

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。 ゆえに、作品評価(過程含む) 100%です。						

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	実習	映像制作の流れ・組立てと実践マインド	クライアント／ポートフォリオワーク
2	4月24日	実習	情報収集の方法と企画開発	自分ならこうするという考えを持つ
3	5月8日	実習	企画開発__課題とはなにか	
4	5月15日	実習	企画講評	つくりたい映像を考える
5	5月22日	実習	構成案・シナリオ作成	
6	5月29日	実習	構成案・シナリオ講評	
7	6月5日	実習	スケジュール作成__要件の整理	
8	6月19日	実習	映像(撮影・照明)基礎	
9	6月26日	実習	テストシュート	
10	7月3日	実習	テストシュート講評__映像(絵)から	
11	7月10日	実習	映像(撮影)・照明基礎	映像の収集
12	7月17日	実習	編集基礎__モンタージュ理論	リファレンスの収集
13	8月28日	実習	ビデオコンテ__短尺動画をつくる	
14	9月4日	実習	ビデオコンテ講評	前期はビデオコンテで評価
15	9月11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 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二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
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19日	講義と演習	【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	04月26日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
3	05月10日	講義と演習	【モデリング実践】: 木箱・樽を作ろう 木箱・樽を作成	◆配布動画を元に制作物を提出
4	05月17日	講義と演習	【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24日	講義と演習	【ノードを知ろう】(ノードとその役割について) Mayaの根幹を成す(ノード・アトリビュート)を知ろう	講義内容の復習
6	05月31日	講義と演習	【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を知ろう	◆配布動画を元に制作物を提出
7	06月14日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
8	06月21日	講義と演習	【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てみよう	◆配布動画を元に制作物を提出
9	06月28日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
10	07月05日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
11	07月12日	講義と演習	【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19日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
13	08月30日	講義と演習	【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	講義内容の復習
14	09月06日	講義と演習	【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	◆配布動画を元に制作物を提出
15	09月13日	講義と演習	質疑応答・自主制作	
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ⅠA	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15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22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13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20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	5月27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3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17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24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1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8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15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	7月22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	8月26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2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9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)	クレイモデリングⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀行
学科・コース	VFX・CG・映像マスター	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	モニター上での3D造形に深みと実在感を与えために、手指を駆使しての粘土による造形を経験して作品に説得力を持たせる。						
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デザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につけてVFXにフィードバックする。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度と粘土モデルの習熟度。						

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	4月15日	講義／演習	クレイモデル制作の意味&意図の概説。基礎形態の作成1。		
2	4月22日	実習／講評	基礎形態の作成2。		
3	5月13日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
4	5月20日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
5	5月27日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
6	6月3日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
7	6月17日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。	モデルを完成、提出	
8	6月24日	実習／講評	講評 友人をクロッキー		
9	7月1日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
10	7月8日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
11	7月15日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
12	7月22日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
13	8月26日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
14	9月2日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作 講評。	モデルを完成、提出	
15	9月9日	試験	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】 スケッチブック 鉛筆 消しゴム					

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二1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通して対象を見て写す最も基本的なものである。デジタル一眼レフカメラの使い方はもちろん、レンズ・構図・光について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真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とい。						
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。撮影がうまくできたものはプリントし作品として考えることができる。						
評価方法と基準	撮影後、カメラの画面で確認する。授業毎の撮影を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揃っているが撮影条件を満たしていないものもある。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16日	講義・実習	自己紹介/カメラの仕組み・基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	4月23日	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる	
3	5月7日	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影できる	
4	5月14日	実習	植物・風景を絞りとシャッタースピードを生かし撮影できる【行船公園】	植物・風景写真をプリントする
5	5月21日	実習	人物を標準レンズと基本の構図で撮影できる	
6	5月28日	実習	前週の人物つづき/学校の建物(外観・室内)をレンズと構図を考え撮影できる	人物写真をプリントする
7	6月4日	実習	学校の建物(外観・室内)をレンズ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	6月18日	講義・実習	風景写真の構図を分析できる/プリント提出とプレゼンができる	
9	6月25日	実習	物の形・物の構成を光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2日	実習	人物を適切な明るさで撮影できる(復習と応用)	
11	7月9日	実習	ライティング(照明)による人物の印象の変化を撮影できる①	
12	7月16日	実習	ライティング(照明)による人物の印象の変化を撮影できる②	ライティングの写真をプリントする
13	8月27日	実習	小サイズの平面(印刷物)を撮影できる=複写/夏期課題の提出とプレゼンができる	
14	9月3日	実習	平面作品(デッサン)を撮影できる	
15	9月10日	試験・実習	試験(カメラ・写真用語)/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
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】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・ライトを使用。SDカードは各自3回目までに用意。				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作ⅡC (UE5モデリングゼミ)	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ニ2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 Engine5を使ってアセットや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(背景)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を使ってスカルプト作業が出来るようにします。 これはNormalMapの制作に役立ちます。 テクスチャ → Substance Painterで質感を考慮したテクスチャを作れるようにします。 特に Roughness Metallicn の質感表現には時間をかけます。 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19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	4月26日	実習	リアルなアセットの制作。	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月10日	実習	リアルなアセットの制作。	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月17日	実習	リアルなアセットの制作。	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	5月24日	実習	アセットを組み合わせてシーンの制作。	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	5月31日	実習	アセットを組み合わせてシーンの制作。	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月7日	実習	リアルなアセットの制作。	Unreal Engineの学習
8	6月21日	実習	リアルなアセットの制作。	Unreal Engineの学習
9	6月28日	実習	リアルなアセットの制作。	Unreal Engineの学習
10	7月5日	実習	アセットを組み合わせてシーンの制作。	Unreal Engineの学習
11	7月12日	実習	アセットを組み合わせてシーンの制作。	Unreal Engineの学習
12	7月19日	実習	we are TCAに向けての作品制作	Unreal Engineの学習
13	8月30日	実習	we are TCAに向けての作品制作	Unreal Engineの学習
14	9月6日	実習	we are TCAに向けての作品制作	Unreal Engineの学習
15	9月13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】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作ⅡD	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	実習	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 ①2026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19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	4月26日	実習	目指す職種に対応した作品制作①を開始	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
3	5月10日	実習	目指す職種に対応した作品制作①	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
4	5月17日	実習	目指す職種に対応した作品制作①	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
5	5月24日	実習	目指す職種に対応した作品制作①	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
6	5月31日	実習	目指す職種に対応した作品制作①	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
7	6月7日	実習	目指す職種に対応した作品制作②を開始	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
8	6月21日	実習	目指す職種に対応した作品制作②	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
9	6月28日	実習	目指す職種に対応した作品制作②	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
10	7月5日	実習	目指す職種に対応した作品制作②	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
11	7月12日	実習	目指す職種に対応した作品制作②	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
12	7月19日	実習	we are TCAに向けての作品制作③を開始	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
13	8月30日	実習	we are TCAに向けての作品制作③	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
14	9月6日	実習	we are TCAに向けての作品制作③	Maya・Substance Painter・Zbrushの学習
15	9月13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】				

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昼二2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
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						
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19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	04月26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10日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
4	05月17日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
5	05月24日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
6	05月31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14日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
8	06月21日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
9	06月28日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
10	07月05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12日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
12	07月19日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
13	08月30日	講義と実習	作品制作・質疑応答(随時)	作品制作
14	09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)
15	09月13日	試験	課題評価試験	作品制作
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)	デザインシンキングⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩崎
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。 ゆえに、作品評価(過程含む) 100%です。						

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	実習	1年の振り返り／編集(リネーム)／これから	
2	4月24日	実習	「文章」(構文)と編集の繋ぎ方	
3	5月8日	実習	モンタージュ理論(編集から撮影を考える)	
4	5月15日	実習	ビデオコンテ作成	
5	5月22日	実習	ビデオコンテ作成(2)	
6	5月29日	実習	ビデオコンテ講評	ビデオコンテ提出
7	6月5日	実習	スケジュール作成__与件の整理	
8	6月19日	実習	映像(撮影・照明)基礎	
9	6月26日	実習	テストシュート	
10	7月3日	実習	テストシュート講評__映像(絵)から	
11	7月10日	実習	構成案の作成	映像の収集
12	7月17日	実習	構成案の作成(2)	リファレンスの収集
13	8月28日	実習	構成案の作成(3)	
14	9月4日	実習	構成案の講評	構成案提出
15	9月11日	実習	企画や構成案の再検討	
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	作品制作ⅡA	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15日	講義	オリエンテーション	
2	4月22日	講義・実習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月13日	講義・実習	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20日	講義・実習	企画	
5	5月27日	講義・実習	企画	
6	6月3日	講義・実習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・実習	企画・絵コンテ制作	
8	6月24日	講義・実習	制作	
9	7月1日	講義・実習	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8日	講義・実習	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15日	講義・実習	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22日	講義・実習	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26日	講義・実習	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2日	講義・実習	成果発表	
15	9月9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	作品制作ⅡB	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15日	講義	オリエンテーション	
2	4月22日	講義・実習	高度なAfterEffects1(モーションコントロール)	
3	5月13日	講義・実習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
4	5月20日	講義・実習	高度なAfterEffects2(シェイプアニメーション)	
5	5月27日	講義・実習	高度なAfterEffects3(キャラクタアニメーション)	
6	6月3日	講義・実習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
7	6月17日	講義・実習	高度なAfterEffects4(3Dレイヤー)	
8	6月24日	講義・実習	応用習作	
9	7月1日	講義・実習	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8日	講義・実習	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15日	講義・実習	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22日	講義・実習	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26日	講義・実習	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2日	講義・実習	particular	進捗具合によって必要であれば自分で進める
15	9月9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ⅢC	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年A	授業 形態	実習	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	* 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	* 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	9/16	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】				

授業名(時間割 表記)	3Dエフェクト制作Ⅱ(Unity)	必修 選択	選択	年次	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	実習	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□	
【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
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	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】				