

授業名(時間割表記)	デザインシンキングⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテイメント屋ニ2年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	90 3		
教員の略歴	業界30年 講師歴10年以上						
授業の学習内容	①キャラ、背景、モーションなど将来働きたいと思う職種(専門職)を決定させます。 業界は専門職に特化した人材を採用する傾向にあるのが理由です。 ②決定させた職種のスキルを学び、作品を制作します。 ③作品が完成出来るようにスケジュール管理も学びます。						
到達目標	■キャラ・背景モデラー ①共通 → Zbrush、Substance Painter、Unreal Engineを使えるようにします。 ②キャラモデラー → モデリング、テクスチャ、ボーン設定までを行いキャラクターを作ります。 → それを2体以上作る事を目標とします。 ③背景モデラー → 作ったデータをUnreal Engineで表示出来るようにします。 → 表示出来たデータ(アセット)を使ってシーン(世界)を2つ以上作る事を目標とします。 ■モーション ①人間やクリーチャーなどの動きのポイントを考えた作品を完成させます。 ②短いモーション20点 長いモーション2点を作る事を目標とします。 ■全員 ①2024年1月までにポートフォリオ及びデモリールを用意して就職活動ができるようにします。						
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20日	講義	職種の説明と必要なスキルを再確認する	働きたい職種について調べておく
2	5月13日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月20日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月27日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月3日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月17日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月24日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
8	7月1日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
9	7月8日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
10	7月15日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
11	7月22日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
12	9月2日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Unreal Engineの学習
13	9月9日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
14	9月16日	講義	ポートフォリオ制作	Unreal Engineの学習
15	9月22日	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】				
Mayaトレーニングブックの他に必要に応じてSubstance Painterや ZBrushの書籍を用意すること。				

授業名(時間割表記)	Houdini (プログラミング言語A)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大坪
		授業 形態	実技演習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科 昼二2年A						
教員の略歴	3DCGジェネラリスト(フリーランス←映像プロダクション)←システムエンジニア						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> * DDCツール「Houdini」と動画編集ツール「Nuke」の操作を扱います * MayaやAE以外のソフトに触れることで、映像制作の一般知識を広く学習します * 製品付属のチュートリアルで基礎から学びます * 作品事例を紹介し実践的な実業務に役立つ技能を身につけます * 講義毎にテーマを設けて、アピールできる作品を完成していきます 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> * ノードベースの作業ワークフローの習得 * プログラムコード・スクリプト記述による操作技法習得 * アプリの選別知識の取得 * 新しいソフトの自己対応力 * 特殊効果シミュレーションの制作と作品への応用 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> 1) 講義毎の達成度合 50% 2) 課題提出と評価 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	4/18	実習	授業紹介 Houdini・Nukeとは Maya・AEとの違い	
2	4/25	実習	基本操作 ファイルIO	
3	5/9	実習	クロスシミュレーション1	
4	5/16	実習	クロスシミュレーション2	課題を提出できるようにする
5	5/23	実習	ファー・ヘアーシミュレーション1	任意
6	5/30	実習	ファー・ヘアーシミュレーション2	課題を提出できるようにする
7	6/13	実習	流体シミュレーション1	任意
8	6/20	実習	流体シミュレーション2	課題を提出できるようにする
9	6/27	実習	燃焼シミュレーション1	任意
10	7/4	実習	燃焼シミュレーション2	課題を提出できるようにする
11	7/11	実習	レンダリング1	任意
12	7/18	実習	レンダリング2	課題を提出できるようにする
13	8/29	実習	評価・補習課題制作	課題を提出できるようにする
14	9/4	実習	評価・補習課題提出 前期まとめ	任意
15	9/12	試験	課題評価試験	

準備学習 時間外学習	任意
【使用教科書・教材・参考書】	

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)	3DCG制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	吉田
学科・コース	eエンターテインメント科昼二2年A	授業 形態	実技	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	①キャラ、背景、モーションなど将来働きたいと思う職種(専門職)を決定させます。 業界は専門職に特化した人材を採用する傾向にあるのが理由です。 ②決定させた職種のスキルを学び、作品を制作します。 ③作品が完成出来るようにスケジュール管理も学びます。						
到達目標	■キャラ・背景モデラー ①共通 → Zbrush、Substance Painter、Unreal Engineを使えるようにします。 ②キャラモデラー → モデリング、テクスチャ、ボーン設定までを行いキャラクターを作ります。 → それを2体以上作る事を目標とします。 ③背景モデラー → 作ったデータをUnreal Engineで表示出来るようにします。 → 表示出来たアセットを組み合わせてシーン(世界)を作る事を目標とします。 ■モーション ①人間やクリーチャーなどの動きのポイントを考えた作品を完成させます。 ②短いモーション10点 長いモーション1点を作る事を目標とします。 ■全員 ①2025年1月までにポートフォリオ及びデモリールを用意して就職活動ができるようにします。						
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	5月18日	講義	職種の説明と必要なスキルを再確認する	働きたい職種について調べておく
2	5月25日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	6月1日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	6月15日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	6月22日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	6月29日	作品制作①	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	7月6日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
8	7月13日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
9	7月20日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
10	8月31日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
11	9月7日	作品制作②	目指す職種に対応した作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
12	9月14日	作品制作③	we are TCAIに向けての作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
13	9月21日	作品制作③	we are TCAIに向けての作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
14	9月28日	作品制作③	we are TCAIに向けての作品制作	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
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】				
Mayaトレーニングブックの他に必要に応じてSubstance Painterや ZBrushの書籍を用意すること。				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川越
学科・コース	eエンターテインメント科昼二2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CGプロデューサー:直近の参加作品「ジャンプフォース(PS4)」「えんとつ町のプペル(映画)」※未発表タイトル制作継続中						
授業の学習内容	CG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、各それぞれに合った制作方法や、方針をヒアリングして、進めていければと考えています。 私の授業は毎回の授業で冒頭にチェック時間を設けます。 そのため、自主制作で制作しているものなども、評価点としますので、 遠慮なく提出してもらって大丈夫です。 その反面、毎回何も提出しない学生については点数は出しません。 就職させるための授業を念頭に進めます ので、そのつもりでみなさんも参加してください。						
到達目標	①就職するにあたり、自分に何が必要なのかを明確化できるようになる。 ②ポートフォリオの作成や、まとめ方が理解できるようになる。						
評価方法と基準	◎各授業での進捗データ、報告:50% ◎ポートフォリオの完成度: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23日	講義	(講義:授業説明)授業の目的の説明。各学生と、ヒアリング	
2	5月14日	演習、実技	(実技)スケジュールの重要性と、年間スケジュールの作成	
3	6月18日	演習、実技	(実技:作品制作)クオリティ低:1つ目	※2回目で報告したものを授業冒頭で提出
4	7月2日	演習、実技	(実技:作品制作)クオリティ低:2つ目	※3回目で報告したものを授業冒頭で提出
5	7月16日	演習、実技	(実技:作品制作)クオリティ中の作成	※4回目で報告したものを授業冒頭で提出
6	9月3日	演習、実技		※5回目で修正指示したものを授業冒頭で提出
7	9月17日	演習、実技	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。	※6回目で修正指示したものを授業冒頭で提出
8	10月8日	演習、実技	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる 作品制作 1つ目	
9	10月22日	演習、実技		
10	11月12日	演習、実技	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる 作品制作 2つ目、もしくは1つ目の ブラッシュアップ	
11	11月26日	演習、実技		
12	12月10日	演習、実技	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品 制作 ブラッシュアップ作業	
13	1月7日	演習、実技		
14	1月21日	演習、実技	(実技:作品制作)ポートフォリオまとめ作業	※ポートフォリオの評価は授業冒頭で行います。提出準備を忘れずに。
15	/	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習		ポートフォリオへ入れることを前提に、 各自授業時間外で取って下さい。 □		
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I B	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	福永
学科・コース	eエンターテインメント科昼ニ2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリーランスCGデザイナーとして長年活動。						
授業の学習 内容	基本的な文字組演習及び前項を踏まえた上でのタイポグラフィデザイン制作、インフォグラフィックCVの制作、A4/4Pの作品カタログの制作(We are TCAで配布)。						
到達目標	We are TCA!に展示可能なポートフォリオの完成を到達目標とする、画面及び印刷物、プリントによるプレゼンテーションのための画と文字の美しいレイアウト、所謂「デザイン」の基本的技術を身につけ、前期はポートフォリオ展示と共に配布するA4/4P作品カタログの完成を目標とする。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価): 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	4/20	講義・演習	作品フライヤー制作+講評/文字組演習	自身の作品データ準備	
2	4/27	↓	↓		色々なデザインで文字組された印刷物
3	5/11	↓	↓		↓
4	5/18	演習	文字組演習 フライヤーデザイン制作1		↓
5	5/25	↓	↓		↓
6	6/1	実技	文字組演習 フライヤーデザイン制作2		↓
7	6/15	↓	↓		↓
8	6/22	↓	↓		自身の全作品の収集・準備
9	6/29	実技	作品カタログ制作		↓
10	7/6	↓	↓		↓
11	7/13	↓	↓		↓
12	7/20	↓	↓		↓
13	9/7	↓	↓		↓
14	9/14	↓	↓		
15	/	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】					

科目名	映像制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員 泉 紀行
学科・コース	eエンターテインメント科昼二2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 3DCG制作に活かせるライティングとレイアウト。さらに映像企画演出とワークフローを学びます ② Maya、Ae、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 映像制作のための総合力を高めます ④ 前期はリアルな照明とカメラの技術と、制作ワークフローを実践します 後期はグリーンバック撮影合成を予定					
到達目標	① 3DCGに活かせるライティング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映像作品制作を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できるようになる					
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15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22日	講義と実習	「3点照明」を知る	
3	5月13日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
4	5月20日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する①	照明体験を終えた学生からHUD企画作業
5	5月27日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する②	照明体験を終えた学生からHUD企画作業
6	6月3日	実習	「人・モノ・空間の照明」を体験する③	照明体験を終えた学生からHUD企画作業
7	6月17日	講義	「企画・コンテ・制作ワークフロー」を知る	照明体験を終えた学生からHUD企画作業
8	6月24日	講義と実習	実写合成HUD作品制作① 企画	企画プランニング 3時間
9	7月1日	講義と実習	実写合成HUD作品制作② 制作進行	コンテ/日程表/香盤/ロケハン 3時間
10	7月8日	講義と実習	実写合成HUD作品制作③ カメラ技術	
11	7月22日	講義と実習	実写合成HUD作品制作④ 撮影	撮影 2時間
12	8月26日	講義と実習	実写合成HUD作品制作⑤ 撮影	撮影 2時間
13	9月2日	講義と実習	実写合成HUD作品制作⑥ 撮影	撮影 2時間
14	9月9日	講義	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	編集 3時間
15		試験	課題評価試験	
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)	3Dエフェクト制作(Unity)	必修 選択	選択	年次	2, 3	担当教員	石橋
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	業界歴20年						
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20日	講義と演習	Unity: AssetStoreの使い方	
2	4月27日	講義と演習	Unity: AssetStoreの使い方+背景の作成	課題を提出
3	5月18日	講義と演習	Unity: 空の作成方法	
4	5月25日	講義と演習	Unity: Maya等で作成したものをUnityへ	課題を提出
5	6月1日	講義と演習	Unity: 炎のエフェクトを作成	課題を提出
6	6月15日	講義と演習	Unity: 環境エフェクトの作成	課題を提出
7	6月22日	講義と演習	Unity: キャラクターの書き出しについて	課題を提出
8	6月29日	講義と演習	Unity: Hitエフェクトの作成	課題を提出
9	7月6日	講義と演習	Unity: シールドエフェクトの作成	課題を提出
10	7月13日	講義と演習	Unity: スラッシュエフェクトの作成	課題を提出
11	7月20日	講義と演習	Unity: NovaShaderを使ってみよう	
12	8月31日	講義と演習	エフェクトを作成してみよう	
13	9月7日	講義と演習	エフェクトを作成してみよう	
14	9月14日	講義と演習	エフェクトを作成してみよう	課題を提出
15	/	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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	3Dモーション制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	蒲生
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A						
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	卒業年次向けのアニメーションデモリール制作の講義です。各々の作成するアニメーションリールに対してアドバイスをを行います。必ずデモリールの内容、制作するものを用意してください。自主的にアニメーションに取り組む姿勢が必要です。						
到達目標	企業が求めているレベルのデモリールを作成すること。						
評価方法と基準	作成しているデモリールが”講義前に比べてどれくらい上達したか”を基準に採点を行います。						

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20日	講義と実習	講義概要説明、リール制作アドバイス	
2	4月27日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
3	5月18日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
4	5月25日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
5	6月1日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
6	6月15日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
7	6月22日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
8	6月29日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
9	7月6日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
10	7月13日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
11	7月20日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
12	8月31日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
13	9月7日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
14	9月14日	講義と実習	3Dアニメーションリール制作アドバイス	必ず制作物を用意してください。
15	／	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】				

授業名(時間割表記)	Houdini II	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大坪 通年 月曜 5-6限
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年A	授業 形態	実技演習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	3DCGジェネラリスト(フリーランス←映像プロダクション)←システムエンジニア						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> * DDCツール「Houdini」と動画編集ツール「Nuke」の操作を扱います * MayaやAE以外のソフトに触れることで、映像制作の一般知識を広く学習します * 製品付属のチュートリアルで基礎から学びます * 作品事例を紹介し実践的な実業務に役立つ技能を身につけます * 講義毎にテーマを設けて、アピールできる作品を完成していきます 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> * ノードベースの作業ワークフローの習得 * プログラムコード・スクリプト記述による操作技法習得 * アプリの選別知識の取得 * 新しい高度なソフトの学習方法・自己対応力 * 特殊効果シミュレーションの制作と作品への応用 						
評価方法と基準	1) 講義毎の達成度合 50% 2) 課題提出と評価 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	4/15	実習	授業紹介 Houdini・Nukeとは Maya・AEとの違い	
2	4/22	実習	基本操作 ファイルIO	
3	5/13	実習	クロスシミュレーション1	任意
4	5/20	実習	クロスシミュレーション2	課題提出できるように仕上げる
5	5/27	実習	ファー・ヘアーシミュレーション1	任意
6	6/3	実習	ファー・ヘアーシミュレーション2	課題提出できるように仕上げる
7	6/17	実習	流体シミュレーション1	任意
8	7/24	実習	流体シミュレーション2	課題提出できるように仕上げる
9	7/1	実習	燃焼シミュレーション1	任意
10	7/8	実習	燃焼シミュレーション2	課題提出できるように仕上げる
11	7/22	実習	レンダリング1	任意
12	8/26	実習	レンダリング2	課題提出できるように仕上げる
13	9/2	実習	評価・補習課題制作	課題提出できるように仕上げる
14	9/9	実習	評価・補習課題提出 前期まとめ	任意
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			任意	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲームデザインⅢ (3DCG制作)	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	島添 徹 安部 勝也
学科・コース	2年VFX・CG・映像マスター 3年3DCGクリエイター	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	2011年～2018年:CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年～2019年: STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年～:フリーランス3DCGモデラー						
授業の学習 内容	ポートフォリオの制作に関する質疑応答 ※必要に応じてクラス全体への講義を行う場合があります						
到達目標	・ポートフォリオ制作において必要な問題解決の方法や知識を高める ・個々人の作品制作などに対する質疑応答によりクオリティを高める						
評価方法と基準	・課題評価:100% ※◆マークは提出が必要な課題です。 課題のある週は、授業の翌週の金曜日までに指定の場所に 提出をお願いします。(授業の終盤にお伝えします。) ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価						

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20日	講義と実技	講義についての説明・作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
2	04月27日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)
3	05月09日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
4	05月18日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
5	05月25日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
6	06月01日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)
7	06月15日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
8	06月22日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
9	07月29日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
10	07月06日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)
11	07月13日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
12	07月20日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
13	08月31日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
14	09月07日	講義と実技	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			就職に向け作品制作を続けるとともに、デッサン&造形、スケッチ等の美術的な訓練も 弛まず続け、作品のクオリティアップにつなげてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				
参考の書籍を持参することがあります。				

科目名	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次		担当教員	渡辺 とんそく
学科・コース	eエンターテインメント科 昼二3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイターとして9年						
授業の学習 内容	・デモリールの制作						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・各々の目標に合ったデモリールの制作 ・制作物をつなぎ合わせ、自信をもって見せられるデモリールを作りましょう。 ・必要に応じて、デモリールに入れられるようなモーショングラフィックの制作なども行います。 						
評価方法と基準	完成したデモリールの出来により評価します。						

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	デモリール制作のポイント	
3	5月8日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月15日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	5月22日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	6月5日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月19日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
8	6月26日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	7月3日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月10日	講義・演習	デモリール制作	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	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	9月4日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月11日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月25日	講義・演習	デモリール制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
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】				
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				