を完成、プレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デザインワークⅢ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織		実務授業の有無	有						
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界の職種を理解し、進路に合った作品を作る。 2.職種毎に特化した各自のPR作品を制作。 3.各自のゲーム企画したゲームの可視化、グラフィックでの説明。									
学習目標 (到達目標)	ゲームグラフィック、グラフィックデザインに共通する視覚伝達を理解し、画面構成力を高める。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	ゲーム業界研究応用(1)			ゲーム業界の特色、業種、職種について確認						
2	ゲーム業界研究応用(2)			各自の進路毎に業界研究し職種について理解を深める						
3	グラフィックデザイン応用(1)ポスターの企画デザイン			ゲームポスターの広告を企画、ラフデザインの作成						
4	グラフィックデザイン応用(2)ポスターの企画デザイン			CG素材の加工、合成、レイアウト作成する						
5	グラフィックデザイン応用(3)ポスターの企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
6	グラフィックデザイン応用(4)イラスト画集の企画デザイン			画集の企画とそのラフデザインの作成						
7	グラフィックデザイン応用(5)イラスト画集の企画デザイン			イラスト素材のトリミング、レイアウト作成する						
8	グラフィックデザイン応用(6)イラスト画集の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
9	グラフィックデザイン応用(7)ゲーム説明書のデザイン			ゲームの遊び方を視的に分かり易くデザインする						
10	グラフィックデザイン応用(8)ゲーム説明書のデザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、紙面のデザイン						
11	グラフィックデザイン応用(9)ゲーム説明書のデザイン			ゲーム画像のトリミング、レイアウト作成する						
12	グラフィックデザイン応用(10)ゲーム説明書のデザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
13	グラフィックデザイン応用 最終課題(1)企画			チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施。各専門職毎に担当するパートを決定						
14	グラフィックデザイン応用 最終課題(2)デザイン制作			各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンプの作成						
15	グラフィックデザイン応用 最終課題(3)プレゼンテーション			制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	キャラクターデザインIII			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームのキャラクター三面図から3DCGモデルを起こす制作を実習形式で習得。									
学習目標 (到達目標)	キャラクターデザインの手法を学び、それらを3DCGで表現できる表現力を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	キャラクターデザインの教科書、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(1)			ゲームのキャラクター三面図の作成						
2	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(2)			三面図から3DCGモデルを起こす制作を実習						
3	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(3)			全身のモデリング作業						
4	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(4)			細部のモデリング・ディテール制作						
5	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(5)			Mayaのボーン設定、リギングの理解						
6	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(6)			Maya、リギングの練習						
7	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(7)			MayaのHumanIk、理解						
8	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(8)			Mayaのコントロールリグ						
9	Mayaを使用したキャラクターデザインの演習(9)			3DCGキャラクターモデリングの仕上げ作業						
10	最終課題	ゲームキャラクター制作実習(1)		最終課題	コンセプトデザイン					
11	最終課題	ゲームキャラクター制作実習(2)		最終課題	モデリング作業(1)					
12	最終課題	ゲームキャラクター制作実習(3)		最終課題	モデリング作業(2)					
13	最終課題	ゲームキャラクター制作実習(4)		最終課題	テクスチャ制作					
14	最終課題	ゲームキャラクター制作実習(5)		最終課題	ボーンの調整、仕上げ					
15	最終課題	ゲームキャラクターモーション完成発表		最終課題	作品完成、プレゼンテーション					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ゲームイラストⅢ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲームのキャラクター、イラスト制作を実習形式で習得。 2.キャラクター作画、背景作画を学び、それらをCGで表現できる基礎力を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)	ゲーム制作において求められる、世界観にあったキャラクターや背景のアートワークを理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	キャラクターデザインの教科書、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	ゲームイラスト作画練習 CGブラシ塗り(1)			ブラシの設定、柔らかなタッチについての理解						
2	ゲームイラスト作画練習 CGブラシ塗り(2)			ぼかし、グラデーションをコントロールする						
3	ゲームイラスト作画練習 アニメ塗り(1)			エッジのはっきりした陰影でフォルムを調整する						
4	ゲームイラスト作画練習 アニメ塗り(2)			ハイライト、影の重ね方を理解する						
5	ゲームイラスト作画練習 厚塗り(1)			筆跡を活かしたタッチ、作画の練習						
6	ゲームイラスト作画練習 厚塗り(2)			暗い色から明るい色の塗り重ねの練習						
7	ゲームイラスト作画練習 テクスチャ効果			テクスチャの効果的な使用を練習する						
8	ゲームイラストの演習 背景作画(1)			背景のアートワーク、イメージ画の作成						
9	ゲームイラストの演習 背景作画(2)			世界観のデザイン、建物のCG制作演習						
10	ゲームイラストの演習 背景作画(3)			背景画のCGデザイン、仕上げ制作演習						
11	ゲームイラストの演習 背景作画(4)			ゲームイラストの完成、コンセプト発表						
12	最終課題。ゲームイラストの制作(1)			アートワーク、世界観のラフデザイン						
13	最終課題。ゲームイラストの制作(2)			ゲームイラストのデジタル作画作業						
14	最終課題。ゲームイラストの制作(3)			ゲームイラストの経過発表、チェック、修正作業						
15	最終課題。ゲームイラストの制作(4)			ゲームイラスト完成、クラス内発表、応募						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デッサンⅢ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.イメージのアウトプットをドローイングを通じて身に付ける。 2.アートワークの基礎、作品制作における世界観作りを演習を通じて学ぶ。									
学習目標 (到達目標)	CG制作において求められる、基礎的な立体表現、空間表現、光と影をデッサンを通じて理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	いちばんていねいな、基本のデッサン									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	画力向上のための作画練習(1)			目の前にある対象を線画としてシンプルに描く						
2	画力向上のための作画練習(2)			頭の中にあるイメージを鉛筆で表現する						
3	画力向上のための作画練習(3)			抽象的な図像を描く練習						
4	画力向上のための作画練習(4)			キーワードを即興で描く練習						
5	画力向上のための作画練習(5)			自己表現手段としてのドローイング						
6	画力向上のための作画練習(6)			瞬間の感覚をダイレクトに表現する練習						
7	画力向上のための作画練習(7)			CG作品を想定したアートワークの練習						
8	アートワークのための作画練習(1)			イメージを形にするアートワーク基礎						
9	アートワークのための作画練習(2)			イメージを形にするアートワーク応用						
10	アートワークのための作画練習(3)			色彩のアートワーク 補色						
11	アートワークのための作画練習(4)			色彩のアートワーク 色彩遠近法						
12	アートワークのための作画練習(5)			色彩のアートワーク カラーイメージ						
13	アートワークのための作画練習(6)			CG作品を想定した世界観のアートワーク ラフ						
14	アートワークのための作画練習(7)			CG作品を想定した世界観のアートワーク カンプ						
15	アートワークのための作画練習(8)			CG作品を想定した世界観のアートワーク 完成						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナーIII			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	無					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期	○				
授業概要、目的、授業の進め方	1.業界研究と自己の強み、弱みを明確にして企業PRに備える。 2.各自の進路に合った、業界別ポートフォリオの作成 3.面接、作品のプレゼンテーションを訓練する。									
学習目標 (到達目標)	面接試験対策、志望動機作成、就職活動の準備									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの過去の求人、受験企業の資料、履歴書サンプルその他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	業界研究(1)			業界毎の特色、業種、職種について理解						
2	業界研究(2)			各自の進路毎に業界研究し職種について理解を深める						
3	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(1)			業界、職種に合った、ポートフォリオの準備						
4	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(2)			ポートフォリオ構成、志望動機の下書き開始						
5	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(3)			ポートフォリオ、志望動機の作成						
6	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(4)			ポートフォリオ構成、志望動機の完成						
7	面接試験対策、志望動機作成(1)			ビジネスマナー、挨拶の練習、志望動機の作成						
8	面接試験対策、志望動機作成(2)			実際の就職試験を想定した模擬試験の実施						
9	面接試験対策、志望動機作成(3)			模擬試験の実施とフィードバック						
10	面接試験対策、プレゼンテーション(1)			作品のコンセプトシート作成						
11	面接試験対策、プレゼンテーション(2)			作品のプレゼンテーション・グループワーク						
12	面接試験対策、プレゼンテーション(3)			実際の作品発表を想定したプレゼンテーションの実施						
13	面接試験対策、実践(1)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(1)						
14	面接試験対策、実践(2)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(2)						
15	面接試験対策、実践(3)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(3)						
16	面接試験対策、実践(4)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(4)						
17	面接試験対策、実践(5)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(5)						
18	レポート作成			最終課題として、就職実務についてのレポートを作成						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価のレポート提出は、作成期間内での提出、課題テーマ毎の内容で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	グループ制作演習			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	150	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期		○			
授業概要、目的、授業の進め方	1.進級生、卒年次生の連携で、実際の仕事を想定してゲームを制作する。 2.プログラムコースと共同で制作。仕事と同様に制作チェックを受けながらクオリティを上げる。 3.外部でおこなわれる各種イベントに展示する事を目標に作品を制作する。									
学習目標 (到達目標)	進級生、卒年次生のグループワークで作品を制作。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する作品を完成させる。チーム制作の体験をする事で職業訓練をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ説明会・ミーティング			制作するゲームについての説明会を実施。						
2	ラフデザイン			企画を基にラフデザインを作成する						
3	アートワーク、素材作成(1)			キャラクターのラフデザイン作業						
4	アートワーク、素材作成(2)			背景のラフデザイン作業						
5	α制作・各種素材ラフ制作			UIデザイン、各種ゲーム素材のラフ制作						
6	α制作・途中経過発表			α版、制作チェック						
7	α版修正、素材作成(1)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(1)						
8	α版修正、素材作成(2)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(2)						
9	α版完成			α版完成、調整、制作チェック						
10	β版作成			β版素材作成・デザイン作業						
11	β版作成・途中経過発表			エフェクトと各種素材のセットアップ						
12	β版修正作業			β版素材作成・修正、デザイン作業						
13	β版完成・途中経過発表			β版完成、最終調整、最終チェック						
14	最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業						
15	作品発表・展示			東京ゲームショウなど各種イベントで展示発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								



②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCGIV			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用される3ds Maxによる3DCGの応用、実践。 2.3 DCGのアニメーションを実習形式で制作する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したアニメーションをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	集大成となる3 DCGを使用したモデリングとCGアニメーションの完成。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	3ds Max 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (1)			3ds Maxのモデリングのためのラフデザイン						
2	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (2)			三面図からのモデリング						
3	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (3)			ディテールの作り込み						
4	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (4)			アニメーションコントロールの実践						
5	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (5)			ビューポートコントロール、座標系の活用						
6	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (6)			オブジェクトの移動、変換ギズモの位置の実践						
7	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (7)			複数のオブジェクトの複製、間隔ツールの実践						
8	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (8)			オブジェクトのグループ設定、リンクの設定						
9	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (1)			リアル造形のキャラクターモデリング (1)						
10	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (2)			リアル造形のキャラクターモデリング (2)						
11	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (3)			3ds Maxモーション作成 (1)						
12	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (4)			3ds Maxモーション作成 (2)						
13	最終課題 CGデザイン、モーション集の作成 (1)			3ds Maxによるモデリング作業						
14	最終課題 CGデザイン、モーション集の作成 (2)			3ds Maxによるモーション作業						
15	最終課題 CGデザイン、モーション集の完成 (3)			最終課題 CG作品を完成、プレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	デザインワークⅣ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	三年次に習得したグラフィックデザインの応用。少人数グループでより実践的なグラフィックデザインの課題制作に取り組む。デザイン作業を通じて、実際の仕事と同様にチーム力や、プレゼンテーション能力も磨きま									
学習目標 (到達目標)	CG画像素材を活かしたグラフィックデザインの作品集の作成。三年次までに学んだスキルを活かし、多彩な作品を作る事でデザインセンスを養う。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	業界、グラフィックデザイン分野で使用するCGソフト（Illustrator/Photoshop）のサンプルデータ、資料など									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	グラフィックデザイン応用（1）ポスターの企画デザイン			ゲームポスターの広告を企画、ラフデザインの作成						
2	グラフィックデザイン応用（2）ポスターの企画デザイン			CG素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	グラフィックデザイン応用（3）ポスターの企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
4	グラフィックデザイン応用（4）イラスト画集の企画デザイン			画集の企画とそのラフデザインの作成						
5	グラフィックデザイン応用（5）イラスト画集の企画デザイン			イラスト素材のトリミング、レイアウト作成する						
6	グラフィックデザイン応用（6）イラスト画集の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
7	グラフィックデザイン応用（7）ゲーム説明書のデザイン			ゲームの遊び方を視的に分かり易くデザインする						
8	グラフィックデザイン応用（8）ゲーム説明書のデザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、紙面のデザイン						
9	グラフィックデザイン応用（9）ゲーム説明書のデザイン			素材用ゲームキャラクターの作成						
10	グラフィックデザイン応用（10）ゲーム説明書のデザイン			素材用ゲーム背景の作成						
11	グラフィックデザイン応用（11）ゲーム説明書のデザイン			ゲーム画像のトリミング、レイアウト作成する						
12	グラフィックデザイン応用（12）ゲーム説明書のデザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
13	グラフィックデザイン応用 最終課題（1）企画			チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施。各専門職毎に担当するパートを決定						
14	グラフィックデザイン応用 最終課題（2）デザイン制作			各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンパの作成						
15	グラフィックデザイン応用 最終課題（3）プレゼンテーション			制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	キャラクターデザインⅣ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームのキャラクター三面図から3DCGモデルを起こす制作を実習の応用。									
学習目標 (到達目標)	三年次の応用。繰り返し作画することでクオリティと制作スピードの向上を目指す。様々なキャラクターを3DCGで表現できる表現力を身に付ける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	キャラクターデザインの教科書、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(1)			リアル等身のゲームキャラクター、三面図の作成						
2	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(2)			三面図から3DCGモデルを起こす制作を実習						
3	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(3)			全身のモデリング作業						
4	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(4)			細部のモデリング・ディテール制作						
5	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(5)			Mayaのボーン設定、リギングの理解						
6	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(6)			Maya、リギングの練習						
7	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(7)			MayaのHumanlk、理解						
8	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(8)			Mayaのコントロールリグ						
9	Mayaを使用したキャラクターデザインの応用(9)			3DCGキャラクターモデリングの仕上げ作業						
10	最終課題	ゲームキャラクター制作実習 応用(1)		最終課題	コンセプトデザイン					
11	最終課題	ゲームキャラクター制作実習 応用(2)		最終課題	モデリング作業(1)					
12	最終課題	ゲームキャラクター制作実習 応用(3)		最終課題	モデリング作業(2)					
13	最終課題	ゲームキャラクター制作実習 応用(4)		最終課題	テクスチャ制作					
14	最終課題	ゲームキャラクター制作実習 応用(5)		最終課題	ボーンの調整、仕上げ					
15	最終課題	ゲームキャラクターモーション完成発表		最終課題	作品完成、プレゼンテーション					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

科目名	デッサンⅣ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.鉛筆スケッチの習得。 2.実技試験の準備対策。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。									
学習目標 (到達目標)	三年次のデッサンの応用として、静物を素描で描き上げる力を身につける。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デッサンの基本、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	作画の基本、三年次の振り返り			観察力の向上、素描の復習						
2	デッサン応用 静物スケッチ (1)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
3	デッサン応用 静物スケッチ (2)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
4	デッサン応用 静物スケッチ (3)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
5	デッサン応用 静物スケッチ (4)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
6	デッサン応用 静物スケッチ (5)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
7	デッサン応用 静物スケッチ (6)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
8	デッサン応用 静物スケッチ (7)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
9	デッサン応用 静物スケッチ (8)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
10	デッサン応用 静物スケッチ (9)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
11	デッサン応用 静物スケッチ (10)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
12	デッサン応用 静物スケッチ (11)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる						
13	最終課題 (1)			静物スケッチ 作品制作 (1)						
14	最終課題 (2)			静物スケッチ 作品制作 (2)						
15	最終課題 (3)			静物スケッチ 作品制作・発表 (3)						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ゲームイラストIV			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲームのキャラクター、イラスト制作を実習形式で習得。 2.キャラクター作画、背景作画の実習、多彩な表現ができる応用力を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)	三年次の応用。繰り返し作画することでクオリティと制作スピードの向上を目指す。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	キャラクターデザインの教科書、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	ゲームイラスト作画応用 CGブラシ塗り(1)			ブラシの設定、柔らかなタッチの実践						
2	ゲームイラスト作画応用 CGブラシ塗り(2)			ぼかし、グラデーションの実践						
3	ゲームイラスト作画応用 アニメ塗り(1)			エッジのはっきりした陰影でフォルムを調整する						
4	ゲームイラスト作画応用 アニメ塗り(2)			ハイライト、影の重ね方を理解する						
5	ゲームイラスト作画応用 厚塗り(1)			筆跡を活かしたタッチ、作画の練習						
6	ゲームイラスト作画応用 厚塗り(2)			暗い色から明るい色の塗り重ねの練習						
7	ゲームイラスト作画応用 テクスチャ効果			テクスチャの効果的な使用を練習する						
8	ゲームイラストの応用 背景作画(1)			背景のアートワーク、イメージ画の作成						
9	ゲームイラストの応用 背景作画(2)			世界観のデザイン、建物のCG制作演習						
10	ゲームイラストの応用 背景作画(3)			背景画のCGデザイン、仕上げ制作演習						
11	ゲームイラストの応用 背景作画(4)			ゲームイラストの完成、コンセプト発表						
12	最終課題。ゲームイラストの制作(1)			アートワーク、世界観のラフデザイン						
13	最終課題。ゲームイラストの制作(2)			ゲームイラストのデジタル作画作業						
14	最終課題。ゲームイラストの制作(3)			ゲームイラストの経過発表、チェック、修正作業						
15	最終課題。ゲームイラストの制作(4)			ゲームイラスト完成、クラス内発表、応募						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナーⅣ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	無					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	84	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期	○				
授業概要、目的、授業の進め方	1.日常生活において著作物を扱う際、トラブルを起こさないために知っておきたい著作権制度の初歩的・入門的知識を持っている。 2.著作物とは何か、著作権とはどのような権利かを知っている。 3.利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。									
学習目標 (到達目標)	ビジネス著作権検定 BASIC 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC 初級 公式テキスト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	著作権とは何か			指定教科書P1～P6						
2	著作権で保護されるもの			指定教科書P7～P22						
3	著作権はだれが持つ			指定教科書P23～P30						
4	著作権の内容			指定教科書P31～P62						
5	著作権はいつまで保護される			指定教科書P63～P72						
6	他人の著作物は勝手に使えない			指定教科書P73～P82						
7	勝手に使える場合がある			指定教科書P83～P116						
8	著作物を伝達する者を保護する制度			指定教科書P117～P132						
9	脚気に使うとどうなるか			指定教科書P133～P148						
10	著作権に関連する制度			指定教科書P149～P158						
11	問題答練			プリントを使用。模擬試験を実施。						
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18				過去問題の模擬試験実施						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	グループ制作演習			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	150	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期		○			
授業概要、目的、授業の進め方	<p>1.進級生、卒年次生の連携で、実際の仕事を想定してゲームを制作する。</p> <p>2.プログラムコースと共同で制作。仕事と同様に制作チェックを受けながらクオリティを上げる。</p> <p>3.外部でおこなわれる各種イベントに展示する事を目標に作品を制作する。</p>									
学習目標 (到達目標)	進級生、卒年次生のグループワークで作品を制作。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する作品を完成させる。チーム制作の体験をする事で職業訓練をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ説明会・ミーティング			制作するゲームについての説明会を実施。						
2	ラフデザイン			企画を基にラフデザインを作成する						
3	アートワーク、素材作成(1)			キャラクターのラフデザイン作業						
4	アートワーク、素材作成(2)			背景のラフデザイン作業						
5	α制作・各種素材ラフ制作			UIデザイン、各種ゲーム素材のラフ制作						
6	α制作・途中経過発表			α版、制作チェック						
7	α版修正、素材作成(1)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(1)						
8	α版修正、素材作成(2)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(2)						
9	α版完成			α版完成、調整、制作チェック						
10	β版作成			β版素材作成・デザイン作業						
11	β版作成・途中経過発表			エフェクトと各種素材のセットアップ						
12	β版修正作業			β版素材作成・修正、デザイン作業						
13	β版完成・途中経過発表			β版完成、最終調整、最終チェック						
14	最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業						
15	作品発表・展示			東京ゲームショウなど各種イベントで展示発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								