

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタル表現 I		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの基礎の習得を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と実習		
達成目標	Photoshopの基本操作をマスターし、画像制作の基礎スキルを習得する。		
教科書	これからはじめるPhotoshopの本		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Photoshopの使用例紹介	31
	2	Photoshop実習 基本操作など	32
	3	Photoshop実習 色調補正・基礎	33
	4	Photoshop実習 画像加工・基礎	34
	5	Photoshop実習 画像加工・基礎	35
	6	Photoshop実習 画像補正・基礎	36
	7	Photoshop実習 画像補正・基礎	37
	8	課題制作	38
	9	Photoshop実習 画像合成・基礎	39
	10	Photoshop実習 画像合成・基礎	40
	11	Photoshop実習 画像制作・基礎	41
	12	Photoshop実習 画像制作・基礎	42
	13	Photoshop実習 文字・色（カラーモード）	43
	14	課題制作	44
	15	課題制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	専攻に応じた課題制作を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による実習		
達成目標	作品の制作と効果的な制作物の発表スキルを習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	発表・講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	検定対策		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	問題演習を行い、検定試験に合格するための知識を習得する。		
授業の進め方	問題演習による試験対策		
達成目標	検定試験の演習問題で合格点を達成する。		
教科書	検定対策問題		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	問題演習	31
	2	問題演習	32
	3	問題演習	33
	4	問題演習	34
	5	問題演習	35
	6	問題演習	36
	7	問題演習	37
	8	問題演習	38
	9	問題演習	39
	10	問題演習	40
	11	問題演習	41
	12	問題演習	42
	13	問題演習	43
	14	問題演習	44
	15	問題演習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験・定期試験・授業出席 授業内試験と定期試験、授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅠ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。		
授業の進め方	テキストによる講義と演習		
達成目標	自己PRを構築する。		
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職概論	31
	2	就職スケジュール	32
	3	一般常識試験	33
	4	適性検査	34
	5	作文	35
	6	敬語と立ち居振舞い	36
	7	面接試験のねらい	37
	8	自己PRとは	38
	9	自己PRの書き方	39
	10	自己PRの書き方	40
	11	自己PRの書き方	41
	12	自己PRの書き方	42
	13	好ましくない自己PRの例	43
	14	仕事の選び方	44
	15	会社の選び方	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザイン I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	作図法の基本や形の捉え方を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	パースの理解、デッサンの必要性を理解する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作図法基本(平面図形)	31	モチーフ 2
	2	作図法基本(平面図形)	32	モチーフ 2
	3	立体図形・幾何形体の種類と名称	33	モチーフ 2
	4	立体図形・幾何形体の種類と名称	34	モチーフ 3
	5	立体図形・幾何形体の種類と名称	35	モチーフ 3
	6	展開図	36	モチーフ 3
	7	展開図	37	モチーフ 3
	8	展開図	38	モチーフ 4
	9	展開図	39	モチーフ 4
	10	立体図法	40	モチーフ 4
	11	立体図法	41	モチーフ 4
	12	立体図法	42	モチーフ 5
	13	立体図法	43	モチーフ 5
	14	パース	44	モチーフ 5
	15	パース	45	モチーフ 5
	16	パース	46	
	17	パース	47	
	18	パース	48	
	19	パース	49	
	20	パース	50	
	21	パース	51	
	22	パース	52	
	23	パース	53	
	24	パース	54	
	25	パース	55	
	26	モチーフ 1 (デッサン導入)	56	
	27	モチーフ 1	57	
	28	モチーフ 1	58	
	29	モチーフ 1	59	
	30	モチーフ 2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎デザインⅡ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	立体図法の捉え方や物の形を正確に表現する方法を学ぶ。			
授業の進め方	有識者の指導による実習			
達成目標	立体図法の理解、デッサンの基礎を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	パース応用	31	モチーフ2
	2	パース応用	32	モチーフ2
	3	パース応用	33	モチーフ2
	4	パース応用	34	モチーフ3
	5	立体図法応用	35	モチーフ3
	6	立体図法応用	36	モチーフ3
	7	立体図法応用	37	モチーフ3
	8	立体図法応用	38	モチーフ4
	9	二点透視図	39	モチーフ4
	10	二点透視図	40	モチーフ4
	11	二点透視図	41	モチーフ4
	12	二点透視図	42	モチーフ5
	13	二点透視図	43	モチーフ5
	14	二点透視図	44	モチーフ5
	15	二点透視図	45	モチーフ5
	16	二点透視図	46	
	17	制作課題	47	
	18	制作課題	48	
	19	制作課題	49	
	20	制作課題	50	
	21	制作課題	51	
	22	制作課題	52	
	23	制作課題	53	
	24	制作課題	54	
	25	制作課題	55	
	26	モチーフ1（デッサン導入）	56	
	27	モチーフ1	57	
	28	モチーフ1	58	
	29	モチーフ1	59	
	30	モチーフ2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	プレゼンテーション		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	プレゼンテーションの基礎としてビジネスコミュニケーションと文章構成を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	適切な「聞き方」「伝え方」の方法を理解して、プレゼンテーションの基礎を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	オリエンテーション。事例紹介	31
	2	ビジネスコミュニケーション	32
	3	アクティブリスニング	33
	4	アサーティブコミュニケーション	34
	5	バーバル・ノンバーバル	35
	6	コミュニケーションゲームⅠ	36
	7	コミュニケーションゲームⅡ	37
	8	起承転結・SDS法・DESC法	38
	9	PREP法	39
	10	PREP法	40
	11	スライド作成法	41
	12	プレゼンテーション実施練習	42
	13	プレゼンテーション実施練習	43
	14	プレゼンテーション実施練習	44
	15	プレゼンテーション実施練習	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタル表現Ⅱ			
実務家教員授業				
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択4			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	クリエイティブ制作分野で代表的制作ツールのPhotoshopの応用の習得を行う。			
授業の進め方	テキストによる講義と実習			
達成目標	Photoshopの実践操作をマスターし、グラフィックデザイン制作のスキルを習得する。			
教科書	これからはじめるPhotoshopの本			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	Photoshop実習	色調補正・応用	31
	2	Photoshop実習	画像加工・応用	32
	3	Photoshop実習	画像加工・応用	33
	4	Photoshop実習	画像補正・応用	34
	5	課題制作		35
	6	課題制作		36
	7	課題制作		37
	8	Photoshop実習	画像合成・応用	38
	9	Photoshop実習	画像合成・応用	39
	10	Photoshop実習	画像制作・応用	40
	11	Photoshop実習	画像制作・応用	41
	12	課題制作		42
	13	課題制作		43
	14	課題制作		44
	15	課題制作		45
	16			46
	17			47
	18			48
	19			49
	20			50
	21			51
	22			52
	23			53
	24			54
	25			55
	26			56
	27			57
	28			58
	29			59
	30			60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				



## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG映像概論 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	映像・撮影、編集技術を基礎に絵コンテ作成演習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	映像の基本的な知識の習得およびストーリー構造を理解する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導		
授業計画	1	CGとは、表現の基礎	31
	2	2次元CGと写真撮影	32
	3	3次元CGの制作	33
	4	技術の基礎	34
	5	知的財産権	35
	6	自己表現4コマの作成	36
	7	動画基礎・映像基礎	37
	8	課題 写真撮影	38
	9	動画撮影と編集 カメラワーク、レンズ	39
	10	シナリオの基本	40
	11	作品分析、絵コンテ課題	41
	12	絵コンテ制作 ビジュアル的文章、映像表現	42
	13	絵コンテ制作 講評	43
	14	絵コンテ制作	44
	15	絵コンテ制作 講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	CG映像概論II		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	シナリオ、ストーリー作成メソッドの講義と演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	ストーリー構造を理解したオリジナルロングプロットを完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介	VFX、映像編集として映画やアニメ、映像作品の制作に携わっていた経験を活かし、実践的な指導		
授業計画	1	13フェイズの実践的な活用	31
	2	13フェイズ分析	32
	3	13フェイズ分析	33
	4	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	34
	5	13フェイズとヒーローズジャーニーの解析	35
	6	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	36
	7	作品分析、13フェイズ法とその他の比較	37
	8	ショートプロット作成	38
	9	ショートプロット作成	39
	10	キービジュアル探し	40
	11	ミディアムプロット	41
	12	ミディアムプロット	42
	13	ロングプロット	43
	14	ロングプロット	44
	15	ロングプロット	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容		
授業科目	ビジュアルデザイン基礎		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	デザイン表現基礎・応用の習得 + デザイン制作 + ポートフォリオ制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と演習		
達成目標	視覚伝達デザインの基礎・応用を学びIllustratorにてポートフォリオ制作ができる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	Illustrator基礎操作	31
	2	Illustrator基礎操作	32
	3	Illustrator作図 (ベジェ曲線)	33
	4	Illustrator作図 (ベジェ曲線)	34
	5	Illustrator 文字・文字組 (可視・可読性)	35
	6	Illustrator 文字・文字組 (タイポデザイン)	36
	7	Illustrator レイアウト (4原則)	37
	8	Illustrator レイアウト (4原則)	38
	9	Illustrator レイアウト (4原則+画像)	39
	10	Illustrator レイアウト (4原則+画像)	40
	11	ポートフォリオ制作	41
	12	ポートフォリオ制作	42
	13	ポートフォリオ制作	43
	14	ポートフォリオ制作	44
	15	ポートフォリオ制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・定期試験・授業出席 提出課題と定期試験、授業出席を総合的に評価		
備考			

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	モデリング I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行			
授業計画	1	Mayaの基本 ビューカメラ、オブジェクト	31	モデリング課題制作
	2	Mayaの基本 ポリゴンオブジェクト	32	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	3	モデリングツールキットの使い方	33	ジョイント・スキニング(HumanIK)
	4	モデリングツールキットの使い方	34	発表・講評
	5	モデリング課題制作	35	Nurbusモデリング
	6	モデリング課題制作	36	モデリング課題Nurbusモデル制作
	7	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	37	モデリング課題Nurbusモデル制作
	8	UV展開とマテリアル・テクスチャ作成	38	発表・講評
	9	モデリング課題Dumpstar制作	39	環境効果・被写界深度表現
	10	モデリング課題Dumpstar制作	40	モデリング課題背景制作
	11	モデリング課題Dumpstar制作	41	モデリング課題背景制作
	12	モデリング課題Dumpstar制作	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題Dumpstar制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題Dumpstar制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題Dumpstar制作	45	発表・講評
	16	発表・講評	46	
	17	アルファテクスチャ切り抜き表現	47	
	18	モデリング草・木等自然物課題制作	48	
	19	モデリング草・木等自然物課題制作	49	
	20	モデリング草・木等自然物課題制作	50	
	21	モデリング草・木等自然物課題制作	51	
	22	発表・講評	52	
	23	ローポリゴンキャラクターモデリング	53	
	24	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	54	
	25	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	55	
	26	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	56	
	27	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	57	
	28	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	58	
	29	モデリング課題ローポリゴンキャラクター制作	59	
	30	ジョイント・スキニング(HumanIK)	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	モデリングII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモデリング技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、モデリング、質感設定、ライティング、レンダリングの操作を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行			
授業計画	1	ハードサーフェスモデリング	31	モデリング課題四足歩行動物制作
	2	モデリング課題自動車制作	32	ジョイント・スキニング(四足)
	3	モデリング課題自動車制作	33	ジョイント・スキニング(四足)
	4	モデリング課題自動車制作	34	背景モデリング
	5	モデリング課題自動車制作	35	モデリング課題背景制作
	6	モデリング課題自動車制作	36	モデリング課題背景制作
	7	モデリング課題自動車制作	37	モデリング課題背景制作
	8	モデリング課題自動車制作	38	モデリング課題背景制作
	9	モデリング課題自動車制作	39	モデリング課題背景制作
	10	モデリング課題自動車制作	40	モデリング課題背景制作
	11	発表・講評	41	モデリング課題背景制作
	12	ハイポリゴンキャラクターモデリング	42	モデリング課題背景制作
	13	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	43	モデリング課題背景制作
	14	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	44	モデリング課題背景制作
	15	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	45	発表・講評
	16	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	46	
	17	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	47	
	18	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	48	
	19	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	49	
	20	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	50	
	21	モデリング課題ハイポリゴンキャラクター制作	51	
	22	発表・講評	52	
	23	四足歩行動物モデリング	53	
	24	モデリング課題四足歩行動物制作	54	
	25	モデリング課題四足歩行動物制作	55	
	26	モデリング課題四足歩行動物制作	56	
	27	モデリング課題四足歩行動物制作	57	
	28	モデリング課題四足歩行動物制作	58	
	29	モデリング課題四足歩行動物制作	59	
	30	モデリング課題四足歩行動物制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モーション I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。		
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行		
授業計画	1	キーフレームアニメーションの基礎	31
	2	ボールバウンドアニメーション	32
	3	ロケータを使った移動・回転・拡張方法	33
	4	ボールバウンドアニメーション(回転・拡張あり)	34
	5	二足歩行アニメーション	35
	6	モーション課題歩行制作	36
	7	モーション課題歩行制作	37
	8	モーション課題歩行制作	38
	9	発表・講評	39
	10	二足走りアニメーション	40
	11	モーション課題歩行制作	41
	12	モーション課題歩行制作	42
	13	モーション課題歩行制作	43
	14	発表・講評	44
	15	リギング(ジョイント・スキニング)	45
	16	コンストレインを使ったコントローラ設定)	46
	17	モーション課題リギング制作	47
	18	モーション課題リギング制作	48
	19	モーション課題リギング制作	49
	20	モーション課題リギング制作	50
	21	モーション課題リギング制作	51
	22	パスアニメーション	52
	23	マテリアルアニメーション	53
	24	重量表現アニメーション	54
	25	モーション課題重量表現制作	55
	26	モーション課題重量表現制作	56
	27	モーション課題重量表現制作	57
	28	モーション課題重量表現制作	58
	29	モーション課題重量表現制作	59
	30	発表・講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要 (シラバス)

タイトル	内容			
授業科目	モーションII			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	3DCGソフトの操作の習得と、それによるモーション技術の向上を狙いとした実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	3DCGソフトの基本操作、リギング、モーション技術を習得する。			
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行			
授業計画	1	二足前方倒立回転・後方倒立回転	31	アニメーション課題四足歩行制作
	2	(コンストレインを使ったアニメーション)	32	アニメーション課題四足歩行制作
	3	アニメーション課題倒立回転制作	33	発表・講評
	4	アニメーション課題倒立回転制作	34	四足走り(トロット)アニメーション
	5	アニメーション課題倒立回転制作	35	アニメーション課題トロット制作
	6	アニメーション課題倒立回転制作	36	アニメーション課題トロット制作
	7	発表・講評	37	アニメーション課題トロット制作
	8	絵コンテの再現(アニメーション実技試験過去問)	38	アニメーション課題トロット制作
	9	アニメーション課題絵コンテの再現制作	39	発表・講評
	10	アニメーション課題絵コンテの再現制作	40	四足走り(ギャロップ)アニメーション
	11	アニメーション課題絵コンテの再現制作	41	アニメーション課題ギャロップ制作
	12	アニメーション課題絵コンテの再現制作	42	アニメーション課題ギャロップ制作
	13	アニメーション課題絵コンテの再現制作	43	アニメーション課題ギャロップ制作
	14	アニメーション課題絵コンテの再現制作	44	アニメーション課題ギャロップ制作
	15	アニメーション課題絵コンテの再現制作	45	発表・講評
	16	アニメーション課題絵コンテの再現制作	46	
	17	アニメーション課題絵コンテの再現制作	47	
	18	アニメーション課題絵コンテの再現制作	48	
	19	アニメーション課題絵コンテの再現制作	49	
	20	アニメーション課題絵コンテの再現制作	50	
	21	アニメーション課題絵コンテの再現制作	51	
	22	アニメーション課題絵コンテの再現制作	52	
	23	アニメーション課題絵コンテの再現制作	53	
	24	アニメーション課題絵コンテの再現制作	54	
	25	アニメーション課題絵コンテの再現制作	55	
	26	アニメーション課題絵コンテの再現制作	56	
	27	発表・講評	57	
	28	四足歩行アニメーション	58	
	29	アニメーション課題四足歩行制作	59	
	30	アニメーション課題四足歩行制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像編集 I		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	1年次		
科目区分	選択3		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	Premiere & AfterEffects基本の習得 + 映像作品実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習		
達成目標	映像編集ソフトの基本操作を習得する。		
教科書	「Premiere Pro よくばり入門 CC対応」「AfterEffects FIRST LEVEL ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック」		
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行		
授業計画	1	Premiere基本操作	31
	2	Premiere基本操作	32
	3	カット編集	33
	4	エフェクト、テロップ挿入（キャプション）	34
	5	効果音・BGMの挿入	35
	6	AfterEffects連携	36
	7	課題制作（映像編集①）	37
	8	課題制作（映像編集①）	38
	9	課題制作（映像編集②）	39
	10	課題制作（映像編集②）	40
	11	動画編集基礎	41
	12	サムネイル作成	42
	13	課題制作（動画編集）	43
	14	課題制作（動画編集）	44
	15	課題制作（動画編集）	45
	16	課題制作（動画編集）	46
	17	課題制作（動画編集）	47
	18	講評（動画編集）	48
	19	AfterEffects基本操作 I（各種機能）	49
	20	AfterEffects基本操作 I（各種機能）	50
	21	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）	51
	22	AfterEffects基本操作 II（アニメーション）	52
	23	課題制作（モーショングラフィックス）	53
	24	課題制作（モーショングラフィックス）	54
	25	課題制作（モーショングラフィックス）	55
	26	課題制作（モーショングラフィックス）	56
	27	課題制作（モーショングラフィックス）	57
	28	課題制作（モーショングラフィックス）	58
	29	課題制作（モーショングラフィックス）	59
	30	講評（モーショングラフィックス）	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			



## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	映像編集Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	1年次			
科目区分	選択3			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	AfterEffectsエフェクト制作基礎 + VFX・合成基礎			
授業の進め方	有識者の指導による講義と実習			
達成目標	効果を加えた映像作品を完成させる。			
教科書	「Premiere Proよくばり入門 CC対応」「AfterEffects FIRST LEVEL ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック」			
実務家教員の紹介	ゲーム作品や実写作品のCG制作の経験が豊富で、その経験を活かし実践的なCG制作の指導を行			
授業計画	1	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	31	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	2	実写合成基礎（クロマキー、トラッキング）	32	課題制作Ⅶ（エフェクト）
	3	CG合成基礎（マッチムーブ）	33	課題制作Ⅶ（エフェクト）・講評
	4	CG合成基礎（カラーコレクション）	34	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	5	課題制作Ⅰ（合成）	35	課題制作Ⅷ（エフェクト）
	6	課題制作Ⅰ（合成）	36	課題制作Ⅷ（エフェクト）・講評
	7	課題制作Ⅰ（合成）	37	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	8	課題制作Ⅰ（合成）	38	課題制作Ⅸ（エフェクト）
	9	課題制作Ⅰ（合成）	39	課題制作Ⅸ（エフェクト）・講評
	10	課題制作Ⅰ（合成）	40	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	11	課題制作Ⅰ（合成）・講評	41	課題制作Ⅹ（エフェクト）
	12	エフェクト制作基礎（ディストーション）	42	課題制作Ⅹ（エフェクト）・講評
	13	エフェクト制作基礎（カラー補正）	43	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	14	エフェクト制作基礎（ノイズ、ブラー）	44	課題制作Ⅺ（エフェクト）
	15	エフェクト制作基礎（描画）	45	課題制作Ⅺ（エフェクト）・講評
	16	課題制作Ⅱ（エフェクト）	46	
	17	課題制作Ⅱ（エフェクト）	47	
	18	課題制作Ⅱ（エフェクト）・講評	48	
	19	課題制作Ⅲ（エフェクト）	49	
	20	課題制作Ⅲ（エフェクト）	50	
	21	課題制作Ⅲ（エフェクト）・講評	51	
	22	課題制作Ⅳ（エフェクト）	52	
	23	課題制作Ⅳ（エフェクト）	53	
	24	課題制作Ⅳ（エフェクト）・講評	54	
	25	課題制作Ⅴ（エフェクト）	55	
	26	課題制作Ⅴ（エフェクト）	56	
	27	課題制作Ⅴ（エフェクト）・講評	57	
	28	課題制作Ⅵ（エフェクト）	58	
	29	課題制作Ⅵ（エフェクト）	59	
	30	課題制作Ⅵ（エフェクト）・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作Ⅱ			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品の企画、制作を行いプレゼンテーションする。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品を完成させ、プレゼンテーションを実施する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	企画提出	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	発表、講評
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	制作実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	必修			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	オリジナル作品を制作する。			
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習			
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	作品制作	31	作品制作
	2	作品制作	32	作品制作
	3	作品制作	33	作品制作
	4	作品制作	34	作品制作
	5	作品制作	35	作品制作
	6	作品制作	36	作品制作
	7	作品制作	37	作品制作
	8	作品制作	38	作品制作
	9	作品制作	39	作品制作
	10	作品制作	40	作品制作
	11	作品制作	41	作品制作
	12	作品制作	42	作品制作
	13	作品制作	43	作品制作
	14	作品制作	44	作品制作
	15	作品制作	45	ドキュメント提出、発表
	16	作品制作	46	
	17	作品制作	47	
	18	作品制作	48	
	19	作品制作	49	
	20	作品制作	50	
	21	作品制作	51	
	22	作品制作	52	
	23	作品制作	53	
	24	作品制作	54	
	25	作品制作	55	
	26	作品制作	56	
	27	作品制作	57	
	28	作品制作	58	
	29	作品制作	59	
	30	作品制作	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	制作実習Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナル作品を制作する。		
授業の進め方	グループワークなどを通じて実践的な実習		
達成目標	オリジナル作品の企画や制作技術を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	作品制作	31
	2	作品制作	32
	3	作品制作	33
	4	作品制作	34
	5	作品制作	35
	6	作品制作	36
	7	作品制作	37
	8	作品制作	38
	9	作品制作	39
	10	作品制作	40
	11	作品制作	41
	12	作品制作	42
	13	作品制作	43
	14	作品制作	44
	15	作品制作	45
	16	作品制作	46
	17	作品制作	47
	18	作品制作	48
	19	作品制作	49
	20	作品制作	50
	21	作品制作	51
	22	作品制作	52
	23	作品制作	53
	24	作品制作	54
	25	作品制作	55
	26	作品制作	56
	27	作品制作	57
	28	作品制作	58
	29	作品制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインII		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	面接試験の心構えや事前準備に関する知識レクチャーと演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	面接試験に臨むための基本的スキルと意識を向上させる。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	会社訪問・会社説明会の注意点	31
	2	選考試験	32
	3	面接試験の心構え	33
	4	面接試験の形態	34
	5	面接試験における質問研究	35
	6	面接試験における質問研究	36
	7	面接試験における質問研究	37
	8	自己PRを伝える(スピーキング)	38
	9	自己PRを伝える(スピーキング)	39
	10	応募書類	40
	11	履歴書の作り方	41
	12	履歴書の作り方	42
	13	エントリーシートの作り方	43
	14	エントリーシートの作り方	44
	15	書類の送付方法	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	キャリアデザインⅢ		
実務家教員授業			
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職試験に臨むための具体的な方法をレクチャーし、その模擬演習を行う。		
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習		
達成目標	志望動機の構築・自己管理能力を身につける。		
教科書	就職ガイドブック、就職ノートブック		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	志望動機の作り方	31
	2	志望動機の作り方	32
	3	志望動機の作り方	33
	4	インターネットによるアクセス	34
	5	電話によるアクセス	35
	6	電子メールによる企業アクセス	36
	7	説明会・選考試験	37
	8	説明会・選考試験	38
	9	筆記試験	39
	10	面接試験	40
	11	就職活動における自己管理	41
	12	就職活動における自己管理	42
	13	就職活動における自己管理	43
	14	就職活動における自己管理	44
	15	内定後の手続き、行動	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	CG映像概論Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	演習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	オリジナル映像作品のストーリーの演習を実施する。		
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得		
達成目標	映像作品と連携したオリジナルプロットの完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	コンセプト作成	31
	2	コンセプト作成	32
	3	プロット、絵コンテ作成	33
	4	プロット、絵コンテ作成	34
	5	プロット、絵コンテ作成	35
	6	プロット、絵コンテ作成	36
	7	プロット、絵コンテ作成	37
	8	プロット、絵コンテ作成	38
	9	プロット、絵コンテ作成	39
	10	プロット、絵コンテ作成	40
	11	プロット、絵コンテ作成	41
	12	プロット、絵コンテ作成	42
	13	プロット、絵コンテ作成	43
	14	プロット、絵コンテ作成	44
	15	発表、講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	基礎デザインⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	人物デッサンの基本を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの基本的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ1	35
	6	モチーフ1	36
	7	モチーフ1	37
	8	モチーフ1	38
	9	モチーフ1	39
	10	モチーフ1	40
	11	モチーフ2	41
	12	モチーフ2	42
	13	モチーフ2	43
	14	モチーフ2	44
	15	モチーフ2	45
	16	モチーフ2	46
	17	モチーフ2	47
	18	モチーフ2	48
	19	モチーフ2	49
	20	モチーフ2	50
	21	モチーフ3	51
	22	モチーフ3	52
	23	モチーフ3	53
	24	モチーフ3	54
	25	モチーフ3	55
	26	モチーフ3	56
	27	モチーフ3	57
	28	モチーフ3	58
	29	モチーフ3	59
	30	講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			



## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	基礎デザインⅣ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	人物デッサンの応用を学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	人物デッサンの応用的な描き方を習得する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	モチーフ1	31
	2	モチーフ1	32
	3	モチーフ1	33
	4	モチーフ1	34
	5	モチーフ2	35
	6	モチーフ2.	36
	7	モチーフ2	37
	8	モチーフ2	38
	9	モチーフ3	39
	10	モチーフ3	40
	11	モチーフ3	41
	12	モチーフ3	42
	13	モチーフ3	43
	14	モチーフ3	44
	15	講評	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モデリングⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	モデリングレベルUPの為の質感表現、スカルプトソフトの基本機能を習得を狙った実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	スカルプトソフトを使用したモデリング作品を制作する。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ZbrushCoreMiniの基本機能、操作説明	31
	2	ZbrushCoreMiniを使ったモデリング練習	32
	3	スカルプトソフトを使った詳細モデリング	33
	4	スカルプト課題自分の手制作	34
	5	自分の頭(顔)のスカルプト(正確な形状、凹凸表現)	35
	6	スカルプト課題自分の顔制作	36
	7	スカルプト課題自分の顔制作	37
	8	発表、講評	38
	9	頭蓋骨のスカルプト(形状、凹凸、硬さ表現)	39
	10	スカルプト課題頭蓋骨制作	40
	11	スカルプト課題頭蓋骨制作	41
	12	動物(馬)のスカルプト(毛並み、筋肉表現)	42
	13	スカルプト課題動物(馬)制作	43
	14	スカルプト課題動物(馬)制作	44
	15	スカルプト課題動物(馬)制作	45
	16	スカルプト課題動物(馬)制作	46
	17	動物(トカゲ)のスカルプト(鱗、詳細表現)	47
	18	スカルプト課題動物(トカゲ)制作	48
	19	スカルプト課題動物(トカゲ)制作	49
	20	スカルプト課題動物(トカゲ)制作	50
	21	スカルプト課題動物(トカゲ)制作	51
	22	発表、講評	52
	23	オリジナルスカルプト作品制作	53
	24	スカルプト作品オリジナル制作	54
	25	スカルプト作品オリジナル制作	55
	26	スカルプト作品オリジナル制作	56
	27	スカルプト作品オリジナル制作	57
	28	スカルプト作品オリジナル制作	58
	29	スカルプト作品オリジナル制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	モーションⅢ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	オリジナルモデルの制作に加え、効果的なモーションの実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	様々なオブジェクトや演技・効果的なモーションを加えた作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	人間片手剣スウィングのモーション制作	31
	2	モーション課題片手剣スウィング制作	32
	3	人間大剣スウィングのモーション課題制作	33
	4	モーション課題人間大剣スウィング制作	34
	5	モーション課題人間大剣スウィング制作	35
	6	発表、講評	36
	7	鳥の羽ばたきのモーション制作	37
	8	モーション課題鳥の羽ばたき制作	38
	9	鳥の飛び立ちのモーション制作	39
	10	モーション課題鳥の飛び立ち制作	40
	11	モーション課題鳥の飛び立ち制作	41
	12	発表、講評	42
	13	ドラゴン歩きのモーション制作	43
	14	モーション課題ドラゴン歩き制作	44
	15	モーション課題ドラゴン歩き制作	45
	16	モーション課題ドラゴン歩き制作	46
	17	ドラゴン走りのモーション制作	47
	18	モーション課題走り制作	48
	19	モーション課題走り制作	49
	20	モーション課題走り制作	50
	21	モーション課題走り制作	51
	22	ドラゴン飛翔～羽ばたき～着地のモーション制作	52
	23	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	53
	24	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	54
	25	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	55
	26	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	56
	27	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	57
	28	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	58
	29	モーション課題飛翔～羽ばたき～着地制作	59
	30	発表、講評	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	映像編集Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	AfterEffects実践・応用 + 映像作品実習		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	After Effectsを使って、効果を加えた実写合成映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	基本操作復習	31
	2	基本操作復習	32
	3	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	33
	4	アニメ撮影基礎（アニメシート・セルとは）	34
	5	エフェクト応用（撮影エフェクト）	35
	6	エフェクト応用（撮影エフェクト）	36
	7	課題制作Ⅰ（カットイン）	37
	8	課題制作Ⅰ（カットイン）	38
	9	課題制作Ⅰ（カットイン）・講評	39
	10	エクスペリメンテーション基礎	40
	11	エクスペリメンテーション基礎	41
	12	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	42
	13	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）	43
	14	課題制作Ⅱ（実践・応用エフェクト）・講評	44
	15	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	45
	16	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）	46
	17	課題制作Ⅲ（実践・応用エフェクト）・講評	47
	18	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	48
	19	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）	49
	20	課題制作Ⅳ（実践・応用エフェクト）・講評	50
	21	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	51
	22	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）	52
	23	課題制作Ⅴ（実践・応用エフェクト）・講評	53
	24	卒業制作ブラッシュアップ	54
	25	卒業制作ブラッシュアップ	55
	26	卒業制作ブラッシュアップ	56
	27	卒業制作ブラッシュアップ	57
	28	卒業制作ブラッシュアップ	58
	29	卒業制作ブラッシュアップ	59
	30	卒業制作ブラッシュアップ	60
成績評価方法 （試験実施方法）	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	30単位時間		
授業コマ数	15コマ		
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備をする。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	ポートフォリオ制作としてコンセプト決定、コンテンツ制作を行う。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	ポートフォリオとは	31
	2	作成事例紹介	32
	3	コンセプト決定と作品選定	33
	4	フォーマット作成	34
	5	フォーマット作成	35
	6	コンテンツ制作	36
	7	コンテンツ制作	37
	8	コンテンツ制作	38
	9	コンテンツ制作	39
	10	コンテンツ制作	40
	11	コンテンツ制作	41
	12	コンテンツ制作	42
	13	コンテンツ制作	43
	14	コンテンツ制作	44
	15	コンテンツ制作	45
	16		46
	17		47
	18		48
	19		49
	20		50
	21		51
	22		52
	23		53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	3DCG実習 I			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31	3DCG作品制作
	2	3DCG作品制作	32	3DCG作品制作
	3	3DCG作品制作	33	3DCG作品制作
	4	3DCG作品制作	34	3DCG作品制作
	5	3DCG作品制作	35	3DCG作品制作
	6	3DCG作品制作	36	3DCG作品制作
	7	3DCG作品制作	37	3DCG作品制作
	8	3DCG作品制作	38	3DCG作品制作
	9	3DCG作品制作	39	3DCG作品制作
	10	3DCG作品制作	40	3DCG作品制作
	11	3DCG作品制作	41	3DCG作品制作
	12	3DCG作品制作	42	3DCG作品制作
	13	3DCG作品制作	43	3DCG作品制作
	14	3DCG作品制作	44	3DCG作品制作
	15	3DCG作品制作	45	3DCG作品制作
	16	3DCG作品制作	46	3DCG作品制作
	17	3DCG作品制作	47	3DCG作品制作
	18	3DCG作品制作	48	3DCG作品制作
	19	3DCG作品制作	49	3DCG作品制作
	20	3DCG作品制作	50	3DCG作品制作
	21	3DCG作品制作	51	3DCG作品制作
	22	3DCG作品制作	52	3DCG作品制作
	23	3DCG作品制作	53	3DCG作品制作
	24	3DCG作品制作	54	3DCG作品制作
	25	3DCG作品制作	55	3DCG作品制作
	26	3DCG作品制作	56	3DCG作品制作
	27	3DCG作品制作	57	3DCG作品制作
	28	3DCG作品制作	58	3DCG作品制作
	29	3DCG作品制作	59	3DCG作品制作
	30	3DCG作品制作	60	3DCG作品制作
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	3DCG実習Ⅱ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	希望職種に応じた作品制作実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	職種に合わせた作品制作を行い就職活動に備える。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	就職活動(ポートフォリオ)掲載3DCG作品制作	31
	2	3DCG作品制作	32
	3	3DCG作品制作	33
	4	3DCG作品制作	34
	5	3DCG作品制作	35
	6	3DCG作品制作	36
	7	3DCG作品制作	37
	8	3DCG作品制作	38
	9	3DCG作品制作	39
	10	3DCG作品制作	40
	11	3DCG作品制作	41
	12	3DCG作品制作	42
	13	3DCG作品制作	43
	14	3DCG作品制作	44
	15	3DCG作品制作	45
	16	3DCG作品制作	46
	17	3DCG作品制作	47
	18	3DCG作品制作	48
	19	3DCG作品制作	49
	20	3DCG作品制作	50
	21	3DCG作品制作	51
	22	3DCG作品制作	52
	23	3DCG作品制作	53
	24	3DCG作品制作	54
	25	3DCG作品制作	55
	26	3DCG作品制作	56
	27	3DCG作品制作	57
	28	3DCG作品制作	58
	29	3DCG作品制作	59
	30	3DCG作品制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			

## 授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	課題制作Ⅲ		
実務家教員授業	○		
学部・学科	クリエイター学科 2年制		
履修年次	2年次		
科目区分	選択2		
授業方法	実習		
授業時間	60単位時間		
授業コマ数	30コマ		
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。		
教科書	なし		
実務家教員の紹介			
授業計画	1	企画、コンセプト、絵コンテ作成	31
	2	企画、コンセプト、絵コンテ作成	32
	3	企画、コンセプト、絵コンテ作成	33
	4	企画、コンセプト、絵コンテ作成	34
	5	企画、コンセプト、絵コンテ作成	35
	6	素材制作	36
	7	素材制作	37
	8	素材制作	38
	9	素材制作	39
	10	素材制作・講評	40
	11	映像作品制作	41
	12	映像作品制作	42
	13	映像作品制作	43
	14	映像作品制作	44
	15	映像作品制作	45
	16	映像作品制作	46
	17	映像作品制作	47
	18	映像作品制作	48
	19	映像作品制作	49
	20	映像作品制作	50
	21	映像作品制作	51
	22	映像作品制作	52
	23	映像作品制作	53
	24	映像作品制作	54
	25	映像作品制作	55
	26	映像作品制作	56
	27	映像作品制作	57
	28	映像作品制作	58
	29	映像作品制作	59
	30	映像作品制作	60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価		
備考			



授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	課題制作IV			
実務家教員授業	○			
学部・学科	クリエイター学科 2年制			
履修年次	2年次			
科目区分	選択2			
授業方法	実習			
授業時間	30単位時間			
授業コマ数	15コマ			
授業概要	企画立案から作品制作まで自らの希望職種に応じた作品を制作する実習を行う。			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	コンセプトに沿ったオリジナルのCG、映像作品を完成させる。			
教科書	なし			
実務家教員の紹介				
授業計画	1	映像作品制作		
	2	映像作品制作		
	3	映像作品制作		
	4	映像作品制作		
	5	映像作品制作		
	6	映像作品制作		
	7	映像作品制作		
	8	映像作品制作		
	9	映像作品制作		
	10	映像作品制作		
	11	映像作品制作		
	12	映像作品制作		
	13	映像作品制作		
	14	映像作品制作		
	15	講評		
	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作・授業出席 制作課題と授業出席状況を総合的に評価			
備考				