

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	映像編集	清 勝仁	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

コンピュータグラフィックスの動画の可能性を追求するをテーマにショットフィルム(コマ送り動画)を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

動画作成ソフトを使用し、2D/3D画像、実写の写真・動画・音楽を組み合わせオリジナル動画を作成する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	AfterEffect基礎
3	素材の取り扱い AfterEffect基礎
4	文字素材の取り扱い
5	音楽素材との合成
6	課題制作
7	課題制作
8	課題制作
9	課題制作
10	アニメーション練習
11	アニメーション練習
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション練習
21	アニメーション練習
22	アニメーション練習
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	アニメーション練習
28	アニメーション練習
29	アニメーション練習
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でいろいろな素材を一つにまとめることで、より実際に使われている動画に近いものを作り完成度を高めることに努めている。

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。

担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	CG実習	清 勝仁	216時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

3DCGの概念を理解し、モデリング、アニメーション、レンダリング基礎を習得をテーマに、3DCG静止画から動画の制作(静物モデリング、キャラクターモデリング、背景モデリング、レンダリング)を目標としている。

**【講義概要】**

それぞれのジャンルに必要なCGの技術(Maya、Photoshopなど)を一通り身に着ける基礎的な練習。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	MAYA基礎
3	MAYAデータ管理MAYA基礎
4	モデリング練習
5	モデリング練習
6	モデリング練習
7	材質基礎ライティング、カメラワーク
8	材質基礎、背景に画像を貼り付けるレンダリング
9	モデリング練習
10	モデリング練習
11	モデリング練習
12	モデリング練習
13	物体に画像を貼り付けるポリゴンモデリング練習
14	物体に画像を貼り付けるポリゴンモデリング練習
15	レンダリング
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション
21	アニメーション
22	アニメーション
23	アニメーション
24	アニメーション
25	アニメーションレンダリング
26	アニメーションレンダリング
27	キャラクターモデリング
28	キャラクターモデリング
29	キャラクターモデリング
30	キャラクターモデリング
31	キャラクターモデリング
32	キャラクターモデリング
33	レンダリング合成
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え、同時に他実習で確実に習得できるように連携もしている。またデッサンなどのスキルも身に着けることもこの実習では不可欠としている。

担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	CG実習Ⅱ	川尻 純	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

グラフィックツールの操作をマスターし表現することの楽しさ、考え方を学ぶことをテーマに各ツール、デザインセンスを身に着けることを目標とする

**【講義概要】**

各週ごとにひとつづつツールの使い方を説明、理解するための課題に取り組む。操作を覚えたら応用を行いアイデア、イメージをビジュアル化する。就職活動を見据えてポートフォリオの制作も随時行っていく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	●矩形ツールでイラスト作成① Illustrator基礎
3	●矩形ツールでイラスト作成② Illustrator基礎
4	●矩形ツールでイラスト作成③ →提出 Illustrator基礎
5	●国旗トレース① ペンツールの基礎
6	●国旗トレース② →提出 ペンツールの基礎
7	●ポストカード作成① テキスト入力の基礎
8	●ポストカード作成② テキスト入力の基礎
9	●ポストカード作成③ →提出 テキスト入力の基礎
10	●写真を使ったポストカードの作成① Photoshopの基礎
11	●写真を使ったポストカードの作成② Photoshopの基礎
12	●写真を使ったポストカードの作成③ Photoshopの基礎
13	●写真を使ったポストカードの作成④→提出 Photoshopの基礎
14	●STUDIO VOICE表紙作成①
15	●STUDIO VOICE表紙作成① →提出
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	●CDジャケット制作① 説明、ラフ案、鉛筆ラフスケッチ
21	●CDジャケット制作② アイデアスケッチ提案後PC操作
22	●CDジャケット制作③ PC操作
23	●CDジャケット制作④ PC操作
24	●CDジャケット制作⑤ PC操作→提出
25	●パターン
26	●パターン作成① →提出
27	●カレンダー(春夏秋冬)の作成①
28	●カレンダー(春夏秋冬)の作成②
29	●カレンダー(春夏秋冬)の作成③
30	●カレンダー(春夏秋冬)の作成④→提出
31	●ポートフォリオ制作 25シートのファイル帳にまとめる
32	●ポートフォリオ制作 ポートフォリオ・フォーマット作成
33	●ポートフォリオ制作 →提出
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合はする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で表現することは伝えること、をコンセプトにプレゼンも含め実践的な能力を身に着けていく。担当教員は出版物のグラフィックデザイナーとしての豊富な経験からより実践的なスキルを有している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デザインワーク	山本浩生	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

ものづくり(平面から立体)の基本を課題を制作しながら学ぶ(アプローチからフィニッシュまで)ことをテーマに、センスあるものを必ず期限内に仕上げることを目標としている。

**【講義概要】**

画材を使いPCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	就活に向けて ポートフォリオなど
3	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
4	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
6	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」
7	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」
8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」
9	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)
10	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)
11	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)
12	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
13	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
14	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
15	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
16	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
17	作品まとめ
18	合評
19	合評
20	後期オリエンテーション
21	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
24	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
27	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
30	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種
32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種
33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でデジタル化を見据えてその表現をアナログで行う。画材を駆使していろいろな表現方法を試す。担当教員はヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキル I	谷本昌彦	36時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

将来の就職試験対策として、一般教養を身に着けることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。

**【講義概要】**

一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身に着ける。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	社会常識について
3	HR、一般教養、個人面談
4	HR、一般教養、個人面談
5	HR、一般教養、個人面談
6	HR、マナー
7	HR、マナー
8	HR、一般教養
9	HR、一般教養
10	HR、一般教養
11	キャリアセンター説明
12	HR、マナー
13	HR、マナー
14	HR、マナー
15	就職に関する説明
16	HR、マナー
17	HR、マナー
18	HR、マナー
19	HR、マナー
20	HR、一般教養
21	HR、一般教養
22	HR、一般教養
23	HR、一般教養
24	HR、一般教養
25	HR、一般教養
26	HR、マナー
27	HR、マナー
28	HR、マナー
29	HR、マナー
30	HR、マナー
31	HR、SPI
32	HR、SPI
33	HR、SPI
34	HR、SPI
35	HR、SPI
36	HR、SPI

**【成績評価方法】**

内容の理解度、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。理解度と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式で、単に知識を詰め込むのではなく、身の回りで目にするものや体験することを中心にクイズ形式で楽しみながら覚えていってもらっている。マナーも文字を読むのではなく、体を動かして身に付けてもらえるようにしている。  
担当教員は鉄道模型の会社でパッケージや出版物のデザイン、企画などいろいろな職種、現場での経験がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	映像表現 I	青木裕幸	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

比較的新しい表現媒体である『映像メディア』に伴う表現に作り手の最も重要なイマジネーションが、ハード、ソフトの可能範囲に縛られてしまわないことをテーマに、映像メディアの成り立ち、セオリー等を解説し、映像芸術への興味、創作意欲を喚起させると同時に、創作に必要な観察力、洞察力と、それを実現させるための描写力向上をめざした実技教習を行い、メディアへの理解、表現にいたる発想の仕方、プリプロダクションにおける手法等の習得を目的としている。

**【講義概要】**

映像サンプルを鑑賞したり、感覚的に理論を身に着けるためにデッサンなどの実技を行う

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	映像言語 解説1
3	映像言語 解説2
4	映像言語 解説3
5	映像言語 解説4
6	基礎ドローイング 木炭による
7	映像言語 解説4
8	映像言語 解説5
9	基礎ドローイング グリッドデッサン1
10	基礎ドローイング グリッドデッサン2
11	映像論 解説1
12	映像論 解説2
13	映像論 解説3
14	基礎ドローイング 空間認識1
15	基礎ドローイング 空間認識2
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	映像表現の基礎知識 1
20	映像表現の基礎知識 2
21	映像表現の基礎知識 3
22	映像表現の基礎知識 4
23	映像表現の歴史1
24	映像表現の歴史2
25	映像表現の歴史3
26	イメージボード演習1
27	イメージボード演習2
28	映像表現の多様性について
29	映像と音楽の関係性
30	映像、空間と時間の理解
31	絵コンテ演習1
32	絵コンテ演習2
33	絵コンテ演習3
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式、実習形式を内容によって適宜行い、総合芸術としての映像メディアに触れることによって、Web/CG制作にとっても有意義となるような内容を提供していく。  
担当教員は絵画(水彩画)、映像各種(ミュージシャンのMVやCM)、デザインの分野で活躍する総合メディアのクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	画像制作	小泉 みのり	108時間

#### 【授業の到達目標及びテーマ】

CGの基本概念を理解して、主にAdobe社ソフトを使いコンピューターグラフィックの基礎を学ぶことをテーマとし、ゼロから作るCGから写真画像を操作して作るCGまで学んで、近年の多様化メディアにも対応、1人で全行程を行い、コンピューターグラフィックスの可能性を理解していることがわかる作品制作を目標としている。

#### 【講義概要】

静止画の操作、合成、編集、ムービーまで制作する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	Adobeソフトの紹介、基本操作①
3	Photoshop基本操作②AfterEffects ワークフロー・操作画面
4	Photoshop写真加工、背景アニメーション①
5	Photoshop写真合成①②トランジション・キーフレーム
6	Photoshop写真合成②AfterEffects テキストアニメーション①
7	Photoshopロゴマーク作り、AfterEffects
8	Photoshopポストカード作り①AfterEffects
9	Photoshopポストカード作り② シェイプで地図作成・調整レイヤー色 RGBとCMYKの違い
10	Photoshop中間制作 CD/DVDジャケット制作
11	AfterEffects Illustrator(ベクトルデータ)
12	AfterEffects 3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法
13	AfterEffects カメラアニメーション・グラフエディタモード
14	AfterEffects 動画の編集・プロジェクトデータの読み込み・調整・レンダリング
15	AfterEffects レンダリング設定・出力モジュール設定・書き出し形式AE期末制作
16	課題制作まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	Premiere
21	Premiere編集基本
22	AfterEffe
23	AfterEffects テキストアニメーション 転送シーンのシュミレーション
24	AfterEffects シェイプ・マスクを利用したアニメーションの作成
25	AfterEffe
26	中間制作Photoshop スニーカーデザイン
27	AE お絵かきネオン ターゲットスコープから見た映像(トラッキング)
28	AE オブジェクト発光(CC LightRay) シルエットの中に映像(トラックマット)
29	AE 移動する光源の残像を残す
30	AE 隕石落下のシーン(パーティクル)
31	AfterEffects&Premiere連携
32	AE 自然現象の作成 DNAのようにらせん状に回転するテキスト
33	期末制作 英語教材ムービー(ABC Projects) 自由制作
34	期末制作 英語教材ムービー(ABC Projects) 自由制作
35	合評
36	合評

#### 【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出加地あと授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

#### 【授業の特徴・形式と教員紹介】

実習形式でコンピュータを使用し、他ソフトとの関連なども解説する。映像の最終調整の仕方を理解してもらう。前期は基本操作から静止画、ムービーと順を追って進めていく。後期は応用編とし、映画など作品がどのように作られているのかをシミュレーション。テキストの作成の基本を学ぶ。AEでは、3Dソフトと連携してテキスト以外にも パーティクルノ生成、光のエフェクトなども取り入れる。

担当教員はテレビ番組の現場で画像や動画の制作に携わり、現在は制作にとどまらず企画などもグローバルな分野で活躍している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	サウンド	早坂元博	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

CGや映像に付随する音楽についての概念とスキル(作曲)の基礎を身に着けることをテーマに、DTMソフトの使い方を覚えること、音つくりの現場で活躍できる人材の育成を目標としている。

**【講義概要】**

DTMのソフト(Cubase)を使い実際に入力しながら音楽や効果音を制作していく。音楽制作に必要な映像も鑑賞して制作に役立てる。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	音楽とは？
3	DTM～音楽制作の現場
4	音楽の種類
5	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
6	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
7	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
8	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
9	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
10	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
11	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
12	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
13	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
14	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
15	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	シンセサイザーとは？
21	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
22	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
23	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
24	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
25	ポップス、ワールド・ミュージック
26	課題3(オリジナル作曲)
27	課題3(オリジナル作曲)
28	課題3(オリジナル作曲)
29	課題3(オリジナル作曲)
30	課題3(オリジナル作曲)
31	課題3(オリジナル作曲)
32	音楽の世界
33	音楽の世界
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式とし、単にデータを打ち込み、作成するのではなく、音楽性の高いものを完成させるために各種ジャンルを問わず音楽の広がりを実際に聴いて参考にしたり、出来上がった作品を実際に学生たちが聴いてみてその評価をするように進めている。  
担当教員はDTMの操作のみならず、音楽家としての側面を持っている。またより深い音楽の知識を有した人物である。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキルⅡ	谷本昌彦	36時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

将来の就職試験対策として、一般教養を身に着けることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。

**【講義概要】**

一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身に着ける。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	社会常識について
3	HR、一般教養、個人面談
4	HR、一般教養、個人面談
5	HR、一般教養、個人面談
6	HR、マナー
7	HR、マナー
8	HR、一般教養
9	HR、一般教養
10	HR、一般教養
11	キャリアセンター説明
12	HR、マナー
13	HR、マナー
14	HR、マナー
15	HR、マナー
16	HR、マナー
17	HR、マナー
18	就職に関する説明
19	後期オリエンテーション
20	HR、SPI
21	HR、SPI
22	HR、SPI
23	HR、SPI
24	HR、SPI
25	HR、SPI
26	HR、マナー
27	HR、マナー
28	HR、マナー
29	HR、マナー
30	HR、マナー
31	HR、SPI
32	HR、SPI
33	HR、SPI
34	HR、SPI
35	HR、SPI
36	HR、SPI

**【成績評価方法】**

内容の理解度、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。理解度と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式で、単に知識を詰め込むのではなく、身の回りで目にするものや体験することを中心にクイズ形式で楽しみながら覚えていってもらっている。マナーも文字を読むのではなく、体を動かして身に付けてもらえるようにしている。  
担当教員は鉄道模型の会社でパッケージや出版物のデザイン、企画などいろいろな職種、現場での経験がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	メディアデザイン	川尻 純	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成力と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。

**【講義概要】**

前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	●カタログ
3	●カタログ
4	●カタログ
5	●カタログstep2
6	●カタログstep2
7	●カタログstep2
8	●ロゴマーク(Tシャツ展開)
9	●ロゴマーク(Tシャツ展開)
10	●製品①
11	●製品②
12	●製品③
13	●カタログstep3
14	●パッケージ①
15	●パッケージ②
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	●パッケージ③
21	●パッケージ④
22	●文字組(レイアウト)
23	●文字組(レイアウト)
24	●文字組(レイアウト)
25	卒業制作
26	卒業制作
27	卒業制作
28	卒業制作
29	卒業制作
30	卒業制作
31	卒業制作
32	卒業制作
33	卒業制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

表現することは伝えること、をコンセプトにプレゼンも含め実践的な能力を身に着けていく。  
担当教員は主に出版物のフリーグラフィックデザイナーとしての豊富な経験からより実践的なスキル有している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	CG制作	清 勝仁	216時間

**【授業の到達目標及びテーマ 講義概要】**

身に着けた技術を応用する、をテーマに、より価値ある卒業制作やポートフォリオ用3DCG作品制作(静止画、動画)を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

個々の制作に応じて講師が個別に相談しながら方針から決めていく。そのために必要な技術も同時に指導していく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
3	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
4	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
5	課題制作キャラクターモデリング、アニメーション
6	課題制作キャラクターモデリング、アニメーション
7	課題制作アニメーション、レンダリング
8	課題制作アニメーション、レンダリング
9	課題制作アニメーション
10	課題制作アニメーション
11	課題制作アニメーション
12	課題制作アニメーション
13	課題制作アニメーション
14	課題制作レンダリング
15	課題制作レンダリング
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	課題制作
21	課題制作
22	課題制作
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	課題制作
28	課題制作
29	課題制作
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で、AfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。またデッサンなどのスキルも身に着けることもこの実習では不可欠としている。

担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	アートワーク	竹内一朗	144時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

ブランディングやCIにおけるヴィジュアルクリエイティヴ実習とすることをテーマに、一貫したテーマのもと企画からデザイン制作までひとまとめにしてプロジェクトを創出、説得力あるポートフォリオ作成までを目標とする。

**【講義概要】**

個人で考えたりグループワークで行ったりしながらPhotoshopやIllustratorを使って課題を制作する。考え方の方法なども解説しながら進める。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ワークショップについて
3	アプリケーション実習/ブランドデザイン(個人実習)/テーマ設定
4	ブランドデザイン(個人実習)/コンセプトの立案
5	ブランドデザイン(個人実習)/コンセプトの立案/アイテムの決定
6	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
7	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
8	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
9	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
10	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
11	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
12	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
13	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
14	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
15	ブランドデザイン(個人実習)/課題提出
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	ブランドデザイン(グループ実習)/テーマの設定/ブレインストーミング
21	ブランドデザイン(グループ実習)/テーマの設定/ブレインストーミング
22	ブランドデザイン(グループ実習)/コンセプトの立案/アイテムの決定
23	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
24	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
25	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
26	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
27	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
28	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
29	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
30	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
31	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン
32	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン
33	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン/提出
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で視覚表現と企画立案の幅、深さを広げるために自由度を高くした設定の課題に取り組ませている。マーケティングや社会とのかかわり等に関する知識を学び作品の企画、立案に生かし、他実習での作品や身に着けたスキルも取り入れてそれを形にできるようにサポートする指導も行っている。ヒアリングやディスカッションも随時行い課題ごとの達成感を高く持てるようにしている。

担当教員は各種企業のロゴやキャラのデザインを担当しブランディングに携わるアートディレクターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	クリエイティブワーク	山本浩生	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

基礎から応用→専門的スキルへのレベルアップをテーマに、Illustratorならではの独創性、インパクトのある表現幅広いデジタル表現への展開を見据えた作品を作ることを目標とする。

**【講義概要】**

画材を使い、PCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	就活に向けて ポートフォリオなど
3	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
4	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
6	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」
7	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」
8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」
9	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)
10	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)
11	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)
12	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
13	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
14	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
15	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
21	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
24	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
27	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
30	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種
31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種
32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種
33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ5種
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でデジタル化を見据えてその表現をアナログで行う。画材を駆使していろいろな表現方法を試す。担当教員はヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	映像制作	清 勝仁	144時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

今まで各実習で制作してきた作品を組み合わせ映像を制作することをテーマに、AfterEffectsを使用し、自身のデモ映像を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

動画作成ソフトを使用し、2D/3D画像、実写の写真・動画・音楽を組み合わせオリジナル動画を作成する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	AfterEffects応用
3	AfterEffects応用
4	AfterEffects応用
5	AfterEffects応用
6	課題制作
7	課題制作
8	課題制作
9	課題制作
10	アニメーション練習
11	アニメーション練習
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション練習
21	アニメーション練習
22	アニメーション練習
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	課題制作
28	課題制作
29	課題制作
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。  
担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 CGクリエイターコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	映像表現Ⅱ	青木裕幸	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

1年次で習得した知識、経験を元に、さらに総合芸術としての映像メディアを常に解析することをテーマにそのセオリーや構造を理解した作品づくりを目標としている。

**【講義概要】**

映像サンプル(DVD)を鑑賞したり、映像制作の実際のテクニックを見せたり、感覚的に理論を身に着けるためにデッサンなどの実技を行う

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	映像論 1
3	映像論 2
4	映像論 3
5	映像論 4
6	応用ドローイング 変容空間 1
7	応用ドローイング 変容空間 2
8	応用ドローイング 変容空間 3
9	応用ドローイング 変容空間 4
10	映像表現史 1
11	映像表現史 2
12	映像表現史 3
13	映像表現史 4
14	応用ドローイング
15	応用ドローイング / ポートフォリオ添削
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	映像演出論 1
21	映像演出論 2
22	映像演出論 3
23	映像演出論 4
24	応用ドローイング クロッキー1
25	応用ドローイング クロッキー2
26	応用ドローイング 演出コンテ
27	映像演出演習1
28	映像演出演習2
29	映像演出演習3
30	映像演出論5
31	映像演出論6
32	映像演出論7
33	映像演出論8
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式、実習形式を内容によって適宜行い、総合芸術としての映像メディアに触れることによって、Web/CG制作にとっても有意義となるような内容を提供していく。  
担当教員は絵画(水彩画)、映像各種(ミュージシャンのMVやCM)、デザインの分野で活躍する総合メディアのクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科 大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	画像制作	小泉 みのり	108時間

#### 【授業の到達目標及びテーマ】

CGの基本概念を理解して、主にAdobe社ソフトを使いコンピューターグラフィックの基礎を学ぶことをテーマとし、ゼロから作るCGから写真画像を操作して作るCGまで学んで、近年の多様化メディアにも対応、1人で全行程を行い、コンピュータグラフィックスの可能性を理解していることがわかる作品制作を目標としている。

#### 【講義概要】

静止画の操作、合成、編集、ムービーまで制作する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	Adobeソフトの紹介、基本操作①
3	Photoshop基本操作②AfterEffects ワークフロー・操作画面
4	Photoshop写真加工、背景アニメーション①
5	Photoshop写真合成①②トランジション・キーフレーム
6	Photoshop写真合成②AfterEffects テキストアニメーション①
7	Photoshopロゴマーク作り、AfterEffects
8	Photoshopポストカード作り①AfterEffects
9	Photoshopポストカード作り② シェイプで地図作成・調整レイヤー色 RGBとCMYKの違い
10	Photoshop中間制作 CD/DVDジャケット制作
11	AfterEffects Illustrator(ベクトルデータ)
12	AfterEffects 3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法
13	AfterEffects カメラアニメーション・グラフエディタモード
14	AfterEffects 動画の編集・プロジェクトデータの読み込み・調整・レンダリング
15	AfterEffects レンダリング設定・出力モジュール設定・書き出し形式AE期末制作
16	課題制作まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	Premiere
21	Premiere編集基本
22	AfterEffe
23	AfterEffects テキストアニメーション 転送シーンのシュミレーション
24	AfterEffects シェイプ・マスクを利用したアニメーションの作成
25	AfterEffe
26	中間制作Photoshop スニーカーデザイン
27	AE お絵かきネオン ターゲットスコープから見た映像(トラッキング)
28	AE オブジェクト発光(CC LightRay) シルエットの中に映像(トラックマット)
29	AE 移動する光源の残像を残す
30	AE 隕石落下のシーン(パーティクル)
31	AfterEffects&Premiere連携
32	AE 自然現象の作成 DNAのようにらせん状に回転するテキスト
33	期末制作 英語教材ムービー(ABC Projects) 自由制作
34	期末制作 英語教材ムービー(ABC Projects) 自由制作
35	合評
36	合評

#### 【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出加地あと授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

#### 【授業の特徴・形式と教員紹介】

実習形式でコンピュータを使用し、他ソフトとの関連なども解説する。映像の最終調整の仕方を理解してもらう。前期は基本操作から静止画、ムービーと順を追って進めていく。後期は応用編とし、映画など作品がどのように作られているのかをシミュレーション。テキストの作成の基本を学ぶ。AEでは、3Dソフトと連携してテキスト以外にも パーティクルノ生成、光のエフェクトなども取り入れる。

担当教員はテレビ番組の現場で画像や動画の制作に携わり、現在は制作にとどまらず企画などもグローバルな分野で活躍している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	映像編集	清 勝仁	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

コンピュータグラフィックスの動画の可能性を追求するをテーマにショットフィルム(コマ送り動画)を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

動画作成ソフトを使用し、2D/3D画像、実写の写真・動画・音楽を組み合わせオリジナル動画を作成する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	AfterEffect基礎
3	素材の取り扱い AfterEffect基礎
4	文字素材の取り扱い
5	音楽素材との合成
6	課題制作
7	課題制作
8	課題制作
9	課題制作
10	アニメーション練習
11	アニメーション練習
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション練習
21	アニメーション練習
22	アニメーション練習
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	アニメーション練習
28	アニメーション練習
29	アニメーション練習
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でいろいろな素材を一つにまとめることで、より実際に使われている動画に近いものを作り完成度を高めることに努めている。

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。

担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	映像表現 I	青木裕幸	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

比較的新しい表現媒体である『映像メディア』に伴う表現に作り手の最も重要なイマジネーションが、ハード、ソフトの可能範囲に縛られてしまわないことをテーマに、映像メディアの成り立ち、セオリー等を解説し、映像芸術への興味、創作意欲を喚起させると同時に、創作に必要な観察力、洞察力と、それを実現させるための描写力向上をめざした実技教習を行い、メディアへの理解、表現にいたる発想の仕方、プリプロダクションにおける手法等の習得を目的としている。

**【講義概要】**

映像サンプルを鑑賞したり、感覚的に理論を身に着けるためにデッサンなどの実技を行う

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	映像言語 解説1
3	映像言語 解説2
4	映像言語 解説3
5	映像言語 解説4
6	基礎ドローイング 木炭による
7	映像言語 解説4
8	映像言語 解説5
9	基礎ドローイング グリッドデッサン1
10	基礎ドローイング グリッドデッサン2
11	映像論 解説1
12	映像論 解説2
13	映像論 解説3
14	基礎ドローイング 空間認識1
15	基礎ドローイング 空間認識2
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	映像表現の基礎知識 1
20	映像表現の基礎知識 2
21	映像表現の基礎知識 3
22	映像表現の基礎知識 4
23	映像表現の歴史1
24	映像表現の歴史2
25	映像表現の歴史3
26	イメージボード演習1
27	イメージボード演習2
28	映像表現の多様性について
29	映像と音楽の関係性
30	映像、空間と時間の理解
31	絵コンテ演習1
32	絵コンテ演習2
33	絵コンテ演習3
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式、実習形式を内容によって適宜行い、総合芸術としての映像メディアに触れることによって、Web/CG制作にとっても有意義となるような内容を提供していく。  
担当教員は絵画(水彩画)、映像各種(ミュージシャンのMVやCM)、デザインの分野で活躍する総合メディアのクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキル I	谷本昌彦	36時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

将来の就職試験対策として、一般教養を身に着けることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。

**【講義概要】**

一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身に着ける。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	社会常識について
3	HR、一般教養、個人面談
4	HR、一般教養、個人面談
5	HR、一般教養、個人面談
6	HR、マナー
7	HR、マナー
8	HR、一般教養
9	HR、一般教養
10	HR、一般教養
11	キャリアセンター説明
12	HR、マナー
13	HR、マナー
14	HR、マナー
15	就職に関する説明
16	HR、マナー
17	HR、マナー
18	HR、マナー
19	HR、マナー
20	HR、一般教養
21	HR、一般教養
22	HR、一般教養
23	HR、一般教養
24	HR、一般教養
25	HR、一般教養
26	HR、マナー
27	HR、マナー
28	HR、マナー
29	HR、マナー
30	HR、マナー
31	HR、SPI
32	HR、SPI
33	HR、SPI
34	HR、SPI
35	HR、SPI
36	HR、SPI

**【成績評価方法】**

内容の理解度、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。理解度と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式で、単に知識を詰め込むのではなく、身の回りで目にするものや体験することを中心にクイズ形式で楽しみながら覚えていってもらっている。マナーも文字を読むのではなく、体を動かして身に付けてもらえるようにしている。

担当教員は鉄道模型の会社でパッケージや出版物のデザイン、企画などいろいろな職種、現場での経験がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デザインワーク	山本浩生	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

ものづくり(平面から立体)の基本を課題を制作しながら学ぶ(アプローチからフィニッシュまで)ことをテーマに、センスあるものを必ず期限内に仕上げることを目標としている。

**【講義概要】**

画材を使いPCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	就活に向けて ポートフォリオなど
3	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
4	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真/手と卵
6	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」
7	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」
8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」
9	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)
10	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)
11	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)
12	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
13	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
14	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
15	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
16	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
17	作品まとめ
18	合評
19	合評
20	後期オリエンテーション
21	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
24	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
27	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
30	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種
32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種
33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でデジタル化を見据えてその表現をアナログで行う。画材を駆使していろいろな表現方法を試す。担当教員はヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	サウンド	早坂元博	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

CGや映像に付随する音楽についての概念とスキル(作曲)の基礎を身に着けることをテーマに、DTMソフトの使い方を覚えること、音つくりの現場で活躍できる人材の育成を目標としている。

**【講義概要】**

DTMのソフト(Cubase)を使い実際に入力しながら音楽や効果音を制作していく。音楽制作に必要な映像も鑑賞して制作に役立てる。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	音楽とは？
3	DTM～音楽制作の現場
4	音楽の種類
5	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
6	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
7	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
8	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
9	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
10	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
11	課題1(典型的なコード進行に添って作曲)
12	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
13	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
14	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
15	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	シンセサイザーとは？
21	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
22	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
23	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
24	課題2(音楽形式にのっとった作曲)
25	ポップス、ワールド・ミュージック
26	課題3(オリジナル作曲)
27	課題3(オリジナル作曲)
28	課題3(オリジナル作曲)
29	課題3(オリジナル作曲)
30	課題3(オリジナル作曲)
31	課題3(オリジナル作曲)
32	音楽の世界
33	音楽の世界
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式とし、単にデータを打ち込み、作成するのではなく、音楽性の高いものを完成させるために各種ジャンルを問わず音楽の広がりを実際に聴いて参考にしたり、出来上がった作品を実際に学生たちが聴いてみてその評価をするように進めている。  
担当教員はDTMの操作のみならず、音楽家としての側面を持っている。またより深い音楽の知識を有した人物である。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	CG実習	清 勝仁	216時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

3DCGの概念を理解し、モデリング、アニメーション、レンダリング基礎を習得をテーマに、3DCG静止画から動画の制作(静物モデリング、キャラクターモデリング、背景モデリング、レンダリング)を目標としている。

**【講義概要】**

それぞれのジャンルに必要なCGの技術(Maya、Photoshopなど)を一通り身に着けさらに応用するための練習。

授業計画及び学習内容

1	前期オリエンテーション
2	MAYA基礎
3	MAYAデータ管理MAYA基礎
4	モデリング練習
5	モデリング練習
6	モデリング練習
7	材質基礎ライティング、カメラワーク
8	材質基礎、背景に画像を貼り付けるレンダリング
9	モデリング練習
10	モデリング練習
11	モデリング練習
12	モデリング練習
13	物体に画像を貼り付けるポリゴンモデリング練習
14	物体に画像を貼り付けるポリゴンモデリング練習
15	レンダリング
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション
21	アニメーション
22	アニメーション
23	アニメーション
24	アニメーション
25	アニメーションレンダリング
26	アニメーションレンダリング
27	キャラクターモデリング
28	キャラクターモデリング
29	キャラクターモデリング
30	キャラクターモデリング
31	キャラクターモデリング
32	キャラクターモデリング
33	レンダリング合成
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え、同時に他実習で確実に習得できるように連携もしている。またデッサンなどのスキルも身に着けることもこの実習では不可欠としている。  
担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	CG実習Ⅱ	川尻 純	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

グラフィックツールの操作をマスターし表現することの楽しさ、考え方を学ぶことをテーマに各ツール、デザインセンスを身に着けることを目標とする

**【講義概要】**

各週ごとにひとつづつツールの使い方を説明、理解するための課題に取り組む。操作を覚えたら応用を行いアイデア、イメージをヴィジュアル化する。就職活動を見据えてポートフォリオの制作も随時行っていく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	●矩形ツールでイラスト作成① Illustrator基礎
3	●矩形ツールでイラスト作成② Illustrator基礎
4	●矩形ツールでイラスト作成③ →提出 Illustrator基礎
5	●国旗トレース① ペンツールの基礎
6	●国旗トレース② →提出 ペンツールの基礎
7	●ポストカード作成① テキスト入力の基礎
8	●ポストカード作成② テキスト入力の基礎
9	●ポストカード作成③ →提出 テキスト入力の基礎
10	●写真を使ったポストカードの作成① Photoshopの基礎
11	●写真を使ったポストカードの作成② Photoshopの基礎
12	●写真を使ったポストカードの作成③ Photoshopの基礎
13	●写真を使ったポストカードの作成④→提出 Photoshopの基礎
14	●STUDIO VOICE表紙作成①
15	●STUDIO VOICE表紙作成① →提出
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	●CDジャケット制作① 説明、ラフ案、鉛筆ラフスケッチ
21	●CDジャケット制作② アイデアスケッチ提案後PC操作
22	●CDジャケット制作③ PC操作
23	●CDジャケット制作④ PC操作
24	●CDジャケット制作⑤ PC操作→提出
25	●パターン
26	●パターン作成① →提出
27	●カレンダー(春夏秋冬)の作成①
28	●カレンダー(春夏秋冬)の作成②
29	●カレンダー(春夏秋冬)の作成③
30	●カレンダー(春夏秋冬)の作成④→提出
31	●ポートフォリオ制作 25シートのファイル帳にまとめる
32	●ポートフォリオ制作 ポートフォリオ・フォーマット作成
33	●ポートフォリオ制作 →提出
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合はする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で表現することは伝えること、をコンセプトにプレゼンも含め実践的な能力を身に着けていく。担当教員は出版物のグラフィックデザイナーとしての豊富な経験からより実践的なスキル有している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキルⅡ	谷本昌彦	36時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

将来の就職試験対策として、一般教養を身に着けることをテーマに、知識の習得と、面接対策として、また社会人として恥ずかしくないようにマナーの習得も目標としている。

**【講義概要】**

一般教養やマナーの勉強を問題集や実際の経験も交えて講義し、実際に動きなどによって体感しながら身に着ける。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	社会常識について
3	HR、一般教養、個人面談
4	HR、一般教養、個人面談
5	HR、一般教養、個人面談
6	HR、マナー
7	HR、マナー
8	HR、一般教養
9	HR、一般教養
10	HR、一般教養
11	キャリアセンター説明
12	HR、マナー
13	HR、マナー
14	HR、マナー
15	HR、マナー
16	HR、マナー
17	HR、マナー
18	就職に関する説明
19	後期オリエンテーション
20	HR、SPI
21	HR、SPI
22	HR、SPI
23	HR、SPI
24	HR、SPI
25	HR、SPI
26	HR、マナー
27	HR、マナー
28	HR、マナー
29	HR、マナー
30	HR、マナー
31	HR、SPI
32	HR、SPI
33	HR、SPI
34	HR、SPI
35	HR、SPI
36	HR、SPI

**【成績評価方法】**

内容の理解度、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。理解度と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式で、単に知識を詰め込むのではなく、身の回りで目にするものや体験することを中心にクイズ形式で楽しみながら覚えていってもらっている。マナーも文字を読むのではなく、体を動かして身に付けてもらえるようにしている。  
担当教員は鉄道模型の会社でパッケージや出版物のデザイン、企画などいろいろな職種、現場での経験がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	映像表現Ⅱ	青木裕幸	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

1年次で習得した知識、経験を元に、さらに総合芸術としての映像メディアを常に解析することをテーマに、そさせることで、より高次元の表現レベルに達するような創作意欲を喚起させる。

**【講義概要】**

映像サンプル(DVD)を鑑賞したり、映像制作の実際のテクニックを見せたり、感覚的に理論を身に着けるために

デッサンなどの実技を行う

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	映像論 1
3	映像論 2
4	映像論 3
5	映像論 4
6	応用ドローイング 変容空間 1
7	応用ドローイング 変容空間 2
8	応用ドローイング 変容空間 3
9	応用ドローイング 変容空間 4
10	映像表現史 1
11	映像表現史 2
12	映像表現史 3
13	映像表現史 4
14	応用ドローイング
15	応用ドローイング / ポートフォリオ添削
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	映像演出論 1
21	映像演出論 2
22	映像演出論 3
23	映像演出論 4
24	応用ドローイング クロッキー1
25	応用ドローイング クロッキー2
26	応用ドローイング 演出コンテ
27	映像演出演習1
28	映像演出演習2
29	映像演出演習3
30	映像演出論5
31	映像演出論6
32	映像演出論7
33	映像演出論8
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

座学形式、実習形式を内容によって適宜行い、総合芸術としての映像メディアに触れることによって、Web/CG制作にとっても有意義となるような内容を提供していく。

担当教員は絵画(水彩画)、映像各種(ミュージシャンのMVやCM)、デザインの分野で活躍する総合メディアのクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	映像制作	清 勝仁	144時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

今まで各実習で制作してきた作品を組み合わせ映像を制作することをテーマに、AfterEffectsを使用し、自身のデモ映像を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

動画作成ソフトを使用し、2D/3D画像、実写の写真・動画・音楽を組み合わせオリジナル動画を作成する

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	AfterEffects応用
3	AfterEffects応用
4	AfterEffects応用
5	AfterEffects応用
6	課題制作
7	課題制作
8	課題制作
9	課題制作
10	アニメーション練習
11	アニメーション練習
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	アニメーション練習
21	アニメーション練習
22	アニメーション練習
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	課題制作
28	課題制作
29	課題制作
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でAfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。  
担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	クリエイティブワーク	山本浩生	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

基礎から応用→専門的スキルへのレベルアップをテーマに、Illustratorならではの独創性、インパクトのある表現幅広いデジタル表現への展開を見据えた作品を作ることを目標とする。

**【講義概要】**

画材を使い、PCを使わないでイメージを形にする実習を連続して行う。必要な技術はその都度練習する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	就活に向けて ポートフォリオなど
3	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
4	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
5	①(A)ハイライト描法(B)手と写真／手と卵
6	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)4つの味覚「甘・酸・辛・苦」
7	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)5つの味覚「甘・酸・辛・苦」
8	②(A)4つの感情「嬉・怒・哀・驚」(B)6つの味覚「甘・酸・辛・苦」
9	③(A)連続する5つの画面(B)2コマの世界(うちわ)
10	③(A)連続する5つの画面(B)3コマの世界(うちわ)
11	③(A)連続する5つの画面(B)4コマの世界(うちわ)
12	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
13	(A)ジオラマ(B)ゆかいな自己紹介
14	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
15	(A)私のワッペン(B)キッズのためのトイレサイン
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
21	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
22	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
23	⑥(A)広告キャラクター(B)イメージキャラクター(C)ゲームキャラクター
24	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
25	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
26	⑦ポスター(A)動物・生き物(B)著名人・キャラクター(C)自由
27	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
28	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
29	⑧カード(A)トランプ(B)プリペイドカード
30	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ2種
31	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ3種
32	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ4種
33	⑨(A)雑誌の表紙「顔」を素材に(B)トップページ5種
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式でデジタル化を見据えてその表現をアナログで行う。画材を駆使していろいろな表現方法を試す。担当教員はヴィジュアルアートに関する造詣が深く、専門に関する著書がある。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	アートワーク	竹内一朗	144時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

ブランディングやCIにおけるヴィジュアルクリエイティヴ実習とすることをテーマに、一貫したテーマからデザイン制作までひとまとめにしてプロジェクトを創出、説得力あるポートフォリオ作成までを目標とする。

**【講義概要】**

個人で考えたりグループワークで行ったりしながらPhotoshopやIllustratorを使って課題を制作する。考え方の方法なども解説しながら進める。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ワークショップについて
3	アプリケーション実習/ブランドデザイン(個人実習)/テーマ設定
4	ブランドデザイン(個人実習)/コンセプトの立案
5	ブランドデザイン(個人実習)/コンセプトの立案/アイテムの決定
6	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
7	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
8	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム①
9	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
10	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
11	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム②
12	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
13	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
14	ブランドデザイン(個人実習)/アイテム③
15	ブランドデザイン(個人実習)/課題提出
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	ブランドデザイン(グループ実習)/テーマの設定/ブレインストーミング
21	ブランドデザイン(グループ実習)/テーマの設定/ブレインストーミング
22	ブランドデザイン(グループ実習)/コンセプトの立案/アイテムの決定
23	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
24	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
25	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
26	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
27	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
28	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
29	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
30	ブランドデザイン(グループ実習)/デザイン/制作実習
31	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン
32	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン
33	卒業制作展用制作、案内ツールのデザイン/提出
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で視覚表現と企画立案の自由度を高めた設定の課題に取り組ませている。マーケティングや社会とのかかわり等に関する作品の企画、立案に生かし、他実習での作品や身に着けたスキルも取り入れてそれを形にできるように指導も行っている。ヒアリングやディスカッションも行い課題ごとの達成感を高く持てるようにしている。担当教員は各種企業のロゴやキャラのデザインを担当しブランディングに携わるアートディレクターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	CG制作	清 勝仁	216時間

**【授業の到達目標及びテーマ 講義概要】**

身に着けた技術を応用する、をテーマに、より価値ある卒業制作やポートフォリオ用3DCG作品制作(静止画、動画)を完成させることを目標としている。

**【講義概要】**

個々の制作に応じて講師が個別に相談しながら方針から決めていく。そのために必要な技術も同時に指導していく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
3	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
4	課題制作キャラクターモデリング、キャラクターセットアップ
5	課題制作キャラクターモデリング、アニメーション
6	課題制作キャラクターモデリング、アニメーション
7	課題制作アニメーション、レンダリング
8	課題制作アニメーション、レンダリング
9	課題制作アニメーション
10	課題制作アニメーション
11	課題制作アニメーション
12	課題制作アニメーション
13	課題制作アニメーション
14	課題制作レンダリング
15	課題制作レンダリング
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	課題制作
21	課題制作
22	課題制作
23	課題制作
24	課題制作
25	課題制作
26	課題制作
27	課題制作
28	課題制作
29	課題制作
30	課題制作
31	課題制作
32	課題制作
33	課題制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

実習形式で、AfterEffectsの習得のためにPhotoshop、Illustrator等の2DCGのソフトの習得が必須と考え同時に、また他実習で確実に習得できるように連携もしている。またデッサンなどのスキルも身に着けることもこの実習では不可欠としている。

担当教員はNHKのドキュメンタリー番組などのメディアに登場するCG動画を数多く制作するクリエイターである。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	CGクリエイター科大学コース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	メディアデザイン	川尻 純	108時間

**【授業の到達目標及びテーマ】**

就職活動に向けてのポートフォリオ制作から始まり、ツールの基礎技術の習得から構成力と応用力を養うことをテーマにデザイナーだけでなく編集の仕事にもつける企画力を身に着けることを目標としている。

**【講義概要】**

前半は攻勢を中心としたデザイン、文字組も含めたデザインを後半は行い、出版物のレイアウトを実践的に学んでいく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	●カタログ
3	●カタログ
4	●カタログ
5	●カタログstep2
6	●カタログstep2
7	●カタログstep2
8	●ロゴマーク(Tシャツ展開)
9	●ロゴマーク(Tシャツ展開)
10	●製品①
11	●製品②
12	●製品③
13	●カタログstep3
14	●パッケージ①
15	●パッケージ②
16	作品まとめ
17	合評
18	合評
19	後期オリエンテーション
20	●パッケージ③
21	●パッケージ④
22	●文字組(レイアウト)
23	●文字組(レイアウト)
24	●文字組(レイアウト)
25	卒業制作
26	卒業制作
27	卒業制作
28	卒業制作
29	卒業制作
30	卒業制作
31	卒業制作
32	卒業制作
33	卒業制作
34	作品まとめ
35	合評
36	合評

**【成績評価方法】**

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を算出する。提出課題と授業態度の評価割合は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

**【授業の特徴・形式と教員紹介】**

表現することは伝えること、をコンセプトにプレゼンも含め実践的な能力を身に着けていく。  
担当教員は主に出版物のフリーグラフィックデザイナーとしての豊富な経験からより実践的なスキル有している。