

科目名	3DCG制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	石橋
学科・コース	eエンターテインメント科昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	3DCGクリエイター歴10年以上						
授業の学習 内容	①業界で使われているツールです。 ②3DCGの基礎を学びます ③3DCGは躰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	3DCGソフト「Maya」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 1年を通してとにかく3DCGソフトに触る続ける						
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24日	講義と実習	Mayaの基本的なオペレーション	
2	5月15日	講義と実習	アニメーション 基本操作	
3	5月22日	講義と実習	アニメーション バウンスボール	
4	5月29日	講義と実習	アニメーション12の原則について	潰しと伸ばし
5	6月5日	講義と実習	アニメーション12の原則について	予備動作
6	6月19日	講義と実習	アニメーション12の原則について	逐次描きと原画による設計
7	6月26日	講義と実習	アニメーション12の原則について	完成とオーバーラッピング
8	7月3日	講義と実習	アニメーション12の原則について	スローインとスローアウト
9	7月10日	講義と実習	アニメーション12の原則について	運動曲線・軌道
10	7月17日	講義と実習	アニメーション12の原則について	副次動作
11	9月4日	講義と実習	アニメーション12の原則について	演出
12	9月11日	講義と実習	アニメーション12の原則について	誇張
13	9月18日	講義と実習	アニメーション12の原則について	物体の存在感
14	9月25日	講義と実習	アニメーション12の原則について	魅力
15	調整中	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)	3DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	島添 徹 村野 翔太
学科・コース	eエンターテインメント科 昼ニ1年A	授業 形態	実習	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デザイナー						
授業の学習 内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※学習内容は変更する場合があります。						
到達目標	【1年生】 ・CG制作に必要なPCの知識を習得する ・木箱・樽などの無機物のアセットを作れるようになる ・制作に必要な検索スキルを習得する ・モデリングを通じたmaya基礎の習得および、制作物の見せかたやアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshop、SubstancePainterなどのソフトウェアとの連携を学ぶ						
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。 指定の期日までに、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25日	講義と実習	【講師自己紹介・Mayaを触ってみよう】 超カンタン！Mayaを知ろう	◆ジオメトリを自由に配置する	
2	05月02日	講義と実習	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎	講義内容の復習	
3	05月09日	講義と実習	【モデリング実践】: 木箱・樽を作ろう 木箱・樽を作成	講義内容の復習	
4	05月23日	講義と実習	【モデリング実践】: テクスチャを作ろう 木箱・樽のテクスチャを作成	◆木箱、樽を提出	
5	05月30日	講義と実習	【ノードを知ろう】(ノードの仕組みについて) 生成AI	講義内容の復習	
6	06月06日	講義と実習	【モデリング実践】: メッシュのエラーを解決しよう モデリング中に意図せず生じたメッシュのエラー解決方法	講義内容の復習	
7	06月20日	講義と実習	【モデリング実践】: メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	講義内容の復習	
8	06月27日	講義と実習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう 大砲の動きを考える。デフォーマを用いたモデリングをしよう	講義内容の復習	
9	07月04日	講義と実習	【テクスチャリング実践】: テクスチャ表現をアップさせよう① Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	◆指定のテーマで3D制作・提出	
10	07月11日	講義と実習	【テクスチャリング実践】: テクスチャ表現をアップさせよう② Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	講義内容の復習	
11	07月18日	講義と実習	【マテリアル実践】: PBRテクスチャを学ぼう① PBR向けのテクスチャ作成について、ツール概要説明	講義内容の復習	
12	07月25日	講義と実習	【マテリアル実践】: PBRテクスチャを学ぼう② Photoshopで[diffuse/specular/bump/normal]マップを作ろう	講義内容の復習	
13	08月29日	講義と実習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaでカメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	◆指定のテーマで3D制作・提出	
14	09月05日	講義と実習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	講義内容の復習	
15	09月12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】 『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』					

科目名	コンピュータデザインベーシックⅠB	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	牛山恵子
学科・コース	eエンターテインメント科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 (1)		
教員の略歴	合同会社スタジオパンダ代表。1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習 内容	Photoshopの基本操作のうち「選択範囲」「レイヤー操作」「入力画像の補正」「線画彩色」など、機能の紹介にとどまらず、実制作に具体的に役立つ内容を、実習を中心に修得させることを目的とする。 夏休み明けからはIllustratorを学び、年間通して2DCGの作品作りを企画し自在に制作できる技術力を養う。 与えられた素材の編集加工から、素材の選定、スキャン入力、補正、合成、描画と、Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる知識を身につける。 9月の2回はIllustratorの導入教育として基本操作の講義と実習を行う。						
到達目標	Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる技術と知識を身につける。 具体的には以下の項目についての習得を目指す。 ・Photoshopを用いた素材の編集加工 ・AD変換、補正、合成、 ・Photoshopを用いた描画						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛り込まれていること(後半2つの課題)(クリエイティビティ) ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること(コンセプト・プレゼンテーション)						

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21日	講義と演習	選択範囲の操作01／ファイル形式と拡張子 レイヤー操作／コピーペースト(福笑い)	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル(前期用)を準備(次回持参)
2	4月28日	講義と演習	選択範囲の操作02 レイヤー復習・様々な選択ツール・拡大縮小・課題1：花のコラージュ制作	
3	5月19日	演習	課題1：花のコラージュ制作・答え合わせ・提出	振り返りレポートの制作(2時間)
4	5月26日	講義と演習	カラーパレットについて・スウォッチについて・塗りつぶしについて／グラデーション	
5	6月2日	講義と演習	写真の補正と合成 レタッチツールの基礎・練習課題	
6	6月16日	講義と演習	テキストレイヤーと文字の操作／レイヤースタイル 課題2：季節のポストカード	作品で使う写真を収集(2時間)
7	6月23日	講義と演習	課題2：季節のポストカード制作日	ポストカード企画書(絵コンテ)(2時間)
8	6月30日	講義と演習	課題2：季節のポストカード提出・課題告知	振り返りレポートの制作(2時間)
9	7月7日	講義と演習	課題3：線画彩色1 線画抽出・レイヤーマスク・さまざまな塗り(テキストの適用方法)レイヤーを使った塗り分け	彩色用の線画を準備(A4にて各自描画)(3時間)
10	7月14日	演習	課題3：線画彩色2 スキャナの使い方・線画補正・線画抽出 線画チェック(不合格者はリメイク)	チェックの内容を反映して彩色用の線画を再度制作(A4にて各自描画)(5時間)
11	7月21日	演習	課題3：線画彩色3 課題制作(トレース線画の塗り)	
12	8月27日	講義と演習	課題3：線画彩色4 合評会(試験相当)	振り返りレポートの制作(2時間)
13	9月2日	演習	Illustrator基本操作01 図形ツール・選択ツール・変形ツール	
14	9月8日	講義と演習	Illustrator基本操作02 回転・拡大縮小・リフレクト 練習課題演習	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル(後期用)を準備(次回持参)
15	9月15日	試験	練習課題演習：雪の結晶	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
講師より配布するプリント(過去配布分含め毎回持参)プリントを挟むクリアポケットフォルダ(初回に説明します)				

授業名(時間割 表記)	デザインシンキングⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岩崎
学科・コース	eエンターテインメント科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映画監督、映像作家。株式会社六区を経てフリーランス。						
授業の学習 内容	①映像の企画から納品までの全体を把握し一つ一つ手を動かしながら制作することによりディレクションマインドを養う。 ②映像制作の全体を把握することによって、どの職にも就けるような地力を養ってほしい。 ③動画は文化と言われる時代に、社会に必要な映像リテラシーを身につけて、人間として成長してほしい。						
到達目標	①映像制作全体の制作過程がわかり、進行管理ができるようになる。 ②映像制作には、どのような職種があり、何をしなければいけないのかを把握できるようになる。 ③コミュニケーションワークの方法を学ぶ。						
評価方法と基準	企画から、納品までかんがえて、手を動かした自分のポートフォリオとなるような映像を制作してもらいます。それを評価します。						

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23日	実習	映像制作の流れ	
2	4月30日	実習	情報収集と企画開発①	企画案構築
3	5月7日	実習	企画開発②	企画を提出できるようにする
4	5月14日	実習	企画講評	
5	5月21日	実習	構成案作成	構成案を提出できるようにする
6	5月28日	実習	構成案講評	
7	6月4日	実習	香盤表の作成	香盤表提出
8	6月11日	実習	撮影基礎	
9	6月18日	実習	照明基礎	
10	6月25日	実習	屋外での撮影	
11	7月2日	実習	室内での撮影	
12	7月9日	実習	編集基礎・モンタージュ理論	レポート提出
13	7月16日	実習	ビデオコンテをつくる	ビデオコンテを提出できるようにする
14	8月27日	実習	ビデオコンテ講評	
15	9月3日	実習	企画や構成案の再検討	企画最終提出
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)	フォトテクニックⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	早川花
学科・コース	eエンターテインメント科昼ニ1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	美術大学講師3年・専門学校講師30年						
授業の学習 内容	この授業はカメラを使う授業の中で最も基本的なものである。カメラ・レンズによる対象の見え方や見方を知る。デジタル一眼レフカメラの使い方と、レンズ・光・構図について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真は静止画ととらえ、一枚一枚の絵作りをしっかりとっていく。自分が撮影したい人や物や風景、事柄など何かしら見つかることよい。カメラ操作が楽しい人、写真を見るのが好きな人、カメラを絵を描くツールと考えている人に対応していく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによってレンズと構図を決めることができる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。自分でよいと思う写真を選ぶことができプリントする。						
評価方法と基準	撮影後、カメラの画面で確認する。授業毎に撮影し選び学習課題としてプリントした写真を提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは、全学習課題のプリントが撮影条件を満たしており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは全学習課題のプリントは提出されているが撮影条件を満たしていないものも数か所ある。筆記試験はほぼできている。						

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・実習	カメラの機能を知り基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	5月13日	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる	
3	5月20日	実習	風景や植物を絞りとシャッターを生かし撮影できる【行船公園】	風景・植物の写真をプリントする
4	5月27日	実習	レンズの種類による写り方の違いと効果を撮影できる	
5	6月3日	実習	人物を光の方向を見ながら標準レンズと基本の構図で撮影できる	
6	6月17日	実習	前週の人物撮影つづき/学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	人物の写真をプリントする
7	6月24日	実習	学校の建物(外観・室内)をレンズ効果と構図を考え撮影できる	学校の建物の写真をプリントする
8	7月1日	講義・実習	風景写真の構図を知り分析できる/プリント提出とプレゼンができる	物を単体で5種類用意する
9	7月8日	実習	物の形と質感を光の方向と構図を考えて撮影できる	物の写真をプリントする
10	7月15日	実習	人物を内臓ストロボと明るさ調整で撮影できその違いが解る	人物の写真をプリントする
11	7月22日	試験・実習	試験(カメラ・写真用語)/モノクロ設定について/プリント提出とプレゼンができる	夏期課題の撮影とプリントする
12	8月26日	実習	ライティング(照明)による明暗(陰影)の変化と印象の違いを撮影できる	ライティングの写真をプリントする
13	9月2日	実習	小サイズの印刷物を撮影できる=複写/モノクロ設定/夏期課題の提出とプレゼン	
14	9月9日	実習	デッサン(平面作品)を撮影できる=複写	
15	9月16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口	
【使用教科書・教材・参考書】毎回授業内容プリント配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・レンズ・三脚・ライト使用。SDカードは各自3回目までに用意。				

科目名	映像制作 I B 【共同制作】	必修 選択	選択	年次	1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二1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「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ②すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③1～3年生の合同授業で、映像の企画制作演出の総合力を高めます ④前期は、撮影照明の技術習得と生配信や映画(ドラマ)などのワークフロー実践 後期は、縦型ショートドラマ作品の企画制作演出						
到達目標	①プロの企画、構成、プレゼン、演出、撮影照明技術、制作進行と全ワークフローを知る ②プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ポートフォリオに入れられる映像作品実績をつくる						
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/「ワークフロー」を知る	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
3	5月11日	講義と実習	「3点照明」「グリーンバック撮影」を知る	
4	5月18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作品企画作業
5	5月25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作品企画作業
6	6月1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作品企画作業
7	6月8日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ① 班分け～機材テスト	グループ作業
8	6月22日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ② 機材テスト	
9	6月29日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ③ 発表準備	
10	7月6日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ④ 研究発表	
11	7月13日	講義と実習	「生配信 実習」 ① 企画構成	企画構成 5時間
12	7月27日	講義と実習	「生配信 実習」 ② PPM/機材テスト	PPM資料作成 5時間
13	8月24日	講義と実習	「生配信 実習」 ③ リハーサル	台本作成 5時間
14	8月31日	講義と実習	「生配信 実習」 ④ 本番	準備 5時間
15	9月7日	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				

科目名	映像制作 I C	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	eエンターテインメント科昼二1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22日	講義	オリエンテーション	
2	5月13日	講義・演習	Cinema4D基礎	
3	5月20日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
4	5月27日	講義・演習	Cinema4Dモーグラフ	
5	6月3日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
6	6月17日	講義・演習	Cinema4Dシミュレーション	
7	6月24日	講義・演習	Cinema4DとAfterEffects	
8	7月1日	講義・演習	課題オリエンテーション	
9	7月8日	講義・演習	ダイナミクス	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月15日	講義・演習	ダイナミクス・テキスト	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月22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	8月26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2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9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16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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	2DCG制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	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11年						
授業の学習 内容	・デモリールの制作						
到達目標	・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	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24日	講義	オリエンテーション	
2	5月1日	講義・実習	デモリールの制作	
3	5月8日	講義・実習	デモリールの制作	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・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	6月5日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	6月19日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月26日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
8	7月3日	講義・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	7月10日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月17日	講義・実習	デモリールの制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月24日	講義・実習	デモリールの制作	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・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	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・実習	デモリールの制作(進捗確認・提出)	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・実習	デモリールの制作	
15	9月18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】				
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	2DCG制作ⅡB	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	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	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 ・イメージーションを広げる						
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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月12日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月19日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月26日	講義・演習	高度なAfterEffects3(キャラクタアニメーション)	
6	6月2日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月17日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月23日	講義・演習	応用習作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月30日	講義・演習	課題オリエンテーション・Vコン	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7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
11	7月14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21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25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
14	9月1日	講義・演習	particular	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作Ⅱ A (houdini)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大坪裕昭
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	3DCG・VFXジェネラリスト/TVコンテンツ・CF・PV制作						
授業の学習内 容	3DCG統合ソフトである houdini と コンポジット nuke の未経験者向け基礎を学ぶ授業です。 講義と同時に実際に操作しながら、3DCG制作のワークフローを基礎から習得して、実用レベルに つなげていきます。 キャラクターや背景のモデリング作業、簡単なアニメーション、シェーディング、レンダリングを経て 画像や動画の出力まで行います。						
到達目標	houdini と nuke の基本操作、メニューとショートカット、学習方法の習得する。 3DCG空間作業、ポリゴンの造形とトポロジーの理解。 作業の進め方や手順、工程の管理、時間コストを把握する。 授業テーマの作品を完成させる。 ポートフォリオの個人制作やプロジェクト課題に応用することができる。						
評価方法と基準	授業回ごとの達成度 × 課題の評価						

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	4/21	講義	イントロダクション - houdini の紹介	任意、まとめや復習	
2	4/28	講義	イントロダクション - nuke の紹介	任意	
3	5/5	休講	【こどもの日】		
4	5/12	講義	基本概念とUIの理解	任意	
5	5/19	講義	ジオメトリの構造とアトリビュート	任意	
6	5/26	講義	基本的なポリゴン編集ノード	任意	
7	6/2	講義	グループの活用とプロシージャル選択	任意	
8	6/16	講義	プロシージャルな複製と配置	提出が出来るようにする	
9	6/23	講義	カーブモデリングとプロファイル	任意	
10	6/30	講義	VDB(ボリウム)を活用したモデリング	提出が出来るようにする	
11	7/7	講義	HDA(Houdini Digital Asset)の基礎	任意	
12	7/14	講義	プロシージャル・ビルディングの作成	提出が出来るようにする	
13	7/21	講義	UV展開の基礎とレンダリング準備	提出が出来るようにする	
14	8/25	実習	評価課題制作	提出が出来るようにする	
15	9/1	実習	評価課題制作・提出	提出が出来るようにする	
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)	3DCG制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	島添 徹 村野 翔太
学科・コース	eエンターテインメント科 2年A	授業 形態	実習	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デザイナー						
授業の学習 内容	作品制作に関する質疑応答等 ※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 授業の充実度は個々人の作品への取り組みや質問によって決まります。 日々作品を見せること、フィードバックを得ることを心がけましょう。						
到達目標	・作品制作において必要な問題解決の方法や知識を高める ・作品制作に対する質疑応答により、制作物の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。 指定の期日までに、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25日	講義と実習	講義についての説明・作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
2	05月02日	講義と実習	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	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
4	05月23日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
5	05月30日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
6	06月06日	講義と実習	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20日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
8	06月27日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
9	07月04日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
10	07月11日	講義と実習	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18日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
12	07月25日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
13	08月29日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	◆現状のポートフォリオ提出(PNG・PDF)	
14	09月05日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作	
15	09月12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】 参考のウェブサイトや書籍を共有する場合があります。					

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	担当教員	野畑
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	美術作家・美術講師						
授業の学習 内容	主にCGを扱うクリエイターの立体・空間感覚の習得を意図して、粘土を使い創作・造形を行います。各人の作りたい物を具現化することをベースとしながら、統一の題材やモチーフを設定し質感表現などの項目にフォーカスする機会も設定してゆきます。また、自由なイマジネーションからくる表現を続けることによって得られる自己理解、原初的な創作の喜びを維持することも常に考慮します。						
到達目標	・常にアナログの立体造形感覚に触れ続ける習慣づくり ・魅力的なポートフォリオ用画像の撮影						
評価方法と基準	・作品制作へのモチベーションと具現化への継続力 ・共有スペースとしての教室、道具の清掃管理						

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	ガイダンス	授業概要の説明・自己紹介 基本の持ち物、道具、ルール説明	
2	4/27	エスキース 制作 講評	「手を作ろう」 心棒・骨格・硬い・柔らかい	
3	5/11			課題を提出できる状態にする
4	5/18	エスキース 制作 講評	「首像制作」 心棒キットを使った制作	
5	5/25			課題を提出できる状態にする
6	6/1	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
7	6/8			課題を提出できる状態にする
8	6/22	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
9	6/29			課題を提出できる状態にする
10	7/6	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
11	7/13			課題を提出できる状態にする
12	7/27	エスキース プランニング 制作 講評	プレゼンテーション・講評 それぞれ延長・新規を選択or指示	
13	8/24			
14	8/31			課題を提出できる状態にする
15	9/7	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】				

科目名	モーション映像制作 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	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	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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月12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19日	講義・演習	企画	
5	5月26日	講義・演習	企画	
6	6月2日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月23日	講義・演習	制作	
9	6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
10	7月7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14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21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25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1日	講義・演習	成果発表	
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像制作ⅡA	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「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ②すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③1～3年生の合同授業で、映像の企画制作演出の総合力を高めます ④前期は、撮影照明の技術習得と生配信や映画(ドラマ)などのワークフロー実践 後期は、縦型ショートドラマ作品の企画制作演出						
到達目標	①プロの企画、構成、プレゼン、演出、撮影照明技術、制作進行と全ワークフローを知る ②プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ポートフォリオに入れられる映像作品実績をつくる						
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/「ワークフロー」を知る	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
3	5月11日	講義と実習	「3点照明」「グリーンバック撮影」を知る	
4	5月18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作品企画作業
5	5月25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作品企画作業
6	6月1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作品企画作業
7	6月8日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ① 班分け～機材テスト	グループ作業
8	6月22日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ② 機材テスト	
9	6月29日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ③ 発表準備	
10	7月6日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ④ 研究発表	
11	7月13日	講義と実習	「生配信 実習」 ① 企画構成	企画構成 5時間
12	7月27日	講義と実習	「生配信 実習」 ② PPM/機材テスト	PPM資料作成 5時間
13	8月24日	講義と実習	「生配信 実習」 ③ リハーサル	台本作成 5時間
14	8月31日	講義と実習	「生配信 実習」 ④ 本番	準備 5時間
15	9月7日	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				

科目名	映像制作ⅡB 【共同制作】	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「プロの映像の作り方」を知り、実践し、作品実績をつくります ②すべての動画映像系授業、および産学連携企業プロジェクトに関係します ③1～3年生の合同授業で、映像の企画制作演出の総合力を高めます ④前期は、撮影照明の技術習得と生配信や映画(ドラマ)などのワークフロー実践 後期は、縦型ショートドラマ作品の企画制作演出						
到達目標	①プロの企画、構成、プレゼン、演出、撮影照明技術、制作進行と全ワークフローを知る ②プロの仕事と同じ「多世代分業によるチーム制作」での制作実践 ③様々な職種と仕事内容を知り、進路志望に活かす ④ポートフォリオに入れられる映像作品実績をつくる						
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/「ワークフロー」を知る	アンケート / 能力見極め課題
2	4月27日	講義と実習	「撮影・照明・演出のねらい」を知る	
3	5月11日	講義と実習	「3点照明」「グリーンバック撮影」を知る	
4	5月18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作品企画作業
5	5月25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作品企画作業
6	6月1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作品企画作業
7	6月8日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ① 班分け～機材テスト	グループ作業
8	6月22日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ② 機材テスト	
9	6月29日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ③ 発表準備	
10	7月6日	講義と実習	「機材研究 カメラ、照明、ジンバル、音声」 ④ 研究発表	
11	7月13日	講義と実習	「生配信 実習」 ① 企画構成	企画構成 5時間
12	7月27日	講義と実習	「生配信 実習」 ② PPM/機材テスト	PPM資料作成 5時間
13	8月24日	講義と実習	「生配信 実習」 ③ リハーサル	台本作成 5時間
14	8月31日	講義と実習	「生配信 実習」 ④ 本番	準備 5時間
15	9月7日	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				

科目名	2DCG制作ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	eエンターテインメント科昼ニ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 ・イメージーションを広げる						
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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月12日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月19日	講義・演習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月26日	講義・演習	高度なAfterEffects3(キャラクタアニメーション)	
6	6月2日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月17日	講義・演習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月23日	講義・演習	応用習作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月30日	講義・演習	課題オリエンテーション・Vコン	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月7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
11	7月14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21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25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
14	9月1日	講義・演習	particular	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作ⅢA (houdini)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 大坪裕昭
学科・コース	eエンターテインメント科 3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	3DCG・VFXジェネラリスト/TVコンテンツ・CF・PV制作					
授業の学習内 容	3DCG統合ソフトである houdini と コンポジットソフト nuke の基礎から応用レベルの授業です。 講義と同時に実際に操作しながら、3DCG制作のワークフローと実用レベルの映像表現を学びま す。 ノードを使用したモデリング、ダイナミクスアニメーション、USDを用いたシーンの作成、シェーディ ング、レンダリングを経て画像や動画の出力まで行います。					
到達目標	houdini と nuke の基本操作と応用、メニューとショートカット、学習方法の習得する。 3DCG空間作業、ポリゴンの造形とトポロジーの理解。 作業の進め方や手順、工程の管理、時間コストを把握する。 授業テーマの作品を完成させる。 ポートフォリオの個人制作やプロジェクト課題に応用することができる。					
評価方法と基準	授業回ごとの達成度 × 課題の評価					

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	4/22	講義	イントロダクションとUI・基本操作	任意、まとめや復習
2	4/29	休講	【昭和の日】	
3	5/6	休講	【振替休日】	
4	5/13	講義	SOP (Surface Operators) 基礎: プロシー ジャルモデリング	任意
5	5/20	講義	アトリビュート (Attribute) の理解とVOP基礎	任意
6	5/27	講義	WranglerとVEXコード入門	任意
7	6/3	講義	POP (Particle Operators) 基礎: エミッターと フォース	任意
8	6/18	講義	POP応用: 衝突とストリーム	任意
9	6/24	講義	RBD (Rigid Body Dynamics) 基礎: 剛体の 破壊	任意
10	7/1	講義	Vellum基礎: 布と軟体のシミュレーション	任意
11	7/8	講義	PYRO (Volumetrics) 基礎: 炎と煙のシミュ レーション	任意
12	7/15	講義	FLIP (Fluid Implicit Particle) 基礎: 水・流体	任意
13	7/22	講義	ライティングとKarmaレンダリング	提出が出来るようにする
		講義	コンポジット(合成)と総合演習	任意
14	8/26	実習	評価課題制作	提出が出来るようにする
15	9/2	実習	評価課題制作提出	提出が出来るようにする
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Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
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21日	講義	オリエンテーション	
2	4月28日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月12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19日	講義・演習	企画	
5	5月26日	講義・演習	企画	
6	6月2日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月23日	講義・演習	制作	
9	6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
10	7月7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14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21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25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1日	講義・演習	成果発表	
15	9月8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口	
【使用教科書・教材・参考書】				