

科目名	クリエイティブワークⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松前憲二
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	グラフィックデザイナー、イラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター、クリエイティブディレクター、アーティストを経て、現在企画デザインとキャラクター戦略の会社を運営						
授業の学習 内容	クリエイティブな仕事をするためには、他者の意見を取り入れたり、自分の考えを明確に伝えることが必要になります。いくら絵が上手くなっても、それを活かせないと意味がありません。コミュニケーションだけではなく、コンセンサスを図れるようになるための授業です。 この授業は全ての科目と関係します。そしてフリーランスは、もちろん。ゲーム会社やデザインの会社などモノづくりの職に従事するために必要です。 他者と意見を交わし、自ら問題を発見し、仲間で解決できるようになってもらいます。 授業はアクティブラーニング(グループ授業)方式です。具体的な内容としては、グループの話し合いでマスコットキャラクターづくりのコンセプトを決め、キャラクターを考え、分担作業で企画書づくりとプレゼンテーションを行います。 各グループごとで進行するので、講義の内容変更や順番は変わります。時々テストや進行レポートを実施します。						
到達目標	仲間とのコンセンサス(意見や考えの一致・合意)をとれるようになる。 マーケティングのことや、コンセプトの作り方を覚える。 グループでひとつの企画書をつくり、うまく伝えるためのプレゼンテーションができるようになります。 グループ内での自分のポジションを見つめることができる。 社会の仕組みや企業の仕掛けを知り、自分の進むべき方向性を見つけられる。						
評価方法と基準	①グループでつくる企画書40% ②グループのまとめり15% ③グループでプレゼンテーション15% ④個人の小テスト15% ⑤個人のレポート15% 企画内容を一番に重視し、グループのまとめりと進行状況でコンセンサスが図れているか判断します。 プレゼンテーションは分かりやすさを重視します。 小テストは個人的に授業で話す内容を理解しているかを判断し、レポートは社会の理解を深めているかの確認をするとともに、プレゼンテーションの練習課題とも考えています。						


授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月28日	説明・議論	○授業の説明●グループをつくるための議論① ●グループをつくるための議論②●グループ決定 用意するもの➡授業専用ノート(メモタイプ不可A5サイズ推奨)	●ニュースレポート
2	5月12日	講義・実技	○キャラクターのことがわかる。 ①グループ名などを決める ②マスコットキャラクターを持ってない団体を探す。	●ニュースレポート発表 ●キャラクターアイデア①(練習課題)
3	5月19日	講義・実技	○マーケティングのことがわかる。 ③団体を決める。→団体のことを調べる。	●ニュースレポート ●キャラクターアイデア②(練習課題)
4	5月26日	講義・実技	○ターゲットのことがわかる。 ④団体の特徴を見つける。	●ニュースレポート ●キャラクターアイデア③(練習課題)
5	6月2日	講義・実技	○B2C、B2Bのことがわかる。 ⑤マスコットキャラクターをつくる理由を考える。	●ニュースレポート(ニュースの発表の準備) ●団体企画キャラクターアイデア
6	6月9日	講義・実技	○小テスト(これまでの授業理解の確認) ○キャラクターづくりのポイント ⑥マスコットキャラクターを考える。	同上
7	6月16日	講義・実技	○メディアのことがわかる。 ⑦展開を考える。	同上
8	6月23日	講義・実技	○企画書のことがわかる。 ⑧キャラクターの仲間をつくる。⑨企画書をつくる。	●ニュースレポート ●分業/作画・展開・企画文章・プレゼン
9	6月30日	講義・実技	○プレゼンテーションのことがわかる。 ⑩プレゼンテーション用の流れをつくる。	同上
10	7月7日	講義・実技	○小テスト(これまでの授業理解の確認) ⑩キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
11	7月14日	講義・実技	⑩キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
12	7月21日	講義・実技	⑩キャラクター、企画書、プレゼンの準備と確認	同上
13	9月1日	講義・実技	●企画書提出	プレゼン準備
14	9月8日	講義・実技	●プレゼンテーション	採点
15	9月15日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			●新商品などのニュースのレポートを毎週提出。その他キャラクターに関する提出物	
【使用教科書・教材・参考書】				
●授業内容説明資料●ニュースレポート●パワーポイントによる教材●その他全てオリジナル資料 ■専用ノートを各自用意(A5程度)				
東京コミュニケーションアート専門学校				

授業名（時間割表記）	2DCG制作ⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	井上岳
学科・コース	コミックイラスト	授業 形態	実習	総時間 （単位）	60 (2)		
教員の略歴	東京造形大学卒。映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー、アニメ背景美術、SP企画ディレクター・デザイナー						
授業の学習 内容	デジタルイラストの基本の学習と、個別アドバイスの講評を通じ、デジタルイラスト制作のための知識を身につけ、イラストを仕事にするための基礎力を養います。						
到達目標	・線画模写ができるようになる ・CLIP STUDIO PAINTを使用してイラストを制作できるようになる ・構図の理論を学び、イラスト制作に活かすことができるようになる ・配色の理論を学び、イラスト制作に活かすことができるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合は減点対象 ※ 達成レベルの目安：提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知 ※ 準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と演習	オリエンテーション／スケッチ、模写ができる	復習
2	4月24日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／基本操作ができる	復習
3	5月8日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／線画を描ける	復習
4	5月15日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／塗りができる	復習
5	5月22日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／便利な機能を使いこなせる	復習
6	5月29日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／肌、瞳、髪の塗りができる	復習
7	6月5日	講義と演習	CLIP STUDIO PAINT／画像の加工ができる	復習
8	6月19日	講義と演習	よいレイアウトのイラストが描ける(1)／課題提示	課題制作
9	6月26日	講義と演習	よいレイアウトのイラストが描ける(2)／制作	課題制作
10	7月3日	講義と演習	よいレイアウトのイラストが描ける(3)／制作	課題制作
11	7月10日	試験 演習	よいレイアウトのイラストが描ける(4)／講評	課題制作
12	8月28日	講義と演習	よい配色でイラスト制作ができる(1)／課題提示	課題制作
13	9月4日	講義と演習	よい配色でイラスト制作ができる(2)／制作	課題制作
14	9月11日	試験 演習	よい配色でイラスト制作ができる(3)／講評	課題制作
15	9月18日	総合試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
『プロの講師が教えるコミックイラストの描き方』 プリントおよびデータにて配布				

授業名(時間割表記)	クリエイティブワークⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	芦川 みらの 伊東玲美
学科・コース	コミックイラスト	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習 内容	他授業で学ぶ基礎をこの授業で実際にイラストに活かす実践を行います。 ラフ、線画、彩色、仕上げのプロセスを繰り返し学び、完成させる力を養います。 学内コンテストや冊子用のイラスト制作、後期は産学連携プロジェクトの制作を行います。						
到達目標	・キャラクターイラストの基礎を理解できるようになる ・イラストの線画を制作できるようになる ・イラストの彩色をできるようになる ・イラストのカラー模写が出来るようになる ・「魅力なイラスト」を完成させられるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月26日	講義、演習	オリエンテーション/顔の描き方	復習/資料準備
2	5月10日	講義、演習	身体の描き方/キャラクターデザイン	復習
3	5月17日	講義、演習	イラストのラフを描こう	イラストラフ3枚制作
4	5月24日	講義、演習	金の卵展イラスト制作① ラフチェック	課題制作
5	5月31日	講義、演習	金の卵展イラスト制作② 下書き 線画	課題制作
6	6月7日	試験、演習	金の卵展イラスト制作③ 彩色	課題制作
7	6月14日	講義、演習	金の卵展イラスト制作④ 仕上げ	課題制作
8	6月21日	講義、演習	金の卵展イラスト制作⑤ 後半模写説明	復習
9	6月28日	試験、演習	模写制作① 顔のレタッチ	課題制作
10	7月5日	講義、演習	模写制作②	課題制作
11	7月12日	試験、演習	模写制作③	イラストラフ3枚制作
12	7月19日	講義、演習	EXTRAイラスト制作① 線画	課題制作
13	8月30日	講義、演習	EXTRAイラスト制作② 彩色	課題制作
14	9月6日	講義、演習	EXTRAイラスト制作③ 仕上げ	課題制作
15	9月13日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
コミックイラストの描き方				

科目名	3Dモデリング制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	島添聡 Shimazoe Akira		
		授業形態	演習・実習	総時間 (単位)	60 2				
学科・コース	スーパークリエイター屋ー2年A								
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(セットアップアーティスト)2012年～2017年 株式会社ジューアルドライブ(取締役副社長)2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)								
授業の学習 内容	モデルの基本は習得済みの想定として、比較的簡単な手順、及び一般的なフローを用い作品をフィニッシュするための、ツールや工程の習得(セットアップ・ライティング・レンダリング・コンポ)一通りの後、セットアップの工程を深堀していく。								
到達目標	自分の作品をポートフォリオ用に出力できるようになる。 セットアップにおける基本を知る。 社会人基礎力として、出席を重視する。								
評価方法と基準	・コンセプト ・クリエイティビティ ・プレゼンテーション(コミュニケーション)								


授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 別の授業で行っている内容の重要さ 映像制作とゲーム制作の3DCG部分のフローや セクションの再確認 1年生で学んだ最低限のセットアップビデオへの誘導 コミュニケーション GoogleClassRoomへの登録	■1年時の復習動画    
2	5月7日	セットアップI	Mayaにおける、最小単位(Node)の再認識と、 Skelton構造制作のためのジョイントの知識 (&使用するツールの知識)を得る	 
3	5月14日	スキニングI	スキニング超基礎 ゼロからのスキニング(ペイントでの方法)	
4	5月21日	スキニングII	スキニング超基礎 追加ジョイントとPostでのスキニング方法	  
5	5月28日	お手軽セットアップ	HIKを使用してのリグ作成 mGearを用いてのセットアップを知ってもらう。	
6	6月4日	ライティングとは？ ArnoldShaderの超基礎	CGにおけるフィニッシュに欠かせないライティングとは 何だろうを学ぶ。 また動画実習における、実際の機材を用いて行う ライティングの大事さを認識する。	
7	6月18日	レンダリングI	レンダリングとは何だろうを学ぶ。 シェーダーとレンダラーの認識。 空間やオブジェクトでのライティング。 (レンダリング設定/ライトの影響/シェーダーの影響)	 
8	6月25日	レンダリングII	パスレンダリングとは？ レンダーレイヤーの使用方法和意味を理解する。 レイヤーの代表的なものの種類と、 そのAEでのコンポ。	 
9	7月2日	セットアップII-1	mayaのセットアップの基本として、 Parent/Constraint/Conectionを習得すると共に、 ロボットアームをセットアップしてみる。	 
10	7月9日	セットアップII-2	AimConstraintを使用して根本の部分を拡張し、 更に、IKを用いて、アーム部分を拡張してみる。	 
11	7月16日	セットアップII-3	splineIKでチューブをセットアップしてみる。 UtilityNodeを用いてそのチューブを伸びるようにし、 接続部分が離れないようにする。	
12	9月3日	セットアップIII	Expressionを用い、前回の伸びるチューブを作成してみる。	
13	9月10日	アニメーション外伝エクспRESSIONI	MotionPathを用いてハサミのセットアップ。 そして、セットアップ完了として纏め。	
14	9月17日	前期まとめオリエンテーション	全体を通しての質問と合わせ、後期の方針説明。 また、今後への活かし方の相談等。	
15	9月24日		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	WEBデザインⅡA	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・コース	スーパークリエイター	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習 内容	スマートフォンやタブレット、ウェブサイト、テレビやタッチパネルなど、身近なところには「操作するもの」が溢れています。この授業では「使われ方」に着目して、UI(ユーザーインターフェイス＝どのように使ってもらうか)とUX(ユーザーエクスペリエンス＝どのように体験してもらうか)を通じて、見かけだけのデザインではなく、なぜこのようなデザインが必要か、ということを考えます。 figma、Dreamweaverを使用します。						
到達目標	スマートフォンの画面やウェブサイトがどのように使われるかを考え、レイアウト、デザインの基本を作成できるようにします。 HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。 また、後期には、就職活動に活かせるように、自分の作品集(ウェブページ、アプリのようなもの)をまとめることも目標です。						
評価方法と基準	講義中の提出課題、課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と 演習	【figma】figmaの基本操作の復習とコンポーネントを使用した作成方法を体験します	figmaの操作方法は今後の基礎になるので、いろいろ試してみることに。
2	4月25日	講義と 演習	【figma】デザインに奥行きを与え、演出する、アニメーション(動き)を作成します	figmaの機能についていろいろ試してみることに。
3	5月9日	演習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(1)	興味のあるウェブサイトを観察してみることに。
4	5月16日	演習	【手作業】ユーザーを想定して、デザイン企画をまとめてみます(2)	興味のあるウェブサイトを観察してみることに。
5	5月23日	演習	【figma】レイアウトの基本となる、ワイヤーフレームを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。
6	5月30日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。
7	6月13日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(2)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。
8	6月20日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(3)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。
9	6月27日	演習	【figma】デザイン企画に沿って、デザインの作り込みをします(4)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。
10	7月4日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(1)	興味のあるウェブサイトのワイヤーフレームを観察してみることに。□
11	7月11日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(2)	前回の内容を確認しておくことに。
12	8月29日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(3)	前回の内容を確認しておくことに。
13	9月5日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(4)	前回の内容を確認しておくことに。
14	9月12日	講義と 演習	【Dreamweaver】HTML/CSSで実際のWebページを作成してみます(5)	前回の内容を確認しておくことに。
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。				

科目名	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	泉 紀行
学科・コース	スーパークリエイター昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習 内容	① 実写とCGのライティングとレイアウトと合成。さらに映像演出、ワークフローを学びます ② Maya、Ae、マッドペイント、さらに今後の産学連携企業プロジェクトでの映像制作と関係します ③ 1～3年生の合同授業で映像制作の総合力を高めます ④ 実写＋モーショングラフィックスあるいは3DCG合成のための グリーンバックの撮影照明のワークフローを実践します						
到達目標	① 3DCGに活かせる照明とカメラの技術を習得する ② プロの映像演出手法とワークフローを知り、実践できるようになる ③ ポートフォリオに入れることが出来るハイレベルな映像作品を制作する						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出 50% 作品提出と作品合評での評価 50%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題	
2	4月27日	講義	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 オリエン		
3	5月11日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション① 企画	企画プランニング 2時間	
4	5月18日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション② 制作	日程表/香盤表作成 2時間	
5	5月25日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション③ 演出コンテ	コンテ作成 5時間	
6	6月1日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション④ ロケハン	ロケハン 1時間	
7	6月15日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション⑤ PPM	PPM資料作成 1時間	
8	6月22日	講義	撮影と照明の技術を知る		
9	6月29日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション① 撮影		
10	7月6日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション② 撮影		
11	7月13日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション③ 撮影		
12	7月20日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション④ 撮影		
13	8月31日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション⑤ 撮影	編集データ構築 4時間	
14	9月7日	講義と実習	中間試写会 ※Ae授業で合成の技術指導あり。後期に作品合評会		
15	9月14日	試験	評価週		
準備学習 時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする		
【使用教科書・教材・参考書】					
ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど					

科目名	3Dモーション制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 島添聡ShimazoeAkira	
	学科・コース	スーパークリエーター昼ー3年A	授業形態	講義演習・実習	総時間 (単位)		60 2
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(セットアップアーティスト)2012年～2017年 株式会社ジューアールドライブ(取締役副社長)2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)						
授業の学習 内容	<p>・チーム制作の体験を通し、映像作品を作る 前期は主にアセット制作の段階のため、アニメーション以降の班は、準備や個人制作(練習)期間となります。</p> <p>*右記は2年次のカリキュラム用のYoutube動画へのリンクです。(転科等にて前年度に本授業を取得していなかった学生用)</p> <p>■題目(尺制限無し) 主人公が、動いている巨大なものへ乗り込むor脱出 主人公以外は何人いても問題なし。 移動方法も自由、持ち物も自由</p>						
到達目標	チームないしは、個人としての作品を完成させる。 社会人基礎力として、出席を重視する。						
評価方法と基準	<p>・グループ制作における自主性と協調性</p> <p>・完成度(未完成のものは評価対象外)</p> <p>・コミュニケーション能力</p>						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 GoogleClassRoomへの登録	
2	5月7日	チーム分けと 制作するものの選択	最低限として、モデル・アニメーション志望でチームを組み、制作する動画の世界観を決定する。 例： ファンタジー・SF・サイバーパンク・ゴシック... 中世ヨーロッパ・近未来地球・スペースシップ内...	制作する動画の動画コンテの作成 3Dを用いたレイアウトでも可
3	5月14日	総制作量の洗い出し スケジュール策定 現実的なラインへの落とし込み	動画コンテやレイアウトから 総制作物量を洗い出す。またそれに合わせ、 各員のスケジュールを定め、内容を現実的に制作可能なラインへと落とし込んでいく	総制作物リストの作成と、 スケジュールの作成を完了させる。 *スプレッドシートにて
4	5月21日	Assetの制作開始と、 準備開始	モデル班が必要Assetの制作を開始し、(CH&PR先行) アニメーション班は、レイアウトモデルを用意し、 Layout作成を開始する。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はmGearを用いて Layout用セットアップの完了
5	5月28日	Assetの進捗チェックⅠ Layoutの制作開始	Assetの進捗をチェックします。 セットアップされたキャラを用いて、 Layoutの制作を本格的に開始します。 *以降Layout完成後は、Asset完成を待ちます。 (その間は別途個人制作。Asset完成次第で進行再開)	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
6	6月4日	Assetの進捗チェックⅡ Layoutの進捗チェックⅠ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
7	6月18日	Assetの進捗チェックⅢ Layoutの進捗チェックⅡ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
8	6月25日	Assetの進捗チェックⅣ Layoutの進捗チェックⅢ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
9	7月2日	Assetの進捗チェックⅤ Layoutの進捗チェックⅣ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
10	7月9日	Assetの進捗チェックⅥ Layoutの進捗チェックⅤ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
11	7月16日	Assetの進捗チェックⅦ Layoutの進捗チェックⅥ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。 夏季休暇に入るため、 この次の授業では右記の通りのものが最低限完成している様に	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。(CH&PRはSkiningまで完成) Anim班はLayoutの完成
12	9月3日	Assetの進捗チェックⅧ Animationの進捗チェックⅦ	Layoutを基に、Env(BG)のAssetを本格的に制作開始します。 Anim班でSetup(RIG作成)を行います。 ここで、一度制作現実ラインの見直しを行います。モデル班は、必要なAssetの制作完了後、個人制作に入ります。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの制作進行
13	9月10日	Assetの進捗チェックⅨ Animationの進捗チェックⅧ	Assetの進捗をチェックします。 Setupの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの完成
14	9月17日	Assetの進捗チェックⅩ Animationの進捗チェックⅨ	Assetの進捗をチェックします。 Animation作業を本格的に開始します。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はAnimationの制作進行
15	9月24日		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習 内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	演習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。		
2	4月27日	演習	デザインワーク		
3	5月11日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
4	5月18日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
5	5月25日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
6	6月1日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
7	6月15日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作	
8	6月22日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
9	6月29日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
10	7月6日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
11	7月13日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
12	7月20日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作	
13	8月31日	演習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整	
14	9月7日	演習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿ーデータなどの作成を行います。	データの最終調整	
15	9月14日	評価	評価週		
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

科目名	デジタル3D II	必修選択	選択	年次	3 年	担当教員	上杉 浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros ソフトウェア経験13年以上。						
授業の学習内容	<p>① 現在の工業デザインの分野、大手を含めた物作り(製品作り)企業の傾向として、コンピュータのデジタルツールを使ったデザイン、試作から立体化までの工程をデジタルデータを使って製品まで製作することが多くなって来ています、その一つのソフトウェアツールとして、Rhinoceros 3dがあります、プロダクトデザインのツールとして世界的にポピュラーなツールなので習得しておく物作りの時に役立ちます。</p> <p>② 工業デザイン(プロダクトデザイン)全般、特に立体物。グラフィックデザインのベース用データにも活用できます。活用の仕方によっては、現在のCG映像やゲーム用の立体の元データにも活用できます。</p> <p>③ 卒業までに、自分で考えた立体物(自分でできる範囲)を3dプリントもしくは加工用のデータとして作れるレベルになって欲しい。</p> <p>④ モデリングの基礎の作り方を実演しながら、少しずつ段階的に難しいモデリングに移行して、細部処理(ディテール)等にステップアップしていく。 プレゼンテーションにも使うことができるレンダリングのスキルまで通して授業を行っていきます。</p>						
到達目標	<p>・デザインの企画の段階で考えられたアイディアを段取りを考えて、3dなどで具現化(立体化)することができるようになる。</p> <p>・ライン(線)、カーブ(曲線)、サーフェイス(面)、ソリッド(固まり)、メッシュ(ポリゴン)の理解と立体の組み立て方が分かるようになる。</p> <p>・他のソフトウェア、Adobe イラストレーターや Photoshopなどとのデータのやり取りを行うことで、プレゼンテーション用の作品を作ることができる。</p>						
評価方法と基準	授業、演習 創作への取り組みかた、3Dデータの出来栄え 授業の出席率と各課題における習熟度。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエンテーション	今期の授業の進め方、3Dモデリング、デザインの概要説明生徒のモデリング知識（スキル）前期の確認。	CGモデリングに関する疑問、質問
2	4月29日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
3	5月13日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
4	5月20日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
5	5月27日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
6	6月3日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
7	6月17日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
8	6月24日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
9	7月1日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
10	7月8日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
11	7月15日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
12	7月22日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
13	9月2日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
14	9月9日	講義, モデリング演習	企業課題等、テーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			Rhinoceros 3Dの本や、webサイトのチュートリアルサイトなどで使い方を深める。	
【使用教科書・教材・参考書】 135教室のPCもしくは、Mac book proを用いた演習授業、Rhinoceros3Dソフトウェア、TVモニターを使用した授業				

東京コミュニケーションアート専門学校

授業名(時間割 表記)	3Dモーション制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	蒲生
学科・コース	スーパークリエーター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2年		
教員の略歴	有限会社 神風動画→フリーランス→株式会社 映和アニメーションスタジオ代表						
授業の学習 内容	前期、後期通年での授業計画になっています。アニメーションの基本からカメラワークまで”プロのアニメーターとして必要なスキル”を学びます。前期ではアニメーション初心者からキャラクターアニメーションを作成するまで。後期の授業ではカメラ演出を含めたより実践的な講義を行います。映像業界はもちろん、昨今のゲーム業界でも演出のわかるアニメーターの需要は高まっています。この授業を通してキャラクターアニメーションとカメラ演出についての理解を深めてもらいたいです。						
到達目標	基本的なキャラクターアニメーションの作成方法と、カメラワークが作成できるようになる。また、プロの現場と同じワークフローを経験することで各プロダクション、プロジェクト参加時の最低限の適応力がつくようになる。						
評価方法と基準	授業のセクション毎に実習課題を出します。実習前の「講義で説明した内容がしっかり成果物に反映されているか」、「アニメーションやカメラワークのクオリティ」の両方で採点を行います。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と実習	授業概要説明、バウンスボール	課題を完成させる
2	5月13日	講義と実習	スライムのアニメーション	課題を完成させる
3	5月20日	講義と実習	シルエットを意識したポーズの作成	課題を完成させる
4	5月27日	講義と実習	シルエットを意識したポーズの作成	課題を完成させる
5	6月3日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
6	6月17日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
7	6月24日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
8	7月1日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
9	7月8日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
10	7月15日	講義と実習	キャラクターアニメーションの作成	課題を完成させる
11	7月22日	講義と実習	フェイシャル、リップシンク	課題を完成させる
12	9月2日	講義と実習	実践的なキャラクターアニメーション	課題を完成させる
13	9月9日	講義と実習	実践的なキャラクターアニメーション	課題を完成させる
14	9月16日	講義と実習	実践的なキャラクターアニメーション	課題を完成させる
15	9月25日	試験	評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ADデザインⅢ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	CGソフトCinema4Dを習得し、最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60% 課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・演習	Cinema4D基礎	
3	5月10日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフィ	
4	5月17日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフィ	
5	5月24日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
6	5月31日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
7	6月14日	講義・演習	Cinema4DとAfterEffects	
8	6月21日	講義・演習	課題オリエンテーション	
9	6月28日	講義・演習	コンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月5日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月12日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月19日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月6日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月13日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	コンセプト&プランニングⅡB	必修 選択	選択	年次	2・3・4年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習 内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	演習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。		
2	4月27日	演習	デザインワーク		
3	5月11日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
4	5月18日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
5	5月25日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
6	6月1日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
7	6月15日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作	
8	6月22日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
9	6月29日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
10	7月6日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
11	7月13日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
12	7月20日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作	
13	8月31日	演習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整	
14	9月7日	演習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿ーデータなどの作成を行います。	データの最終調整	
15	9月14日	評価	最終納品デザイン・制作物を企業に提出します。		
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

授業名(時間割表記)	コンピューターデザインベーシック	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永みぐ
学科・コース	コミックイラストマスター	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・業界のスタンダードアプリであるphotoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようにする ・アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす。						
到達目標	・画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・ポートフォリオ制作や就職時のスキルとして活用できるようにする ・デジタルイラストの特長を生かした作品作りができるようになる						
評価方法と基準	評価点(課題評価) 課題提出と締切の厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月25日	講義と演習	Photoshopの基本・1	
2	5月9日	講義と演習	Photoshopの基本・2	
3	5月16日	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・1	
4	5月23日	講義と演習	ブラシツールのカスタマイズ・2	
5	5月30日	講義と演習	画像加工の基本・1	
6	6月13日	講義と演習	画像加工の基本・1	
7	6月20日	講義と演習	illustratorの基本・1	
8	6月27日	講義と演習	illustratorの基本・2	
9	7月4日	講義と演習	名刺デザイン・1	
10	7月11日	講義と演習	名刺デザイン・2	
11	7月18日	講義と演習	名刺デザイン・3	
12	8月29日	講義と演習	Photoshop・illustratorの基本まとめ	
13	9月5日	講義と演習	illustratorで素材づくり	
14	9月12日	講義と演習	Photoshopでのイラスト加工	
15	9月19日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	スケッチⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤なり
学科・コース	コミックイラスト	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒 漫画家						
授業の学習 内容	コミックイラストの基本である、人体を中心とした基礎のイラストデッサンを学ぶ。 (人体描写を中心とした内容、キャラクターの描き分け・人体バランス・初歩的なパースなど) イラスト的レイアウトや漫画的レイアウトを研究し、イラスト表現と漫画表現の初歩を学ぶ。						
到達目標	・イラストの基礎を学び、自己のキャラクターや世界観、イメージを表現できるようになる。 ・講義や課題を通じて、人体のバランスやパースを理解する。 ・イラスト表現や漫画表現の初歩を学ぶことで、より表現力の豊かなイラストレーターになる。 ・イラストの表現力や知識を身につけ、絵を描く楽しさを一段深いものにしていく。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率で評価します。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 前期の評価対象課題は「夏休み前までの5つ」。課題1つあたり20点の配点で満点が100点です。 提出期限を守らなかった場合は、1回につき8点の減点となり、 最終的に提出しなかった場合は、該当の課題の得点をすべて失います。 課題は期限を過ぎても必ず提出するようにしてください。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/18	講義・演習	課題1 正面の顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
2	4/25	講義・演習	課題チェック・指導＋1コマ漫画の作成	
3	5/9	講義・演習	課題2 横向きの顔・斜め向きの顔	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
4	5/16	講義・演習	課題チェック・指導＋2コマ漫画の作成	
5	5/23	講義・演習	課題3 髪の毛の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
6	5/30	講義・演習	課題チェック・指導	
7	6/13	講義・演習	課題4 年齢性別の描き分け	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
8	6/20	講義・演習	課題チェック・指導	
9	6/27	講義・演習	課題5 手の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
10	7/4	講義・演習	課題チェック・指導	
11	7/11	講義・演習	課題6 足の描き方・全身の描き方	時間内に描き終わらなかった場合は課題とする。
12	7/18	講義・演習	課題チェック・指導	
13	8/28	講義・演習	ワンドロ 1時間ドローイング	
14	9/5	講義・演習	自由制作	
15	／			
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デザインベーシックⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ニシヤマ
学科・コース	スーパークリエイター科 昼ー 1年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス イラストレーター デザイン						
授業の学習 内容	<p>一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。</p> <p>授業中の注意事項 ※スマートフォンは授業中使用しません。教室前に机を用意しますので置いてください。 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業10分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず10分前に行ってください。</p>						
到達目標	<p>オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅(味)のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用</p>						
評価方法と基準	ファイルの提出						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	実習・講義	カットイラスト 人物のカット・学生 コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	本屋に行き・自分の好きなジャンルのイラストを探してみる クロスワードパズルの表紙、中身のイラストレーションを確認してみる
2	5月13日	実習・講義	カットイラスト 動物と擬人化(ヤマネコ) コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	2色のみ使用したイラストレーションの模索
3	5月20日	実習・講義	カットイラスト 実際のパンフレットとディフォルメ コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	ボールペン画 素描5分のイラストレーションの練習
4	5月27日	実習・講義	キャラクターとプランニング・アイディア (カッブヌードル)	
5	6月3日	実習・講義	ボールペン画 (モチーフとリアリティー)	2色のみ使用したイラストレーションの模索
6	6月17日	実習・講義	ボールペン画 (モチーフとリアリティー)	
7	6月24日	講評	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8	7月1日	実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用法	
9	7月8日	実習・講義	俯瞰とイラストレーション (車・建物) コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3	
10	7月15日	実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
11	7月22日	実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理 (色を袋分け)
12	7月20日	実習・講義	コラージュ 仕上げ	
13	9月2日	実習・講義	講評・総括 (上記作品で未完成を仕上げる)	
14	9月9日	実習・講義	作品提出のための予備時間・(上記作品で未完成を仕上げる)	
15	9月16日		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3Dモーション制作	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川越
学科・コース	スーパークリエイター昼一2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	「えんとつ町のプペル(映画)」 「ケンガンアシュラ(アニメ)」 「ベルセルク(アニメ)」 「あんさんぶるスターズ(LIVE映像)」						
授業の学習 内容	アニメ業界はいろいろな作業工程があり、目指す所がそれぞれ違いますので、 <u>どの作業工程でも通用するような技術を実践レベル</u> で幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからでも活躍できるような、実際現場で使われている <u>アニメ制作のコツ</u> みたいなものを随所で教えていきますので、これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①アニメモデルの制作を行い、AfterEffectsとMayaの互換性を理解できるようになる。 ②アニメ作業工程に関する知識を習得し、自分の目指す工程を明確にすることができるようになる。						
評価方法と基準	◎演習課題(3Dモデル)の完成度:100%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月18日	講義、演習	(講義:授業説明)授業の説明及び、目標の説明など (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
2	4月25日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:素体モデル制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
3	5月9日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:頭部の制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
4	5月16日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:頭部の制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作	※デザイン画確定	
5	5月23日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:靴の制作		
6	5月30日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:下半身衣装制作		
7	6月13日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:下半身衣装制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:上半身衣装制作		
8	6月20日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:上半身衣装制作		
9	6月27日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:衣装、腕の制作		
10	7月4日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:アクセサリーの制	※モデリング工程完了	
11	7月11日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:マテリアル、ライティング調整(AEへ仮組)		
12	7月18日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:UV展開		
13	8月29日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:UV展開 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:テクスチャ作業		
14	9月5日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:テクスチャ作業		
15	9月12日		評価週		
準備学習 時間外学習			◇アニメモデル制作:フラッシュアップ時間は授業内では取れないので、授業時間外で行って下さい。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	イラストレーションⅡB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山本周司
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	42 時間 2 単位		
教員の略歴	イラストプロダクションを経て2000年よりフリーランス。						
授業の学習 内容	様々な技法や画材を実際に体験することにより、その技法の特徴や特性を知る。						
到達目標	各自が自分に合った制作技法を見つけ、イラストレーター、デザイナーとして仕事や作品作りをするためのスキルや知識を身につける。						
評価方法と基準	出席率、授業態度、提出課題の完成度、提出期限の厳守 etc.						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と演習	イラストレーションについての前提講義 ドローイングの技法	
2	4月25日	演習	色鉛筆の技法	
3	5月9日	演習	パステルの技法	
4	5月16日	演習	クレヨンによるスクラッチ技法	
5	5月23日	演習	水彩による水ぼかし	
6	5月30日	演習	アクリルガッシュの技法	
7	6月13日	演習	手書きのタイポグラフィー演習	
8	6月20日	演習	カラーインクによるカリグラフィー	
9	6月27日	演習	エージング(汚し)技法体験	
10	7月4日	演習	基底材の制作	
11	7月11日	演習	前回制作の基底材にイラストレーションを制作	
12	7月18日	演習	ペーパークラフト作品作り	
13	8月29日	演習	ペーパークラフト作品作り	
14	9月5日	演習	前期作品の復習 / 作品のブラッシュアップ	
15	／			
準備学習 時間外学習				
Mac x 1、モニター (初回授業)				

科目名	コンセプト&プランニング II B	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	上杉浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros ソフトウェア経験13年以上。						
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える技術をさらに向上させる。 ②1年生の基礎で学んだデザインの技術、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できる幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④企業プロジェクト・ミッドタウンアワードに作品応募。						
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□						
評価方法と基準	①定期試験 60%(コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエン・講義	自己紹介等	※企業プロジェクトによって変更あり
2	4月29日	実習	私をプレゼンテーションで自己紹介	ミッドタウンアワード過去リサーチ等
3	5月13日	実習	ミッドタウンアワード過去リサーチ	
4	5月20日	講義・実習	企画(ポストイットブレストコンセプトワーク)	コンセプトアイデア出し
5	5月27日	実習	コンセプトワーク	コンセプトワーク
6	6月3日	実習・評価	コンセプト評価・ディスカッション	コンセプトフィニッシュ
7	6月17日	実習	スケッチワーク	アイデアスケッチ展開
8	6月24日	実習(自習)	スケッチワーク	ファイナルスケッチ展開
9	7月1日	実習	プレゼンボード・ファイナルスケッチ	ボード・ファイナルスケッチリファイン
10	7月8日	実習・評価	プレゼンボードチェック・修正	ミッドタウンは時間外学習で推進
11	7月15日	実習	企業プロジェクト	詳細未定
12	7月22日	実習	企業プロジェクト	
13	9月2日	実習	企業プロジェクト	ミッドタウン提出・前期授業感想レポート
14	9月9日	講義	前期まとめ	
15		総評	総評	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 135、又は136教室 PC使用又はMac book proを用いた演習授業、イラストレーターもしくはpowerpoint、TVモニターを使用した授業				

授業名(時間割 表記)	クレイモデリングⅡ	必修 選択	選択	年次	2年生	担当教員 福井秀行
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー					
授業の学習 内容	デザイナーの立体把握、デザイン確認・検討・展開のためのクレイモデリングを教えます。					
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元で立体把握・確認し、第三者に効果的に提示するための高精度なクレイモデルを完成させる。					
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度。					

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	講義 / 演習	スピードシェイプ1(テーマ/コンセプト設定・アイデア展開/二次元デザイン作業/プレゼンボード作成)		
2	04月27日	演習	スピードシェイプ1(デザインプレゼンテーション/三面図作成/中子制作)		
3	05月11日	演習	スピードシェイプ1(クレイ荒盛り)		
4	05月18日	演習	スピードシェイプ1(クレイ荒削り/三面図からの型紙を用いツールにて形状の再現)		
5	05月25日	演習／講評	スピードシェイプ1(仕上げ作業)講評		
6	06月01日	講義 / 演習	2Dスケッチからのモデル制作1(個々のプロダクトデザイン2Dスケッチを基にしたクレイモデルの制作/デザイン作業・三面図制作)		
7	06月15日	演習	2Dスケッチからのモデル制作1(中子制作・クレイ荒盛り)		
8	06月22日	演習	2Dスケッチからのモデル制作1(クレイ荒削り)		
9	06月29日	演習	2Dスケッチからのモデル制作1(三面図からの型紙を用いてツールにて形状の再現)		
10	07月06日	演習／講評	2Dスケッチからのモデル制作1(仕上げ)講評		
11	07月13日	講義 / 演習	2Dスケッチからのモデル制作2(個々のデザイン2Dスケッチを基にしたモデルの制作/三面図&中子制作)		
12	07月20日	演習	2Dスケッチからのモデル制作2(クレイ荒盛り/荒削り)		
13	08月31日	演習	2Dスケッチからのモデル制作2(三面図からの型紙を用いてツールにて形状の再現)		
14	09月07日	演習／講評	2Dスケッチからのモデル制作2(仕上げ)講評		
15	09月14日		評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】クレイツール一式					

科目名	コピーライティングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	遠藤 2号
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	デザイン事務所、世界有数の外資系広告代理店、クリエイティブブティックで30年以上のコピーライター歴と10年以上のクリエイティブディレクター歴を持つ。						
授業の学習 内容	キャッチフレーズ制作やプロモーションツールの企画制作、実践的プレゼンテーションなどを□□□□通して コミュニケーションビジネスの面白さを学ぶ。コミュニケーション・コンテンツの企画制作に必要な不可欠なコンセプチュアルな□思考力、一方的な押しつけではないコミュニケーションスキルを身につける。						
到達目標	①自由な思考力を身につける ②客観的な視点を身につける ③気づき、発見、ブレイクスルーを体験する ④相手に伝わるプレゼンテーション力を身につける						
評価方法と基準	課課題評価点数など						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義と演習	企業課題	
2	5月13日	講義と演習	企業課題	
3	5月20日	講義と演習	企業課題	
4	5月27日	講義と演習	企業課題	
5	6月3日	講義と演習	企業課題	
6	6月17日	講義と演習	企業課題	
7	6月24日	講義と演習	企業課題	
8	7月1日	講義と演習	企業課題	
9	7月8日	講義と演習	企業課題	
10	7月15日	講義と演習	企業課題	
11	7月22日	講義と演習	企業課題	
12	9月2日	講義と演習	企業課題	
13	9月9日	講義と演習	企業課題	
14	9月16日	講義と演習	企業課題	
15		講義と演習	企業課題	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンセプト&プランニング	必修	選択	年次	前期	担当教員	入江洋平
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)マッキャンエリクソン博報堂・株)マッキャンエリクソン:CD 株)グレイワールドワイド:CGO 株)propeller:						
授業の学習内容	* コンセプトワーク及び進行・制作 * 企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 * アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	* クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 * 企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	* 企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 * アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり * 出席率 出席態度						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4／22	講義	コミュニケーション・コンテンツとは / 連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
2	5／13	講義・実習	企画の発想法1(融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
3	5／20	講義・実習	企画の発想法1(融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
4	5／27	講義・実習	企画の発想法1(融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
5	6／3	講義・実習	企画の発想法2(商品特徴を活かす)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
6	6／17	講義・実習	企画の発想法3(消費者努力・企業努力)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
7	6／24	講義・実習	企画の発想法4(リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
8	7／1	講義・実習	企画の発想法4(リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
9	7／8	講義・実習	企画の発想法5(キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
10	7／15	講義・実習	企画の発想法5(キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
11	9／2	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
12	9／9	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
13	9／16	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調	
14	9/30	講義・実習	前期まとめ		
15	／				
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					
その時旬のWebサイトコンテンツ中心					

授業名(時間割表記)	コンセプト&プランニングB	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木忠広
学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	企業広報・広告企画・ディレクション・アートディレクションを自社にて17年従事						
授業の学習 内容	昨年度より引き続き、本講義では企業課題を取り扱います。 また、前期の講義を通してクライアント企業より指示された実際に事業にて利用される納品物を制作します。 最終的に、企業提案・データ、制作物の納品を行い、先方企業より評価を受けます。						
到達目標	実際の企業からの課題を解決する中で、日々の講義で身につけた技術や方法論を企画書・デザインとして表現します。この出力物に対してリアルな評価をもらい、それに対するブラッシュアップを日々行うことで、より実践的なデザイナーとしての能力の習得を目指します。						
評価方法と基準	評価は、本件企業課題の最終完成デザイン・制作物及び、講義への出席によって決定します。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	演習	クライアント企業よりの最終納品にむけたフィードバック・要望を展開します。		
2	4月27日	演習	デザインワーク		
3	5月11日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
4	5月18日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
5	5月25日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
6	6月1日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
7	6月15日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、修正等の作業内容を把握します。	デザイン制作	
8	6月22日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
9	6月29日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
10	7月6日	演習	デザインワーク	デザイン制作	
11	7月13日	講義	クライアント企業へご提案・チェックを行っていただきます。	デザイン制作	
12	7月20日	演習	クライアント企業よりのフィードバックを展開し、夏季休暇期間の作業内容を把握します。	デザイン制作	
13	8月31日	演習	夏季休暇期間に進めたデザイン・制作物のチェックを行います。	データの最終調整	
14	9月7日	演習	最終納品に向けデザイン・制作物の最終調整、入稿ーデータなどの作成を行います。	データの最終調整	
15	9月14日	評価	最終納品デザイン・制作物を企業に提出します。		
準備学習 時間外学習			チームでのディスカッションおよび課題制作進行口		
【使用教科書・教材・参考書】					
必要に応じて講義用オリジナル資料を用います。					

科目名	スケッチⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 千葉・竹國
学科・コース	2年スマートシティマスター/3年ものづくり創造デザイン マスター/ホビー&トイデザイン	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	千葉:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/株式会社セガ/武蔵野美術大学 造形学部卒業 竹國:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻					
授業の学習 内容	①デザイン提案の方法としてのツールとしてのスケッチを学ぶ→設定条件や環境によってキャラクターが変化し多様な方向性があることを理解し考え方を深める。その過程でスケッチの基本スキルと効果的な見せ方を身に着ける。ユーザー設定からくる実践的な提案力あるスケッチを身に着ける。②全科目に共通するスケッチの基礎 ③この授業を通して自身の考え方の引き出しの数が増えれば良い。また自らのアイデアを他人に伝えることに講評を通して馴染んでもらいたい。 【課題1 スケッチ】使い方や機能(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題2 シーンスケッチ】環境と時間(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題3 ギフトスケッチ】ユーザー(設定)からくるキャラクタースケッチの展開(実際の友人、恋人、家族が望むキャラクターをスケッチしてプレゼントする。)					
到達目標	1. 基本的なスケッチができる。(パース、プロポーション、見せ方) 2. テーマを設定し展開力を身に着け、考え方の幅を広げることができる。 3. ユーザーを想定した提案力あるスケッチを描くことができる。					
評価方法と基準	成果物60% 出席数40%					

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4/17	講義・実演	オリエンテーション		
2	4/24	講義・実習	【課題1 スケッチ】		
3	5/8	実習	【課題1 スケッチ】		
4	5/15	実習	【課題1 スケッチ】		
5	5/22	講評・提出	【課題1 スケッチ】プレゼンテーション		
6	5/29	講義・実習	【課題2 シーンスケッチ】	ポートフォリオ	
7	6/5	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
8	6/19	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
9	6/26	講評・提出	【課題2 シーンスケッチ】プレゼンテーション		
10	7/3	講義・実習	【課題3 ギフトスケッチ】	ポートフォリオ	
11	7/10	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
12	8/28	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
13	9/4	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
14	9/11	講評・提出	【課題3 ギフトスケッチ】プレゼンテーション		
15	9/25		評価週		
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					
コピー用紙/スケッチブック(A4程度)・鉛筆・色鉛筆・サインペン・マーカー・パステル・ポートフォリオファイル					

科目名	スケッチⅡ・Ⅲ	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	2	担当教員 千葉・竹國
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	千葉:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/株式会社セガ/武蔵野美術大学 造形学部卒業 竹國:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻					
授業の学習 内容	①デザイン提案の方法としてのツールとしてのスケッチを学ぶ→設定条件や環境によってキャラクターが変化し多様な方向性があることを理解し考え方を深める。その過程でスケッチの基本スキルと効果的な見せ方を身に着ける。ユーザー設定からくる実践的な提案力あるスケッチを身に着ける。②全科目に共通するスケッチの基礎 ③この授業を通して自身の考え方の引き出しの数が増えれば良い。また自らのアイデアを他人に伝えることに講評を通して馴染んでもらいたい。 【課題1 スケッチ】使い方や機能(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題2 シーンスケッチ】環境と時間(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題3 ギフトスケッチ】ユーザー(設定)からくるキャラクタースケッチの展開(実際の友人、恋人、家族が望むキャラクターをスケッチしてプレゼントする。)					
到達目標	1. 基本的なスケッチができる。(パース、プロポーション、見せ方) 2. テーマを設定し展開力を身に着け、考え方の幅を広げることができる。 3. ユーザーを想定した提案力あるスケッチを描くことができる。					
評価方法と基準	成果物60% 出席数40%					

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実演	オリエンテーション		
2	4月24日	講義・実習	【課題1 スケッチ】		
3	5月8日	実習	【課題1 スケッチ】		
4	5月15日	実習	【課題1 スケッチ】		
5	5月22日	講評・提出	【課題1 スケッチ】プレゼンテーション		
6	5月29日	講義・実習	【課題2 シーンスケッチ】	ポートフォリオ	
7	6月5日	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
8	6月19日	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
9	6月26日	講評・提出	【課題2 シーンスケッチ】プレゼンテーション		
10	7月3日	講義・実習	【課題3 ギフトスケッチ】	ポートフォリオ	
11	7月10日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
12	7月17日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
13	8月28日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
14	9月4日	講評・提出	【課題3 ギフトスケッチ】プレゼンテーション		
15					
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					
コピー用紙/スケッチブック(A4程度)・鉛筆・色鉛筆・サインペン・マーカー・パステル・ポートフォリオファイル					

科目名	デジタル2D I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	CGソフトCinema4Dを習得し、最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60% 課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義	オリエンテーション	
2	4月26日	講義・演習	Cinema4D基礎	
3	5月10日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフィ	
4	5月17日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフィ	
5	5月24日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
6	5月31日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
7	6月14日	講義・演習	Cinema4DとAfterEffects	
8	6月21日	講義・演習	課題オリエンテーション	
9	6月28日	講義・演習	コンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月5日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月12日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月19日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月30日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月6日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月13日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	デジタル2D I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	福井秀行
	学科・コース	スーパークリエイター科	授業 形態	実習	総時間 (単位)		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	フォトショップを用いてデジタル2Dスケッチを学習する。特にパスやレイヤーの概念の理解応用を習熟。 また、液晶タブレットでのスケッチ作業に習熟する。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを、よりリアルな質感表現／効果的なアピランスを持った2DCGで表現するた めに観察眼を養い、またその観察成果を的確に作品に反映/完成させる。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度およびソフトウェア/ハードウェアの熟練度。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	04月21日	講義／演習	フォトショップ概論(参考図版を使用しながらフォトショップで できること、様々な効果を概説)基礎1(基礎概念とツールの実習)		
2	04月28日	講義／演習	フォトショップ概論(作品図版を用いて良い作品例と悪い作品例を概説)基礎2(各ツールの効果確認と訓練1)		
3	05月12日	講義／演習	フォトショップ概論(フォトショップで制作された作品の図版を用いて、 到達目標などの提示)基礎3(各ツールの効果確認と訓練2)		
4	05月19日	講義／演習	デモンストレーション(基礎形態のフォトショップスケッチ制作) 模写1(上記の基礎形態の模写)		
5	06月02日	講義／演習	デモンストレーション(前回授業のスケッチの素材表現バリエーション) 模写1-2(素材表現バリエーション)		
6	06月16日	講義／演習／講評	デモンストレーション(基礎形態2のフォトショップスケッチ制作) 模写1-3(基礎形態2の模写)模写1の講評		
7	06月23日	講義／演習	デモンストレーション(簡単なプロダクトのフォトショップsk制作) 模写2(上記のスケッチの模写)		
8	06月30日	演習／講評	模写2/模写2の講評		
9	07月07日	講義／演習	デモンストレーション(複合素材のプロダクトのフォト ショップスケッチ制作)模写3(上記のスケッチの模写)		
10	07月14日	演習	模写3(前回授業の続き)		
11	07月21日	演習／講評	模写3/模写3の講評		
12	09月01日	講義／演習	デモンストレーション(やや複雑な形状のプロダクトのスケッチ制作) 模写4(上記のスケッチの模写)		
13	09月08日	演習	模写4(前回授業の続き)		
14	09月15日	演習／講評	模写4/模写4の講評		
15	09月22日		評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】スケッチ用具一式					

授業名(時間割表記)	デジタル3D I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエーター昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	システムエンジニア ～ 映像プロダクション ～ フリーランス映像制作						
授業の学習 内容	Mayaなど通じCGソフトの基本は理解しているが、Houdini、Nukeを初めて使用する人向けの内容となっており、モデリング、アニメーション、シミュレーション、レンダリングといった一連の作業を実習を通じて学んでいきます。関連するCG制作業務に必要な一般常識的な知識も紹介し、基礎レベルから実際の業務で役立つ実践的な手法を含めた内容となります。						
到達目標	映像作品の制作を通じて、ノードベースの制作ワークフローに慣れ、効率的に作業を進め完成させる。多種のソフトや機能の特性を知ること、ツールの選択判断力を身に付ける。						
評価方法と基準	1)最終実習の評価点 60% 2)それ以外の実習の評価点 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実習	準備・概要／ユーザーインターフェイス	特になし
2	4月25日	講義と実習	モデリング／オブジェクトノード・ジオメトリノード	特になし
3	5月9日	講義と実習	アニメーション／キーフレーム／モーションFX	特になし
4	5月16日	講義と実習	カメラ／ライティング／レンダリング	特になし
5	5月23日	講義と実習	シェーダ・マテリアル／ルックデブ・USD	特になし
6	5月30日	講義と実習	パーティクルシミュレーションの作成	特になし
7	6月13日	講義と実習	衝突・破壊シミュレーションの作成	特になし
8	6月20日	講義と実習	クロスシミュレーション	特になし
9	6月27日	講義と実習	粒のシミュレーション	特になし
10	7月4日	講義と実習	ソフトボディ	特になし
11	7月11日	講義と実習	流体シミュレーション	特になし
12	7月18日	講義と実習	オーシャン	特になし
13	8月29日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
14	9月5日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
15	9月12日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

授業名(時間割 表記)	デジタル3D I	必修選択	選択	年次	2年次	担当教員	今井
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文化学園大学造形学部卒業 KEN OKUYAMA DESIGN入社						
授業の学習内容	①3Dが難しいというイメージから扱いやすいものに変えなければならない。 ②プレゼンやコンペなどにおいて3Dのビジュアルも重要度が上がってる。よってスケッチなどを描き起こした後に3Dにもできる必要がある。 ③まずは触れることが重要。						
到達目標	①スケッチなどのイメージを作り上げる事が出来る能力の習得。 ②インプット・アウトプット、復習を行う。 ③前回の授業内容を覚えているか確認のミニ実技テストを提出する。						
評価方法と基準	最終成果物50%・出席数40%・ミニ実技テスト10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と実習	オリエンテーション	
2	4月24日	実習・ミニ実技	3D演習(線作成・選択方法・移動・複製)	
3	5月8日	実習ミニ実技	3D演習(結合・削り他・フィレット)	
4	5月15日	実習	3D演習(RED & BLUECHAIRを作る)	
5	5月22日	実習	3D演習(RED & BLUECHAIRを作る)	
6	5月29日	実習ミニ実技	3D演習(インポート・紙コップ・ペットボトルを作	
7	6月5日	実習ミニ実技	3D演習(TCAのロゴ入りのモデルを作る)	
8	6月19日	実習ミニ実技	3D演習(ルール機能・コンポーネント・グループ	
9	6月26日	実習	3D演習(ヒルハウスを作る)	
10	7月3日	実習	3D演習(ヒルハウスを作る)	
11	7月10日	実習ミニ実技	夏休み後の課題作り	
12	7月17日	実習	スケッチの中からモデリングづくり	
13	8月28日	実習	3D演習	
14	9月4日	実習	3D演習	
15			評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	マットペインティング	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	2	担当教員 林 隆之
学科・コース	スーパークリエイター昼-2年A	授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	マットペイント講義歴5年					
授業の学習 内容	フォトショップのオペレーション習得 画像編集の習得					
到達目標	マットペインターとして映像作品に参加できるスキルを身に付ける					
評価方法と基準	課題のクオリティ 理解力 フォトショップのオペレーション能力					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/19	演習	フォトショップ基本操作	
2	4/26	演習	フォトショップ基本操作	
3	5/10	演習	フォトショップ基本操作3	
4	5/17	演習	フォトショップ背景制作A	
5	5/24	演習	フォトショップ背景制作A	
6	5/31	演習	フォトショップ背景制作A	
7	6/14	演習	フォトショップ背景制作B	
8	6/21	演習	フォトショップ背景制作B	
9	6/28	演習	フォトショップ背景制作B	
10	7/5	演習	フォトショップ背景制作C	
11	7/12	演習	フォトショップ背景制作C	
12	7/19	演習	フォトショップ背景制作C	
13	8/30	演習	フォトショップ背景制作D	
14	9/6	演習	フォトショップ背景制作D	
15	9/13		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	モーション映像制作	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	渡辺とん そく
学科・コース	スーパークリエイター昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイターとして8年						
授業の学習 内容	AdobeAfterEffectsによる映像制作。 複雑なレイヤー構造、エフェクトやプラグインの使い方の習得を目指します。						
到達目標	・技術の習得 ・自分の頭に思い描いた映像を作れるようになる。 ・イメージネーションを広げる						
評価方法と基準	毎回の授業での提出物により評価します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	オリエンテーション	
2	4月24日	講義・演習	高度なAfterEffects 1（モーションコントロール	
3	5月8日	講義・演習	高度なAfterEffects 2（シェイプアニメーション	
4	5月15日	講義・演習	高度なAfterEffects 2（シェイプアニメーション	
5	5月22日	講義・演習	高度なAfterEffects 3（キャラクタアニメーショ	
6	6月5日	講義・演習	高度なAfterEffects 4（3Dレイヤー）	
7	6月19日	講義・演習	高度なAfterEffects 4（3Dレイヤー）	
8	6月26日	講義・演習	応用習作	
9	7月3日	講義・演習	課題オリエンテーション	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月10日	講義・演習	Vコンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月18日	講義・演習	Vコンテ制作・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	8月28日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月4日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月11日	講義・演習	課題の発表・講評	
15	9月25日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
ノート・筆記用具・ポータブルHDD等の外付け記録デバイス持参				

科目名	コンピューターデザインA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実技	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習 内容	1年次に身につけた「Illustrator」と「Photoshop」の基礎をもとにその応用ができるように学びます。 また、レイアウトデザインソフト「InDesign」の基本を学び、ページ構成の概念を理解できるようデータ作成から製本までの過程を学習します。 他にも実践的な課題に取り組み、デザインスキルを磨いて、より完成度の高い作品を作り上げることができるようになってほしいと考えています。 他の科目でも学習するコンセプトワークやビジュアルコミュニケーションなどを形にする力をしっかりと身につけましょう。						
到達目標	・フォントや文字組などの理解を深め、レイアウト力を向上させる ・フォトレタッチスキルを向上させる ・「InDesign」の基本操作をマスターする ・実践的な技術・知識をマスターしデザインスキル向上させる						
評価方法と基準	・課題評価点(技術・デザイン・クオリティ etc) ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月28日	講義と演習	レイアウトについて1 実際の印刷物を観察してみよう①	復習
2	5月12日	講義と演習	レイアウトについて2 実際の印刷物を観察してみよう②、デザインをつくる要素とは	復習
3	5月19日	講義と演習	フォントについて フォントの擬人化・フォントと文字組み・言葉と文章	復習
4	6月2日	講義と演習	InDesign基礎1 ツール、ページ、マージン・段組、フレーム、配置 etc	復習
5	6月16日	講義と演習	InDesign基礎2 書式設定、スタイルと文字スタイル、カラーとスウォッチ etc	次回課題のアイデア出し
6	6月23日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める	復習
7	6月30日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める (印刷)	復習
8	7月7日	実 技	フォントを宣伝するためのチラシづくり フォントを楽しみ、理解を深める (PDF書き出し、パッケージ)	次回課題のアイデア出し
9	7月14日	実 技	Photobook制作 アイデア出し、台割作成	復習
10	7月21日	実 技	Photobook制作 Photoshop復習	復習
11	9月1日	実 技	Photobook制作 個別チェック	復習
12	9月8日	実 技	Photobook制作 印刷・製本	復習
13	9月15日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
14	9月22日	講義と演習	フォントと文字組み 目指せ文字組マスター	復習
15		試 験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」				

授業名(時間割表記)	2DCGIIIB	必修 選択 選択	年次	3	担当教員	田中健一
		授業 実習 形態	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	3年ホビー&トイデザイナー					
教員の略歴	フリーのイラストレーターとして活躍					
授業の学習内容	photoshopを使用しての立体物の写真の模写を通してキャラクターの基礎的な描写力を身につける。					
到達目標	前期授業終了までに3Dモデルの組み立てに使用する事を想定した既存キャラクターの3面図を模写により作る事が出来るようになる事。					
評価方法と基準	立体物の写真の模写による3面図の完成。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習時間外学習(学習課題)
1	4/19	講義+実習	3限目:photoshop上での模写の進め方の説明 4限目:模写の実習開始。	
2	4/26	実習	模写の実習	
3	5/10	実習	模写の実習	
4	5/17	実習	模写の実習	
5	5/24	実習	4限目最後に正面完成／一度、講評をする。	
6	6/14	実習	側面、背面の模写を開始。	
7	6/21	実習	模写の実習	
8	7/5	実習	模写の実習	
9	7/12	実習	模写の実習	
10	7/19	実習	模写の実習	
11	9/6	実習	模写の実習	
12	9/13	実習	模写の実習	
13	9/20	実習	4限目最後に側面、背面の完成／全体の講評。	
14	9月27日	実習	講評	
15	／		評価週	
準備学習時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3Dモデリング制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	石橋
学科・コース	スーパークリエイター昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴							
授業の学習 内容	業界で使われているツールです。 Unityの基礎を学びます Unityは躓きやすい分野ですので楽しくわかりやすく学んでほしいです ツールを学ぶにあたって必要な知識や作品の作成方法や考え方を伝えます。						
到達目標	ゲームエンジン「Unity」の基本操作を学びそれに付随する必要なツールの知識も身に着ける ゲーム制作の楽しさや就職に有利なエフェクトについて学んでいく						
評価方法と基準	課題提出数 自主的な作品の制作						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	実習	Unityの基本的なオペレーション	ChatGPT
2	5月13日	実習	弾転がしを作成してみよう	
3	5月20日	実習	弾転がしを作成してみよう	
4	5月27日	実習	弾転がしを作成してみよう	
5	6月3日	実習	エフェクトを作成してみよう	
6	6月17日	実習	エフェクトを組み込んでみよう	
7	6月24日	実習	キャラクターを組み込んでみよう	
8	7月1日	実習	アニメーションを組み込んでみよう	
9	7月8日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
10	7月15日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
11	7月22日	実習	Unityでゲームを作成してみよう	
12	9月2日	実習	エフェクトを作成してみよう	
13	9月9日	実習	エフェクトを作成してみよう	
14	9月16日	実習	エフェクトを作成してみよう	
15	9月25日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	クリエイティブワークⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	上杉浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2 単位		
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros ソフトウェア経験13年以上。						
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える技術をさらに向上させる。 ②1年生の基礎で学んだデザインの技術、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できる幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④企業プロジェクト・ミッドタウンアワードに作品応募。						
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□						
評価方法と基準	①定期試験 60%(コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエン・講義	自己紹介等	※企業プロジェクトによって変更あり
2	4月29日	実習	私をプレゼンテーションで自己紹介	ミッドタウンアワード過去リサーチ等
3	5月13日	実習	ミッドタウンアワード過去リサーチ	
4	5月20日	講義・実習	企画(ポストイットブレストコンセプトワーク)	コンセプトアイデア出し
5	5月27日	実習	コンセプトワーク	コンセプトワーク
6	6月3日	実習・評価	コンセプト評価・ディスカッション	コンセプトフィニッシュ
7	6月17日	実習	スケッチワーク	アイデアスケッチ展開
8	6月24日	実習(自習)	スケッチワーク	ファイナルスケッチ展開
9	7月1日	実習	プレゼンボード・ファイナルスケッチ	ボード・ファイナルスケッチリファイン
10	7月8日	実習・評価	プレゼンボードチェック・修正	ミッドタウンは時間外学習で推進
11	7月15日	実習	企業プロジェクト	詳細未定
12	7月22日	実習	企業プロジェクト	
13	9月2日	実習	企業プロジェクト	ミッドタウン提出・前期授業感想レポート
14	9月9日	講義	前期まとめ	
15	／	総評	総評	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 135、又は136教室 PC使用又はMac book proを用いた演習授業、イラストレーターもしくはpowerpoint、TVモニターを使用した授業				

科目名	クリエイティブワークⅢA	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	泉 紀行
学科・コース	スーパークリエイター昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	CM・ブランディング映像・動画・配信 プランナー/ディレクター/コピーライター						
授業の学習 内容	① 実写とCGのライティングとレイアウトと合成。さらに映像演出、ワークフローを学びます ② Maya、Ae、マッドペイント、さらに今後の産学連携企業プロジェクトでの映像制作と関係します ③ 1～3年生の合同授業で映像制作の総合力を高めます ④ 実写＋モーショングラフィックスあるいは3DCG合成のための グリーンバックの撮影照明のワークフローを実践します						
到達目標	① 3DCGに活かせる照明とカメラの技術を習得する ② プロの映像演出手法とワークフローを知り、実践できるようになる ③ ポートフォリオに入れることが出来るハイレベルな映像作品を制作する						
評価方法と基準	実習への参加率、作品制作プロセスでの成果物の提出 50% 作品提出と作品合評での評価 50%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月20日	講義	授業説明 / 作品鑑賞	アンケート / 能力見極め課題	
2	4月27日	講義	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 オリエン		
3	5月11日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション① 企画	企画プランニング 2時間	
4	5月18日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション② 制作	日程表/香盤表作成 2時間	
5	5月25日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション③ 演出コンテ	コンテ作成 5時間	
6	6月1日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション④ ロケハン	ロケハン 1時間	
7	6月15日	講義と実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プリプロダクション⑤ PPM	PPM資料作成 1時間	
8	6月22日	講義	撮影と照明の技術を知る		
9	6月29日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション① 撮影		
10	7月6日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション② 撮影		
11	7月13日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション③ 撮影		
12	7月20日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション④ 撮影		
13	8月31日	実習	「実写合成(HUD)によるショートムービー」 プロダクション～ポストプロダクション⑤ 撮影	編集データ構築 4時間	
14	9月7日	講義と実習	中間試写会 ※Ae授業で合成の技術指導あり。後期に作品合評会		
15	9月14日	試験	評価週		
準備学習 時間外学習			学生が「自ら考えて行動すること」を基本方針とする		
【使用教科書・教材・参考書】					
ビデオカメラ、三脚、照明キット、PC、編集ソフトなど					

授業名(時間割表記)	コンピュータデザインⅡC	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエーター昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	システムエンジニア ～ 映像プロダクション ～ フリーランス映像制作						
授業の学習 内容	Houdini、Nukeの基礎知識のある人向けの内容となっており、 基礎編の復習とより深い知識、基礎編で扱わなかった機能の紹介、実習を通じて学んでいきます。 加えて、講義で得た知識を活用し、演習形式で映像作品の制作していきます。 実際の業務で役立つ実践的な手法を含めた内容となります。						
到達目標	映像作品の制作を通じて、ノードベースの制作ワークフローに慣れ、効率的に作業を進め完成させる。 多種のソフトや機能の特性を知ること、ツールの選択判断力を身に付ける。						
評価方法と基準	1)最終実習の評価点 60% 2)それ以外の実習の評価点 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／19	講義と実習	準備・概要／基礎編の復習	特になし
2	4／26	講義と実習	エクスプレッション／プログラミング	特になし
3	5／10	講義と実習	デジタルアセット	特になし
4	5／17	講義と実習	髪毛(Hair／Far)	特になし
5	5／24	講義と実習	地形(Terrain)	特になし
6	5／31	講義と実習	群衆アニメーション	特になし
7	6／14	講義と実習	L-System	特になし
8	6／21	講義と実習	演習	特になし
9	6／28	講義と実習	演習	特になし
10	7／5	講義と実習	演習	特になし
11	7／12	講義と実習	演習	特になし
12	7／19	講義と実習	演習	特になし
13	8／30	講義と実習	演習	特になし
14	9／6	講義と実習	制作作品発表	特になし
15	9／13		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

科目名	スケッチⅢ	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	3	担当教員 千葉・竹國
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	千葉:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/株式会社セガ/武蔵野美術大学 造形学部卒業 竹國:株式会社KEN OKUYAMA DESIGN/東京コミュニケーションアート専門学校 インダストリアル専攻					
授業の学習 内容	①デザイン提案の方法としてのツールとしてのスケッチを学ぶ→設定条件や環境によってキャラクターが変化し多様な方向性があることを理解し考え方を深める。その過程でスケッチの基本スキルと効果的な見せ方を身に着ける。ユーザー設定からくる実践的な提案力あるスケッチを身に着ける。②全科目に共通するスケッチの基礎 ③この授業を通して自身の考え方の引き出しの数が増えれば良い。また自らのアイデアを他人に伝えることに講評を通して馴染んでもらいたい。 【課題1 スケッチ】使い方や機能(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題2 シーンスケッチ】環境と時間(設定)からくるキャラクタースケッチの展開 【課題3 ギフトスケッチ】ユーザー(設定)からくるキャラクタースケッチの展開(実際の友人、恋人、家族が望むキャラクターをスケッチしてプレゼントする。)					
到達目標	1. 基本的なスケッチができる。(パース、プロポーション、見せ方) 2. テーマを設定し展開力を身に着け、考え方の幅を広げることができる。 3. ユーザーを想定した提案力あるスケッチを描くことができる。					
評価方法と基準	成果物60% 出席数40%					

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・実演	オリエンテーション		
2	4月24日	講義・実習	【課題1 スケッチ】		
3	5月8日	実習	【課題1 スケッチ】		
4	5月15日	実習	【課題1 スケッチ】		
5	5月22日	講評・提出	【課題1 スケッチ】プレゼンテーション		
6	5月29日	講義・実習	【課題2 シーンスケッチ】	ポートフォリオ	
7	6月5日	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
8	6月19日	実習	【課題2 シーンスケッチ】		
9	6月26日	講評・提出	【課題2 シーンスケッチ】プレゼンテーション		
10	7月3日	講義・実習	【課題3 ギフトスケッチ】	ポートフォリオ	
11	7月10日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
12	7月17日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
13	8月28日	実習	【課題3 ギフトスケッチ】		
14	9月4日	講評・提出	【課題3 ギフトスケッチ】プレゼンテーション		
15					
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					
コピー用紙/スケッチブック(A4程度)・鉛筆・色鉛筆・サインペン・マーカー・パステル・ポートフォリオファイル					

授業名(時間割 表記)	デジタル2D II	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福井秀行		
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2				
学科・コース	スーパークリエイター科								
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー								
授業の学習 内容	フォトショップと液晶タブレットを用いて、より効率的に2DCGを完成するスキルを訓練する。 特にツールのショートカットキーに精通し、更なる作業の効率化を図る。								
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを、より高いアピアランスをもった高精度の2DCGに昇華させ、自らの デザインの商品価値を引き上げる。								
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度およびツールの扱いの習熟度。								

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	04月21日	講義／演習	フォトショップ復習(作品例などの図版を用いて復習) ショートカットキーなどの復習		
2	04月28日	講義／演習	デモンストレーション(大型のプロダクト・クルマ・船舶などの フォトショップスケッチ)模写1(上記のスケッチの模写1)		
3	05月12日	演習	模写1(仕上げ)		
4	05月19日	演習 / 講評	模写1(仕上げ)講評		
5	06月02日	講義／演習	デモンストレーション(大型のプロダクト・クルマ・船舶などのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
6	06月16日	演習	任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
7	06月23日	演習 / 講評	任意のデザインの2Dスケッチ1(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)講評		
8	06月30日	講義／演習	デモンストレーション(参考になるプロダクトのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
9	07月07日	演習	任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)		
10	07月14日	演習 / 講評	任意のデザインの2Dスケッチ2(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにて効果的なスケッチに仕上げる)講評		
11	07月21日	講義／演習	デモンストレーション(参考になるプロダクトのフォトショップスケッチ) 任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
12	09月01日	演習	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
13	09月08日	演習	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)		
14	09月15日	演習/講評	任意のデザインの2Dスケッチ3(個々のデザインをリファインしつつ フォトショップにてよりリアルで効果的なスケッチに仕上げる)講評		
15	09月22日		評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】スケッチ用具一式					

科目名	3Dモーション制作	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	川越
学科・コース	スーパークリエイター昼一3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	「えんとつ町のプペル(映画)」 「ケンガンアシュラ(アニメ)」 「ベルセルク(アニメ)」 「あんさんぶるスターズ(LIVE映像)」						
授業の学習 内容	アニメ業界はいろいろな作業工程があり、目指す所がそれぞれ違いますので、 <u>どの作業工程でも通用するような技術を実践レベル</u> で幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われている <u>アニメ制作のコツ</u> みたいなものを随所で教えていきますので、これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①アニメモデルの制作を行い、AfterEffectsとMayaの互換性を理解できるようになる。 ②アニメ作業工程に関する知識を習得し、自分の目指す工程を明確にすることができるようになる。						
評価方法と基準	◎演習課題(3Dモデル)の完成度:100%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4月18日	講義、演習	(講義:授業説明)授業の説明及び、目標の説明など (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
2	4月25日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:素体モデル制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
3	5月9日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:頭部の制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作		
4	5月16日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:頭部の制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:デザイン制作	※デザイン画確定	
5	5月23日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:靴の制作		
6	5月30日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:下半身衣装制作		
7	6月13日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:下半身衣装制作 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:上半身衣装制作		
8	6月20日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:上半身衣装制作		
9	6月27日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:衣装、腕の制作		
10	7月4日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:アクセサリーの制	※モデリング工程完了	
11	7月11日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:マテリアル、ライティング調整(AEへ仮組)		
12	7月18日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:UV展開		
13	8月29日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:UV展開 (実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:テクスチャ作業		
14	9月5日	演習、実技	(実技:実践)アニメモデル制作 - 工程:テクスチャ作業		
15	9月12日		評価週		
準備学習 時間外学習			◇アニメモデル制作:フラッシュアップ時間は授業内では取れないので、授業時間外で行って下さい。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	マットペインティング	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	3	担当教員 林 隆之
学科・コース	スーパークリエイター昼ー3年A	授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	マットペイント講義歴5年					
授業の学習 内容	フォトショップのオペレーション習得 画像編集の習得					
到達目標	マットペインターとして映像作品に参加できるスキルを身に付ける					
評価方法と基準	課題のクオリティ 理解力 フォトショップのオペレーション能力					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／19	演習	フォトショップ基本操作	
2	4／26	演習	フォトショップ基本操作	
3	5／10	演習	フォトショップ基本操作3	
4	5／17	演習	フォトショップ背景制作A	
5	5／24	演習	フォトショップ背景制作A	
6	5／31	演習	フォトショップ背景制作A	
7	6／14	演習	フォトショップ背景制作B	
8	6／21	演習	フォトショップ背景制作B	
9	6／28	演習	フォトショップ背景制作B	
10	7／5	演習	フォトショップ背景制作C	
11	7／12	演習	フォトショップ背景制作C	
12	7／19	演習	フォトショップ背景制作C	
13	8／30	演習	フォトショップ背景制作D	
14	9／6	演習	フォトショップ背景制作D	
15	9／13		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	商品企画ⅡB	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	コバヤシ アユコ
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	文具・雑貨メーカーにて商品企画およびデザイン業務経験						
授業の学習内容	【2年】・キャラクターやイラストを使用した商品(主に文具・雑貨等)のメーカーにおけるデザイナーの業務を学びます。 ・上記デザイナー業務をトータルで行える技術を身に付けられる様に、実際にメーカーで行う作業を学びます。 ・商品(課題作品)を仕上げていくうえで必要な知識(企画の組立)・技術(デザイン・モックアップ製作)を学びます。 【3年】・2年次で学んだ商品企画における一連の知識・作業を元に、より幅広い制作を行います。 ・商品デザイナーとしての総合的な力をつけます。 ・就活に必要な作品、ポートフォリオに入れられる作品制作も行います。						
到達目標	【2年】・キャラクター・イラストを使用した商品デザイナーの仕事を理解する。 ・ターゲットとトレンドを意識した商品企画ができる。 ・アイデアを形にする力を高める。・期限内に制作物を完成させる。 【3年】・イラスト・デザインのバリエーションを増やす。 ・プレゼンテーション力を高める。 ・ポートフォリオの作品を増やす。						
評価方法と基準	■課題評価:期日以内に提出された課題が対象 【課題作品内容:60%】 【課題作品仕上がり:40%】 ■授業態度:居眠り、課題に関連しないwebサイト・SNS等の閲覧等は減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月27日	講義と実習	授業オリエン、版下・仕様書等説明～実技	【課題1】自己アピールシート作成(4/27提出)
5/4:みどりの日				
2	5月11日	講義と実習	【課題2】3年:希望進路に向けた課題制作① 2年:メーカーの仕事内容に沿った作業①	3年:希望進路の課題を調べる 2年:普段描いているキャラ等ある場合は持参
3	5月18日	実習	【課題2】3年:希望進路に向けた課題制作② 2年:メーカーの仕事内容に沿った作業②	
4	5月25日	実習	【課題2】3年:希望進路に向けた課題制作③ 2年:メーカーの仕事内容に沿った作業③	
5	6月1日	実習	【課題2】3年:希望進路に向けた課題制作④ 2年:メーカーの仕事内容に沿った作業④	プレゼン準備
6/8:学園祭準備期間				
6	6月15日	実習	【課題2】3年・2年プレゼンテーション	次回課題リサーチ下準備
7	6月22日	実習	【課題4】原宿ブランド企画①(希望者) ※希望者以外にはネット等で独自にリサーチを行う	リサーチレポート作成(6/22提出)
8	6月29日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画② イメージボード作成～各エリアブランド案制作～校章	
9	7月6日	講義と実習	【課題4】原宿ブランド企画③ ブランド詳細決定～グループ内担当決定	
10	7月13日	実習	【課題4】原宿ブランド企画④ 第1回目ミーティング～制作	
11	7月20日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑤ 第2回目ミーティング～制作	
7/23～8/27:夏季休暇				
12	8月31日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑥ 第3回目ミーティング～制作	
13	9月7日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑦ 最終ミーティング～制作	制作物見直し・プレゼン準備
14	9月14日	実習	【課題4】原宿ブランド企画⑧ プレゼンテーション	
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 必要に応じて資料を配布				
筆記用具・クロッキー帳・USBメモリ(データを保存できるもの)・ファイル [モック制作時]ハサミ・カッター・定規等制作に必要な用具				

科目名	製品計画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・チームで動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージーションを広げる						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月9日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月16日	講義・演習	企画	
5	5月23日	講義・演習	企画	
6	5月30日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月13日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月20日	講義・演習	制作	
9	6月27日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月29日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月5日	講義・演習	成果発表	
15	9月12日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	長行事
学科・コース	スーパークリエーター昼ー3年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間2単位		
教員の略歴	広告系映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまでを行うジェネラリストです。						
授業の学習 内容	前期は基本的なaftereffectsの操作の習得。(aftereffectsとはVFX合成やモーショングラフィクスなど多彩な映像表現ができる楽しいソフトです。)静止画、動画、その他のフッテージを使って主にCG合成の実習メインの授業になります。基本、毎週簡単な小作品を制作します。たくさん使って慣れましょう。						
到達目標	後期の後半にはオリジナルの映像製作ができるよう、前期はツールの基礎固めをしましょう。						
評価方法と基準	講義内の理解と提出課題が採点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション 残った時間で業界とコンポジットソフトの話 速習時間	
2	4月28日	講義・演習	After effectsの基本操作 インターフェイス・ムービー制作の流れをつかむ	
3	5月12日	講義・演習	After effectsの基本操作 フッテージの読み込み、ファイルの種類。アニメーション	
4	5月19日	講義・演習	After effectsの基本操作 キーフレームアニメーション	
5	5月27日	講義・演習	After effectsの基本操作 モーションタイポグラフィ制作	
6	6月2日	講義・演習	After effectsの基本操作 レイヤー合成 色とコントラスト	
7	6月16日	講義・演習	After effectsの基本操作 レイヤー合成 発光しているアニメーション	
8	6月23日	講義・演習	After effectsの基本操作 エクスプレッションを使ったアニメーション	
9	6月30日	講義・演習	After effectsの基本操作 エフェクト基礎①	
10	7月7日	講義・演習	After effectsの基本操作3Dレイヤー・ライト	
11	7月14日	講義・演習	After effectsの基本操作 3Dレイヤー・カメラ	
12	7月21日	講義・演習	After effectsの基本操作遠近法・空気遠近・パース・被写界深度	
13	9月1日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使った合成	
14	9月8日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使ったはめ込み合成映像制作	
15	9月15日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師が適時提供				

科目名	3DCGⅢ	必修選択	選択	年次	2, 3年生	担当教員	上杉 浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros ソフトウェア経験13年以上。						
授業の学習内容	<p>① 現在の工業デザインの分野、大手を含めた物作り(製品作り)企業の傾向として、コンピュータのデジタルツールを使ったデザイン、試作から立体化までの工程をデジタルデータを使って製品まで製作することが多くなって来ています、その一つのソフトウェアツールとして、Rhinoceros 3dがあります、プロダクトデザインのツールとして世界的にポピュラーなツールなので習得しておく物作りの時に役立ちます。</p> <p>② 工業デザイン(プロダクトデザイン)全般、特に立体物。グラフィックデザインのベース用データにも活用できます。活用の仕方によっては、現在のCG映像やゲーム用の立体の元データにも活用できます。</p> <p>③ 卒業までに、自分で考えた立体物(自分でできる範囲)を3dプリントもしくは加工用のデータとして作れるレベルになって欲しい。</p> <p>④ モデリングの基礎の作り方を実演しながら、少しずつ段階的に難しいモデリングに移行して、細部処理(ディテール)等にステップアップしていく。 プレゼンテーションにも使うことができるレンダリングのスキルまで通して授業を行っていきます。</p>						
到達目標	<p>・デザインの企画の段階で考えられたアイデアを段取りを考えて、3dなどで具現化(立体化)することができるようになる。</p> <p>・ライン(線)、カーブ(曲線)、サーフェイス(面)、ソリッド(固まり)、メッシュ(ポリゴン)の理解と立体の組み立て方が分かるようになる。</p> <p>・他のソフトウェア、Adobe イラストレーターや Photoshopなどとのデータのやり取りを行うことで、プレゼンテーション用の作品を作ることができる。</p>						
評価方法と基準	授業、演習 創作への取り組みかた、3Dデータの出来栄え 授業の出席率と各課題における習熟度。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	オリエンテーション	今期の授業の進め方、3Dモデリング、デザインの概要説明生徒のモデリング知識（スキル）前期の確認。	CGモデリングに関する疑問、質問
2	4月29日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
3	5月13日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
4	5月20日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
5	5月27日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
6	6月3日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	3Dモデルに関心を深めるように、雑誌やネットで技術の情報に触れる。
7	6月17日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
8	6月24日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
9	7月1日	講義, モデリング演習	基礎の復習を兼ねた練習モデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
10	7月8日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
11	7月15日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
12	7月22日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
13	9月2日	講義, モデリング演習	企業課題等、自分の作りたいテーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
14	9月9日	講義, モデリング演習	企業課題等、テーマに沿った練習課題 プロダクト製品のモデリング	自分が作りたい形状を作るためにはどのコマンドが必要かマニュアルやインターネット等でチュートリアルを確認する。
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			Rhinoceros 3Dの本や、webサイトのチュートリアルサイトなどで使い方を深める。	
【使用教科書・教材・参考書】 135教室のPCもしくは、Mac book proを用いた演習授業、Rhinoceros3Dソフトウェア、TVモニターを使用した授業				


東京コミュニケーションアート専門学校

授業名(時間割 表記)	3Dモデリング制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	2年次	担当教員	今井
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	文化学園大学造形学部卒業 KEN OKUYAMA DESIGN入社						
授業の学習内容	①3Dが難しいというイメージから扱いやすいものに変えなければならない。 ②プレゼンやコンペなどにおいて3Dのビジュアルも重要度が上がってる。よってスケッチなどを描き起こした後に3Dにもできる必要がある。 ③まずは触れることが重要。						
到達目標	①スケッチなどのイメージを作り上げる事が出来る能力の習得。 ②インプット・アウトプット、復習を行う。 ③前回の授業内容を覚えているか確認のミニ実技テストを提出する。						
評価方法と基準	最終成果物50%・出席数40%・ミニ実技テスト10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と実習	オリエンテーション	
2	4月24日	実習・ミニ実技	3D演習(線作成・選択方法・移動・複製)	
3	5月8日	実習ミニ実技	3D演習(結合・削り他・フィレット)	
4	5月15日	実習	3D演習(RED & BLUECHAIRを作る)	
5	5月22日	実習	3D演習(RED & BLUECHAIRを作る)	
6	5月29日	実習ミニ実技	3D演習(インポート・紙コップ・ペットボトルを作	
7	6月5日	実習ミニ実技	3D演習(TCAのロゴ入りのモデルを作る)	
8	6月19日	実習ミニ実技	3D演習(ルール機能・コンポーネント・グループ	
9	6月26日	実習	3D演習(ヒルハウスを作る)	
10	7月3日	実習	3D演習(ヒルハウスを作る)	
11	7月10日	実習ミニ実技	夏休み後の課題作り	
12	7月17日	実習	スケッチの中からモデリングづくり	
13	8月28日	実習	3D演習	
14	9月4日	実習	3D演習	
15			評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	houdiniⅢ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエーター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	システムエンジニア ～ 映像プロダクション ～ フリーランス映像制作						
授業の学習 内容	Houdini、Nukeの基礎知識のある人向けの内容となっており、基礎編の復習とより深い知識、基礎編で扱わなかった機能の紹介、実習を通じて学んでいきます。加えて、講義で得た知識を活用し、演習形式で映像作品の制作していきます。実際の業務で役立つ実践的な手法を含めた内容となります。						
到達目標	映像作品の制作を通じて、ノードベースの制作ワークフローに慣れ、効率的に作業を進め完成させる。多種のソフトや機能の特性を知ること、ツールの選択判断力を身に付ける。						
評価方法と基準	1)最終実習の評価点 60% 2)それ以外の実習の評価点 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／19	講義と実習	準備・概要／基礎編の復習	特になし
2	4／26	講義と実習	エクスプレッション／プログラミング	特になし
3	5／10	講義と実習	デジタルアセット	特になし
4	5／17	講義と実習	髪毛(Hair／Far)	特になし
5	5／24	講義と実習	地形(Terrain)	特になし
6	5／31	講義と実習	群衆アニメーション	特になし
7	6／14	講義と実習	L-System	特になし
8	6／21	講義と実習	演習	特になし
9	6／28	講義と実習	演習	特になし
10	7／5	講義と実習	演習	特になし
11	7／12	講義と実習	演習	特になし
12	7／19	講義と実習	演習	特になし
13	8／30	講義と実習	演習	特になし
14	9／6	講義と実習	制作作品発表	特になし
15	9／13		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

科目名	コンセプト＆プランニングⅢA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	島添聡ShimazoeAkira
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業形態	講義演習・実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2007年～2012年 株式会社スクウェア・エニックス(セットアップアーティスト)2012年～2017年 株式会社ジューアルドライブ(取締役副社長)2017年～現在 株式会社PointLights for entertainment(代表取締役)						
授業の学習 内容	<p>・チーム制作の体験を通し、映像作品を作る 前期は主にアセット制作の段階のため、アニメーション以降の班は、準備や個人制作(練習)期間となります。</p> <p>*右記は2年次のカリキュラム用のYoutube動画へのリンクです。(転科等にて前年度に本授業を取得していなかった学生用)</p> <p>■題目(尺制限無し) 主人公が、動いている巨大なものへ乗り込むor脱出 主人公以外は何人いても問題なし。 移動方法も自由、持ち物も自由</p>						
到達目標	チームないしは、個人としての作品を完成させる。 社会人基礎力として、出席を重視する。						
評価方法と基準	<p>・グループ制作における自主性と協調性</p> <p>・完成度(未完成のものは評価対象外)</p> <p>・コミュニケーション能力</p>						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	オリエンテーション CG制作における プロダクションフローの再確認	講師自己紹介 どんなことをやっていくかの説明/授業の使い方 GoogleClassRoomへの登録	
2	5月7日	チーム分けと 制作するものの選択	最低限として、モデル・アニメーション志望でチームを組み、制作する動画の世界観を決定する。 例： ファンタジー・SF・サイバーパンク・ゴシック... 中世ヨーロッパ・近未来地球・スペースシップ内...	制作する動画の動画コンテの作成 3Dを用いたレイアウトでも可
3	5月14日	総制作量の洗い出し スケジュール策定 現実的なラインへの落とし込み	動画コンテやレイアウトから 総制作物量を洗い出す。またそれに合わせ、 各員のスケジュールを定め、内容を現実的に制作可能なラインへと落とし込んでいく	総制作物リストの作成と、 スケジュールの作成を完了させる。 *スプレッドシートにて
4	5月21日	Assetの制作開始と、 準備開始	モデル班が必要Assetの制作を開始し、(CH&PR先行) アニメーション班は、レイアウトモデルを用意し、 Layout作成を開始する。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はmGearを用いて Layout用セットアップの完了
5	5月28日	Assetの進捗チェックⅠ Layoutの制作開始	Assetの進捗をチェックします。 セットアップされたキャラを用いて、 Layoutの制作を本格的に開始します。 *以降Layout完成後は、Asset完成を待ちます。 (その間は別途個人制作。Asset完成次第で進行再開)	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
6	6月4日	Assetの進捗チェックⅡ Layoutの進捗チェックⅠ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
7	6月18日	Assetの進捗チェックⅢ Layoutの進捗チェックⅡ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
8	6月25日	Assetの進捗チェックⅣ Layoutの進捗チェックⅢ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
9	7月2日	Assetの進捗チェックⅤ Layoutの進捗チェックⅣ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
10	7月9日	Assetの進捗チェックⅥ Layoutの進捗チェックⅤ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はLayoutの制作進行
11	7月16日	Assetの進捗チェックⅦ Layoutの進捗チェックⅥ	Assetの進捗をチェックします。 Layoutの進捗をチェックします。 夏季休暇に入るため、 この次の授業では右記の通りのものが最低限完成している様に	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。(CH&PRはSkinningまで完成) Anim班はLayoutの完成
12	9月3日	Assetの進捗チェックⅧ Animationの進捗チェックⅦ	Layoutを基に、Env(BG)のAssetを本格的に制作開始します。 Anim班でSetup(RIG作成)を行います。 ここで、一度制作現実ラインの見直しを行います。モデル班は、必要なAssetの制作完了後、個人制作に入ります。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの制作進行
13	9月10日	Assetの進捗チェックⅨ Animationの進捗チェックⅧ	Assetの進捗をチェックします。 Setupの進捗をチェックします。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はSetupの完成
14	9月17日	Assetの進捗チェックⅩ Animationの進捗チェックⅨ	Assetの進捗をチェックします。 Animation作業を本格的に開始します。	モデル班はスケジュールに沿って Asset作成。 Anim班はAnimationの制作進行
15	9月24日		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンセプト&プランニングⅢB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・チームで動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージーションを広げる						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月9日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月16日	講義・演習	企画	
5	5月23日	講義・演習	企画	
6	5月30日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月13日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月20日	講義・演習	制作	
9	6月27日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月29日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月5日	講義・演習	成果発表	
15	9月12日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンピュータデザインⅢ	必修 選択	必修・選択必修・選択等	年次	4	担当教員 林 隆之
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業形態	講義・演習・実習等	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	マットペイント講義歴5年					
授業の学習 内容	フォトショップのオペレーション習得 画像編集の習得					
到達目標	マットペインターとして映像作品に参加できるスキルを身に付ける					
評価方法と基準	課題のクオリティ 理解力 フォトショップのオペレーション能力					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／19	演習	フォトショップ基本操作	
2	4／26	演習	フォトショップ基本操作	
3	5／10	演習	フォトショップ基本操作3	
4	5／17	演習	フォトショップ背景制作A	
5	5／24	演習	フォトショップ背景制作A	
6	5／31	演習	フォトショップ背景制作A	
7	6／14	演習	フォトショップ背景制作B	
8	6／21	演習	フォトショップ背景制作B	
9	6／28	演習	フォトショップ背景制作B	
10	7／5	演習	フォトショップ背景制作C	
11	7／12	演習	フォトショップ背景制作C	
12	7／19	演習	フォトショップ背景制作C	
13	8／30	演習	フォトショップ背景制作D	
14	9／6	演習	フォトショップ背景制作D	
15	9／13		評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	デジタル3DⅡ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉田
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	業界30年 講師歴10年以上						
授業の学習 内容	①Unreal Engineを使って背景を作るゼミです。 ②リアルな世界観を作りたい、もしくは興味がある生徒に向いています。						
到達目標	①ゼミの目標はUE5でシーン(世界)を完成させる事です。 ②その為に必要なスキルを学びます。 モデリング → Zbrushを使ってハイモデルを作れるようにします。 テクスチャ → Substance Painterで複数のテクスチャをつくれるようにします。 例:NormalMap RoughnessMap Metallic など Unreal Engine → 質感設定、ライティングを作れるようにします。						
評価方法と基準	①作品の提出と内容70% ②出席率10% ③授業態度20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義	背景を作るために知っておくことを説明	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
2	5月13日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	講義	Substance Painter・Zbrushの学習	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	背景制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作①	背景制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	作品制作②	発表会に向けての背景制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	講義	評価週	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	モーション映像制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉川マッハスペシャル
学科・コース	スーパークリエイター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出物60% 課題40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・演習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月9日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月16日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月23日	講義・演習	高度なAfterEffects3(キャラクターアニメーション)	
6	5月30日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月13日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月20日	講義・演習	応用習作	
9	6月27日	講義・演習	課題オリエンテーション	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月4日	講義・演習	Vコンテ制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月11日	講義・演習	Vコンテ制作・チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月18日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月29日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月5日	講義・演習	課題の発表・講評	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月12日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	製品計画Ⅳ	必修	選択	年次	4 年	担当教員	入江洋平
学科・コース	スーパークリエイター科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)マッキンゼーエリクソン博報堂・株)マッキンゼーエリクソン:CD 株)グレイワールドワイド:CGO 株)propeller:イ						
授業の学習 内容	* ポートフォリオの制作 * プレゼンテーション講義・実習 * 面接対策・実習 * 就職活動指導 * オンライン対策 * 自己紹介動画制作（希望者・二人一組） * その他個人個人に合わせた効果的な課題・実習						
到達目標	* 就職活動に有効なポートフォリオの完成 * 自分らしいプレゼンテーションの実演 * 面接印象の向上 * オンライン面接に効果的な自己紹介動画の完成 * 就職決定						
評価方法と基準	* 個性輝くポートフォリオのクオリティ * 面接対応力 * その他個人個人に合わせた課題の実感と内容 * 出席率 出席態度						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／22	講義	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
2	5／13	講義・実習	プレゼンテーション講義・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
3	5／20	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
4	5／27	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
5	6／3	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
6	6／17	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
7	6／24	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
8	7／1	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
9	7／8	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
10	7／15	講義・実習	プレゼン・面接実習	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
11	7／22	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
12	9／9	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
13	9／16	講義・実習	個人指導	常にポートフォリオ・個人課題のクオリティの向上準備/就活
14	9/30	講義・実習	前期まとめ	
15				
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
* 卒業生のポートフォリオ * その時旬のWebサイトコンテンツ中心				

科目名	編集デザインⅡ	必修 選択	選択	年次	4年	担当教員	長行事
学科・コース	スーパークリエーター昼ー4年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間2単位		
教員の略歴	広告系映像のCGデザイナーです。デザイン、3DCG、コンポジットまでを行うジェネラリストです。						
授業の学習 内容	前期は基本的なaftereffectsの操作の習得。(aftereffectsとはVFX合成やモーショングラフィクスなど多彩な映像表現ができる楽しいソフトです。)静止画、動画、その他のフッテージを使って主にCG合成の実習メインの授業になります。基本、毎週簡単な小作品を制作します。たくさん使って慣れましょう。						
到達目標	後期の後半にはオリジナルの映像製作ができるよう、前期はツールの基礎固めをしましょう。						
評価方法と基準	講義内の理解と提出課題が採点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション 残った時間で業界とコンポジットソフトの話 速習時間	
2	4月28日	講義・演習	After effectsの基本操作 インターフェイス・ムービー制作の流れをつかむ	
3	5月12日	講義・演習	After effectsの基本操作 フッテージの読み込み、ファイルの種類。アニメーション	
4	5月19日	講義・演習	After effectsの基本操作 キーフレームアニメーション	
5	5月27日	講義・演習	After effectsの基本操作 モーションタイポグラフィ制作	
6	6月2日	講義・演習	After effectsの基本操作 レイヤー合成 色とコントラスト	
7	6月16日	講義・演習	After effectsの基本操作 レイヤー合成 発光しているアニメーション	
8	6月23日	講義・演習	After effectsの基本操作 エクスプレッションを使ったアニメーション	
9	6月30日	講義・演習	After effectsの基本操作 エフェクト基礎①	
10	7月7日	講義・演習	After effectsの基本操作3Dレイヤー・ライト	
11	7月14日	講義・演習	After effectsの基本操作 3Dレイヤー・カメラ	
12	7月21日	講義・演習	After effectsの基本操作遠近法・空気遠近・パース・被写界深度	
13	9月1日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使った合成	
14	9月8日	講義・演習	After effectsの基本操作 クロマキー素材を使ったはめ込み合成映像制作	
15	9月15日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師が適時提供				

科目名	編集デザインⅡ	必修選択	選択	年次	2, 3, 4	担当教員	上杉浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科ものづくり創造デザイナーコース	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2 単位		
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros ソフトウェア経験13年以上。						
授業の学習 内容	①自分のアイデアを具現化し、第三者に伝える技術をさらに向上させる。 ②1年生の基礎で学んだデザインの技術、その習得技術を活用しアイデアを表現する。 ③自分らしいクリエイションを実践できる幅広い視野と柔軟な発想力を身につける。 ④企業プロジェクト・ミッドタウンアワードに作品応募。						
到達目標	①与えられた課題に対して自分なりのクリエイションでアイデアを出す体験。 ②自分のアイデアを表現する技術を身につける。(1年時は表現テクニック・スキルは問わない) ③表現した自分のアイデアを第三者にプレゼンテーションする体験(内容がしっかり伝わるか) ④スケジュール管理ができ、締切までに作品をアウトプット出来る事を第一目標とする。□						
評価方法と基準	①定期試験 60%(コンセプト・アイデア展開・スケッチ) ②プレゼンテーション 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	/	オリエン・講義	自己紹介等	※企業プロジェクトによって変更あり
2	/	実習	私をプレゼンテーションで自己紹介	ミッドタウンアワード過去リサーチ等
3	/	実習	ミッドタウンアワード過去リサーチ	
4	/	講義・実習	企画(ポストイットプレストコンセプトワーク)	コンセプトアイデア出し
5	/	実習	コンセプトワーク	コンセプトワーク
6	/	実習・評価	コンセプト評価・ディスカッション	コンセプトフィニッシュ
7	/	実習	スケッチワーク	アイデアスケッチ展開
8	/	実習(自習)	スケッチワーク	ファイナルスケッチ展開
9	/	実習	プレゼンボード・ファイナルスケッチ	ボード・ファイナルスケッチリファイン
10	/	実習・評価	プレゼンボードチェック・修正	ミッドタウンは時間外学習で推進
11	/	実習	企業プロジェクト	詳細未定
12	/	実習	企業プロジェクト	
13	/	実習	企業プロジェクト	ミッドタウン提出・前期授業感想レポート
14	/	講義	前期まとめ	
15	/	総評	総評	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 135、又は136教室 PC使用又はMac book proを用いた演習授業、イラストレーターもしくはpowerpoint、TVモニターを使用した授業				

授業名(時間割表記)	3Dモデリング制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエーター昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	システムエンジニア ～ 映像プロダクション ～ フリーランス映像制作						
授業の学習 内容	Mayaなど通じCGソフトの基本は理解しているが、Houdini、Nukeを初めて使用する人向けの内容となっており、モデリング、アニメーション、シミュレーション、レンダリングといった一連の作業を実習を通じて学んでいきます。関連するCG制作業務に必要な一般常識的な知識も紹介し、基礎レベルから実際の業務で役立つ実践的な手法を含めた内容となります。						
到達目標	映像作品の制作を通じて、ノードベースの制作ワークフローに慣れ、効率的に作業を進め完成させる。多種のソフトや機能の特性を知ること、ツールの選択判断力を身に付ける。						
評価方法と基準	1)最終実習の評価点 60% 2)それ以外の実習の評価点 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実習	準備・概要／ユーザーインターフェイス	特になし
2	4月25日	講義と実習	モデリング／オブジェクトノード・ジオメトリノード	特になし
3	5月9日	講義と実習	アニメーション／キーフレーム／モーションFX	特になし
4	5月16日	講義と実習	カメラ／ライティング／レンダリング	特になし
5	5月23日	講義と実習	シェーダ・マテリアル／ルックデブ・USD	特になし
6	5月30日	講義と実習	パーティクルシミュレーションの作成	特になし
7	6月13日	講義と実習	衝突・破壊シミュレーションの作成	特になし
8	6月20日	講義と実習	クロスシミュレーション	特になし
9	6月27日	講義と実習	粒のシミュレーション	特になし
10	7月4日	講義と実習	ソフトボディ	特になし
11	7月11日	講義と実習	流体シミュレーション	特になし
12	7月18日	講義と実習	オーシャン	特になし
13	8月29日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
14	9月5日	講義と実習	煙、炎、爆発のシミュレーション	特になし
15	9月12日		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【※※※				