

# 2024年度 科別シラバス概要

科	デザインビジネス		
コース	イラストデザイン	学年	2

教科主任	伊藤 深志
担任	伊藤 深志

本コースはゲーム業界のグラフィック系に関わる技術をメインに授業構成。  
2年次には更なる技量向上・応用を目指す。またソフトの技術だけでなく社会人として必要な常識を修得し、広く社会に受け入れられる人材になることを目指す。

授業名	ビジュアルデザイン科目							専門関連科目			流通専門科目		
	2DCG II	3DCG II	デッサン II	映像 II	グラフィック II	イラスト II	ゲームグラフィック II	制作展実習 II	PF制作				
担当教師	伊藤	新井・伊藤	児玉・宮原	伊藤	西澤旭	新井	児玉	新井・伊藤	伊藤				
実務教員		○			○	○		○					
単位数	3	3	5	3	2	3	4	4	2				
授業概要	1年次から続けてきたイラストレーションの基本的な技術・知識を積み重ねた上で、各自の方向に沿った、より実践的な課題に取り組みます。	多くのゲーム開発の制作でCGデザイナーが使用するMAYA、3DCGツールを学びゲーム制作に必要な技術を習得することを目指します。	デッサン力の基礎復習から始めて、風景、人体の筋骨や性差などによる形状の理解を深め、様々なモチーフを描く。	AfterEffects、Premiereを用いて映像制作の応用を学び、3DCGとの連携、キャラクター動画やオープニング画面などを制作する。	デザインや印刷系の会社へ就職する学生が最低限必要と思われるグラフィックデザインの知識と技術の習得。	基本的には就職活動に向けた自主制作。また前期は簡単な講義もを行い、イラストレーションに対する理解を深めます。	ゲーム会社就職試験の過去問の研究を通して、実践的な構図やキャラクターデザインの描き分けなどの学習をします。	制作展テーマ及び各自の就職先を意識して、PFとして適用する作品を制作する。長期的な計画に沿って大作を制作するプロセスを学ぶ。	専攻科目における作品の取りまどめのPF制作。就活資料制作。				
構成比	9%	9%	12%	9%	9%	9%	12%	12%	6%				
検定 (※印は必須)	日本ゲーム検定イラスト	日本ゲーム検定3D											

一般科目			
授業名	フォーラム II	プレゼン II	校外研修 II
担当教師	担任	担任	担任
実務教員			
単位数	2	1	1
授業概要	外部講師を招いてプロの目線での講義やワークショップの実施。人間性や社会性を養う。	テーマに基づき各自PowerPoint等を利用して共感を得るプレゼンが出来るように年間を通してスキルアップを図る	学校が定める各種研修やイベントへの参加
構成比	6%	3%	3%
検定 (※印は必須)			

