

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	映像論					授業形態
英 訳	Film Theory					単独
配当年次	1年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 映像をエンターテインメントとしてただ鑑賞するのではなく、映像に含まれる様々な背景を学ぶ。それらを多角的な視点から読み解き、分析できる能力や知識を養う。						
【授業の到達目標】 映像の見方について学び、映像の構造や技法などが理解でき、今後の制作に活用できる。						
【授業の概要】 様々なジャンルや時代の映像を鑑賞する。そこで映像史を理解しながら作品における構造や技法、表現方法について学ぶ。また時代背景、社会状況、文化などの視点からも映像の考察を行う。						
【準備学習(予習・復習)】 事前に次回鑑賞する映像について調べておくこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 初期の映像 第 3回 初期のアニメーション 第 4回 映画をたどる (1) 映画の初期 第 5回 映画をたどる (2) SF 映画 第 6回 映画をたどる (3) 日本映画 第 7回 映画をたどる (4) 世界の映画 第 8回 アニメーションをたどる (1) 日本のアニメーション 第 9回 アニメーションをたどる (2) 日本のアニメーション 第10回 アニメーションをたどる (3) 世界のアニメーション 第11回 アートアニメーション 第12回 ドキュメンタリー映像 第13回 ミュージックビデオ 第14回 アートとしての映像 第15回 映像の現在						
【テキスト】 適宜プリントを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 レポート (50%)、小レポート (40%)、積極的な授業への取り組み (10%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	映像・写真演習					授業形態
英 訳	Video and Photography					単独
配当年次	1年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 デジタル映像制作に欠かせないコンピュータを使った画像処理、ノンリニアの映像ソフトウェアの基本的なオペレーションを習得することを目的とする。						
【授業の到達目標】 映像制作に必要な基本知識や技術、それぞれのメディアの特徴的な性質を理解することができる。またソフトウェアを使用した編集操作ができるようになる。						
【授業の概要】 デジタルカメラによる撮影技術、ソフトウェアを用いた演習で行う。写真（静止画）とビデオ（動画）という2種類の映像メディアを用いて、映像による視覚伝達の効果を学ぶ。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 写真撮影の知識、機材の使い方 第 3回 カメラの基礎知識 (1) 第 4回 カメラの基礎知識 (2) 第 5回 撮影の基本テクニック 第 6回 撮影の応用テクニック (1) 第 7回 撮影の応用テクニック (2) 第 8回 画像編集の基礎 第 9回 動画機材の使い方、撮影の基礎 第10回 Adobe Premiere の基本操作 (1) 第11回 Adobe Premiere の基本操作 (2) 第12回 映像文法による制作 (1) 画コンテ 第13回 映像文法による制作 (2) 撮影 第14回 映像文法による制作 (3) 編集 第15回 プレゼンテーション及び講評						
【テキスト】 適宜プリントやデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	趙 領逸		
授業科目	映像メディア表現 I				授業形態
英 訳	Expression of Images by Visual Media I				単独
配当年次	2年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 映像表現のための基礎知識と技術の両方をバランスよく身につけることを目指す。ビデオカメラとコンピュータを用いて映像作品を制作する。映像制作を通して撮影から編集までの基礎を習得する。					
【授業の到達目標】 映像表現のための基礎知識と技術の両方をバランスよく身につけることを目指す。					
【授業の概要】 主にAdobe After Effectsを使い、デジタルカメラやビデオカメラで撮影した素材を編集し、映像作品を制作する。また、ビデオ撮影と合成技術の基本を身につけていく。					
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと。授業の中で与えられた課題を行い、不明点は質問すること。					
【授業計画】 第 1回 ガイダンスおよび映像史 第 2回 Adobe After Effect の基礎 (1) ベーシック機能の習得 第 3回 Adobe After Effect の基礎 (2) タイムライン機能の習得 第 4回 映像文法による制作 (1) 画コンテ 第 5回 映像文法による制作 (2) 撮影 第 6回 映像文法による制作 (3) 編集 第 7回 オープニング映像 作成 (1) 基礎 第 8回 オープニング映像 作成 (2) 応用 第 9回 タイムワープエフェクトの理解 第10回 モーショングラフィックスの理解 (1) マスクの作成の基礎 第11回 モーショングラフィックスの理解 (2) マスクの作成の応用 第12回 モーショングラフィックスの理解 (3) テキストアニメーションの作成の基礎と応用 第13回 グリーンバック (クロマキー) 撮影素材の合成 第14回 グリーンバック (クロマキー) 合成の応用 第15回 プレゼンテーション及び講評会					
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。					
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像などは随時紹介していく。					
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (70%)、積極的な授業への取り組み (30%) で総合的に評価する。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	趙 領逸			
授業科目	映像メディア表現II					授業形態
英 訳	Expression of Images by Visual Media II					単独
配当年次	3年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
【授業の目的】 映像表現のための中級以上の知識と技術の両方をバランスよく身につけることを目指す。ビデオカメラとコンピュータを用いて映像作品を制作する。映像制作を通して撮影から編集までのスキルを習得する。						
【授業の到達目標】 映像表現のための中・高級知識と技術の両方をバランスよく身につけることを目指す。						
【授業の概要】 主にAdobe After EffectsとUnityを使い、デジタルカメラやビデオカメラで撮影した素材を編集し、映像作品および応用作品を制作する。また、インターネット放送用の映像撮影方法と合成技術を身につけていく。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと。授業の中で与えられた課題を行い、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンスおよび最新映像制作の特徴の解説 第 2回 撮影スタジオの各機材の使い方、撮影方の解説 第 3回 クロマキー撮影と複数カメラのコントロール 第 4回 制作課題 (1) ネット配信動画の企画・画コンテ 第 5回 制作課題 (2) ネット配信動画の撮影 第 6回 制作課題 (3) ネット配信動画の編集 第 7回 Adobe AfterEffects の事例紹介及び応用操作 第 8回 Adobe AfterEffects のキーフレームアニメーションの理解 第 9回 Adobe AfterEffects の応用 (1) : モーションタイポグラフィの制作 第10回 Adobe AfterEffects の応用 (2) : プリコンポジットを活用した複雑な編集効果 第11回 Adobe AfterEffects の応用 (3) : モーションコントロール 第12回 Unity を用いたの映像コントロール (1) 基礎 第13回 Unity を用いたの映像コントロール (1) 応用 第14回 各自の作品編集 第15回 プレゼンテーション及び講評会						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像などは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (70%)、積極的な授業への取り組み (30%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテインメント科目	担当教員	神垣 太持			
授業科目	デジタル音楽					授業形態
英 訳	Digital Music					単独
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の目的】 IT時代に必要となる情報コンテンツの作成に不可欠な音楽の作成、利用に必要な技術について習得し、情報コンテンツとして公開する際に発生する著作権などの種々の法的、倫理的な問題についても学び、情報発信者の総合的な育成を目的とする						
【授業の到達目標】 音楽の電子化に関する基礎知識を習得し、楽譜を電子コンテンツ化し、活用できる						
【授業の概要】 情報コンテンツの作成に不可欠な音楽の作成、利用に必要な技術について、まず音楽を情報コンテンツに載せる際に必要な理論、技術について学び、その後、実習を中心とした実際のデータ作成について学ぶ。さらに、情報コンテンツとして公開する際に発生する著作権などの種々の法的、倫理的な問題についても学ぶ。講義で習ったことを実習で確認するといった形態ですすめる						
【準備学習(予習・復習)】 テキストをよく読んで事前学習しておき、授業後は各自で授業内容を整理しておくこと						
【授業計画】 第 1 回：音におけるアナログとデジタル (1) 音、音程、音色 第 2 回：音におけるアナログとデジタル (2) サンプリング、シンセサイザ 第 3 回：楽典と MIDI (1) 譜表、リズムと拍子、音調と音階 第 4 回：楽典と MIDI (2) MIDI 規格、GM 規格 第 5 回：楽典と MIDI (3) シーケンサ、DAW 第 6 回：デジタル音楽の編曲 (1) デジタル音楽特有の表現方法 第 7 回：デジタル音楽の編曲 (2) デジタル音源の制御 第 8 回：デジタル音楽の編曲 (3) 打楽器の表現 第 9 回：デジタル音楽の編曲 (4) 編曲実習 第 10 回：情報コンテンツの作成 (1) トラックデータの調整 第 11 回：情報コンテンツの作成 (2) Web 公開のためのデータ変換 第 12 回：情報コンテンツの作成 (3) HTML への埋め込み 第 13 回：配信と著作権 (1) 音声圧縮 第 14 回：配信と著作権 (2) 著作権の調査と許諾 第 15 回：作品発表会						
【テキスト】 担当者が作成した小冊子を配布する						
【参考書・参考資料等】 「DTM に役立つ音楽ハンドブック」、岡素世、自由現代社 ならびに、担当者が作成した小冊子を配布する						

【成績評価の方法等】

レポート（作品）（70%）、実習時の授業への取り組み(30%)で総合的に評価する

【履修要件等】

小中学校程度の音楽楽典の知識を有する者

教員の免許状取得のための必修科目（高等学校 情報／マルチメディア表現及び技術（実習を含む。））

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテイメント科目	担当教員	穴迫 隆宏			
授業科目	スケッチ					授業形態
英 訳	Sketch					単独
配当年次	1年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 幾何形態や身近に存在するものを描くことによって、構図、形の捉え方、明暗表現、空間表現などの基礎的能力を身につけると共に、ものを見る目「観察力」の向上を目的とする。						
【授業の到達目標】 デザイン分野におけるスケッチの大切さを知り、ものを見る目「観察力」を向上させる。						
【授業の概要】 デザイン、CG、アニメーション等の表現を、効率的に行なうための基礎的な能力としてのデッサン力を修得するため、鉛筆でのスケッチを行う。さらにCGデッサンで「効果的」「効率的」な表現に結びつける。						
【準備学習(予習・復習)】 身近なものを描く予習・復習課題を行なう。						
【授業計画】 第 1回 オリエンテーション 第 2回 「グレースケール」の制作 10段階のグラデーションによる表現 第 3回～第 4回 「静物のスケッチ1」幾何学形態(球、円錐等)の観察と構造の捉え方 第 5回～第 6回 「静物のスケッチ2」幾何学形態(立方体、円柱等)の観察と構造の捉え方 第 7回～第 9回 「静物のスケッチ3」質感表現(金属、ガラス、植物、レンガなど) 第10回 「透視図法」遠近法の理解 第11回～第13回 「風景のスケッチ」遠近法の応用 第14回 「幾何学形態」デジタルデッサン1(球、円錐等) 第15回 「幾何学形態」デジタルデッサン2(立方体、円柱等) ※毎回、人物クロッキーと講評を行います。						
【テキスト】						
【参考書・参考資料等】 鉛筆、クロッキー帳などの画材は購入を要する。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題(80%)、予習・復習課題(20%)で評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテイメント科目	担当教員	及川 久男			
授業科目	イラストレーション					授業形態
英 訳	Illustration					単独
配当年次	1年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 使用言語が違っていても絵文字（トイレのマーク等）を描くことでもコミュニケーションは成立する。ピクトグラムやキャラクターデザインの基本となる視覚表現行為に対する恐怖心を排除し、臆することなく楽しく表現することを目的とする。						
【授業の到達目標】 絵を描くことに対する恐怖心を取り除き、臆することなく楽しく表現する。						
【授業の概要】 絵を描くことに対する恐怖心を取り除き、コミュニケーションの手段となり得るイラストレーションの基本を、6課題を通して体験する。						
【準備学習(予習・復習)】						
【授業計画】 第 1回 導入：イラストレーションとは 第 2回 キーワードからの発想・表現1 第 3回 キーワードからの発想・表現2 第 4回 点描、ハッチング1（ペン表現） 第 5回 点描、ハッチング2（ペン表現） 第 6回 植物の観察・細密描写1（鉛筆表現） 第 7回 植物の観察・細密描写2（ペン表現） 第 8回 細密画の着彩1（第4回作品への色彩表現） 第 9回 細密画の着彩2（第4回作品への色彩表現） 第10回 自画像1（形を線で捉える：写真のトレース） 第11回 自画像2（形を面で捉える：1を面に分割） 第12回 自画像3（感情を色で捉える：カラーシート） 第13回 コミュニケーションとしての視覚表現1（人体行為の視覚化） 第14回 コミュニケーションとしての視覚表現2（言葉→イメージ→イラストレーション） 第15回 まとめ						
【テキスト】						
【参考書・参考資料等】 はさみやのりなど個人で準備する画材を、課題ごとに伝達する。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題（100%）で評価する。						

【履修要件等】

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	キャラクターデザイン実習					授業形態
英 訳	Character Design					単独
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	1 単位
【授業の目的】 様々なところで使用されるキャラクターの幅広いニーズを分析して設定を行い、そのイメージを描画ができる技術や表現力を習得することを目的とする。						
【授業の到達目標】 魅力的なキャラクターの設定をすることができ、デッサンなどの基礎力を踏まえた上でペイントソフトウェアとドローソフトウェアを使用したキャラクターを制作することができる。						
【授業の概要】 キャラクターの設定方法や人体構造を学び、ペイントソフトウェアとドローソフトウェアのデジタル描画技法を習得する。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 人体ドローイング 第 3 回 人体デッサン 第 4 回 キャラクター調査 (1) 第 5 回 キャラクター調査 (2) 第 6 回 ペイントソフトウェアの基礎 第 7 回 キャラクターデザイン課題 (1) キャラクター設定 第 8 回 キャラクターデザイン課題 (2) ラフ画 第 9 回 キャラクターデザイン課題 (3) 描画 第 10 回 プレゼンテーション及び講評 第 11 回 キャラクター制作課題 (1) キャラクター設定 第 12 回 キャラクター制作課題 (2) ラフ画 第 13 回 キャラクター制作課題 (3) 描画 第 14 回 キャラクター制作課題 (4) 描画 第 15 回 プレゼンテーション及び講評						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						

【履修要件等】

スケッチ、イラストレーションの科目を履修しているとさらに理解を深めることができる。

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテインメント科目	担当教員	高木 尚光		
授業科目	アニメーション制作基礎				授業形態
英 訳	Basic Computer Animation				単独
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 初心者扱いやすいアニメーション制作ソフトウェアを用いて、アニメーション作成ソフトウェアの基本的操作を習得すると共に、アニメーションのできるまでの基本的な作成過程を理解することを目標とする。さらに、各自が簡単なアニメーション作品を制作する。					
【授業の到達目標】 アニメーション作成過程の基礎を学び、アニメーション作成の基本的な操作ができる。					
【授業の概要】 作品を実際に制作することにより、アニメーション制作の手順などの技術的知識の確認を行う形態で授業を実施する。					
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。					
【授業計画】 第 1回 アニメーション作成の流れ 第 2回 ソフトウェアの操作方法 第 3回 通常物体のモデリング 第 4回 マテリアルの設定 第 5回 背景の設定 第 6回 カメラワーク、シーンの設定 第 7回 ライティングの設定 第 8回 通常物体のモーション設定 第 9回 通常物体のアニメーション 第10回 多関節物体のモデリング 第11回 多関節物体のアクション設定 第12回 多関節物体のモーション設定 第13回 多関節物体のアニメーション 第14回 自由作品制作 (1) モデリングまで 第15回 自由作品制作 (2) 完成まで、まとめ					
【テキスト】 適宜、資料を配付する。					
【参考書・参考資料等】					
【成績評価の方法等】 課題提出(100%)により評価する。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	アニメーション制作応用 I					授業形態
英 訳	Computer Animation Production I					単独
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 アニメーションの構造や制作方法を学び、実際の制作を通じてマルチメディアに活用できることを目的とする。						
【授業の到達目標】 アニメーションの知識を理解し、アニメーション作成ソフトの基礎操作を習得することで基本的なアニメーションが制作できるようになる。						
【授業の概要】 アニメーションの基礎知識を学び、Live2Dの操作方法を習得する。さらにAdobe Animateの操作方法を学びトレースアニメーション作品を制作する。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと。授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 Live2D の基礎 (1) 第 3回 Live2D の基礎 (2) 第 4回 キャラクターアニメーション課題 (1) 第 5回 キャラクターアニメーション課題 (2) 第 6回 Adobe Animate の基礎 (1) 第 7回 課題 (1) 第 8回 Adobe Animate の基礎 (2) 第 9回 課題 (2) 第 10回 トレースアニメーション制作課題 (1) 画コンテ 第 11回 トレースアニメーション制作課題 (2) 作画準備 第 12回 トレースアニメーション制作課題 (3) 作画 第 13回 トレースアニメーション制作課題 (4) 作画 第 14回 トレースアニメーション制作課題 (5) 編集 第 15回 プレゼンテーション及び講評会						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】						

区 分	専門応用科目- アート&エンターテインメント科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	アニメーション制作応用Ⅱ					授業形態
英 訳	Computer Animation Production II					単独
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 アニメーションの高度な制作方法を学び、実際の制作を通じてマルチメディアに活用できることを目的とする。						
【授業の到達目標】 アニメーションの知識を理解し、ペイントソフトと動画編集ソフトの操作を習得することでアニメーションが制作できるようになる。						
【授業の概要】 アニメーションの高度な知識を学び、Adobe After Effectsを使用した制作方法を習得し、短編アニメーション作品を制作する。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと。授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 ペイントソフトウェアの基礎 第 3回 課題 (1) 第 4回 Adobe After Effects を使用したアニメーション制作の基礎 (1) 第 5回 課題 (2) 第 6回 Adobe After Effects を使用したアニメーション制作の基礎 (2) 第 7回 課題 (3) 第 8回 Adobe After Effects を使用したアニメーション制作の応用 第 9回 課題 (4) 第10回 短編アニメーション制作課題 (1) 画コンテ 第11回 短編アニメーション制作課題 (2) 作画 第12回 短編アニメーション制作課題 (3) 作画 第13回 短編アニメーション制作課題 (4) 作画 第14回 短編アニメーション制作課題 (5) 編集 第15回 プレゼンテーション及び講評会						
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、積極的な授業への取り組み (20%) で総合的に評価する。						
【履修要件等】 「アニメーション制作応用Ⅰ」を履修していることが望ましい。						

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテインメント科目	担当教員	北野 不凡			
授業科目	ゲームデザイン					授業形態
英 訳	Game Design					単独
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 ゲームの構成要素や開発の過程や歴史、ならびにゲームやストーリーの企画立案に関する手法について学習することで、今後社会で求められるであろう、ゲーミフィケーションを開発、対応できる人材を養成する。						
【授業の到達目標】 ・ゲーム性の構造、原理を学ぶことで、ゲーム化する発想を習得する。 ・アクトシステムに則ったストーリー展開を記述できる。						
【授業の概要】 この講義では、1. ゲームの一般的な構成要素、2. 遊びとしてのゲーム、3. ゲームを企画する過程の体験、4. ストーリー構成に対する知識について学習する。						
【準備学習(予習・復習)】 ・講義前に配布された資料を熟読後、印刷して持参すること。 ・講義中に出題された課題は指定した締め切りまでに必ず提出すること。						
【授業計画】 第 1回 拡大するゲーム業界とシーン 第 2回 遊びとは何か 第 3回 MDA フレームワーク 第 4回 コアアイデアとハイコンセプト 第 5回 ゲームを刺激的にする要素 第 6回 ゲームの開発ドキュメント 第 7回 GDM から仕様書までの流れ 第 8回 ゲームとストーリー 第 9回 クエストの企画 第10回 レベルの企画 第11回 レベルの形状 第12回 ゲームデザインメモ制作実習 第13回 企画書制作実習 第14回 ストーリーからクエストへ落とし込む実習 第15回 まとめ、確認テスト ※受講上の注意：講義中に指摘した重要ポイントはノートに書き写すこと						
【テキスト】 なし						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて配布する。						
【成績評価の方法等】 レポート提出(40%)、確認テスト(60%)で評価する						
【履修要件等】 なし						

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテインメント科目	担当教員	鵜根 弘行, 北野 不凡			
授業科目	ゲームプログラミング I					授業形態
英 訳	Game Programming I					クラス分け
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 テキストアドベンチャーゲーム（ノベルゲーム）を題材に、ゲームをデザインする上で必要な技法について学習する。						
【授業の到達目標】 両クラスに共通する目標として、ノベルゲームの制作に必要な技術を修得する。鵜根クラスでは画面制御や特殊効果に関する技術を、北野クラスではより具体的なシナリオ制作技術を中心に学ぶ。						
【授業の概要】 この講義ではノベルゲームの作成に必要な作業・技法について学習する。具体的には「ティラノスクリプト」などのスクリプトエンジンによるゲームデータの作成に関する事項と、ゲームの企画ならびにシナリオの制作に関する事項について、2クラスに分かれて学習する。						
【準備学習(予習・復習)】 ・講義前に配布された資料を熟読すること。 ・講義中に出題された課題は必ず提出すること。						
【授業計画】 第 1回 (クラス共通) 講義概要の説明 第 2回 (鵜根) システムの解説 (北野) アクトシステムとは 第 3回 (鵜根) スクリプトの概説 (北野) シーン・メモを書く 第 4回 (鵜根) 文章表示命令 (北野) ストーリー分析実例とプロット 第 5回 (鵜根) 画像表示命令 (北野) キャラクタの種類 第 6回 (鵜根) 画面切替命令 (北野) キャラクタとセリフ 第 7回 (鵜根) 状態遷移図 (北野) キャラクタの関係 第 8回 (鵜根) 選択肢命令 (北野) ティラノスクリプトのセットアップ確認と文章表示 第 9回 (鵜根) フラグによる制御 (北野) スクリプトによる画像表示 第 10回 (鵜根) ウィンドウ制御 (北野) スクリプトによる分岐処理 第 11回 (鵜根) マクロ (北野) スクリプトによる (変数・フラグ) 第 12回 (鵜根) クリックابلマップ (北野) 制御構造 第 13回 (鵜根) BGM・効果音 (北野) ゲームテンプレートの解説 第 14回 (鵜根) セーブ・ロード (北野) ゲーム制作実習 第 15回 (鵜根) まとめ (北野) まとめ、確認テスト ※受講上の注意：北野クラスでは配布された資料を印刷し持参する。指摘された重要ポイントはマークし、ノートに書き写すこと。						
【テキスト】 なし						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて配布する。						
【成績評価の方法等】 鵜根クラスは最終課題 (70%) , レポート提出 (30%) で評価する。 北野クラスは確認テスト (60%) , レポート提出 (40%) で評価する。						
【履修要件等】 ゲームデザイン (2年生後期) を履修していることが望ましい。						

区 分	専門応用科目ー アート&エンターテインメント科目	担当教員	鵜根 弘行			
授業科目	ゲームプログラミングII					授業形態
英 訳	Game Programming II					単独
配当年次	3年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 二人以上からなるプロジェクトチームによるゲーム開発に用いる技法, ならびに進捗管理手法などについて学習する。						
【授業の到達目標】 プロジェクトチームとしてソフトウェアを構築するための技法を活用できるようになることを目標とする。具体的にはブレインストーミングなどによるテーマの決定, 企画書や仕様書の作成, およびガントチャートなどを利用してスケジュール管理を行えるようになる。						
【授業の概要】 この授業ではプロジェクトチームを組み, ゲームデザインで学んだことを基礎として, 規模の大きいゲーム制作を体験してもらうことを目的とする。一般性を持たせるため, 制作環境は特に限定しない。						
【準備学習(予習・復習)】 講義終了時に与える, 予習を兼ねた課題を必ず提出すること。また, 次回までに自分が何をすべきかをプロジェクトチームのメンバーと事前協議すること。						
【授業計画】 第 1回 プロジェクトの運営に関する説明 第 2回 プロジェクトチームの決定 第 3回 チームごとのゲームのテーマ決定 (ブレインストーミング) 第 4回 企画書の作成 第 5回 ゲームシステムの設計 (ストーリー作成) 第 6回 ゲームシステムの設計 (コンテ作成) 第 7回 ゲームシステムの設計 (状態遷移表作成) 第 8回 企画発表会 第 9回 制作環境の選定 第10回 ゲームの実装(1) 第11回 ゲームの実装(2) 第12回 ゲームの実装(3) 第13回 デバッグ(1) 第14回 デバッグ(2) 第15回 ゲーム発表会およびまとめ ※出題した課題は, 次回講義で解説する。						
【テキスト】 なし						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて配布する。						
【成績評価の方法等】 最終課題 (80%) と講義中の課題 (20%) で評価する。						
【履修要件等】 ゲームプログラミング I (3年前期) の単位を取得していることを強く希望する。						