科目名	３ＤＣＧＩ			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	キャラクターデザイン科 3年制			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）	３DCGソフトMayaの基本操作、ツールの練習
2	３DCGソフトのツール操作（２）	３DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習
3	３DCGソフトのツール操作（３）	４DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習
4	３DCGソフトのツール操作（４）	５DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習
5	３DCGソフトのツール操作（５）	６DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習
6	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（１）	３DCGソフトMayaのモーションの基礎練習
7	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（２）	４DCGソフトMayaのモーションの基礎練習
8	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（３）	５DCGソフトMayaのモーションの基礎練習
9	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（４）	６DCGソフトMayaのモーションの基礎練習
10	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（５）	７DCGソフトMayaのモーションの基礎練習
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

科目名	専攻作品制作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	キャラクターデザイン科 3年制			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.各自の専攻するコースに特化した役割分担をして、共同でゲーム制作をする。 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一つの作品を完成させる。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する。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

科目名	専攻作品制作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	キャラクターデザイン科 3年制			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.各自の専攻するコースに特化した役割分担をして、共同でゲーム制作をする。 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	業界研究応用（1）	業界毎の特色、業種、職種について確認
2	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	業界研究応用（3）	業界、職種に合った、ポートフォリオの準備
4	進路別ポートフォリオの作成　応用（1）	二年次ポートフォリオ構成、下書き開始
5	進路別ポートフォリオの作成　応用（2）	職種、進路毎の作品素材作成（1）
6	進路別ポートフォリオの作成　応用（3）	職種、進路毎の作品素材作成（2）
7	進路別ポートフォリオの作成　応用（4）	職種、進路毎の作品素材作成（3）
8	進路別ポートフォリオの作成　応用（5）	職種、進路毎の作品素材作成（4）
9	進路別ポートフォリオの作成　応用（6）	ポートフォリオの編集、出力作業
10	進路別ポートフォリオの完成、発表	ポートフォリオのコンセプトを発表
11	履歴書、業界別志望動機の作成	履歴書、業界別志望動機の執筆、面接準備
12	面接試験対策、志望動機作成（1）	ビジネスマー、挨拶の練習、志望動機の作成
13	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
14	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
15	最終課題　レポート作成	業界の現状、求められる人材についてのレポート発表

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