

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デザインシンキング  Design Thinking	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴川 貴久
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  月曜5.6限
学科・専攻	ゲームクリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデザインでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員							
【授業の学習内容】							
コミュニケーション能力の向上とデザイン思考の習得。考察・検証から問題の本質について自らの考えをまとめ伝える手段・手法を学習します。							
【到達目標】							
発想力・企画力・問題解決能力の向上と、自身が伝えたい事をどのような手段・技法を用いてプレゼンテーションする中で伝える事の難しさの理解を深め、1人のクリエイターとしての立ち振る舞いを身に付けることを目標にします。							
<b>授業計画・内容</b>							
1回目	デザイン業界のみならず企業などでも求められるデザイン思考についての過程の理解する。						
2回目	【グループワーク①】 コミュニケーションの大切さとデザイン思考で求められる様々な考え方や過程を理解する。						
3回目	【グループワーク②】 コミュニケーションの大切さとグループ活動における役割分担について理解する。						
4回目	【グループワーク③】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の発見。無意識なところに意識を持たせる事の意味を理解する。						
5回目	【グループワーク④】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の解決手段・方法について様々な観点から導く大切さを理解する。						
6回目	【グループワーク⑤】 デザイン思考=テーマに対しての解決手段・方法の検証の仕方について理解する。						
7回目	【プレゼンテーション準備】 どのような手段と技法を用いて伝えるかをグループ内でしっかり話し合い、準備の大切さを理解する。						
8回目	【プレゼンテーション&総評】 1チーム持ち時間5分間 質疑応答有り。プレゼンテーションで求められる術を理解する。						
9回目	【個人ワーク①】 デザイン思考=問題・疑問の発見+スピード感。グループワークとの違いについて理解する。						
10回目	【個人ワーク②】 デザイン思考=問題・疑問の解決手段・方法+スピード感。グループの様々な観点を個に取り入れる考え方を理解する。						
11回目	【個人ワーク③】 デザイン思考=解決手段・方法の検証+スピード感。考察・検証の繰り返しから精査を上げる術を理解する。						
12回目	【レポートの作成と提出】 個人ワークで導き出した企画を紙面としてアピールする術を理解する。						
13回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にこれからどう取り入れていくかを様々な観点から考え理解する。						
14回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にどのように活動すべきかを具体的な例から学び理解を深める。						
15回目	講評・評価						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「グループワークでの役割分担とプレゼンテーション内容等と個人レポートの提出と内容評価」とする。						
受講生へのメッセージ	デザインシンキングは無意識なモノに対して意識をすることで始まります。意識することから様々な視点でモノを見ることから問題や課題が出てきます。その解決方法は1つではありません。この授業を介して様々な考え方、ギャップというものを感じてください。デザインは楽しい世界です。想像力をフルに発揮してどうすれば具現化できるのかというプロセスと一緒に考えていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピューターデジタル基礎  Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木希実
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	ゲームクリエイター科					曜日/時限	水曜1,2限

**【担当教員 実務者経験】**

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。  
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

**【授業の学習内容】**

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

**【到達目標】**

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。  
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。  
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	(オリエンテーション) Macの基本的な操作と学校内でのルール、1年間学ぶIllustratorとPhotoshopの違いなどの概要を理解する
2回目	(Photoshop ①) イラストの彩色により、スキャナの使用方法和Photoshopの基本操作、解像度やファイルの作成保存及び拡張子の理解ができるようになる
3回目	(Photoshop ②) ①から更にレイヤーモードやスタイルなどを使い、作品を作っていく
4回目	(Illustrator ①) illustratorの基本操作やファイル作成方法、図形や線を描き、アンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる
5回目	(Illustrator ②) ①から更にいろいろな形でオブジェクトを制作する方法やオブジェクトの変形などを学ぶ
6回目	(Photoshop ③) 選択範囲を使い、画像を切り抜いて合成する方法を学ぶ
7回目	(Illustrator ③) 文字を利用したオブジェクトの作成方法とアピアランスについて学ぶ
8回目	(PhotoshopとIllustrator) IllustratorとPhotoshopの連携ができるようになる／印刷の基礎知識を学ぶ
9回目	(演習課題) 指定された条件に沿って自由にポストカードを作り、基本操作をおさらいする
10回目	(クリエイターの考え方①) 実際の仕事の流れやもの作りの時の考えるフローの一例を学ぶ
11回目	(演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる
12回目	(演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる
13回目	(クリエイターの考え方②) 著作権について学ぶ
14回目	(テスト演習) 前期に学んだ事柄の理解度テストを行なう
15回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。  
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。  
◎テスト演習 20%  
◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)

**受講生へのメッセージ**  
PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です) そんな知らないと困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材  
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピュータデジタル基礎  Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木希実
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科					曜日/時限	水曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。  
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

**【授業の学習内容】**

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

**【到達目標】**

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。  
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。  
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	◎MACの基本操作おさらい ◎ポートフォリオについて 前期のおさらいと将来業界で就職する為の「ポートフォリオ」の大切さを理解する。
2回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
3回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
4回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
5回目	◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。
6回目	◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。
7回目	◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ
8回目	◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ
9回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
10回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
11回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
12回目	◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る
13回目	◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る
14回目	◎後期のおさらい
15回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。  
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。  
◎テスト演習 20%  
◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)

**受講生へのメッセージ**  
PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です)そんな知らないと困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材  
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	月曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。  
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。  
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。  
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。  
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。  
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。  
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。  
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

## 授業計画・内容

1回目	●1限目 授業概要と使用画材の説明・鉛筆削り ●2限目 自己紹介自画像 自分の内面を描き、アピールして描く
2回目	●手のデッサン(写真模写)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
3回目	●手のデッサン(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
4回目	●松本人志を描く(写真模写)肩・首・頭部・顔・全体のバランスを観察し描く
5回目	●松本人志を描く(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
6回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
7回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
8回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
9回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
10回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
11回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
12回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
13回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
14回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)《前期評価課題》
15回目	講評・評価

評価基準  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40% とする。

受講生へのメッセージ  
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
\* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悶の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
\* では、<心を打つデッサン>とは、『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
\* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは『プロフェッショナル』を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは『プロフェッショナル』にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
《デッサン用具一式》鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I  Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	月曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。  
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。  
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。  
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。  
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。  
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。  
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。  
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

## 授業計画・内容

1回目	●1限目 講評会(前期テスト課題)後期授業ガイダンス ●2限目 人物八頭身・プロポーションの捉え方
2回目	●人物八頭身・プロポーションの捉え方 人物デッサン(写真模写)①
3回目	●人物デッサン(写真模写)② あたりの取り方
4回目	●人物デッサン(写真模写)③ 形態と動作の捉え方
5回目	●人物デッサン(写真模写)④ 確認修正、立体を意識しトーンで描く
6回目	●人物デッサン(写真模写)⑤ 完成度・仕上がりの美しさ
7回目	●人物デッサン(写真模写)⑥ 完成度・仕上がりの美しさ
8回目	●人物デッサン(写真模写)⑦ 完成度・仕上がりの美しさ
9回目	●幾何形体デッサン① 形態の捉え方レクチャー 形態のバランスを観察してあたりとる
10回目	●幾何形体デッサン② トーンで描き進めながら形態の確認修正
11回目	●幾何形体デッサン③ 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
12回目	●幾何形体デッサン④ 細部のこだわり描き込み
13回目	●幾何形体デッサン⑤ 完成へ向けたさらなる描き込み
14回目	●幾何形体デッサン⑥ 完成へ向けたさらなる描き込み
15回目	●幾何形体デッサン⑦ 完成度仕上がりの美しさ

評価基準  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生へのメッセージ  
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
\* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
\* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
\* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」として、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
≪デッサン用具一式≫鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	金曜1.2限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><くどのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。  
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。  
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。  
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。  
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。  
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

授業計画・内容	
1回目	●前期授業ミーティングとデッサンルーム整理と掃除 ●2018年度後期制作課題合評会 ●石膏デッサン ラフ画(練習)
2回目	石膏像デッサン * B3ケント紙 やわらかなタッチを使いながら対象物の全体を意識して、画面全体をラフで進める
3回目	石膏像デッサン * 正面・背面を観察し、立体感を理解する、バランス・構図を確認する
4回目	石膏像デッサン * 対象物の全体を観察し、立体感を意識する
5回目	石膏像デッサン * 正面・側面など多角的な角度から観察する、骨格を意識する
6回目	石膏像デッサン * 光の方向と影を観察して立体的にとらえる
7回目	石膏像デッサン * 細部の位置関係を観察してバランスを見る
8回目	石膏像デッサン * 細部の形を観察して描く、描き込んだ完成度
9回目	ヌードデッサン * 画面レイアウトを考える。重心ラインと、八頭身をベースに全体のバランスを考えラフタッチから始める。
10回目	ヌードデッサン * 重心・S字ライン・肩・腰・股・膝・カカトなど要点を捉え、トーンで柔らかく描き進める。
11回目	ヌードデッサン * モデルポーズの動作を意識する(ロボットのような硬い動作ではない)、描きどころを見つける。
12回目	ヌードデッサン * 立体的・骨格・筋肉・動作・肌の質感/色を意識する。描きこみを進める。ミスマッチを確認し修正することを忘れずに
13回目	ヌードデッサン * 描きこむバランスを考える。120%のチカラで完成度を上げていく。
14回目	講評会①
15回目	講評会②/評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40% とする。
受講生へのメッセージ	<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。 * <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。 * では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。 * * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<プロフェッショナル>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<プロフェッショナル>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。 * * <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>≪集中力・持続力・忍耐力=人間力となる≫≪思考力・観察力・技術力=美術力となる≫ 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦労が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
	<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。 ≪デッサン用具一式≫鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm~)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ  Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	金曜1.2限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><どのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。  
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。  
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。  
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。  
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。  
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

## 授業計画・内容

1回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー①
2回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー② 形態のバランスを観察してアタリをとる
3回目	●幾何形体 四角錐① トーンで描き進めながら形態の確認修正
4回目	●幾何形体 四角錐② 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
5回目	●幾何形体 四角錐③ 細部にこだわり描き込み
6回目	●幾何形体 円筒① 完成へ向けたさらなる描き込み
7回目	●幾何形体 円筒② 完成へ向けたさらなる描き込み
8回目	●幾何形体 円筒③ 完成へ向けたさらなる描き込み 講評会
9回目	●幾何形体 12面体①
10回目	●幾何形体 12面体②
11回目	●幾何形体 12面体③
12回目	●幾何形体 12面体④ 講評会
13回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
14回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
15回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> 講評会

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ  
 <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
 \* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返しトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
 \* では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返しトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
 \* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。  
 \* \* <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><思考力・観察力・技術力=美術力となる>>  
 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦労が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミング I  Game Programming I	必修 選択	必修 選択	年次	1年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  火曜3,4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
将来ゲームソフト開発に使用するアルゴリズムを習得するために必要なC言語の基礎的文法、常時使用するアルゴリズムのプログラムを自分自身の力で組み合わせて、自分の思考通りの処理が制作できるような力を付ける。							
<b>【到達目標】</b>							
将来ゲームソフト開発に使用するアルゴリズムを習得するために必要なC言語の基礎的文法、常時使用するアルゴリズムのプログラムを自分自身の力で組み合わせて、自分の思考通りの処理が制作できるような力を付ける。							

授業計画・内容	
1回目	C言語の基本フォーマット/代入文・int型・char型・double型/printf関数/%フォーマット・乱数/単純if文・比較演算子・算術演算子・論理演算子
2回目	乱数による変数への値代入/scanf関数/if文/for文
3回目	for文/while文/do while文/繰り返し入力(特定な値が入力されるまでの)
4回目	関数(値渡し)・戻り値のありなし/プロトタイプ宣言
5回目	配列(一次元・二次元)配列の繰り返し文への応用/配列の関数への応用(グローバル変数による)ポインタは使わない
6回目	最大値・最小値を求めるプログラム/最大値・最小値を求めることを応用した選択ソート(残っている配列から最大最小値を求めて、その値と配列の先頭を入れ替える)そして機能別関数分割
7回目	ポインタとは関数への配列の参照渡し選択ソートのポインタを使ったプログラム
8回目	構造体及び構造体配列及び構造体ポインタヘッダファイルによるファイル分割
9回目	ファイル(構造体・配列をファイルに保存)基本的には、バイナリファイル機能別関数分割・ファイル分割ファイルREAD、ファイルWRITE
10回目	文字を特定な場所に表示する。文字に色を付ける。弾の発射・ジャンプ/バウンディングサークルによる当たり判定列挙体によるゲームのストーリーフラグ
11回目	敵の作成と敵の弾の発射/弾と敵の当たり判定(バウンディングサークル)プレイヤーと弾の当たり判定
12回目	得点表示/ゲーム終了判定/スタート→ゲーム→終了→スタートのループ作成
13回目	DxLibの組み込みによる2D画面のGUI化/イメージ(pngファイル)の表示/キーボードイベントによる関数
14回目	キャラクタの表示・敵の表示・弾の表示・当たり判定による敵の消去/ここまで、個人シューティング(テキストベース・アレンジプログラム)の提出
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	C言語を基礎から学びます。今まで、C言語を勉強したことがある人には、復習の意味と、もう一度アルゴリズムの確認、理解度の低い部分の再学習をして頂きます。またこの授業で理解度が足りないと思われる者は、補充授業に出席して、理解できるようにして下さい。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
教科書 Cの絵本 保存媒体 32GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	



## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミング I  Game Programming I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  火曜3,4限
【担当教員 実務者経験】							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
【授業の学習内容】							
将来ゲームソフト開発に使用するアルゴリズムを習得するために必要なC言語の基礎的文法、常時使用するアルゴリズムのプログラムを自分自身の力で組み合わせて、自分の思考通りの処理が制作できるような力を付ける。							
【到達目標】							
C言語及びC++,DXLIBを使用した2Dゲームプログラミングの基本的なアルゴリズムを理解する。また、主要ゲームプログラムの機能別関数の粗筋を理解し、応用できる力をつける。							

授業計画・内容	
1回目	プログラムの開発方法(実行までの手順)変数・代入文・表示文・C++(DXライブラリ)編
2回目	演算子(論理・比較)型の変換 課題1提出
3回目	イメージファイルをロードする。使用するたびにロードする。メモリに常駐させて、コールする。
4回目	クラスの定義 メンバ変数の定義 課題2提出
5回目	メソッドの定義 new演算子
6回目	グラフィックに関する命令 課題3提出
7回目	タイマーの使い方 タイマーイベントの設定
8回目	キーボードイベントの設定 マウスイベントの設定 課題4提出
9回目	2Dゲーム企画 ステージシューティングゲーム 各ステージの設計
10回目	企画書提出 2Dゲーム制作 企画どおりのステージをプログラミング
11回目	2Dゲーム制作 各ステージのキャラクタの配置
12回目	2Dゲーム制作 当たり判定について 途中経過提出
13回目	2Dゲーム制作
14回目	2Dゲーム完成 2Dゲーム提出
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	C言語を基礎から学びます。今まで、C言語を勉強したことがある人には、復習の意味と、もう一度アルゴリズムの確認、理解度の低い部分の再学習をして頂きます。またこの授業で理解度が足りないと思われる者は、補充授業に出席して、理解できるようにして下さい。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
教科書 Cの絵本 保存媒体 32GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミングⅡ  GAME ProgrammingⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  木曜3,4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
Visual Studio をツールとして、C++・C#・Javaと DirectX,DXLIBを使用した2D及び3Dゲームプログラミング(アンドロイド用含む)の基本的なアルゴリズムを理解する。							
<b>【到達目標】</b>							
ゲーム制作の基本的知識と手法を学び、就職活動に使用するゲーム作品と就職してから困らない技術を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	Visual StudioへのDxLibの組み込み／3D及び2Dのイメージの表示できるようになる。
2回目	画像ファイルからブレンド画像を読み込む／ブレンド画像と通常画像を合成して描画する
3回目	画像にフィルター処理を施す／二つの画像を特殊効果付きでブレンドする
4回目	書式付き文字列を描画する／描画するフォントを変更する
5回目	動画ファイルの再生／マスク画面の作成・削除できるようになる。
6回目	音ファイルを再生する・停止する。／音ファイルをメモリに読み込んで再生・停止
7回目	ネットワーク関係の命令／接続・切断・データ転送・データ受信／IPアドレスの取得など
8回目	グループを作り、プロデュース・ゲームの企画・プログラミングの役割分担を行いゲームの制作
9回目	それぞれのグループの制作を行う①
10回目	それぞれのグループの制作を行う②
11回目	それぞれのグループの制作を行う③
12回目	それぞれのグループの制作を行う④
13回目	それぞれのグループの制作を行う⑤
14回目	それぞれのグループの制作を行う⑥
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	C言語の知識を持っている人に対する抗議です。C言語の理解が不十分な場合は、授業中に復習プリントを差し上げますので、それを理解して講義に臨んでください。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
保存媒体 64GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミングⅡ  GAME Programming Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  木曜3.4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
ゲーム制作の総合応用知識と手法を学び、就職活動に使用するゲーム作品と就職してから困らない技術を身につける。							
<b>【到達目標】</b>							
C++ 及びJavaと WebGL, D3.jsを使用した2D及び3Dゲームプログラミング(アンドロイド用含む)の基本的なアルゴリズムを理解する。							

授業計画・内容	
1回目	JAVASCRIPT+WEBGL 3D基本図形の表示
2回目	JAVASCRIPT+WEBGL テクスチャーマッピング 課題1提示
3回目	JAVASCRIPT+WEBGL 3Dシーンの設定と立方体の表示 ズームイン・アウト
4回目	視点の回転(クォータニオン) 超簡単に任意軸回転 ビルボード 課題2提示
5回目	固定機能:フォグ アンチエイリアシング ステンシルテスト 固定機能:鏡面反射
6回目	VBO VBO(テクスチャ付き) PBO FBO 垂直同期ON/OFF 課題3提示
7回目	データベースとの接続 課題4提示
8回目	ゲーム企画 ステージフレームの設計
9回目	3Dゲーム制作 ステージフレームのプログラミング
10回目	3Dゲーム制作 ステージフレームにキャラクタの配置 途中経過提出
11回目	3Dゲーム制作 当たり判定による処理
12回目	3Dゲーム制作 ステージクリア処理
13回目	3Dゲーム制作
14回目	3Dゲーム制作完成 3Dゲーム提出
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	C言語の知識を持っている人に対する抗議です。C言語の理解が不十分な場合は、授業中に復習プリントを差し上げますので、それを理解して講義に臨んでください。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
保存媒体 64GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミングⅢ  GAME ProgrammingⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科 ゲームプログラマー専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  木曜3,4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
Visual Studio をツールとして、C++・C#・Javaと DirectX,DXLIBを使用した2D及び3Dゲームプログラミング(アンドロイド用含む)の基本的なアルゴリズムを理解する。							
<b>【到達目標】</b>							
ゲーム制作の基本的知識と手法を学び発展させることができる。また就職活動に使用するゲーム作品と就職してから困らない技術を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	Visual StudioへのDxLibの組み込み／3D及び2Dのイメージの表示し展開できるようになる。
2回目	画像ファイルからブレンド画像を読み込む／ブレンド画像と通常画像を合成して描画、展開できるようになる。
3回目	画像にフィルター処理を施す／二つの画像を特殊効果付きでブレンドする
4回目	書式付き文字列を描画する／描画するフォントを変更する
5回目	動画ファイルの再生／マスク画面の作成・削除できるようになる。
6回目	音ファイルを再生する・停止する。／音ファイルをメモリに読み込んで再生・停止
7回目	ネットワーク関係の命令／接続・切断・データ転送・データ受信／IPアドレスの取得など
8回目	グループを作り、プロデュース・ゲームの企画・プログラミングの役割分担を行いゲームの制作
9回目	それぞれのグループの制作を行う①
10回目	それぞれのグループの制作を行う②
11回目	それぞれのグループの制作を行う③
12回目	それぞれのグループの制作を行う④
13回目	それぞれのグループの制作を行う⑤
14回目	それぞれのグループの制作を行う⑥
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	C言語の知識を持っている人に対する抗議です。C言語の理解が不十分な場合は、授業中に復習プリントを差し上げますので、それを理解して講義に臨んでください。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
保存媒体 64GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームプログラミングⅢ  GAME ProgrammingⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	永田 真澄
学科・専攻	ゲームクリエイター科 ゲームプログラマー専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  木曜3.4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
ゲーム制作の総合応用知識と手法を学び、就職活動に使用するゲーム作品と就職してから困らない技術を身につける。							
<b>【到達目標】</b>							
C++ 及びJavaと WebGL, D3.jsを使用した2D及び3Dゲームプログラミング(アンドロイド用含む)の基本的なアルゴリズムを理解する。							

授業計画・内容	
1回目	JAVASCRIPT+WEBGL 3D基本図形の応用
2回目	JAVASCRIPT+WEBGL テクスチャーマッピングの応用
3回目	JAVASCRIPT+WEBGL 3Dシーンの設定と立方体の表示 ズームイン・アウトの応用
4回目	視点の回転(クォータニオン) 超簡単に任意軸回転 ビルボードの応用
5回目	固定機能:フォグ アンチエイリアシング ステンシルテスト 固定機能:鏡面反射の応用
6回目	VBO VBO(テクスチャ付き) PBO FBO 垂直同期ON/OFFの応用
7回目	データベースとの接続の応用
8回目	ゲーム企画 ステージフレーム設計の応用
9回目	3Dゲーム制作 ステージフレームプログラミングの応用
10回目	3Dゲーム制作 ステージフレームにキャラクタの配置の応用
11回目	3Dゲーム制作 当たり判定による処理の応用
12回目	3Dゲーム制作 ステージクリア処理の応用
13回目	3Dゲーム制作
14回目	3Dゲーム制作完成 3Dゲーム提出
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	C言語の知識を持っている人に対する抗議です。C言語の理解が不十分な場合は、授業中に復習プリントを差し上げますので、それを理解して講義に臨んでください。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
保存媒体 64GB以上のUSBメモリ 又はハードディスク	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザイン I  Game Design I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	梅村 比七子
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  金曜3.4.限
学科・専攻	ゲームクリエイター科 ゲームグラフィック&キャラクター専攻						

### 【担当教員 実務者経験】

1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書きは「絵描き屋」。  
TCGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。  
直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。

### 【授業の学習内容】

キャラクターデザイン！……と、難しいことを語る前に、まずはキャラクターを思い通りに描いてみましょう。  
あなたはどこまで描けますか？全身？バストアップ？顔だけ？まさかそれすら描けない……なんて？  
バランスよく描くコツや、描き易くするためのアドバイスなど、まずは半年基本を覚えましょう。詳しくはそれから。

### 【到達目標】

とにもかくにもビジュアルを成立させます。ちゃんと地面に立っているか、座った時の姿勢は骨折してないか。  
、“手”は口ほどにものを言います。  
まずは「当たり前」ができるようになります。

### 授業計画・内容

1回目	【アタリを描く】それぞれのパーツにおける「アタリ」の重要性を理解する。
2回目	【顔を描く】キャラクターの顔は「名札」です
3回目	【手を描く】顔だけが表情を作れるのではありません、手も表情がでるのです。
4回目	【バストアップを描く】腰から上だけで動きをつけましょう。
5回目	【足を描く】からだのしくみ・二本足と四本足
6回目	【足を描く】からだのしくみ・肉食動物と草食動物
7回目	【全身を描く】今までのパーツを全て合わせる
8回目	【全身を描く】動きをつける・ポーズをつける
9回目	【ビジュアルメイキング】髪型
10回目	【ビジュアルメイキング】服飾・ファッション
11回目	【ビジュアルメイキング】体格・筋肉
12回目	【ビジュアルメイキング】性別・年齢
13回目	【ビジュアルメイキング】性格・イメージ
14回目	【ビジュアルメイキング】彩色について
15回目	評価

### 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

### 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

### 受講生への メッセージ

授業で必須なもの:スケッチブック、またはクロッキー帳・鉛筆・ボールペン これだけです、必ず用意して下さい。  
消しゴムや色鉛筆など、その他の文具は必要に応じて持参して下さい。道具は自分のものを使いましょう。  
ただし、後半のカラーイラスト制作にあてる清書用の紙はこちらで用意します。  
当授業は前半・後半で分かれています、前半では当授業の課題を、後半ではカラーイラストの作成・添削を行います。  
まずは作品を「上げる」ことが何よりも大切です。レベルアップは都度行いましょう。

### 【使用教科書・教材・参考書】

当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。  
ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。  
画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザイン I  Game Design I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	梅村 比七子
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科 ゲームグラフィック&キャラクター専攻					曜日/時限	金曜4.5限

## 【担当教員 実務者経験】

1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書きは「絵描き屋」。  
TCGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。  
直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。

## 【授業の学習内容】

前期でデジタル作業は大凡慣れてきたかと思います。  
後期ではポートフォリオを見据えた作品作りをしていきます、夏休み中に各自考えてきてもらった『仮想ゲーム』のUIを作ってください。面白いゲームを考えてね！

## 【到達目標】

デジタルの操作と共に液タブの操作には慣れたかと思いますが、企業では板タブを使用している所も未だ多くあります。時間の在る時で構わないので、板タブにも触れてみて下さい。

## 授業計画・内容

1回目	【講義】後期課題について夏休み中に考えてきてもらった『仮想ゲーム』をUIに起こしていきます。その為の工程を最初に説明しますので、メモはしっかり取っておいて下さいね。
2回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 先ずは考えてきてもらったゲームの画面をラフに書き起こします。制作は3場面を必須とします。
3回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 制作した3場面のラフを基に「工数表」を作りましょう。オフィスソフトを使って、なにをどれだけ作るか・という表を組み立てます。
4回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 工数表を基に制作をはじめましょう。アイコンやアイテムなど、制作psdデータはしっかり名前を付けて管理を徹底して下さい。
5回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム カラーパリエーションが必要なものは「グラデーションマップ」を使って色替えをしてみましょう。
6回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 差分が必要なアイテムについては、レイヤーの管理が必須です。これに限らずレイヤーやファイルの名前はちゃんとつけましょう。
7回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 制作折り返し地点です。進行は如何ですか？
8回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 工数が多い方は「如何に作業工程を減らして時短するか」を考えてやってみて下さい。ただし、手抜きと一緒にしないこと。
9回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム アイコンなど、等倍で描くよりも大きめのサイズで描いておくとは雑に描いても細部が潰れて綺麗に見える場合があります。作業の時短方法の一つです。
10回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム ファイルもレイヤーも「フォルダ分け」が重要です。データ管理は習慣づけましょう。
11回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム データは常に「作業データ(psd)」と「完成データ(png)」を分けて保存しておきましょう。
12回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 冬休みに入る前最後の授業です。この時点でほぼ完成が望ましいです。
13回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 短い冬休みでしたが、作業は忘れていませんか？ラストスパートです。
14回目	【制作】ぼくの考えたこんな仮想ゲーム 完成品は紙媒体とデータで提出してもらいます。データの管理を徹底して！と云ってきたのがここで判りますよ。
15回目	評価

## 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

## 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

## 受講生へのメッセージ

授業で必須なもの:スケッチブック、またはクロッキー帳・鉛筆・ボールペン これだけです、必ず用意して下さい。  
消しゴムや色鉛筆など、その他の文具は必要に応じて持参して下さい。道具は自分のものを使いましょう。  
ただし、後半のカラーイラスト制作にあてる清書用の紙はこちらで用意します。  
当授業は前半・後半で分かれています、前半では当授業の課題を・後半ではカラーイラストの作成・添削を行います。  
まずは作品を「上げる」ことが何よりも大切です。レベルアップは都度行いましょう。

## 【使用教科書・教材・参考書】

当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。  
ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。  
画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザインⅡ  Game DesignⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	梅村 比七子
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
学科・専攻	ゲームクリエイター科ゲームグラフィック&キャラクター専攻					曜日/時限	水曜4.5.限

### 【担当教員 実務者経験】

1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書きは「絵描き屋」。  
TCGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。  
直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。

### 【授業の学習内容】

東京ゲームショウを見据えた3D制作を前提とするキャラクター原案と、ポートフォリオ制作に有効なキャラクターデザイン提案を中心に実践します。単にビジュアルだけでなくバックボーンやキーアイテムなどの作成も行う必要がありますので、ネタ出しが山程必要です。  
簡単な「プロファイリング」も授業に取り入れていきますので、キャラクターの魅力を強めたい方はしっかり取り組んで下さい。

### 【到達目標】

ただ描くだけではない「一歩踏み込んだキャラクターデザイン」を習得していただきます。  
この授業を通して着眼点が変わると思いますので、「考える力」も同時に身に付けてもらえたらと思います。  
ただし、みてるだけの技術は本人の努力100%ですので慢心せず邁進して下さい。私ができるのはあくまでお手伝いまでです。

### 授業計画・内容

1回目	【前半：オリエンテーション】東京ゲームショウを見据えた企画が始まるまでに、頭に入れておいて欲しい「考え方」をお話します。 【後半：各々の制作へ】この一年の方針をそれぞれお聞きします。ビジョンをしっかり持って挑んでください！
2回目	【講義&実践①】キャラクターデザインのエッセンス・どこまでやれば「キャラデザ」なのか ～ネタの枯渇は仕事の枯渇～
3回目	【講義&実践②】キャラクター画像1枚だけで「プロファイリング」してみる ～どこまで広がるかこの世界～
4回目	【講義&実践③】1時間耐久ネタ出しレース『キャラの表情筋、死んでませんか？』～表情アタック25～
5回目	【講義&実践④】背景の写真一枚だけで「プロファイリング」してみる ～開拓に至る道～
6回目	【講義&実践⑤】1時間耐久ネタ出しレース『プロフィールに基づく服飾提案』～普段着アタック25～
7回目	【講義&実践⑥】店舗の写真一枚だけで「プロフィール」してみる ～お客さんってこんな人～
8回目	【講義&実践⑦】1時間耐久ネタ出しレース『しゃるういーだんす？』～ポーズアタック25～
9回目	【講義&実践⑧】キャラクターデザイン・3Dモデルにおける約束
10回目	【講義&実践⑨】キャラクター制作①『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』設定掘り下げ
11回目	【講義&実践⑩】キャラクター制作②『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』ビジュアル想定
12回目	【講義&実践⑪】キャラクター制作③『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』行動予測
13回目	【講義&実践⑫】キャラクター制作④『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』装備分析
14回目	【講義&実践⑬】キャラクター制作⑤『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』発表
15回目	評価

### 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

### 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

### 受講生への メッセージ

当授業は前半・後半で分かれています、前半では当授業の課題を、後半では自身が強めたい分野の強化を図ります。使うソフトは「Photoshop」がメインですが、後半では「CLIP STUDIO PAINT」を使ってもらって構いません。表作成でオフィスソフトを使います、描くだけでなくタイピング作業も行いますので頑張ってください。  
それぞれの授業の冒頭に10分程のテストを行います。(「ボクストール」「彩色輪」)

選択・WJジャーの学生も基本は同じ授業を受けてもらうつもりですが、事前に申告がある場合に限り別件の作業を許可します。

### 【使用教科書・教材・参考書】

当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。  
ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。  
画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。



# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザインⅡ  Game DesignⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	3年	担当教員	梅村 比七子
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科ゲームグラフィック&キャラクター専攻					曜日/時限	水曜4.5.限

## 【担当教員 実務者経験】

1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書は「絵描き屋」。  
TOGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。  
直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。

## 【授業の学習内容】

前期に続き、ポートフォリオを充実させる為の『素材を創る』ということに意識を置いて作業をしていきます。  
それから後期は【背景描画】に重点を置いていきますので、参加学生は総て『背景課題提出(必須)』です。  
通年通りドローイングスキル向上の為に各授業の頭にテストを設けます。

## 【到達目標】

この授業では就活を目標とした専攻の2年生・3年生が居ます。  
内定を達成する為の目標はそれぞれ異なるため、個別で目標を決定します。

## 授業計画・内容

1回目	【講義】背景について おさらいも兼ねて「背景とは」という部分に触れていきます。そもそもパースを理解している学生はどれくらい居るのか・や背景の役割についてをお話します。
2回目	【実習】パースについて パース・という難しく考えがちですが、あくまで「絵に起こす際に使える目安」という見方で大丈夫です。 「2次元を3次元に見せる錯覚」といったのがアタリです。
3回目	【実習】光と影の関係を描く 色を塗る・というのは、要は光と影の部分を描いているということになります。光と影の関係を立方体を描いて再確認しましょう。
4回目	【実習】質感の描き分け① 難しくいうと『光の反射率の高低差』を描き分ける事ですが光がカッと見えるかうつすら見えるか・というだけです。 模様を描く・と思うとやる事がスッキリすると思います。
5回目	【実習】質感の描き分け② 金属・布・木片・コンクリートなどは、描き込む色の差の強弱で描き分ける事が出来ます。ガラスや水など透明なものは手数が少ないので、レイヤー機能などを活用して仕上げましょう。
6回目	【実習】質感の描き分け③ 質感をリアルに描くだけではなく、デフォルメに合ったテイストで描くという技術もおいおい必要になってきます。頑張ろう！
7回目	【実習】樹木 クローズアップした枝葉から遠巻きに臨む森林など、一口に樹木と云っても見える距離によって描き方が変わります。カスタムブラシを巧く活用して進めましょう。
8回目	【実習】天空 空に欠かせないアイテム「雲」、なかなか描きにくいモチーフです。 しっかり参考画像を見て特徴を掴みましょう。
9回目	【制作】写真から抜き出す背景画① スマホで構わないので『自分で撮ってきた背景写真』を参考に背景画を描いてもらいます。模写やトレスではなく、パースや構図を参考に一から描いていきます。モチーフは学校近辺で。
10回目	【制作】写真から抜き出す背景画②
11回目	【制作】写真から抜き出す背景画③
12回目	【制作】写真から抜き出す背景画④
13回目	【制作】写真から抜き出す背景画⑤
14回目	【制作】写真から抜き出す背景画・完 冬休みを跨いでになりますが、課題を完成させての提出です。必ず提出して下さい。
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	当授業は前半・後半で分かれています、前半では当授業の課題を・後半では自身が強めたい分野の強化を図ります。使うソフトは「Photoshop」がメインですが、後半では「CLIP STUDIO PAINT」を使ってもらって構いません。表作成でオフィスソフトを使います、描くだけでなくタイピング作業も行いますので頑張ってください。 それぞれの授業の冒頭に10分程のテストを行います。(「ボクストール」「彩色輪」)  選択・Wxジャーの学生も基本は同じ授業を受けてもらうつもりですが、事前に申告がある場合に限り別件の作業を許可します。

## 【使用教科書・教材・参考書】

当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。  
ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。  
画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザインⅢ  Game DesignⅢ	必修 選択	必修 選択	年次	3年	担当教員	梅村 比七子
学科・専攻	ゲームクリエイター科ゲームグラフィック&キャラクター専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜4.5.限

## 【担当教員 実務者経験】

1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書きは「絵描き屋」。  
TCGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。  
直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。

## 【授業の学習内容】

東京ゲームショウを見据えた3D制作を前提とするキャラクター原案と、ポートフォリオ制作に有効なキャラクターデザイン提案を中心に実践します。単にビジュアルだけでなくバックボーンやキーアイテムなどの作成も行う必要がありますので、ネタ出しが山程必要です。  
簡単な「プロファイリング」も授業に取り入れていきますので、キャラクターの魅力を強めたい方はしっかり取り組んで下さい。

## 【到達目標】

ただ描くだけではない「一歩踏み込んだキャラクターデザイン」を習得していただきます。  
この授業を通して着眼点が変わると思いますので、「考える力」も同時に身に付けてもらえたらと思います。  
ただし、みとくれの技術は本人の努力100%ですので慢心せず邁進して下さい。私ができるのはあくまでお手伝いまでです。

## 授業計画・内容

1回目	【前半：オリエンテーション】東京ゲームショウを見据えた企画が始まるまでに、頭に入れておいて欲しい「考え方」をお話します。 【後半：各々の制作へ】この一年の方針をそれぞれお聞きします。ビジョンをしっかり持って挑んでください！
2回目	【講義&実践①】キャラクターデザインのエッセンス・どこまでやれば「キャラデザ」なのか ～ネタの枯渇は仕事の枯渇～
3回目	【講義&実践②】キャラクター画像1枚だけで「プロファイリング」してみる ～どこまで広がるかこの世界～
4回目	【講義&実践③】1時間耐久ネタ出しレース『キャラの表情筋、死んでませんか？』～表情アタック25～
5回目	【講義&実践④】背景の写真一枚だけで「プロファイリング」してみる ～開拓に至る道～
6回目	【講義&実践⑤】1時間耐久ネタ出しレース『プロフィールに基づく服飾提案』～普段着アタック25～
7回目	【講義&実践⑥】店舗の写真一枚だけで「プロフィール」してみる ～お客さんってこんな人～
8回目	【講義&実践⑦】1時間耐久ネタ出しレース『しゃるういーだんす？』～ポーズアタック25～
9回目	【講義&実践⑧】キャラクターデザイン・3Dモデルにおける約束
10回目	【講義&実践⑨】キャラクター制作①『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』設定掘り下げ
11回目	【講義&実践⑩】キャラクター制作②『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』ビジュアル想定
12回目	【講義&実践⑪】キャラクター制作③『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』行動予測
13回目	【講義&実践⑫】キャラクター制作④『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』装備分析
14回目	【講義&実践⑬】キャラクター制作⑤『ネコのストラップを鞆につけた高校二年生』発表
15回目	評価

## 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

## 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

## 受講生へのメッセージ

当授業は前半・後半で分かれています。前半では当授業の課題を、後半では自身が強めたい分野の強化を図ります。使うソフトは「Photoshop」がメインですが、後半では「CLIP STUDIO PAINT」を使ってもらって構いません。表作成でオフィスソフトを使います、描くだけでなくタイピング作業も行いますので頑張ってついてきて下さい。  
それぞれの授業の冒頭に10分程のテストを行います。(「ボクストール」「彩色輪」)

選択・Wxジャーの学生も基本は同じ授業を受けてもらうつもりですが、事前に申告がある場合に限り別件の作業を許可します。

## 【使用教科書・教材・参考書】

当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。  
画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲームデザインⅢ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	梅村 比七子
	Game DesignⅢ	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科ゲームグラフィック&キャラクター専攻					曜日/時限	水曜4.5.限
【担当教員 実務者経験】							
1989年生まれ。「藤科遥市」の名義で、肩書は「絵描き屋」。 TOGやキャラクターデザインも手がけ幅広いメディアで活躍の場を設けている。 直近のものは書籍媒体が多く、マンガやイラストがメイン。							
【授業の学習内容】							
前期に続き、ポートフォリオを充実させる為の『素材を創る』ということに意識を置いて作業をしていきます。 それから後期は【背景描画】に重点を置いていきますので、参加学生は総て『背景課題提出(必須)』です。 通年通りドローイングスキル向上の為に各授業の頭にテストを設けます。							
【到達目標】							
この授業では就活を目標とした専攻の2年生・3年生が居ます。 内定を達成する為の目標はそれぞれ異なるため、個別で目標を決定します。							

授業計画・内容	
1回目	【講義】背景について おさらいも兼ねて「背景とは」という部分に触れていきます。そもそもパースを理解している学生はどれくらい居るのか・や背景の役割についてをお話します。
2回目	【実習】パースについて パース・というとなんとなく難しく考えがちですが、あくまで「絵に起こす際に使える目安」という見方で大丈夫です。 「2次元を3次元に見せる錯覚」といったのがアタリです。
3回目	【実習】光と影の関係を描く 色を塗る・というのは、要は光と影の部分を描いているということになります。光と影の関係を立方体を描いて再確認しましょう。
4回目	【実習】質感の描き分け① 難しくいうと『光の反射率の高低差』を描き分ける事ですが光がカッと見えるかうつすら見えるか・というだけです。 模様を描く・と思うとやる事がスッキリすると思います。
5回目	【実習】質感の描き分け② 金属・布・木片・コンクリートなどは、描き込む色の差の強弱で描き分ける事が出来ます。ガラスや水など透明なものは手数が少ないので、レイヤー機能などを活用して仕上げましょう。
6回目	【実習】質感の描き分け③ 質感をリアルに描くだけではなく、デフォルメに合ったテイストで描くという技術もおいおい必要になってきます。頑張ろう！
7回目	【実習】樹木 クローズアップした枝葉から遠巻きに臨む森林など、一口に樹木と云っても見える距離によって描き方が変わります。カスタムブラシを巧く活用して進めましょう。
8回目	【実習】天空 空に欠かせないアイテム「雲」、なかなか描きにくいモチーフです。 しっかり参考画像を見て特徴を掴みましょう。
9回目	【制作】写真から抜き出す背景画① スマホで構わないので『自分で撮ってきた背景写真』を参考に背景画を描いてもらいます。模写やトレスではなく、パースや構図を参考に一から描いていきます。モチーフは学校近辺で。
10回目	【制作】写真から抜き出す背景画②
11回目	【制作】写真から抜き出す背景画③
12回目	【制作】写真から抜き出す背景画④
13回目	【制作】写真から抜き出す背景画⑤
14回目	【制作】写真から抜き出す背景画・完 冬休みを跨いでになりますが、課題を完成させての提出です。必ず提出して下さい。
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	当授業は前半・後半で分かれています、前半では当授業の課題を・後半では自身が強めたい分野の強化を図ります。使うソフトは「Photoshop」がメインですが、後半では「CLIP STUDIO PAINT」を使ってもらって構いません。表作成でオフィスソフトを使います、描くだけでなくタイピング作業も行いますので頑張ってください。 それぞれの授業の冒頭に10分程のテストを行います。(「ボクストール」「彩色輪」) 選択・WJジャーの学生も基本は同じ授業を受けてもらうつもりですが、事前に申告がある場合に限り別件の作業を許可します。
【使用教科書・教材・参考書】	
当授業では、必要な時に私から画集や参考書などみなさんにお見せする分の書籍を用意します。特別必須で用意する本はありません。 ですが、自分が好きな作家さん、あるいは描きたい絵柄・画風の作家さんの画集などがある場合は是非お持ち下さい。 画集・参考書などがある場合、お持ちいただければ実践しながら描き方を解説します。	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画 I  Game Planning I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  土曜3,4限

**【担当教員 実務者経験】**

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

**【授業の学習内容】**

講義から知識を得ることだけでなく、その知識を企画書演習を通じて理解を深めていく。また論理的思考力を養うため、「物事の因果関係」を意識するよう努めていく。講義内で最新の業界情報や話題、クリエイターとしての啓蒙、モチベーションの向上もはかる。また講義内容も習熟度に応じて、可変していくことも理解されたし。

**【到達目標】**

アナログゲームを作ることで、自らの力で考え、人はなぜ面白がるのかを「しくみ、因果関係」を少しでも演習の中で理解しながら完成させる。

### 授業計画・内容

1回目	自己紹介、講義方針、業界で求められる人材像について
2回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)①
3回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)②
4回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)③
5回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)④
6回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)⑤
7回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)⑥
8回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(オズボーンのチェックリスト)⑦
9回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)①
10回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)②
11回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)③
12回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)④
13回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)⑤
14回目	アナログゲームの企画作成を演習しながら、個別レビューし、問題点と気づきを知ることができる(ゲームの設定、世界観も構築)⑥
15回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + (アナログゲームの完成度)40% とする。

**受講生へのメッセージ**  
ユーザーとして遊ぶゲームと、クリエイターとして作るゲームでは、圧倒的に考える視点が異なる。この事実を理解し、作ることが好きなか否かを体験する授業であり、1年間気持ちを切らさずに、学びを挑戦し続ける諸君であることを望む。できないことを嘆くのではなく、やり方がわからないことで嘆いてほしい。一生懸命努力する学生を最大限応援する授業であり、そうでない学生には厳しい授業になるため、覚悟をもって臨んでほしい。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

鉛筆、消しゴム、ノート、状況によりパソコンを使用する

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画 I  Game Planning I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  土曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

**【授業の学習内容】**

講義から知識を得ることだけでなく、その知識を企画書演習を通じて理解を深めていく。また論理的思考力を養うため、「物事の因果関係」を意識するよう努めていく。講義内で最新の業界情報や話題、クリエイターとしての啓蒙、モチベーションの向上もはかる。また講義内容も習熟度に応じて、可変していくことも理解されたし。

**【到達目標】**

アナログゲームを作ることで、自らの力で考え、人はなぜ面白がるのかを「しくみ、因果関係」を少しでも演習の中で理解しながら完成させる。

**授業計画・内容**

1回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
2回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
3回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
4回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
5回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
6回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
7回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
8回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
9回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
10回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
11回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
12回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
13回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
14回目	ゲームのアイデアと1ペラ企画演習(レビュー) 制約、組み合わせ、拡張、既存の企画作成
15回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + (アナログゲームの完成度)40% とする。

**受講生へのメッセージ**  
ユーザーとして遊ぶゲームと、クリエイターとして作るゲームでは、圧倒的に考える視点が異なる。この事実を理解し、作ることが好きなか否かを体験する授業であり、1年間気持ちを切らさずに、学びを挑戦し続ける諸君であることを望む。できないことを嘆くのではなく、やり方がわからないことで嘆いてほしい。一生懸命努力する学生を最大限応援する授業であり、そうでない学生には厳しい授業になるため、覚悟をもって臨んでほしい。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

鉛筆、消しゴム、ノート、状況によりパソコンを使用する

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画Ⅱ  Game PlanningⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  土曜1.2限

### 【担当教員 実務者経験】

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

### 【授業の学習内容】

ゲームデザインとは何か。面白さとは何かを徹底的に追求していきます。教養のための授業ではなく、ゲームビジネス、心理学まで内容を広げ、人はなぜ面白がるのか、を諸君ともに学んでいく。現役のゲームクリエイターであるメリットを最大限に生かし、業界の最新情報、トレンドも交えながら、できるだけ、学生の興味を惹き続けるようなスリリングな授業を展開していきたいと考えている。また習熟度に応じて、授業内容が可変していくこと理解されたし。

### 【到達目標】

キャラクターの設定から世界観、ゲームデザインのロジック、就職情報までゲームに関連する知識を可能な限り網羅し、ポートフォリオに入れることができるゲームの企画書(5ペラ)を作成していく。

### 授業計画・内容

1回目	伝達とは何か。正しく伝えること、聞き取ることを実習形式で体験する
2回目	アイデアの構成要素を学ぶ
3回目	制約と意欲を学ぶ
4回目	オリジナルゲームコンセプト制作ができるようになる。
5回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)①)
6回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)②)
7回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)③)
8回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)④)
9回目	ゲームループを学ぶ(何度も遊びたい仕組みについて学ぶ)①
10回目	ゲームループを学ぶ(何度も遊びたい仕組みについて学ぶ)②
11回目	企画作成、またはラピッドプランニングを行う(学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評、またはラピッドプランング演習)①
12回目	企画作成、またはラピッドプランニングを行う(学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評、またはラピッドプランング演習)②
13回目	オリジナルゲーム企画作成と個別レビュー①
14回目	オリジナルゲーム企画作成と個別レビュー②
15回目	評価

### 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

### 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + (ゲーム企画の課題)40%とする。

### 受講生への メッセージ

ユーザーとして遊ぶゲームと、クリエイターとして作るゲームでは、圧倒的に考える視点が異なる。この事実を理解し、作ることが好きなのか否かを体験する授業であり、1年間気持ちを切らさずに、学びを挑戦し続ける諸君であることを望む。できないことを嘆くのではなく、やり方がわからないことで嘆いてほしい。一生懸命努力する学生を最大限応援する授業であり、そうでない学生には厳しい授業になるため、覚悟をもって臨んでほしい。

### 【使用教科書・教材・参考書】 □

鉛筆、消しゴム、ノート、状況によりパソコン(パワーポイント、エクセルなど)を使用する

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画Ⅱ  Game PlanningⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  土曜3,4限

**【担当教員 実務者経験】**

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

**【授業の学習内容】**

伝える、表現するを基本に人が何を楽むのか、何を考えると、プリミティブな思考を中心にグループディスカッション、プレゼンなどの演習を通じて、発想の気づきを与える。

**【到達目標】**

面白さを感じるための「因果関係、仕組み、ニッチ」を考慮し、見やすく、わかりやすく、企画書を作成できるようにする。

**授業計画・内容**

1回目	パラドックス問題と論理的思考1
2回目	パラドックス問題と論理的思考2
3回目	問題解決における企画とプロモーション戦略
4回目	問題解決における企画とプロモーション戦略
5回目	問題解決における企画とプロモーション戦略
6回目	好きなものプレゼン大会(興味の焦点は何か)
7回目	好きなものプレゼン大会(興味の焦点は何か)
8回目	好きなものプレゼン大会(興味の焦点は何か)
9回目	伝える、表現するビブリオバトル
10回目	伝える、表現するビブリオバトル
11回目	伝える、表現するビブリオバトル
12回目	クラスゲーム(制約からの全体興味とは)
13回目	クラスゲーム(制約からの全体興味とは)
14回目	クラスゲーム(制約からの全体興味とは)
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	-------------------------------------------------------------------------------

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + (ゲーム企画の課題)40% とする。
------	-----------------------------------------------------------------

受講生へのメッセージ	ユーザーとして遊ぶゲームと、クリエイターとして作るゲームでは、圧倒的に考える視点が異なる。この事実を理解し、作ることが好きなのか否かを体験する授業であり、1年間気持ちを切らさずに、学びを挑戦し続ける諸君であることを望む。できないことを嘆くのではなく、やり方がわからないことで嘆いてほしい。一生懸命努力する学生を最大限応援する授業であり、そうでない学生には厳しい授業になるため、覚悟をもって臨んでほしい。
------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**【使用教科書・教材・参考書】 □**

鉛筆、消しゴム、ノート、状況によりパソコン(パワーポイント、エクセルなど)を使用する

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画Ⅲ  Game PlanningⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  土曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

**【授業の学習内容】**

ゲームデザインとは何か。面白さとは何かを徹底的に追求していきます。教養のための授業ではなく、ゲームビジネス、心理学まで内容を広げ、人はなぜ面白がるのか、を諸君ともに学んでいく。現役のゲームクリエイターであるメリットを最大限に生かし、業界の最新情報、トレンドも交えながら、できるだけ、学生の興味を惹き続けるようなスリリングな授業を展開していきたいと考えている。また習熟度に応じて、授業内容が可変していくこと理解されたし。

**【到達目標】**

キャラクターの設定から世界観、ゲームデザインのロジック、就職情報までゲームに関連する知識を可能な限り網羅し、ポートフォリオに入れることができるゲームの企画書(5ペラ)を作成していく。

**授業計画・内容**

1回目	伝達とは何か。正しく伝えること、聞き取ることを実習形式で体験する
2回目	アイデアの構成要素を学ぶ
3回目	制約と意欲を学ぶ
4回目	オリジナルゲームコンセプト制作ができるようになる。
5回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)①)
6回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)②)
7回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)③)
8回目	実習:着想法を学ぶ。人を魅きつけるアイデアと論理(アイデアの発想方法を学ぶ(組み合わせ、着眼点、キャッチコピーなど)④)
9回目	ゲームループを学ぶ(何度も遊びたい仕組みについて学ぶ)①
10回目	ゲームループを学ぶ(何度も遊びたい仕組みについて学ぶ)②
11回目	企画作成、またはラピッドプランニングを行う(学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評、またはラピッドプランング演習)①
12回目	企画作成、またはラピッドプランニングを行う(学生によるゲーム企画のプレゼンテーションと講評、またはラピッドプランング演習)②
13回目	オリジナルゲーム企画作成と個別レビュー①
14回目	オリジナルゲーム企画作成と個別レビュー②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	-------------------------------------------------------------------------------

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + (ゲーム企画の課題)40% とする。
------	-----------------------------------------------------------------

受講生へのメッセージ	ユーザーとして遊ぶゲームと、クリエイターとして作るゲームでは、圧倒的に考える視点が異なる。この事実を理解し、作ることが好きなのか否かを体験する授業であり、1年間気持ちを切らさずに、学びを挑戦し続ける諸君であることを望む。できないことを嘆くのではなく、やり方がわからないことで嘆いてほしい。一生懸命努力する学生を最大限応援する授業であり、そうでない学生には厳しい授業になるため、覚悟をもって臨んでほしい。
------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**【使用教科書・教材・参考書】 □**

鉛筆、消しゴム、ノート、状況によりパソコン(パワーポイント、エクセルなど)を使用する



## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ゲーム企画Ⅲ  Game PlanningⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	川勝 徹
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  火曜1.2限

### 【担当教員 実務者経験】

名古屋のゲーム会社へ10年所属し、独立。ゲーム開発集団ブチデポットの代表。初作品「メゾン・ド・魔王」(海外名Unholy Heights)が大ヒットし、IndieStreamFesより最優秀賞を受賞。その後ライトノベルの原作やほぼすべてのゲーム機に移植され海外でもヒット。現在、1人用人狼ゲーム「グノーシア」を開発し、ビットサミットよりメディアハイライトアワード、エクセレントゲームデザインのノミネート、ファミ通、電撃プレイステーションアワードのノミネート。個人活動としては、ゲーム雑誌のコラム執筆、講演、名古屋市立大学より研究員として活動している。

### 【授業の学習内容】

ゲーム開発を通じて生じる、開発マネジメント、スケジュール、ゲームデザイン矛盾、面白さの不足など、数々巻き起こる問題を解決していくための力を養っていくことが本授業の最大の目的である。

### 【到達目標】

ゲーム開発を完成させること。

### 授業計画・内容

1回目	3年 個別制作とレビュー
2回目	3年 個別制作とレビュー
3回目	3年 個別制作とレビュー
4回目	3年 個別制作とレビュー
5回目	3年 個別制作とレビュー
6回目	3年 個別制作とレビュー
7回目	3年 個別制作とレビュー
8回目	3年 個別制作とレビュー
9回目	3年 個別制作とレビュー
10回目	3年 個別制作とレビュー
11回目	3年 個別制作とレビュー
12回目	3年 個別制作とレビュー
13回目	3年 個別制作とレビュー
14回目	学生による全体プレゼンテーション
15回目	評価

### 評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

### 評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(ゲームの完成度)40% とする。

### 受講生への メッセージ

### 【使用教科書・教材・参考書】 □

パワーポイント、エクセル、インターネット接続可能なPC、紙と筆記用具

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	CG制作 I  CG Production I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	水野貴仁
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜4.5限

**【担当教員 実務者経験】**

ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。

**【授業の学習内容】**

3D制作ソフトMAYAを中心にモデル製作の基礎について学習する

**【到達目標】**

モデリングの基礎を理解して、基本的な構造を持った3Dモデルを作成できるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	3DCGの基礎知識とゲーム業界でのCG
2回目	MAYA基本……MAYAでのモデリング基本操作、マテリアル基本設定ができるようになる
3回目	MAYA基本……UV、テクスチャの概念を理解する
4回目	MAYA基本……プロジェクト管理、データの整頓について理解する
5回目	モデリング……手のモデリングを通して基礎的なツールを習得する。制作の流れについて理解する
6回目	モデリング……制作物の精度を上げて形状を完成させる
7回目	UVの展開とマッピング……テクスチャ制作に備えUVの展開方法を習得する。マテリアルの設定ができるようになる
8回目	テクスチャの制作……3DCGを制作する上でのphotoshop基礎を理解してテクスチャ制作について理解する
9回目	テクスチャの制作……各種テクスチャの種類について理解する
10回目	スキニング……骨を設定して手を動かす、骨の設定方法とスキニングを理解する
11回目	スキニング……スキニング作業を習得して簡単なアニメーションを設定することができるようになる
12回目	レンダリング……制作した手の最終イメージを画像として作成する。カメラとライティング、レンダリング設定について理解する
13回目	前期 まとめ……各種ツールのまとめ、3DCGの基礎まとめ
14回目	自主制作について……今後の課題制作、モデル設定、デザインについて
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への  
メッセージ**

**【使用教科書・教材・参考書】** □

MAYA、photoshopなど

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	CG制作 I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	水野貴仁
	CG Production I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科						水曜4.5限

【担当教員 実務者経験】

ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。

【授業の学習内容】

3D制作ソフトMAYAを中心にモデル製作の基礎について学習する

【到達目標】

モデリングの基礎を理解して、基本的な構造を持った3Dモデルを作成できるようになる。

### 授業計画・内容

1回目	前期復習と今年度制作課題について ・モデリング、テクスチャリング、スキニングについて ・ハイモデルベースの作成に関して ・自主制作について
2回目	ZBrushでのモデルの作成 ・ZBrushの基本操作 ・ZBrushを使ったワークフロー ・簡易モデル作成
3回目	ZBrushでのモデルの作成 ・オリジナルアルファの作成 ・応用的な機能について ・簡易モデル作成
4回目	リトポロジー(ポリゴンの最適な再分割) ・ハイモデルのデシメーション(ポリゴン削減) ・mayaでのリトポロジーとローモデル(ゲームモデル)口
5回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化 ・高精度のモデリング ・各課題でのモデリング注意事項
6回目	ハイモデルの作成 ・引き続きZBrushでのモデルの高精細化 ・ディティールのブラッシュアップ
7回目	ハイモデルの作成 ・引き続きZBrushでのモデルの高精細化 ・ディティールのブラッシュアップ
8回目	リトポロジー ・ローモデルのブラッシュアップ ・UV展開
9回目	リトポロジー ・ローモデルのブラッシュアップ ・UV展開
10回目	各種テクスチャのベイク ・制作したハイモデルからローモデルへの転写 ・各種テクスチャの素材準備
11回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
12回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
13回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
14回目	前期まとめ ・制作物のチェックと確認 ・制作物の提出 ・自主制作について
15回目	評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生へのメッセージ

【使用教科書・教材・参考書】 □

MAYA、photoshopなど

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	CG制作Ⅱ  CG ProductionⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	3年	担当教員	奥野 陽
学科・専攻	ゲームクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  月曜3,4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
幅広い分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要なモデリングや質感表現(テクスチャマップ、マテリアル)、レンダリング、アニメーション、コンポジットなどを学習する。							
<b>【到達目標】</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGの制作で使用する基礎的な専門用語や技術的用語の意味を理解し説明できるようになる。</li> <li>・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya/Adobe Photoshop/Adobe AfterEffects/Substance Painter等)の基礎的なオペレーションができるようになる。</li> <li>・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。</li> </ul>							

授業計画・内容	
1 回目	【Maya基礎①】Maya をカスタマイズして使いやすくすることができるようになる。プリファレンスの設定を変更して作業効率を上げられるようになる。
2 回目	【Maya基礎②】MEL をインストールして Maya の機能強化ができるようになる。MEL による追加機能を使い応用することができる。
3 回目	【モデリング基礎①】Mesh / EditMesh / MeshTools を使ってコンポーネントの編集の応用ができる。
4 回目	【モデリング基礎②】オブジェクトを様々な方法でミラーリングができるようになる。オブジェクトのシンメトリ編集の応用ができる。
5 回目	【モデリング基礎③】不均等スケールの修正ができるようになる。不均等スケールに起因するトラブルを解決できるようになる。
6 回目	【モデリング基礎④】Deformer を使用してオブジェクトの変形ができ、応用できる。
7 回目	【モデリング基礎⑤】トポロジーを理解し、トポロジーを読んだり、計画することができるようになる。
8 回目	【モデリング基礎⑥】Quad Draw を使ってメッシュの作成と編集ができ、応用できる。
9 回目	【モデリング基礎⑦】ループエッジを理解し、ループエッジを利用したリトポロジーができ、応用できる。
10 回目	【モデリング基礎⑧】UV 展開の工程を理解する。UV の作成ができるようになる。UV Toolkit が使え応用できる。
11 回目	【モデリング基礎⑨】複雑な形状をしたオブジェクトの UV 展開ができ、応用できる。
12 回目	【マテリアル基礎①】Arnold Render と aiStandardSurface を使用して、反射と屈折の表現ができ、応用できる。
13 回目	【マテリアル基礎②】Hyper Shade でシェーディングネットワークを構築できる、応用できる。
14 回目	【マテリアル基礎③】テクスチャマップの種類を理解し、各シェーダでテクスチャマップを使え、応用できる。
15 回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。</li> <li>【 授業に持ってくるもの 】 USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。</li> <li>【 備考 】 授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。</li> </ul>
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
本授業では教科書や参考書は使用しない。	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	CG制作Ⅱ  CG ProductionⅡ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	奥野 陽
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
学科・専攻	ゲームクリエイター科					曜日/時限	月曜3,4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
CG映像やゲームの制作で使用されている3DCGアニメーション制作ツール(Maya・AfterEffectsなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目的とする。							
<b>【到達目標】</b>							
CGデザイナーとして業界で通用するレベルの技術・知識・応用力を身に付けることを目標とする。							

授業計画・内容	
1 回目	ライティング・マテリアル(1) 【内容】フィジカルサン&スカイ。 【到達目標】フィジカルサンを理解し、屋外のレンダリング表現ができるようになる。
2 回目	ライティング・マテリアル(2) 【内容】リニアワークフローとガンマ補正。 【到達目標】リニアワークフローを理解し、レンダリングのクオリティアップとカラーマネージメントができるようになる。
3 回目	ライティング・マテリアル(3) 【内容】IBL, HDRについて。 【到達目標】IBL, HDRを理解し、フォトリアルな環境光の表現ができるようになる。
4 回目	ライティング・マテリアル(4) 【内容】エアライトやソフトシャドウなど。 【到達目標】エアライトによるライティングを理解し、ソフトシャドウやライトの減衰表現ができるようになる。
5 回目	ライティング・マテリアル(5) 【内容】mipノード、mia_material、ポータルライトなど。 【到達目標】mentalrayノードを理解し、高度なライティングと質感表現ができるようになる。
6 回目	レンダリング(1) 【内容】オクルージョン、ベイキング、ノーマルマップなど。 【到達目標】様々なレンダリング表現を理解し、レンダリングのクオリティを上げることができるようになる。
7 回目	レンダリング(2) 【内容】間接照明(ファイナルギャザー)。 【到達目標】ファイナルギャザーによるレンダリングを理解し、様々なレンダリング表現ができるようになる。
8 回目	レンダリング(3) 【内容】レンダーレイヤーとコントリビューションマップ。 【到達目標】pass別レンダリングを理解し、合成のクオリティアップができるようになる。
9 回目	レンダリング(4) 【内容】SSSやノンリアルなレンダリング表現。 【到達目標】ノンリアルなレンダリングの手法を理解し、様々なレンダリングの表現ができるようになる。
10 回目	レンダリング・コンポジット(1) 【内容】レンダーレイヤーとレンダーパス。 【到達目標】素材別(パス別)レンダリングを理解し、より高度なコンポジットができるようになる。
11 回目	レンダリング・コンポジット(2) 【内容】マルチチャンネルフォーマットや加算による合成など。 【到達目標】マルチチャンネルフォーマットを理解し、高度なコンポジットとコンポジット作業の効率化ができるようになる。
12 回目	キャラクターアニメーション(1) 【内容】ブロッキングやストアポーズなど。 【到達目標】ブロッキング作業を理解し、効率よくポーズtoポーズアニメーションの作業ができるようになる。
13 回目	キャラクターアニメーション(2) 【内容】人型キャラクターのアニメーション。 【到達目標】人型キャラのリグを使用し、アニメーションを作成できるようになる。
14 回目	トラッキング 【内容】実写にCGを合成する。 【到達目標】撮影カメラの動きに合わせてCGを実写素材に合成できるようになる。
15 回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
【授業に持ってくるもの】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【備考】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、状況によって内容や順序が変わる。	