

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2GG110102
開講期	1期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	2DCG I			担当者	西村 圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop / Illustrator / Clipstudio Paint						
科目概要	<p>■イラスト制作ソフトの基本的な利用方法を学び、2DCGを制作する基本操作ができるようになる。またパス機能について知り、CG制作に利用できるようになる。</p> <p>■ローカルエリアネットワークについて初歩的な知識を学びファイルサーバーを利用したファイルの管理ができるようになる。</p>						
到達目標	<p>①Photoshopの基本操作を習得し、デザイン制作ができる。</p> <p>②ペンタブレットの利用方法を理解し、レイヤーや描画モードを利用したイラストレーションの作成ができるようになる。</p> <p>③ローカルエリアネットワークについて初歩的な知識と利用方法を習得しファイルサーバーを利用して授業課題の管理ができるようになる。</p>						
評価方法	<p>①授業内課題の提出 評価項目：レイヤーを使った作品が仕様通り完成し、提出されているか</p> <p>②成果物の発表 評価項目：作品を適切に説明できているか、作品が完成しているか</p> <p>③提出物 評価項目：提出形式、命名方法など、指示通りの提出ができるか</p>						
課題に対する フィードバック	発表会での講評を実施／発表会評価アンケート結果の公開						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ローカル・サーバーPCへのログイン方法</li> <li>■Photoshopの基本操作</li> <li>■サーバー利用方法</li> </ul>	①授業の進め方 ②評価方法 ③ログイン方法について ④レイヤーと描画 ⑤解像度 ⑥RGBとCMYKモード、Photoshopの編集モードについて ⑤ぼかし ⑥アンシャープマスク ⑦画像ファイルの種類 ⑧IPアドレス ⑨サーバーとクライアントについて	
2	■キャラクタ制作	①人体の基本的な比率 ②キャラクター制作の手順	
3	■背景制作	①厚塗りの基本 ②カラースクリプト	
4	■エフェクト制作	①エフェクト模写 ②ブラシ制作 ③レイヤーブレンドモード	
5	■アイコン制作	①Illustratorについて ②視認性と配色	
6	■UI制作	①ワイヤーフレームの配置 ②レイヤー効果	
7	■DTP	①レイアウトの基礎知識 ②ユーザを想定した企画の仕方 ③Illustratorを用いた素材制作	
8	■課題選択	実習	
9	■制作	実習	
10	■制作	実習	
11	■制作	実習	
12	■制作	実習	
13	■制作	実習	
14	■制作	実習	
15	■発表準備	①プレゼンの基本レクチャー	
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>■発表</li> <li>■課題提出</li> </ul>	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG110201
開講期	1期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG I			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	エンターテインメント業界で使用される3DCGソフトの基本的な使用方法を学ぶ。						
到達目標	3DCGソフトの基礎的な使用方法を覚える。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、作成物の提出のうえ、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	今後の進路により、必要となる改善点を講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イントロダクション	基礎用語を学ぶ	
1	Mayaの基礎	基本オペレーションを学ぶ	
2	モデリング	ポリゴンモデリングを学ぶ	
2	モデリング2	モデリングに用いるツールを学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル	シェーディングの基礎を学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル2	テクスチャの基礎を学ぶ	
4	レンダリング	レンダリングの基礎を学ぶ	
4	アニメーション	キーフレームアニメーションを学ぶ	
5	アニメーション2	キャラクターアニメーションを学ぶ	
5	リギング	スケルトン構造を学ぶ	
6	リギング2	humanIKを学ぶ	
6	ローポリゴンキャラクターモデリング	キャラクターデザインを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング2	キャラクターのモデリングを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング3	UV展開を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング4	テクスチャ作成を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング5	キャラクターにリギング、レンダリングをする	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG110301
開講期	1期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	映像処理Ⅰ			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects						
科目概要	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の基本操作、技術のベースを習得						
到達目標	AfterEffectsで映像加工を行い簡単な映像作品を制作、提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、提出されたオリジナルムービーの演出及び表現ができているかを評価する						
課題に対する フィードバック	より表現したい映像へ近づけるための改善点を指摘する						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	AfterEffectsの構成 アニメーションの設定	動画制作の流れ。画面構成、操作方法。用語解説。 トランスフォーム・キーフレームの設定。	
2	基本機能の説明 レイヤー、マスク	アルファマット、ペアレント、カットの説明。 レイヤー、マスクの仕組みについて。	
3	実写合成	SABERによる実写映像エフェクト合成。 MochaAEによる実写トラッキング合成。	
4	音声データ	オーディオファイルの扱い方。 オーディオスペクトラム。	
5	モーショングラフィックス	シェイプレイヤー、各パラメーターの設定。 グラフエディタによるフレーム補間の違い。	
6	パペットピンツール	Photoshopを使用した画像のレイヤー分け。 パペットピンツールの使用方法。	
7	課題制作	演出の設定、映像制作。	
8	課題制作	映像制作、レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG110401
開講期	I期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ITリテラシー			担当者	平ノ上政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	情報リテラシー入門2023年版（日経BP社）						
科目概要	<p>コンピュータを使う上で、知っておくべき事柄について学習する。主にソフトウェアに関する内容が中心でOSの役割やソフトウェアの分類などについて重点的に学ぶ。また、CG/デザイン系のコースに在籍する上で必要なマルチメディアの知識についても学習していく。</p>						
到達目標	<p>①最低限のIT用語を理解し、指示通りにコンピュータが操作できる ②IT業界の動向などを知り、ICTを活用することができる</p>						
評価方法	筆記試験を実施し、用語などの理解度を確認する。概ね60%以上の正答をもって単位を認定する。						
課題に対する フィードバック	試験問題の模範解答を配布し、間違った箇所を復習させる						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	第5章 情報とデータ	ビットとバイト 基数変換 (2進数、16進数)	プリント 使用
2	第5章 情報とデータ	基数変換 (2進数、8進数) 文字コード	プリント 使用
3	第5章 情報とデータ	フォントについて 明朝体、ゴシック体のフォントの種類	プリント 使用
4	第5章 情報とデータ	サンプリング (標本化、量子化、符号化) 画像・動画ファイルについて RGBとCMYK	
5	第1章 パソコンの基本操作	ファイルとフォルダ 拡張子 ファイルの圧縮と展開	
6	第4章 コンピュータ	コンピュータの基本要素 パソコンの内部 ストレージ (主記憶装置、補助記憶装置)	パソコン 分解
7	第4章 コンピュータ 第2章 情報セキュリティ	オペレーティングシステム (OS) プログラミング言語 著作権	
8	第3章 ネットワークの利用	情報倫理とネットワーク利用の心得 パスワード 電子メール	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG110501
開講期	I期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	イラスト/クロッキー			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。使用する道具はボールペンとし、不可逆性の特性を利用し、緊張感ある一筆を目的とする						
到達目標	・よりボールペンを大胆に乗せていくことができるようにする。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサン（選択）の受講</li> <li>・デッサンⅠの受講</li> <li>・デッサンⅡの受講</li> </ul>						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実習①	クロッキーで手をトレース {片手/両手}	
2	実習②	クロッキーで手をトレース {複数}	
3	実習③	課題①を選択し、ボールペンで演習☒ ☒	
4	実習④	前回は引き続き演習☒ ☒	
5	実習⑤	前回は引き続き演習その後提出	
6	実習⑥	課題②を選択し、ボールペンで演習	
7	実習⑦	前回は引き続き演習	
8	実習⑧	前回は引き続き演習その後提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG110601
開講期	I期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	コンピューター実習			担当者	関口 幸治		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Windows11 パーフェクトブック (インプレス)						
科目概要	Windows11の操作の基本から、セキュリティやユーザアカウントの設定のほかインターネットや音楽、写真、動画の利用について解説する。 テキストを使って重要な言葉や操作についてアンダーラインを引かせながら実習を行う。また、タイピングソフトを利用してタイピング速度の向上を図り、テレワークに対応できる学生を育成する。						
到達目標	タイピングやデータの保存、USBメモリの取扱い方法など基本操作をはじめ、Windows11を最新の状態に保つなどパソコンのセキュリティ管理やテレワークに対して各自が、自信を持つことができるようになる。						
評価方法	統一試験を実施してテストの結果で評価する。 80点以上 優 70点以上 良 60点以上 可 60未満 不可						
課題に対する フィードバック	統一試験の結果を学生に返却して学習の理解度を認識してもらう。なお評価方法で不可になった学生には追試を行い、規定の点数が取れるまで追試を行い理解度の向上を図る。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	使いはじめ基本ワザ	Windows11の特長・Micorsoftアカウント	1章
2	起動と終了、使い始め便利ワザ	設定とコントロールパネル・ロックとサインアウト・夜間モード・画面の明るさを細かく調整・入力切替	2章
3	デスクトップとスタートメニューのワザ	アプリを見つける・最近使ったファイル・ショートカットの追加・通知センター・通知をオフ	3章
4	ファイルとフォルダの活用ワザ	作成日時やサイズの確認・複数ファイルの選択・新しいフォルダの作成・OneDrive	4章
5	インターネットを活用するワザ	Wi-Fi規格の違い・Edgeの特徴・履歴を自動的に消す・キーワード検索・カメラやマイク・Teamsアプリ	5章
6	メールを使いこなすワザ	メールを利用する・CC,BCCの違い・Outlook.comの活用	7章
	アプリを活用するワザ	使いたいアプリ・ユーザーアカウント制御	8章
7	写真・音楽・動画の便利ワザ	デジタルカメラの写真・WindowsMediaPlayer・	9章
	周辺機器、メディアの活用ワザ	写真をメールやSNSで共有・動画配信サービス	10章
8	セキュリティとメンテナンスの便利ワザ	セキュリティ対策ソフト・個人情報を送信する時の注意点・更新プログラム・最適化・リカバリ	11章

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	選択	単位数	1	科目コード	2GG110701
開講期	I期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	文書作法			担当者	芝 弓子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ビジネス文書検定受験ガイド3級（早稲田教育出版） 本校作成ワーク						
科目概要	就職活動をはじめ、社会人になってからも使う機会の多いビジネス文書の基本構造と作成についての基礎知識を身に付ける。過去問題と本校学生の苦手分野から構成された本校作成ワークに取り組みながら、適宜検定の過去問題を取り入れ、ビジネス文書3級の合格を目指す。						
到達目標	<p>実務に役立つ文書作成技能について、知識と基本技能との基本を身に付けていることにより、上司の指示に従って、普通の文書を正しく理解し、作成することができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用字や用語、書式を理解する。</li> <li>2. 正確な文章、分かりやすい文章、礼儀正しい文章が書ける</li> <li>3. 社内文書、社外文書、郵便知識を含む文書の取り扱いについて知っている。</li> </ol>						
評価方法	公益財団法人実務技能検定協会が実施する「ビジネス文書検定3級」の 合否により、主に成績を付けるが、授業で使用するワークの提出評価、授業中に行う小テストの得点など総合的に判断して評価する。						
課題に対する フィードバック	検定結果を返却し、知識不足や学習不足の部分を再確認させる。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	学習したことを、普段の学校生活や来年次の就職活動に活かそうと考えて受講することが望ましい。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ビジネス文書とは 表示技能①	ビジネス文書の概説 漢字表記	
2	表記技能②	漢字表記（送り仮名、同音異義語など） 漢数字の使い方	
3	表記技能③	文のねじれ（よじれ） ビジネス文書の基本的構成	地名・県庁 所在地テス
4	社内通信文書①	敬語、表記、表題、箇条書き	
5	社内通信文書② 社外通信文書①	箇条書きの応用 表記、表題	
6	社外通信文書② 社外通信文書③	社外文書作成 帳票、郵便知識、様式	
7	過去問題演習①	過去問題のポイント解説	過去問題演習
8	過去問題演習②	過去問題のポイント解説	過去問題演習

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG110801
開講期	I期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサン基礎			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめてのデッサンの授業ということでまず道具に慣れる。</li> <li>・クロッキーを中心に行うことにより「素早く手を動かす」ことに慣れる。</li> <li>・一旦おおまかな形状でとらえ、それを徐々に細かくしていく手順を身につける。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方	デッサンの目的・用具の説明 基本的な鉛筆の使い方	
2	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
3	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
4	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
5	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
6	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
7	人物のプロポーション	人物の全身のプロポーションについて説明を受け、「ひな形」で表現する。	
8	人物クロッキー	学生が順番にポーズをとり、それをクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG120102
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	2DCG II			担当者	西村 圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop / Illustrator / Clipstudio Paint						
科目概要	<p>■デザイナーとして必要になる基礎知識、観察力、思考力、表現力、情報収集方法を学び、クリエイティブインテリジェンスを高める方法を学ぶ。</p> <p>■マインドマップを利用したデザインの手法を学び、要求定義に従ったデジタルデザインを行う。作成したデザインのプレゼン資料を作成する。</p> <p>■Photoshopを使った画像加工の手法を学ぶ。</p> <p>■デジタルツールでのオリジナル作品の作成を行う。</p>						
到達目標	<p>①デザイナーとして必要な心構えと考え方を学び、情報収集から資料作成までの工程を学ぶ。</p> <p>②要求定義に従ったキャラクターデザイン／グラフィックデザインができるようになる。</p> <p>③Photoshopを利用した画像加工について理解を深める。</p>						
評価方法	<p>①制作作品の提出 評価項目：資料作成、作品の完成度、プレゼンボードの完成度</p> <p>②発表 評価項目：発表の作法を守れているか、作品の目的や意図を説明できているか</p>						
課題に対する フィードバック	提出課題の講評を実施／発表会評価アンケート結果の公開						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	2DCG I の受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■デジタルデザイン1	①マインドマップ（理論） ②マインドマップ（演習）	
2	■デジタルデザイン2	①作成するキャラクターのマインドマップを作成する。	
3	■ものづくりが上手くなる秘訣	表現の基礎となる観察の重要性を理解、資料収集の重要性を理解する。	
4	■デジタルデザイン3	①アイデアスケッチ ②ラフ作成	
5	■デジタルデザイン4	作画	
6	■デジタルデザイン5	作画	
7	■デジタルデザイン6	添削、修正	
8	■デジタルデザイン7	添削、修正	
9	■デジタルデザイン8	添削、修正	
10	■デジタルデザイン9	添削、修正	
11	■画像加工1	プレゼンボード制作のためのDTP操作基礎	
12	■デジタルデザイン10	添削、修正	
13	■デジタルデザイン11	添削、修正	
14	■デジタルデザイン12	添削、修正	
15	■発表会1	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会
16	■発表会2	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG120202
開講期	Ⅱ期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG Ⅱ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	デザイナーとして必要になる基礎知識、観察力、思考力、表現力、情報収集方法を学び、クリエイティブインテリジェンスを高める方法を学ぶ。						
到達目標	デザイナーとして必要な心構えと考え方を学び、情報収集から資料作成までの工程を学ぶ。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	各講義で出される課題を講評し、優秀な回答を紹介する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG Ⅰ 受講済みであること。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ものづくりが上手くなる秘訣	表現の基礎となる観察の重要性を理解、資料収集の重要性を理解する。	
2	情報伝達としてのキャラクターデザイン	キャラクターのビジュアルに含まれる、キーワードを理解し、イメージキーワードライブラリを作成する	
3	ディレクションとは	デザインを制作するにあたりユーザーに訴求する方向性を考え、デザインするという事を理解する。	
4	人体の基礎知識	キャラクターを描くために知っておくべき人体の構造、特に「骨」について研究する	
5	CG映像企画	チームでのCG制作に向け短時間で表現できる映像の企画をする	
6	CG映像企画2	企画内容をまとめ、担当や作成工程を決め、発表用にまとめる	
7	CG映像絵コンテ制作	映像のカメラワークやアニメーションを含めた表現内容を決める	
8	CG映像キャラクター練習	映像で使用するシンプルなキャラクターをデザインし、設定資料集の制作と資料収集を行う	
9	CG映像キャラクター練習2	3面図を基にキャラクターのモデリングを行う	
10	CG映像キャラクター練習3	3面図を基にキャラクターのモデリングを行う	
11	CG映像キャラクター練習4	キャラクターのUV展開からマテリアルの設定を行う	
12	CG映像キャラクター練習5	キャラクターに合わせたスケルトン作成を行う	
13	CG映像キャラクター練習6	スケルトンとのウェイト調整を行いセットアップをする	
14	CG映像キャラクター練習7	キャラクターに簡易アニメーションをつける	
15	CG映像キャラクター練習8	キャラクターをレンダリングし映像にする	
16	発表および講評	作成した映像を発表し講評を受ける	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG120301
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	UIデザインⅠ			担当者	西村圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / LAN環境						
科目概要	■Adobe製品等を利用したユーザーインターフェースの制作工程を学ぶ。						
到達目標	<p>①UI/UXの概要を理解する。</p> <p>②実践的なUX設計と、それを踏まえたUI設計ができる。 実装前提のUX・UI設計を行い、ワイヤーフレームに落とし込むことができる。</p> <p>③実用前提のUIデザインの作成 UI設計に基づく実用想定UIデザイン作成と、パーツ書き出しまでができる。</p>						
評価方法	<p>①授業内課題の提出 評価項目：コンセプト資料と、プロトタイプデータを総合的に評価する</p> <p>②デザインデータの提出 評価項目：デザインに質感表現がされリッチな表現になっているか、データが揃っているか</p> <p>③XDで出力されたプロトタイプURLの提出 評価項目：デモとして動作するか</p>						
課題に対する フィードバック	提出課題に対する講評を行う						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						



太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG120401
開講期	Ⅱ期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサンⅠ			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・比較的単純な形状の石膏像を描くことで、「面」による立体表現の基本を身につける。</li> <li>・鉛筆の硬さや塗り方の使い分けを学ぶ。</li> <li>・複雑な形状をバランスを崩すことなく描写する手法を学ぶ。</li> <li>・左右対称な形状の合理的な形のとり方を学ぶ。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	・デッサン（選択）の受講						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	幾何形石膏デッサン①	幾何形石膏像の形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	幾何形石膏デッサン②	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。	
3	大顔面石膏デッサン①	全体の大まかな形状をとらえ、要点をおさえながら形を具体的にしていく。	
4	大顔面石膏デッサン②	2トーンで大局的な明暗を描写し、徐々に細かな一つ一つの面の塗り分けを行う。	
5	大顔面石膏デッサン③	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。鉛筆の層を重ね、密度を高めていく。	
6	透視図法①	1点透視・2点透視・3点透視の各透視図法について、基本的な作画の手順を実践する。	
7	透視図法②	30cm×30cmの枠を描き、その中に任意の透視図法で直方体を描いていく。	
8	透視図法③	光源を定め、明暗によって立体感や奥行きを表現する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG120501
開講期	Ⅱ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	イラストレーション I			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	鉛筆、水性ペン、コピックスケッチ、ケント紙他						
科目概要	<p>絵画表現であるイラストレーションは、印刷技術や映像技術などメディアの発達によって、現在まで独自の变化を遂げてきた。その多様性や柔軟性がイラストレーションの魅力であり、漫画やアニメーション、ゲームといったコンテンツ表現、キャラクターグッズデザインの表現などに欠かせないものである。</p> <p>本科目は、イラストレーションの現代社会における役割/重要性を理解し、「描く力」を演習を通して得ることを目指す。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 画材の扱い方について理解する。</li> <li>・ 表現方法について理解する。</li> <li>・ 人体の構造について理解を深める。</li> <li>・ デザイン性の高い絵画表現の実践と理解。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術①	イラストレーションについて/線の表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾とデザイン」①	装飾的な絵画表現について/イラストレーションへの応用について/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術②	イラストレーションにおける人体表現について①/人体のプロポーションについて/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾とデザイン」②	デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術③	イラストレーションにおける人体表現について②/顔の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾とデザイン」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術④	イラストレーションにおける人体表現について③/キャラクターにポーズを付けて描く/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG120601
開講期	Ⅱ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	立体造形Ⅰ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	土粘土、塑像道具一式						
科目概要	<p>本科目は、造形表現を通じて「かたちづくる力」と「観察力」を養う。授業内容は、課題制作を主とした、実技形態である。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 道具の扱い方を知る。</li> <li>・ 塑像技術について学ぶ。</li> <li>・ 具象表現、抽象表現を研究し表現する。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「チョコレートデザイン」①	立体造形について/抽象表現について/ブレインストーミング/デザイン案の下書き/	
2	実技課題「チョコレートデザイン」②	土粘土の扱い方/表現の実践	
3	実技課題「チョコレートデザイン」③	作品制作	
4	講評	作品講評	
5	実技課題「静物模写」①	具象表現について/三面図デッサン/粘土の盛り上げ	
6	実技課題「静物模写」②	作品制作	
7	実技課題「静物模写」③	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG120701
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	映像処理Ⅱ			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects						
科目概要	映像制作におけるワークフローを一通り経験する アニメーションの撮影や、エフェクト合成のやり方について学ぶ						
到達目標	アニメーションの撮影・エフェクト合成を行う 自分なりに制作した動画を提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、撮影・エフェクト合成が行われた映像の提出 学んだ内容が活かされているかを評価する						
課題に対する フィードバック	提出データの視認性、演出等の表現方法の確認						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	映像処理Ⅰ (映像編集加工ソフトAfterEffectsの基本操作)						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	アニメーションの撮影	アニメーションの撮影方法について学ぶ。	
2	アニメーションの撮影	アニメーションの撮影方法について学ぶ。	
3	アニメーションの撮影	学んだ知識を活かしアニメーションの撮影制作を行う。	
4	アニメーションの撮影	学んだ知識を活かしアニメーションの撮影制作を行う。	
5	エフェクト合成	エフェクトの合成方法について学ぶ。	
6	エフェクト合成	エフェクトの合成方法について学ぶ。	
7	エフェクト合成	学んだ知識を活かしエフェクトの合成制作を行う。	
8	エフェクト合成	学んだ知識を活かしエフェクトの合成制作を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130101
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	CG制作Ⅰ			担当者	鈴木 岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	CGモデラー、モーショングラフィサーに求められる基礎知識とオペレーション方法を学び、CGモデル制作を行う。						
到達目標	CGソフトを使用しモデルの制作ができる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	作成した作品を各個人もしくはチーム毎に発表し、講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG Ⅲ 受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CG作品企画	チームを制作し、映像作品の企画をする	
2	仕様書作成	企画から必要な要素を定義し、リスト化する	
3	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
4	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
5	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
6	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
7	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
8	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
9	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
10	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
11	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
12	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
13	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
14	ライティング	モデルにライティングを行う	
15	レンダリング	レンダリングを行う	
16	作品発表	完成モデルの発表および講評を行う	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130201
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	映像処理 III			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects、PremierePro						
科目概要	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の応用技術、幅広いエフェクトを学ぶ 学んだ技術を活かし、オリジナルムービーを制作する						
到達目標	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の応用技術、幅広いエフェクトの習得 課題を選択し、オリジナルムービーを仕上げ、提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、授業内で得た知識を活かし、課題内容に沿った映像作品の制作・提出を行う						
課題に対する フィードバック	映像の構成及び演出等の表現方法を指摘						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	映像処理 II						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ 企画書作成	絵コンテの制作方法。 構成を考え、絵コンテ及び企画書を作成する。	
2	3Dトラッキング 課題制作	3Dトラッキングの設定方法。 オリジナルムービー制作。	
3	グリッチノイズ 課題制作	グリッチノイズの制作方法。 オリジナルムービー製作。	
4	3次元レイヤーの概念 課題制作	3Dレイヤー設定。3Dカメラの説明。 オリジナルムービー制作。	
5	映像制作に役立つ複数の手法 課題制作	映像制作における、複数の様々な手法の実践。 オリジナルムービー製作。	
6	カラーグレーディング 課題制作	カラーグレーディングの説明、操作方法。 オリジナルムービー製作。	
7	OBS Studio 課題制作	OBS Studioの使い方。 オリジナルムービー製作。	
8	課題制作 提出	オリジナルムービー製作。 レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG130302
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG Ⅲ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	デザイナーとして必要になる基礎知識、観察力、思考力、表現力、情報収集方法を学び、クリエイティブインテリジェンスを高める方法を学び、CG制作に応用させる方法を学ぶ。						
到達目標	デザイナーとして必要な心構えと考え方を学び、情報収集から資料作成を作成しCGソフトで作成できる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、毎回出される課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	各講義で出される課題を講評し、優秀な回答を紹介する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG Ⅱ を受講済みであること。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コスチュームデザイン	ファッションデザインの潮流を知り、既存ゲームやイラストの引用でないデザインの制作を学ぶ。	
2	カラーデザイン	色彩設計の実例をもとに配色によるキャラクター、ステージの表現を学ぶ。	
3	カメラワーク	黄金比やフットレシー構図などを理解し、パースパワアィブな空間におけるストーリー表現としてのカメラワークを学ぶ。	
4	数字とエンターテインメント	ターゲットとなるユーザーを適切に把握し、チーム制作における情報伝達として具体的な情報を用いる事を学ぶ。	
5	ディレクション	今後行うチームでのCG制作に向け指示や伝達の基本となるコミュニケーションの基礎を学ぶ	
6	CG映像企画2	短時間で表現できる映像の企画内容をまとめ、担当や作成工程を決め、発表用にデータを作成する	
7	CG映像絵コンテ制作	映像のカメラワークやアニメーションを含めた表現内容を決める	
8	CG映像キャラクター演習	映像で使用するシンプルなキャラクターをデザインし、設定資料集の制作と資料収集を行う	
9	CG映像キャラクター演習2	3面図を基にキャラクターのモデリングを行う	
10	CG映像キャラクター演習3	3面図を基にキャラクターのモデリングを行う	
11	CG映像キャラクター演習4	キャラクターのUV展開からマテリアルの設定を行う	
12	CG映像キャラクター演習5	キャラクターに合わせたスケルトン作成を行う	
13	CG映像キャラクター演習6	スケルトンとのウェイト調整を行いセットアップをする	
14	CG映像キャラクター演習7	キャラクターに簡易アニメーションをつける	
15	CG映像キャラクター演習8	キャラクターをレンダリングし映像にする	
16	発表および講評	作成した映像を発表し講評を受ける	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130401
開講期	Ⅲ期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサンⅡ			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モチーフの質感を表現するための様々な鉛筆の技法を学ぶ。</li> <li>・稜線の概念を理解し、面による立体表現を学ぶ。</li> <li>・常に全体のバランスを確認しながら制作することを学ぶ。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサン（選択）の受講</li> <li>・デッサンⅠの受講</li> </ul>						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	バランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて正中線や稜線を描き加え、大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感は大たい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130501
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	UIデザインⅡ			担当者	西村圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Adobe製品 / LAN環境						
科目概要	■Adobe製品等を利用したユーザーインターフェースの制作工程を学ぶ。						
到達目標	<p>①<b>実用に耐えるUIデザインへのブラッシュアップ</b>                      テキストや数字の最大桁数が設計されており、最低限の可読性が担保されており、質感表現がされており世界観を反映したデザインになっている。</p> <p>②<b>実用前提のUIデザインの作成</b>                      UI設計に基づく実用想定/UIデザイン作成と、パーツ書き出しまでができる。</p> <p>③<b>Unityへ組み込んだでのデモ作成と、簡易なエフェクト作成・アセット書き出し</b></p>						
評価方法	<p>①<b>授業内課題の提出</b>                      評価項目：コンセプト資料と、プロトタイプデータを総合的に評価する</p> <p>②<b>デザインデータの提出</b>                      評価項目：デザインに質感表現がされリッチな表現になっているか、データが揃っているか</p> <p>③<b>Unityで書き出した実行ファイルの提出</b>                      評価項目：デモとして動作するか</p>						
課題に対する フィードバック	提出課題に対する講評を行う						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	UIデザインⅠを履修し、デザインを完成させ、組み込み用データを持っていること。						



太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG130601
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	モーションキャプチャ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya モーションキャプチャ						
科目概要	ゲーム・CGアニメーションで使用される様々なモーションキャプチャシステムについての知識を学び、キャプチャーされたデータと自分が作成したキャラクターを使い、アニメーションを制作する工程を学ぶ。						
到達目標	各モーションキャプチャシステムの特性の理解とコンストレインを使用したアニメーションの利用が出来るようになる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	作成した作品を各個人もしくはチーム毎に発表し、講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG Ⅲ を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	様々なモーションキャプチャ	光学式、機械式、慣性式など様々なモーションキャプチャについて学ぶ。	
2	キャプチャデータの特性	モーションキャプチャで撮影されたデータの特性について学ぶ。	
3	キャプチャデータの確認	モーションキャプチャで撮影されたデータをCGソフト上で確認し修正方法を学ぶ。	
4	ゲーム利用での注意点	ゲームで使用する際の注意点を理解しゲーム向けに修正する方法を学ぶ。	
5	キャラクターへの適用	構文で作成したキャラクターへの適用方法を学ぶ。	
6	コンストレインの種類	大きさや体形の違うキャラクターに適用するための手段を学ぶ。	
7	効果的な利用のためのスクリプト	複数のシーンやカットで利用する際の効果的なスクリプトの作成方法を学ぶ。	
8	作品発表	完成アニメーションの発表および講評を行う	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130701
開講期	Ⅲ期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	CGクリエイター検定対策 Ⅰ			担当者	高橋尚也		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	CG検定 テキスト および 過去問題						
科目概要	映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、一定条件（シナリオ・絵コンテ・日程・予算など）のもとに、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力をつける。						
到達目標	CGクリエイター検定ベーシックレベルの学習を通し、CGデザイナーに必要な知識を学ぶ。						
評価方法	CG検定の受験における点数 ノート提出 小テスト 上記3点の結果から総合的に評価する。						
課題に対する フィードバック	検定結果を返却する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CGとは 表現の基礎	CG映像制作のワークフローについての知識を学ぶ。 色の基本特性の知識を学ぶ。	
2	表現の基礎 2次元CG・技術の基礎	遠近法、動き、文字組について学ぶ。 デジタル画像の原理、データについて学ぶ。	
3	写真撮影	写真撮影とレタッチについての基礎知識を学ぶ。	
4	3次元CGの制作	モデリング、マテリアルについての知識を学ぶ。	
5	3次元CGの制作	ライティング、レンダリングについての知識を学ぶ。	
6	3次元CGの制作	アニメーション、カメラワークについての知識を学ぶ。	
7	3次元CGの制作 知的財産権	編集、合成の手法・構成についての知識を学ぶ。 知的財産権の内容を学ぶ。	
8	検定試験対策	過去問題等を用いて学習内容の復習をする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG130801
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームクリエイトⅠ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	企画原案用プリント						
科目概要	<p>オリジナルゲームを制作するに当たり、必要となる「企画書」「仕様書」をグループで制作し、グループワークを身につける。</p> <p>初めてのゲーム制作であり、スケールを抑えた「完成できる」作品であることを第一とするが、品質の良い作品については卒業進級制作展への展示も考慮する。</p>						
到達目標	オリジナルゲームの企画書・仕様書の作成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画原案書をまとめて発表会にて企画提案を行う。 外部講師の講評も含めて評価する。						
課題に対する フィードバック	企画書の項目について、添削・指摘・提案を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームクリエイトの流れ	オリジナルゲーム制作の企画から発表までの流れ。 企画案アドバイス。チーム編成。	
2	コンセプトの確立	ターゲットとコンセプト検討。世界観確立。	
3	企画書作成①	ゲーム概要作成。グラフィックリスト作成。	
4	企画書作成②	企画原案書作成。	
5	仕様書作成①	ゲームシステムの確立。メイン画面設計。 基本ルール確定。	
6	仕様書作成②	システムフロー作成。UI/UXの設定。	
7	仕様書作成③	タスクの洗い出し。作業分担表作成。	
8	発表会準備	発表用資料作成。プレゼンテーション打合せ。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG140101
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	CG制作 II			担当者	鈴木 岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	CGモデラー、モーショントレーナーに求められる基礎知識とオペレーション方法を学び、CGモデル制作を行う。						
到達目標	CGソフトを使用しモデルの制作ができる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	作成した作品を各個人もしくはチーム毎に発表し、講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG III 受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CG作品企画	チームを制作し、映像作品の企画をする	
2	仕様書作成	企画から必要な要素を定義し、リスト化する	
3	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
4	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
5	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
6	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
7	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
8	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
9	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
10	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
11	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
12	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
13	モデリング	スカルプトモデリングを行う	
14	ライティング	モデルにライティングを行う	
15	レンダリング	レンダリングを行う	
16	作品発表	完成モデルの発表および講評を行う	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2GG140202
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG IV			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	CGモデラー、モーションデザイナーに求められる基礎知識とオペレーション方法を学び、CGキャラクターの制作を行う。						
到達目標	CGソフトを使用しモデルの制作とモーション制作ができる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の作成物の提出および、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	作成した作品を各個人もしくはチーム毎に発表し、講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG III 受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CG作品企画	チームを制作し、映像作品の企画をする	
2	仕様書作成	企画から必要な要素を定義し、リスト化する	
3	コンテ制作	映像用絵コンテを作成する	
4	モデリング	必要な3Dモデルを作成する	
5	モデリング2	必要な3Dモデルを作成する	
6	UV展開	3DモデルのUV展開を行う	
7	テクスチャ	テクスチャを作成する	
8	テクスチャ2	テクスチャを作成する	
9	リギング	キャラクターリグを作成する	
10	リギング2	キャラクターリグを作成する	
11	モーション	キャラクターモーションを作成する	
12	モーション2	キャラクターモーションを作成する	
13	カメラワーク	映像用カメラアニメーションを作成する	
14	ライティング	シーンにライティングを行う	
15	レンダリング	アニメーションレンダリングを行う	
16	作品発表	完成アニメーションの発表および講評を行う	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG140301
開講期	IV期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ポートフォリオ制作Ⅰ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、Mac						
科目概要	<p>本科目はコンピューターを使い、紙面のデザインをし、印刷、冊子にまとめるところまでを学習する。当該コースは、視覚伝達デザインについての知識や技術を活かした職業を目指している。ビジュアルコミュニケーションの中でも、視覚伝達手段として有能な紙面デザインの知識は、どんな業界や職種でも活かせる。制作実習を通して、InDesignを使った紙面デザイン技術と、インダストリアルデザインやDTPの知識を学び、将来に活かせるレイアウト能力やカラーコーディネート能力を得ることを目指す。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出版、印刷についての知識を得る</li> <li>・ InDesignを使った紙面デザイン技術の習得</li> <li>・ インダストリアルデザインやDTPの知識を得る</li> <li>・ レイアウト能力やカラーコーディネート能力を得る</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	インダストリアルデザインについて	インダストリアルデザインについて/DTPについて/他のグラフィックソフトとInDsignの違いについて	
2	演習「InDsign」①	マスターページについて/編集について/文字や画像の配置/保存や書き出しの方法/トンボや印刷の設定について	
3	演習「InDsign」②	レイアウトについて/配色について/マージンやカーニングの重要性について/書体の性格とファミリーについて	
4	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作に向けて、ラフ案を提出する。終わり次第制作に入る。	
5	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているか、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG140401
開講期	IV期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサン III			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・より鉛筆を大胆に乗せていくことができるようにする。</li> <li>・それぞれの質感の特徴を理解し質感の描き分けができるようにする。</li> <li>・石膏胸像の描き方について理解を深める。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサン（選択）の受講</li> <li>・デッサンⅠの受講</li> <li>・デッサンⅡの受講</li> </ul>						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	クロッキーでおおまかな構図を決定する。バランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せ、2つの質感の違いを徐々に明確にしていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はだいたい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG140501
開講期	IV期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	カラーコーディネーター 検定対策Ⅰ			担当者	西村圭加		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	カラーコーディネーター3級テキスト&問題集(成美堂出版) カラーコーディネーター検定試験 問題集(東京商工会議所)						
科目概要	<p>■カラーコーディネーター検定3級を学ぶことでカラーコーディネーションを行うために必要な知識を身に付ける。</p> <p>■色見本方式や色名方式、カラーオーダーシステム、色彩調和を理解し配色実務で利用できるようになる。</p> <p>※本授業は次年度Ⅰ期に実施される「カラーコーディネーター検定対策Ⅱ」と合わせて受講することで東京商工会議所主催 カラーコーディネーター検定3級の合格を一つの目標とする。</p>						
到達目標	<p>■カラーコーディネーターとして美しく快適な環境を生み出すための知識を身に付ける。</p> <p>■色見本方式や色名方式について理解する。</p> <p>■カラーオーダーシステムを理解し、配色実務に利用できるようになる。</p> <p>■色彩調和を学び配色実務に利用できるようになる。</p> <p>■光と色の関係について知る。</p>						
評価方法	<p>統一試験 正答率 A:70%以上 B:60%以上 C:50%以上 D:49%以下</p> <p>レポート・ノート提出による加点あり</p> <p>出席率 87.5%未満の場合はD評価となる。</p>						
課題に対する フィードバック	質疑応答と、模擬試験結果を踏まえた個別学習支援						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■色のはたらきと心理	①色の果たす役割 ②物理的な色と心理的な色 ③色の連想と象徴 ④色と心理的效果	
2	■色を表す方法 1	①色見本方式と色名方式 ②カラーオーダーシステム (マンセル、CCIC、NCS)	
3	■色を表す方法 2 ■色の組み合わせ 1	①カラーオーダーシステム (PCCS) ②色彩調和の考え方 (色相類似系、色相対象系)	
4	■色の組み合わせ 2	①色彩調和の考え方 (明度差による配色、彩度差による配色、トーン差による配色)	
5	■色の組み合わせ 3	①色彩調和論 (シュヴルール・オストワルトの調和論)	
6	■色の組み合わせ 4	①色彩調和論 (ムーン-スペンサー・ジャッドの調和論)	
7	■色と光の関係 1	①光の正体や色について ②自然現象に見る色彩 (屈折、散乱、レイリー散乱)	
8	■色と光の関係 2	①自然現象に見る色彩 (ミー散乱、回折、干渉) ②光源の種類	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG140601
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	映像処理 IV			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects、PremierePro						
科目概要	<p>動画像コンテンツの最終編集・加工ソフト「AfterEffects」、映像編集ソフト「PremierePro」を活用し、自己PR動画を制作 その後、動画配信サイトに公開する</p>						
到達目標	<p>これまでの作品をまとめ、視聴者に伝わりやすい構成・レイアウトを考え、制作する 動画配信サイトにて公開し、自身のポートフォリオにリンクを記載する</p>						
評価方法	<p>出席率87.5%以上且つ、自己PR映像作品の提出・動画配信サイト公開がされていること</p>						
課題に対する フィードバック	<p>映像の構成及び演出等の表現方法を指摘</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	<p>映像処理 III (AfterEffectsの応用操作)</p>						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成する。	
2	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成・提出する。	
3	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
4	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
5	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
6	編集・完成 一次提出	自己PR動画の編集を行い、完成させる。 完成を提出。フィードバックを受ける。	
7	編集・加工	フィードバックを元に修正を行う。	
8	レンダリング 動画配信サイトに公開	レンダリングし、動画を完成。 動画配信サイトにアップロードする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG140701
開講期	IV期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	立体造形 II			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	土粘土、塑像道具一式						
科目概要	本科目は、造形表現を通じて「かたちづくる力」と「観察力」を養う。授業内容は、課題制作を主とした、実技形態である。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 道具の扱い方を知る。</li> <li>・ 塑像技術ついて学ぶ。</li> <li>・ 造形表現の技術向上を目指す。</li> <li>・ 観察力を養う。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	「立体造形Ⅰ」を受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「石膏」①	石膏の観察とデッサン、粘土の盛り上げ	
2	実技課題「石膏」②	既存の石膏像を観察し、1/2スケールで制作する	
3	実技課題「石膏」③	作品制作	
4	中間発表	中間発表会でお互いの作品を鑑賞し、指摘し合う	
5	実技課題「石膏」④	作品制作	
6	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
7	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG140801
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームクリエイト II			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	日本ゲーム大賞アマチュア部門入賞作品動画						
科目概要	来年度の日本ゲーム大賞アマチュア部門応募に向けた企画立案の訓練						
到達目標	テーマに沿ったゲーム企画の立案及びペラ企画書の提出						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、提出企画内容がテーマに合っているかを評価する						
課題に対する フィードバック	入賞作品の受賞ポイントと思われる要素を解説し、各自の企画内容と比較						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	日本ゲーム大賞企画訓練	応募要項・最終成果物の確認。 過去作品の紹介。テーマ訓練。	
2		過去作品の紹介。テーマ訓練。	
3		過去作品の紹介。テーマ訓練。	
4		過去作品の紹介。テーマ訓練。	
5	テーマ考察	テーマ発表に合わせて、企画案を練る	
6		ターゲットとコンセプト検討。世界観確立。	
7	企画書作成①	ゲーム概要作成。グラフィックリスト作成。	
8	企画書作成②	企画原案書作成。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2GG210102
開講期	I期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームCG応用 I			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	ゲーム、CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームクリエイト II を受講済みであること。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームキャラクターデザイン基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	ゲームキャラクターデザイン基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	ゲームキャラクターデザイン基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4	ゲームモデリング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
5	ゲームモデリング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6	ゲームモデリング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
7	ゲームモデリング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8	ゲームリギング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
9	ゲームリギング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
10	ゲームリギング基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
11	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
12	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
13	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
14	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
15	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
16	ゲームモーション基礎	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2GG210202
開講期	Ⅰ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG応用 Ⅰ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	CG映像で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、CG映像内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーション、エフェクトを制作する。						
到達目標	CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。実習期間中は担当教員が日常的な指導をしつつ、企業等の講師が中間的な評価や、専門性の高い技術的な指導を定期的に行うなど、担当教員と企業等の講師が連携しながら課題を出題し、担当教員による指導の下、課題の制作、提出を行う。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG Ⅳ を受講済みであること。						

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	CGキャラクターデザイン基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	CGキャラクターデザイン基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	CGキャラクターデザイン基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4	CGモデリング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
5	CGモデリング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6	CGモデリング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
7	CGモデリング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8	CGリギング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
9	CGリギング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
10	CGリギング基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
11	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
12	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
13	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
14	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
15	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
16	CGモーション基礎	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG210301
開講期	I期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサンⅣ			担当者	柳澤 恭子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	この科目の課題は株式会社トーセの作品選考の対策として制作する。 写真を元に描くことにより通常のデッサンではなかなか出せない繊細な階調や正確な形などを知り、今後のデッサン制作に活かす。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の教科の受講 ・デッサン（選択）・デッサンⅠ・デッサンⅡ・デッサンⅢ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	風景デッサン（写真模写）①	あらかじめ用意された風景の写真の中から1枚選ぶ。 所定の方法で写真の輪郭を画用紙に転写する。	
2	風景デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
3	風景デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。 手前の方を特に描き込む。	
4	風景デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	
5	人物デッサン（写真模写）①	教員が全員のポーズをデジタルカメラで撮影、紙に印刷する。風景と同じ要領で画用紙に形を転写する。	
6	人物デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
7	人物デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。	
8	人物デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG210401
開講期	I期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	カラーコーディネーター 検定対策 II			担当者	西村圭加		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	カラーコーディネーター3級テキスト&問題集 (成美堂出版) カラーコーディネーター検定試験 問題集 (東京商工会議所)						
科目概要	<p>■カラーコーディネーター検定3級を学ぶことで配色実務を行うために必要な知識を身に付ける。          ※本授業は前年度IV期に実施される「カラーコーディネーター検定対策I」と合わせて受講することで          東京商工会議所主催 カラーコーディネーター検定3級の合格を一つの目標とする。</p>						
到達目標	<p>■眼の構造を理解して色が見える仕組みを知る。          ■色の心理物理的な特性を理解し、色の対比や同化現象、恒常性などを理解する。          ■測色の方法について知る。          ■混色の種類と原理について理解する。          ■色と文化の歴史について知る。          ■カラーコーディネーター検定3級の知識を身に付ける。</p>						
評価方法	<p>統一試験 正答率 A:70%以上 B:60%以上 C:50%以上 D:49%以下          レポート・ノート提出による加点あり          出席率 87.5%未満の場合はD評価となる。</p>						
課題に対する フィードバック	質疑応答と、模擬試験結果を踏まえた個別学習支援						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■色を見る目と脳 1	①眼、脳の構造とはたらき ②色覚の多様性 ③色の見えに関わる要素	
2	■色を見る目と脳 2	①残像 ②色覚理論 ③色の退避と同化 ④面積効果 ⑤色の恒常性 ⑥視認性と誘目性	
3	■色を測る方法	①測色 ②物理測色方法 ③視感比色方法 ④光の三原色による表色系	
4	■色を再現する方法	①混色の種類と原理 ②混色を利用した色再現	
5	■色と文化の歴史 1	①日本の色彩文化 ②絵画に見る色彩調和	
6	■色と文化の歴史 2	①商品に見る色彩	
7	■問題演習	①過去問題演習	
8	■問題演習	①過去問題演習	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG210501
開講期	I期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームクリエイト III			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Office、Teams、VisualStudio、CG制作ソフト						
科目概要	日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の開発に向けた「仕様書」の作成を行う。 開発と並行に打合せを行い、工程管理のチェックも行う。						
到達目標	1.日本ゲーム大賞アマチュア部門に応募する。 2.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、日本ゲーム大賞アマチュア部門応募に必要な成果物または個人制作のゲーム作品の提出及び発表を行い、外部講師の講評も含めて評価する。						
課題に対する フィードバック	提出物・Temasでの開発状況を確認し対応を指示する。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲーム制作実習（日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の仕様作成）						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	日本ゲーム大賞アマチュア部門応募への流れ	日本ゲーム大賞アマチュア部門への応募方法の確認。 応募までの流れの説明。企画書の再確認。	
2	仕様書の作成	システムフローの作成。世界観の統一。	
3	仕様書の作成	パラメータ表の作成。デザイン資料の収集。	
4	仕様書の作成	ルールの再確認。ラフデザインの検討。	
5	仕様書の作成	仕様書項目の確認。	
6	仕様書の作成	作業分担・工程表の作成。	
7	仕様書の作成	プレゼンテーション資料の作成。	
8	課題提出	成果物（実行ファイル、企画書、仕様書）の提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG210601
開講期	I期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	CGクリエイター検定対策 II			担当者	高橋 尚也		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	CG検定 テキスト および 問題集						
科目概要	3次元CGと映像制作に関する専門的な理解と、3次元CG映像の制作に知識を応用する能力をつける。						
到達目標	CGクリエイター検定エキスパートレベルの学習を通し、CGデザイナーに必要な知識を学ぶ。						
評価方法	CG検定の受験における点数 ノート提出 小テスト 上記3点の結果から総合的に評価する。						
課題に対する フィードバック	検定結果を返却する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	CGクリエイター検定対策 I を受講していること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	写真撮影	写真と動画の撮影や表現方法と、映像のカラーコレクションについての知識を学ぶ。	
2	映像編集	編集の基礎的な知識。編集による表現手法についての知識を学ぶ。	
3	モデリング	モデリングの基礎知識。モデリング時に考慮すべき事柄についての知識を学ぶ。	
4	リギング	リギングの基礎知識。リギング時に考慮すべき事柄についての知識を学ぶ。	
5	CGアニメーション	リギングの基礎知識。リギング時に考慮すべき事柄についての知識を学ぶ。	
6	シーン構築	シーン構築における、各プロセス（レイアウト、マテリアル、ライティング、レンダリング、合成）の基本的な知識と技術についての知識を学ぶ	
7	プロダクションワーク 知的財産権	映像制作工程についての知識を学ぶ。 知的財産権に関する基本的な考え方と、著作権、産業財産権についての知識を学ぶ。	
8	検定試験対策	過去問題等を用いて学習内容の復習をする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG210701
開講期	Ⅰ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ポートフォリオ制作Ⅱ		担当者	中庭由希子			
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、iMac						
科目概要	<p>本科目は、卒業後デザイナーを目指す学生が、就職活動に必要な個人の作品集「ポートフォリオ」を作るために必要な、知識や技術を学ぶことを目的とする。紙面レイアウトや冊子作りに必要な知識や技術は、事前受講が履修要件となっている「ポートフォリオ制作Ⅰ」で学び終えているため、制作と個別指導、講評を中心とした実習授業となっている。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ InDesignを使った紙面デザイン技術の向上</li> <li>・ インダストリアルデザインやDTPの知識を深める</li> <li>・ デザイン性高いレイアウト、配色が提案できる力を養う</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ポートフォリオ制作Ⅰを受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG220102
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームCG応用 Ⅱ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	ゲーム、CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームクリエイト Ⅲ および ゲームCG応用 Ⅱ を受講済みであること。						

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームキャラクターデザイン応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	ゲームキャラクターデザイン応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	ゲームキャラクターデザイン応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4	ゲームモデリング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
5	ゲームモデリング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6	ゲームモデリング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
7	ゲームモデリング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8	ゲームリギング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
9	ゲームリギング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
10	ゲームリギング応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
11	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
12	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
13	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
14	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	実務家教員による授業
15	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
16	ゲームモーション応用	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	3	科目コード	2GG220203
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG応用 Ⅱ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	CG映像で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、CG映像内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーション、エフェクトを制作する。						
到達目標	CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。実習期間中は担当教員が日常的な指導をしつつ、企業等の講師が中間的な評価や、専門性の高い技術的な指導を定期的に行うなど、担当教員と企業等の講師が連携しながら課題を出題し、担当教員による指導の下、課題の制作、提出を行う。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG応用 Ⅰ を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CGキャラクターデザイン応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	CGキャラクターデザイン応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	CGキャラクターデザイン応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4 5	CGモデリング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6 7	CGモデリング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8 9	CGモデリング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
10 11	CGモデリング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
12	CGリギング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
13	CGリギング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
14	CGリギング応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
15	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
16	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
17 18	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
19 20	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
21 22	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	
23 24	CGモーション応用	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつけ	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2GG220301
開講期	Ⅱ期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサンⅤ			担当者	柳澤 恭子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人体に対する理解を深める。</li> <li>・全身のプロポーションだけでなく、頭部・腕・足等の部位単位で理解を深める。</li> <li>・人物の自然なポーズの表現力を高める。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の教科の受講 ・デッサン（選択） ・デッサンⅠ ・デッサンⅡ ・デッサンⅢ ・デッサンⅣ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	人体骨格標本デッサン（全身）①	人体骨格標本の全身をデッサンする。プロポーションに注意して大まかな形をとり、具体的にしていく。	
2	人体骨格標本デッサン（全身）②	個々の骨の部位の形状までしっかりと描写する。全体のバランスを整えて完成。	
3	人体骨格標本クロッキー（細部）	骨格標本の任意の一部分（腕・足・頭蓋骨等）に注目し、個々のパーツをクロッキーする。	
4	頭部クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の頭部を観察してクロッキーする。お互いに工夫して色々な角度から描く。	
5	手クロッキー	自分の手（手首含む）をクロッキーする。ポーズや角度をいろいろ変えながら描く。	
6	足クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の足を観察してクロッキーする。色々なポーズ・角度で描く。	
7	人物クロッキー	学生が順番でポーズ、クロッキーする。できるだけポーズが被らないように調整する。	
8	モデルクロッキー	モデル（セミヌード）をクロッキーする。自由に席を変えながら描く。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG220401
開講期	Ⅱ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	イラストレーションⅡ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	鉛筆、水性ペン、コピックスケッチ、ケント紙他						
科目概要	<p>絵画表現であるイラストレーションは、印刷技術や映像技術などメディアの発達によって、現在まで独自の变化を遂げてきた。その多様性や柔軟性こそイラストレーションの魅力であり、漫画やアニメーション、ゲームといったコンテンツ表現、キャラクターグッズデザインの表現などに欠かせないものである。</p> <p>本科目は、イラストレーションの現代社会における役割／重要性を理解し、「描く力」を演習を通して得ることを目指す。</p> <p>また、本科目は「イラストレーションⅠ」を受講していることが履修要件となっている。そのため、「イラストレーションⅠ」で学んだ内容の習熟と発展を目標の一つとしている。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 画材の扱い方について理解する。</li> <li>・ 表現方法について理解する。</li> <li>・ 遠近法やパースについて理解を深める。</li> <li>・ デザイン性の高い絵画表現の実践と理解。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	「イラストレーションⅠ」を受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術⑤	構図や構成について/背景表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾と人物」①	キャラクターデザインについて/キキャラクターの個性と衣装/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術⑥	遠近法について/3つの透視図法について/空気遠近法について/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾と人物」②	衣類のしわの表現について/デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術⑦	建築物の表現/人工物の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾と人物」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術⑧	背景と人物がいるイラストレーション表現/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG220501
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームクリエイトⅣ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Redmine、VisualStudio、CG制作ソフト						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた「仕様書」の作成を行う。 開発と並行に打合せを行い、工程管理のチェックも行う。						
到達目標	1.東京ゲームショウ学校ブースに展示する。 2.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、東京ゲームショウ展示に必要な成果物または個人制作のゲーム作品の提出及び発表を行い、外部講師の講評も含めて評価する。						
課題に対する フィードバック	提出物・Redmineでの開発状況を確認し対応を指示する。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	東京ゲームショウ展示への流れ	東京ゲームショウ展示の注意点。展示までの流れの説明。 企画書の再確認。	
2	仕様書の作成	システムフローの作成。世界観の統一。	
3	仕様書の作成	パラメータ表の作成。デザイン資料の収集。	
4	仕様書の作成	ルールの再確認。ラフデザインの検討。	
5	仕様書の作成	仕様書項目の確認。	
6	仕様書の作成	作業分担・工程表の作成。	
7	仕様書の作成	プレゼンテーション資料の作成。	
8	課題提出	成果物（実行ファイル、企画書、仕様書）の提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG220601
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	立体造形Ⅲ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	土粘土、塑像道具一式						
科目概要	本科目は、造形表現を通じて「かたちづくる力」と「観察力」を養う。授業内容は、課題制作を主とした、実技形態である。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 道具の扱い方を知る。</li> <li>・ 塑像技術ついて学ぶ。</li> <li>・ 造形表現の技術向上を目指す。</li> <li>・ 観察力を養う。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	「立体造形Ⅱ」を受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「石膏」①	石膏の観察とデッサン、粘土の盛り上げ	
2	実技課題「石膏」②	既存の石膏像を観察し、1/2スケールで制作する	
3	実技課題「石膏」③	作品制作	
4	中間発表	中間発表会でお互いの作品を鑑賞し、指摘し合う	
5	実技課題「石膏」④	作品制作	
6	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
7	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	選択	単位数	1	科目コード	2GG220701
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	プレゼンテーション			担当者	福地 和利		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	オリジナル テキスト						
科目概要	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
到達目標	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
評価方法	出席状況と各々がプレゼンテーションを実施し、評価の条件（80点以上：A、70点以上：B、60点以上：C）が満たされた場合のみ単位認定をする。						
課題に対する フィードバック	実習を行う。実習後に解説・評価をする。						
履修要件 （準備学習の具 体的な内容）	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プレゼン技法 1	情報伝達能力について／プレゼンテーションのポイント／3P分析のポイント／人前力をつける／1分間自己紹介	
2	プレゼン技法 2	効果的に話すためのチェックポイント／発表力をつける／視線の配り方／奥斜斜法のポイント／思い出話	
3	プレゼン技法 3	ボディ・ランゲージ／視覚物の効果と目的／視覚化する方法／S E T法／プレゼン実施のポイント	
4	デモンストレーション	話すスピード／発生・腹式呼吸／デモンストレーションの練習	
5	スライドの作成 1	効果的なスライドの作成・編集	
6	スライドの作成 2	効果的なスライドのアニメーションの設定	
7	スライドの作成 3	各々のプレゼンテーション実施のための、スライドの作成	
8	プレゼンテーションのリハーサルの実施	プレゼンテーションのリハーサルの実施と評価	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG230102
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームCG応用 Ⅲ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	ゲーム、CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームクリエイト Ⅲ および ゲームCG応用 Ⅱ を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームキャラクターデザイン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	ゲームキャラクターデザイン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	ゲームキャラクターデザイン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4	ゲームモデリング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
5	ゲームモデリング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6	ゲームモデリング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
7	ゲームモデリング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8	ゲームリギング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
9	ゲームリギング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
10	ゲームリギング発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
11	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	実務家教員による授業
12	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	実務家教員による授業
13	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	実務家教員による授業
14	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	実務家教員による授業
15	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	実務家教員による授業
16	ゲームモーショントン発展	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーショントンを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションをつ	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2GG230202
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG応用 Ⅲ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	CG制作で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、CG制作で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。実習期間中は担当教員が日常的な指導をしつつ、企業等の講師が中間的な評価や、専門性の高い技術的な指導を定期的に行うなど、担当教員と企業等の講師が連携しながら課題を出題し、担当教員による指導の下、課題の制作、提出を行う。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG応用 Ⅱ を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	CGキャラクターデザイン発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
2	CGキャラクターデザイン発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
3	CGキャラクターデザイン発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを学び、オリジナルキャラクターをデザインする。	
4	CGモデリング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
5	CGモデリング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
6	CGモデリング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
7	CGモデリング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモデリングを学び、オリジナルキャラクターをモデリングする。	
8	CGリギング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
9	CGリギング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
10	CGリギング発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターリギングを学び、オリジナルキャラクターにリギングする。	
11	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業
12	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業
13	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業
14	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業
15	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業
16	CGモーション発展	CGで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを学び、オリジナルキャラクターにアニメーションををつけ	実務家教員による授業

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG230301
開講期	Ⅲ期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサンⅥ			担当者	柳澤 恭子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・石膏像を倒して描くことにより、普段見慣れている人間の形ではなく「塊」として客観的にとらえる訓練をする。</li> <li>・衣装等を描く際に欠かすことのできない「しわ」の表現力を増す。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の教科の受講 ・デッサン（選択）・デッサンⅠ・デッサンⅡ・デッサンⅢ ・デッサンⅣ・デッサンⅤ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	石膏像（倒し）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
2	石膏像（倒し）②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。	
3	石膏像（倒し）③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感ほだいたい表現できている状態にする。	
4	石膏像（倒し）④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。表層部の細かな凹凸に着手する。	
5	石膏像（倒し）⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	
6	静物デッサン（布）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
7	静物デッサン（布）②	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	
8	静物デッサン（布）③	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG230401
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	コミックアート Ⅰ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	漫画制作画材一式、その他配布資料						
科目概要	<p>本科目は、漫画やコミック制作で使用する画材を使い、その描き方を学ぶ。道具の使い方表現や技法を理解し、「描く力」を演習を通して得ることを目指す。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 画材の扱い方について理解する。</li> <li>・ 表現方法について理解する。</li> <li>・ コミックアート表現の実践と理解。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方①	コミックアートについて/道具の使い方/表現の実演と実践	
2	実技課題「コミックアート」①	課題制作	
3	実技課題「コミックアート」②	課題制作	
4	実技課題「コミックアート」③	課題制作	
5	実技課題「コミックアート」④	課題制作	
6	実技課題「コミックアート」⑤	課題制作	
7	実技課題「コミックアート」⑥	課題制作	
8	講評	仕上がった作品について講評を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG230501
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ポートフォリオ制作Ⅲ			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、Mac						
科目概要	<p>本科目は、卒業後デザイナーを目指す学生が、就職活動に必要な個人の作品集「ポートフォリオ」を作るために必要な、知識や技術を学ぶことを目的とする。紙面レイアウトや冊子作りに必要な知識や技術は、事前受講が履修要件となっている「ポートフォリオ制作Ⅱ」で学び終えているため、制作と個別指導、講評を中心とした実習授業となっている。</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ InDesignを使った紙面デザイン技術の向上</li> <li>・ インダストリアルデザインやDTPの知識を深める</li> <li>・ デザイン性高いレイアウト、配色が提案できる力を養う</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ポートフォリオ制作Ⅰを受講している。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG230601
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームクリエイト応用Ⅰ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Redmine						
科目概要	<p>就職活動・コンテスト応募・卒業進級制作展を踏まえたゲーム作品を制作するための企画立案・仕様作成をグループにて話し合い決定する。</p> <p>福岡県が実施する福岡ゲームコンテストへの応募及び太田駅なか文化館で実施する卒業進級制作展への展示を念頭にテーマを決め、オリジナルゲームを考える。</p>						
到達目標	コンテスト及び展示会の内容に相応しいゲームを企画し仕様書を作る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、ゲーム企画をまとめ発表会にて企画提案を行う。 外部講師の講評も含めて企画内容を評価する。						
課題に対する フィードバック	企画案に対する補足・修正案の提示。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コンセプトの確立	テーマの確認。コンセプトの明確化。チーム編成。	
2	ユーザーへのフック	世界観の設定。セールスポイントの確立。 グラフィックリスト作成。	
3	システムの確立	ゲームシステムの決定。メイン画面設定。	
4	仕様書作成①	システムフロー、UIリスト作成。	
5	仕様書作成②	UXの方向性決定。	
6	仕様書作成③	仕様項目の確認。	
7	仕様書作成④	デバッグ、QAテスト担当割作成。	
8	発表会準備	発表会資料作成。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG230701
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームCG応用 Ⅳ			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	ゲーム、CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームCG応用 Ⅲ を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームキャラクター表現1	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
2	ゲームキャラクター表現2	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
3	ゲームキャラクター表現3	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
4	ゲームキャラクター表現4	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターデザインを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
5	ゲームキャラクター表現5	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターをパネルを用いて表現する。	
6	ゲームキャラクター表現6	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターをパネルを用いて表現する。	
7	ゲームキャラクター表現7	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターをパネルを用いて表現する。	
8	ゲームキャラクター表現8	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターをパネルを用いて表現する。	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	4	科目コード	2GG240104
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	卒業制作			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	今まで学んできた内容を踏まえゲーム制作を行う						
到達目標	チームでのゲームを完成させ、卒業・進級制作展で多くの方に遊んでいただけるゲームとして展示する。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	展示物を卒業進級制作展に展示し、受賞作品の表彰を行う						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)							

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
2	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
3	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
4	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
5	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
6	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
7	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
8	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
9	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
10	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
11	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
12	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
13	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
14	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
15	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
16	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
18	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
19	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
20	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
21	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
22	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
23	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
24	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
25	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
26	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
27	ゲーム制作	チーム制作で必要となるゲームCG素材を作成する	
28	展示物作成	ゲームを展示するのに必要となる素材を作る	
29	展示物作成	ゲームを展示するのに必要となる素材を作る	
30	展示物作成	ゲームを展示するのに必要となる素材を作る	
31	展示物作成	ゲームを展示するのに必要となる素材を作る	
32	展示物作成	ゲームを展示するのに必要となる素材を作る	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG240201
開講期	IV期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	デッサン VII			担当者	柳澤 恭子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	CGやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今まで石膏像デッサンで培った立体表現や静物デッサンによって得た質感表現の技術を用いて、人物を物として客観的に表現する。</li> <li>・多くの静物から成るモチーフを描くことにより、画面の中にバランスよくモチーフを配置する構成力や奥行き・空間の表現力を向上させる。</li> </ul>						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の教科の受講 ・デッサン（選択） ・デッサンⅠ ・デッサンⅡ ・デッサンⅢ ・デッサンⅣ ・デッサンⅤ ・デッサンⅥ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	自画像デッサン①	自分の頭部（首・肩まで含む）のおおまかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
2	自画像デッサン①	さらに鉛筆の層を重ね、形を具体的にしていく。	
3	自画像デッサン①	全体のバランスを見極めながら細部を描き込んで仕上げる。	
4	静物デッサン①	全体の構図のバランスを見ながら大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
5	静物デッサン②	前回の作業をさらに進める。 鉛筆を乗せて量感を表現する。	
6	静物デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。手前にあるものや中心的なものを重点的に立体感を高めていく。	
7	静物デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。細部の描き込みをさらに進め、個々のモチーフの質感を描き分け	
8	静物デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	3	科目コード	2GG240303
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	3DCG応用 IV			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya PowerPoint Photoshop						
科目概要	キャラクターの企画からデザイン、モデリング、リギング、モーション、テクスチャ、レンダリングまでを個人で制作する						
到達目標	就職活動において企業が求めるクオリティに到達する作品を制作する。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	3DCG IV を受講済みであること。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	キャラクター企画基礎	オリジナルローポリゴンキャラクターを用いた表現の企画をする	
2	キャラクター企画基礎	オリジナルローポリゴンキャラクターを用いた表現の企画をする	
3	キャラクターデザイン基礎1	オリジナルローポリゴンキャラクターのデザインを作成する	
4	キャラクターデザイン基礎2	オリジナルローポリゴンキャラクターのデザインを作成する	
5	キャラクターモデリング基礎1	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
6	キャラクターモデリング基礎2	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
7	キャラクターモデリング基礎3	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
8	キャラクターモデリング基礎4	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
9	キャラクターモデリング基礎5	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
10	キャラクターモデリング基礎6	オリジナルローポリゴンキャラクターのモデルを作成する	
11	キャラクターUV展開	オリジナルローポリゴンキャラクターのUV展開を行う	
12	キャラクターテクスチャ1	オリジナルローポリゴンキャラクターのテクスチャを作成する	
13	キャラクターテクスチャ2	オリジナルローポリゴンキャラクターのテクスチャを作成する	
14	キャラクターセットアップ1	オリジナルローポリゴンキャラクターのリグを作成する	
15	キャラクターセットアップ2	オリジナルローポリゴンキャラクターのリグを作成する	
16	キャラクターセットアップ3	オリジナルローポリゴンキャラクターのリグを作成する	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	キャラクターアニメーション1	オリジナルローポリゴンキャラクターにアニメーションを作成する	実務家教員による授業
18	キャラクターアニメーション2	オリジナルローポリゴンキャラクターにアニメーションを作成する	実務家教員による授業
19	キャラクターアニメーション3	オリジナルローポリゴンキャラクターにアニメーションを作成する	実務家教員による授業
20	カメラワーク	キャラクターに合わせたカメラ位置や画角を検討する	
21	ライティング	キャラクターに合わせたライトの位置や光量を検討する	
22	レンダリング1	シーンに必要な画像成分を検討し、適切なレンダリング設定をする	
23	レンダリング2	レンダリングした成分の合成及び補正を行い最終画像を生成する	
24	作品発表および講評	作品の発表を行い講評を受ける	実務家教員による授業

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2GG240401
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームグラフィックス						
科目名	ゲームCG応用 V			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクターの制作工程を学び、ゲーム内で用いられるオブジェクトやキャラクター、モーションを制作する。						
到達目標	ゲーム、CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、学生の学習成果の達成度評価指標等について定める。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、CGアプリケーションの技術や、現場で求められる技術について、作品クオリティ等の評価項目をあらかじめ設定し、発表、および講評会にて評価を行うこととしている。						
課題に対する フィードバック	作品講評会において各自もしくは各チームにより発表を行い、講師、教員による評価及び修正指示を提示し、改善を促す。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームCG応用 III を受講済みであること。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームモーション表現1	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
2	ゲームモーション表現2	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
3	ゲームモーション表現3	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
4	ゲームモーション表現4	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを用いポーズやライティングによる演出表現を学ぶ。	
5	ゲームモーション表現5	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを映像を用いて表現する。	
6	ゲームモーション表現6	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを映像を用いて表現する。	
7	ゲームモーション表現7	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを映像を用いて表現する。	
8	ゲームモーション表現8	ゲームで使用されるローポリゴンキャラクターモーションを映像を用いて表現する。	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			