

科目名称	学科入門セミナー (I)		授業コード	10419982	
担当教員	本橋 秀之	武田 峻彦、金子 照之、吉本 拓二、日高 晋作、吉田 雅則、永吉 宏行、金箱 淳一、鶴岡 慧子、沼田 浩一			
単位数	1	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	22 I 生および編転入生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	①大学や大学生活に適応し、不安を解消する。 ②大学で必要な最低限の学習スキル、著作権や法律など、社会的な知識・スキルを獲得する。 ③大学生としての自覚を持ち、学生同士の交流を深め、4年間の学業のための友人関係を構築することができる。
授業計画の概要	大学生活への入門の役割を果たす。様々な専門性を持つ映像表現学科教員と新入生がお互いにコミュニケーションを図り、来るべき4年間の大学生活に関する指針を発見するプログラムである。新入生諸君が円滑に大学生活に適応し、有意義な学生生活を送るためのきっかけとなることを目的としている。
授業計画	<学科プログラム> (事前学修1コマ、学外演習1日の集中授業で実施) ・オリエンテーション ・グループ別の課外活動 ・レポートの作成と提出
実務経験のある教員	
授業時間外学習	『KUDUCAMPUSGUIDE』・『教員プロフィール』を読んでおくこと
評価方法	レポートにより総合評価する。
指導方法	
使用テキスト	各コースからの課題テキスト
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	学科プログラムに関する詳細な日時、場所、課題内容は、学科オリエンテーションにて発表。 ※再履修不可科目

科目名称	コンピュータ応用演習		授業コード	20005043	
担当教員	杉本 真理子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	Illustrator でのレイアウトデザインの基礎が習得できる。レイアウトに必要な画像について Photoshop の基本的な技術を身につける。クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作に応用できる。印刷、入稿に対応できるデータを作成できる。
授業計画の概要	この授業は「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的に入稿に対応できるデザインデータを作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映させられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み、課題を通してレイアウトデザインへの理解を深める。「コンピュータ基礎実習」の内容を理解していることが必要である。 #技術/技法 #デジタル知識
授業計画	1：授業内容の説明・Illustrator の復習・小テスト（履修制限する場合の基準となる） 2：Illustrator 基礎復習／図形ツールを使用したシンプルな図案の制作及びトレース 3：Illustrator の基礎・文字／文字の基礎知識を理解する。練習課題を通じて知識を習得する。（練習課題） 4：Photoshop の基礎・画像合成／練習課題で画像の基礎を理解し、応用課題で各自イメージに近い作品に近づける技術を習得する。 5：文字とレイアウトの基礎／練習課題でレイアウトの基礎を身につける。 6：文字とレイアウトの応用／ターゲット層を決めて、各自でレイアウトすることにより、Illustrator の高度な技術を習得し、レイアウトのルールを理解する。 7：Illustrator+Photoshop／模様を用いたグラフィック制作・パッケージデザインへ展開し、作品の広げ方を習得する。 8：Illustrator+Photoshop／手書き要素を用いたグラフィック制作・モックアップ技術で、実際の商品に見立てるような表現を身につける。 9：レイアウトの基礎／画像を用いたレイアウトの制作。カットまで行うことにより、仕上がりを意識し、印刷に必要なルールを身に付ける。 10：レイアウトの実践／規格に添ったデザイン・レイアウトを行う課題により、リアルな商品を作成する事を意識する。 11：レイアウトの実践／添削ののち、ブラッシュアップすることにより、より理解を深める。 12：レイアウト実践の応用／組版とは（画像と文字のレイアウト）リーフレット制作／内容の確認と制作準備 13：レイアウト実践の応用／組版とは（画像と文字のレイアウト）リーフレット制作／仕上げと修正 14：レイアウト実践の展開／紙面設計とは（雑誌や本のページを制作する）内容の確認と制作準備 15：レイアウト実践の展開／紙面設計とは（雑誌や本のページを制作する）仕上げと修正
実務経験のある教員	杉本真理子：パッケージメーカーのデザイン・企画部門での経験を生かし、入稿用データ、レイアウトデザインの基本的な知識と技術について指導する。
授業時間外学習	コンピュータ基礎実習の内容（Illustrator と Photoshop の基本操作）を理解しておくこと。前週に次回の内容をアナウンスするので、身近な商品（パッケージやポスターなど）について、よく観察しておくこと。授業後は、改善点を自分なりに考え、次週より生かせるように復習しておくこと。
評価方法	授業内に習得するべきルールや注意点を理解しているかどうか、提出課題で判断し、評価する。入稿のルールについては毎回の授業で説明するので、最終課題でなお理解できていない場合は減点の対象となる。練習課題 30%＋応用課題 70%で評価する。作品に未提出があると、その作品分は評価対象外となる。
指導方法	初回授業・小テストの結果については、掲示などで連絡するので自分で注意しておくこと。授業内の課題に関しては、講評・添削して返却する。データは各自で保存し、各自でブラッシュアップしてポートフォリオなどに備えておくこと。遅刻や欠席した場合は、配布データを元に各自で理解しておくこと。
使用テキスト	授業内容に沿ったデータ及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	実際に授業では使用しないが、「コンピュータ基礎実習」で参考テキストとされているものとして 『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	各自で課題、提出物は USB メモリに保存しておくか、Cloud に保存しておくこと。配布プリントを各自でプリントアウトし、クリアファイルなどに保存して、見直しができるように管理しておくこと。欠席した場合は、次の授業までに配布データをよく読んで、理解しておくこと。カッターが必要な場合は前週に連絡するので、各自で用意すること。
実習費	
その他	「コンピュータ基礎実習」の履修を終え、内容を十分に理解できていること。または同等の知識があることが履修条件である。初回授業でテストを行うので、履修希望者は必ず初回の授業に出席すること。試験を受けていない場合、コンピュータの台数の都合で履修できない場合がある。 教員免許の取得要件となっている「まんが表現学科および映像表現学科の教職課程履修生」については優先するが、この場合も初回の試験は必ず受けること。

科目名称	コンピュータゲーム (CG) 史		授業コード	20060080	
担当教員	徳岡 正肇				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面とリアルタイム） 原則的に対面だが、ゲスト講師による講義のみ遠隔になることがある
使用するアプリ等	Teams を使用する予定（ゲスト講師の都合により変更されることがあり得る）
履修制限等	50 名
授業の目的と到達目標（学習成果）	複合的なエンターテインメントとして巨大産業へと発展したゲーム産業の歴史を学ぶことで、ゲーム産業が直面してきた課題・挑戦・成功と失敗を知るとともに、ゲーム体験を個々人の創作に対して利用するための基礎的な知見を身につける
授業計画の概要	<p>2015 年の段階で、世界のコンピュータゲームの市場規模は音楽と映画を合算したよりも大きな規模を有する、世界屈指のエンターテインメント産業へと成長した。ゲームが展開されるプラットフォームも、PC や家庭用ゲーム機のみならず、それらとは文字通り桁が違う（年間 10 億台以上）出荷数を誇るスマートフォンが強力な地位を占めるに至った。</p> <p>このようにコンピュータゲームはあまりにも巨大化しすぎたがゆえに、その全貌を捉えることが難しくなっている。結果、自分が体験したゲームについて、適切に踏まえて言語化する難易度も急激に上昇してしまった（事実、「こんなものは本当のゲームではない」といった類いの粗雑な言論は、ネットを見ればいくらでも見つかる）。</p> <p>本講義では、日本のゲーム産業の歴史を解説した「日本デジタルゲーム産業史」（小山友介・人文書院）を軸とする。これに、担当教員がこれまで世界のゲーム産業に対する取材を重ねるなかで得られた情報を加味することで、産業としてのゲームがどのような歴史を歩んできて、いまどのような状態にあるのかを概説する。</p> <p>また同時に、ゲームを評価・分析するためのフレームワークも実習という形で紹介する。</p> <p>最終的にはこれらを通じ、自分のゲーム体験をどのようにして自分の創作に活用すれば良いのかという点についても、理解の一端が得られることを目標とする。</p> <p>なおコンピュータゲームを実際にプレイしたことがあるか否かは問わないが、最低でもスマートフォンなどでゲームを遊んだ経験があるほうが講義は理解しやすい。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：コンピュータゲームの現在 2：産業史としてのコンピュータゲーム史・アメリカと日本における黎明期 3：演習／「ゲームを作る・評価する」ためのフレームワーク 4：日本の PC ゲームの歴史（1）／PC98 時代まで 5：日本の PC ゲームの歴史（2）／Windows 時代 6：日本の家庭用ゲーム機の歴史 7：日本のアーケードゲームの歴史 8：モバイルゲームの登場と発展（1）／携帯ゲームと携帯電話のゲーム 9：モバイルゲームの登場と発展（2）／携帯電話のゲームの現在 10：アナログゲームとコンピュータゲーム 11：国際化するコンピュータゲーム 12：多様化するコンピュータゲーム（1）／インディゲーム 13：多様化するコンピュータゲーム（2）／シリアスゲーム・サブスクリプションモデル等 14：コンピュータゲームの最前線／日本人クリエイターに聞く 15：未来のコンピュータゲーム <p>ゲスト講師のスケジュールにより、講義の順番が前後することがあり得る</p>
実務経験のある教員	徳岡正肇：ゲームジャーナリスト・ゲームシナリオライター。海外・国内を問わず、ゲーム開発者向け技術カンファレンスでの登壇多数。技術・産業としてのゲームに取り組む。
授業時間外学習	必要に応じて基礎的な知識となる資料を事前に配布するので、必ず読んでおくこと。場合によっては動画を伴うことがある。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 期末レポート（55%）及び、講義中のレポート（3%×15） ・ 期末レポートは、あるゲーム動画についての短い批評を書くという形式で行う ・ 講義中のレポートは随時提出とする
指導方法	<p>講義中のレポートでは、講義内容に対する質問も受け付ける。質問に対してはその質問内容と回答を、受講者全員に対して配信する。</p> <p>期末レポートは講評をつけ、各人に返却する。</p>
使用テキスト	適宜配布

参考テキスト・URL	<p>・小山祐介、「日本デジタルゲーム産業史 増補改訂版」、人文書院、2020 青色の表紙（2016年版）は増補改訂版ではないので注意すること 緑色の表紙が増補改訂版となる 必須ではないが、手元にあると講義の理解を大いに促進する またゲームに学術的な興味のある学生であれば、必携の書でもある</p> <p>・徳岡正肇ほか、「ゲームの今」、ソフトバンククリエイティブ、2015</p>
各自準備物	<p>Youtube 動画を閲覧できる環境を用意しておくこと 学内の PC を使っても構わない</p>
実習費	
その他	<p>講演・講義において、質疑応答は極めて重要な意味を持ちます。些細な疑問であっても、その疑問は受講者（および登壇者）全員にとって有用な知見となり得ます。一方で、「疑問に思ったことを登壇者に個人的に質問しに行き、登壇者から個人的に回答を聞く」という行為は、「知のフリーライド」と呼ぶべき行為です（日本における講演・講義では頻繁に見かけますが）。疑問も知見であれば、回答も知見なのですから、それは受講者全員が共有すべきものです。自分は、学問とは知を共有することこそがその基盤にあり、また最も価値あることだと信じます。受講者の皆様にも積極的な質問を期待しますし、講義時間の都合で質問を受ける余裕がない場合は、各回のレポートで質問を投げてください。</p>

科目名称	VFX 映像基礎概論演習	授業コード	20060131		
担当教員	鹿角 剛				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生（映画コース）限定。「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画創作の基礎を堅めるため、ビジュアルエフェクトアプリケーションである「AfterEffects」の実践的な使用方法を習得し、コンピュータソフト作業力を高め、映像表現の視野を広げることを目的とする。
授業計画の概要	映画等で使われる VFX（ビジュアルエフェクト）映像は、現実には起こりえないような現象を時には「リアル」に、時には「デフォルメ」され観客に提供される。この表現を効率よく実現する方法は、撮影での工夫や仕上げでの技術である。授業では映像を観察・分析する技術、撮影での構成技術、映像仕上げでの再構成技術の映像理論を、VFX 映像制作の実践を通して学ぶ。
授業計画	1：AfterEffect の操作：実践的な操作方法 2：AfterEffect の操作：データの読み込み、レイヤーの操作 3：AfterEffect の操作：エフェクトの適用、データ書き出し 4：AfterEffect の操作：マズルフラッシュの合成 5：AfterEffect の操作：弾道、弾着の合成 6：AfterEffect の操作：光の合成、インパクトの付け方 7：AfterEffect の操作：モニター合成 8：AfterEffect の操作：2Dトラッキング1 9：AfterEffect の操作：スマホ画面の合成 10：AfterEffect の操作：3Dトラッキング 11：AfterEffect の操作：キーイング 12：AfterEffect の操作：マスクワーク 13：AfterEffect の操作：波動エフェクトの作り方 14：AfterEffect の操作：テキストアニメーション 15：AfterEffect の操作：エクスペリションの設定方法
実務経験のある教員	
授業時間外学習	デジタル合成ソフト After Effects の基本操作 映画制作、撮影、編集に関する基礎知識および実践技術
評価方法	実習の理解について課題提出の成果に基づき判断をする。
指導方法	
使用テキスト	『Adobe After Effects トレーニングブック』（ボーンデジタル）
参考テキスト・URL	
各自準備物	『Adobe After Effects トレーニングブック』、ポータブル HDD（容量 250GB 以上）
実習費	
その他	デジタル合成ソフト After Effects を毎回使用する。 演習機材の関係で受講人数は制限がある。 無断欠席が無断遅刻が 2 回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	サウンドデザイン基礎演習			授業コード	20060161
担当教員	折野 正樹				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生（映画コース）に限る。「その他」参照。
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画・映像作品で重要なサウンドデザイン。本授業では主に広いダイナミックレンジを持つ映画音響のワークフローを交えて、実践的な音響技術の習得を目標とする。
授業計画の概要	基本的な音響に関する知識や技術への理解を深め、自ら映像作品の音響編集を完成させられるよう、最新の機材とソフトを用いて学んでいく。
授業計画	1：サウンドデザイン概要 2：デジタル音響基礎 3：録音基礎技術① フィールドレコーディング 4：デジタル音響編集基礎① 5：デジタル音響編集基礎② 6：録音基礎技術③ 同時録音 7：録音基礎技術④ 環境音 8：録音基礎技術⑤ フォーリー 9：デジタル音響編集基礎② 10：録音基礎技術⑥ アフターレコーディング 11：デジタル音響編集基礎③ 12：デジタル音響編集基礎④ 13：課題制作導入 14：課題制作発展 15：課題制作仕上げ
実務経験のある教員	劇場公開用映画をはじめ、Web ムービーやライブ映像など様々な映像作品において現場録音・音響編集・楽曲制作などの実務経験がある。その経験を活かして、広い視野でより実践的な技術について指導を行う。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	実習態度、課題の提出、及びそのプレゼンテーションによる総合評価とする。
指導方法	授業時に成果物を検証し、評価と意見をjする。また、必要に応じて個別対応も行う。
使用テキスト	課題ごとに指示する。
参考テキスト・URL	適時指示する。
各自準備物	モニター用ヘッドフォン（音楽用ヘッドフォン不可）、個人用 SSD またはハードディスク
実習費	
その他	専門機材を使用するため、履修制限あり。 毎回予習・復習を行うこと。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	写真史・映画史		授業コード	20060100	
担当教員	安部 孝典				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル、Microsoft Teams、Microsoft OneDrive
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	写真と映画の発展の歴史を概観し、視覚芸術におけるそれらの位置付けを理解することを目的とする。 写真史・映画史を語る上で外せないキーワードがおおまかに説明でき、その表現形式に対する知識から得た着想を自らの創作に還元できるようになることが到達目標である。
授業計画の概要	写真史・映画史の主要なトピックを時代順に追いながら、多様な作家や作品に触れ、芸術と写真、芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的意義を簡潔に解説する。 講義形式で行うが、毎回コメントシートで感想や質問を受け付け、次回授業時に応答することで受講生との対話を図る。 #リテラシー #資料分析
授業計画	1：虚構と現実、嘘と詩 2：写真の誕生／ニエプス、ダゲール、タルボット 3：湿板写真と乾板写真、ガラス板への定着 4：イーストマンの写真フィルム、映画の方へ 5：さまざまな写真表現、あなたならどう撮る 6：映画の黎明／エジソン、リュミエール、メリエス 7：ハリウッド始動、見世物から芸術へ 8：サイレント期の映画理論、フォトジェニーとモンタージュ 9：アヴァンギャルド、破壊と再生 10：トーキーの発展、ジャンルの強化 11：ネオレアリズモ、瓦礫の中で 12：ヌーヴェル・ヴァーグ、波及する新しさ 13：アメリカン・ニュー・シネマ、放浪と暴力 14：シネコンとミニシアター、芸術としての娯楽 15：現代映画のすすめ、僕らが映画を見る理由
実務経験のある教員	
授業時間外学習	講義で扱った作品をできるだけ多く鑑賞し、その見解を他人と議論すること。
評価方法	期末レポート 70%、毎回の授業のコメントシート 30% また、出席が 10 回未満の場合は E 評価とする。
指導方法	毎回のコメントシートの内容は、次回授業時に応答する。 期末レポートの採点結果については、個別に対応する。
使用テキスト	適宜、レジユメを配布する。
参考テキスト・URL	飯沢耕太郎『カラー版 世界写真史』美術出版社、2004 年。 是松忍『写真の歴史に学ぶ 未来への物語』講談社エディトリアル、2017 年。 大和田良『写真を紡ぐキーワード 123—写真史から学ぶ撮影表現』インプレス、2019 年。 アンドレア・グローネマイヤー『ワールド・シネマ・ヒストリー』晃洋書房、2004 年。 出口丈人『映画映像史 ムーヴィング・イメージの軌跡』小学館、2004 年。 北野圭介『ハリウッド 100 年史講義 夢の工場から夢の王国へ』平凡社新書、2001 年。 中条省平『フランス映画史の誘惑』集英社新書
各自準備物	
実習費	
その他	映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。

科目名称	デジタル映像応用演習			授業コード	20060212
担当教員	武田 峻彦				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生（映画コース）限定。その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] これまで身に付けてきた映画・映像創作の基礎力を積み重ねてきた学習、技術習得成果を活かし、卒業制作や自身の卒業後の将来像の志望に合わせて技術的な面についての応用を創造する。 より高度な技術と知識の修得と同時に、これまでの弱点克服として、自身での企画の立案、撮影、編集、上映（プレゼンテーション）までを学ぶ。</p> <p>[到達目標] 映画・映像表現に不可欠となり、日々進化するデジタル技術をより理解する為、受講により最新デジタル映像を企画、制作できる基本的なノウハウと、その応用技術を修得、コンピュータソフト作業力を強化し、クオリティと具体性を高め自身の成果物に仕上げる能力を身につける。</p>
授業計画の概要	デジタル映像が多数公開され、様々な形式の映像の需要が高まる現状を受け、クリエイターと技術者を養成することを目的とし、映画・映像の基礎知識の復習、および映像の撮影とポストプロダクションの技術的な応用までを学ぶ。
授業計画	1：映画・映像の基礎知識の復習 2：デジタル映像の特性を活かした企画の立案 3：デジタルシネマカメラの基礎知識 4：カメラ設定、シーンの作り方、プレビューの方法 5：制作上のポイント、プリプロダクションと撮影時の留意点 6：デジタルシネマカメラによる撮影基礎 7：絵画と視覚の遠近法、デジタル撮影での各種レンズ、構図等 8：撮影と上映の実習、様々な撮影方法 9：デジタル撮影におけるライティング 10：奥行きを出すライティングとポストプロによる補助 11：最新デジタル技術映像のサンプル、資料の試写 12：オフラインから VFX・音響へのポストプロダクションワークフロー、グレーディング制作環境の作り方 13：パレ消しや接地の調整、パースの合わせ方、レイヤーの組み方 14：実際の作品のメイキングを参考にしたデジタル映像制作について 15：デジタル映像の特性を活かした企画と演出、成果物の発表および講評
実務経験のある教員	映像制作会社での Web ムービー、VP 等の映像制作、商業映画の編集等の実務経験がある。その経験を生かして、より実践的に企画から撮影、仕上げから上映や公開までの幅広い視野の映像作品創作への教育ができる（武田峻彦）。
授業時間外学習	映画に限らず映像に関する制作、撮影、編集に関する基礎知識および実践技術。最新技術に対するアンテナを張り、自身の制作にフィードバックする。
評価方法	デジタル映像の①作品企画と、②制作・③撮影・④ポストプロダクションに関するレポートおよび成果物の提出を、講義の進行に伴って求め、①から④を 25 点で評価し、100 点を満点とする合算方式で評価する。
指導方法	提出課題については、授業時に全体的な検証と意見、時に個別な任意検証と意見をする。
使用テキスト	適時指示する。
参考テキスト・URL	DaVinci Resolve カラーグレーディング BOOK（玄光社）
各自準備物	外部メディア（HDD や SSD、容量 1TB 以上）またムービーカメラ、三脚の他、映画専用機材を扱うので、作業がしやすく汚れても良いコーディネートで受講する事。アクセサリやつけ爪等、作業の邪魔になるものは外す事
実習費	
その他	毎回予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限あり。無断欠席が無断遅刻が 2 回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	ジェネレーティブアート基礎		授業コード	20061080	
担当教員	金子 照之				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択 / 選択必修 (2020・2021年度生)
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p>授業の目的 アルゴリズム的に生成・合成・構築されるジェネレーティブアートの基礎を身につける。単純な数式から生まれる複雑な形を描画するためのプログラム技術を習得し、新たなアルゴリズムを考案して、独自パターンを描画を目指す。</p> <p>到達目標 ・アルゴリズム的な手法による造形ができるようになる。</p>
授業計画の概要	CG (コンピュータグラフィックス) は具象的な描画だけではなく、抽象的な描画にも使える。本講義では、数式によって生成される膨大な量のデータを可視化するジェネレーティブアートの基礎について学んでいく。短いプログラムによる数理的CGの描画を通して、情報の可視化技術についての理論、アルゴリズムとプログラミング、感性的なデザイン要素に関する理解を深める。
授業計画	1: 基礎知識: 色、座標系、ピクセルの描画 2: 媒介変数曲線: リサーチ曲線などの描画 3: 陰関数曲線: 曲線群をきれいに表示するための工夫 4: スプライン曲線: より自由度の高い曲線の描画 5: 関数曲面: 高さによって塗り分けた地図のような表現 6: でたらめ描画: 乱数を使った描画 7: セルオートマトン: 単純な規則から生じるパターン 8: IFS: アフィン変換による自己相似図形 9: カオス図形: 単純な再帰的関数で構成される奇妙な図形 10: フラクタル図形: 非線形関数による図形 11: フィルター設計: 画像処理シミュレーション 12: 新しいパターンの創造 (自然の観察、パターンの探求) 13: 新しいパターンの創造 (アルゴリズム考察) 14: 新しいパターンの創造 (プログラミング) 15: 合評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	ホームページで色々検索して、数式やアルゴリズムを知ること。
評価方法	ほぼ毎回出される課題 (80%)、授業に対する取組姿勢 (20%) によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	動的ウェブ演習 I			授業コード	10061050
担当教員	金子 照之				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択 / 選択必修 (2020・2021年度 生)
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p>授業の目的 ウェブの三大基礎技術を使った動的表現に関する基礎技術を身につける。</p> <p>到達目標 <ul style="list-style-type: none"> ウェブ上での動的表現ができる。 CSS5 による装飾方法が解る。 JavaScript によるプログラミングの基礎が解る。 </p>
授業計画の概要	ウェブの三大基礎技術 (HTML5、CSS3、JavaScript) によるホームページの動的表現について理解する。3つの課題を通して、映画でもなく、アニメでもなく、CG でもない、ウェブならではの動的表現、ユーザインタフェースを考慮した表現を学んでいく。jQuery などのライブラリも活用する。
授業計画	1 : ホームページの仕組み (HTML5、CSS3、JavaScript) 2 : JavaScript の練習 3 : 課題1「デジタルマップ作り」(サンプル練習) 4 : 素材収集、パーツ作り、コーディング 5 : トランジションを付ける 6 : ブラッシュアップ 7 : 課題2「スライドショー作り」(サンプル練習) 8 : 素材収集、パーツ作り、コーディング 9 : トランジションを付ける 10 : ブラッシュアップ 11 : 課題3「時計作り」(サンプル練習) 12 : 素材収集、パーツ作り、コーディング 13 : 正字の仕掛け追加 14 : ブラッシュアップ 15 : 合評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	世界のホームページを色々見て、傾向を知り、自分のデザインの知識を増やすこと。
評価方法	3つの課題の出来具合 (80%)、授業に対する取組姿勢 (20%) によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	動的ウェブ演習Ⅱ			授業コード	20061060
担当教員	金子 照之				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>授業の目的 JavaScript による動的表現に関するプログラミング技術を身につけて、新たな表現を目指す。</p> <p>到達目標 ・ウェブの三大基礎技術を使った応用表現ができる。 ・ canvas を使った表現ができる。</p>
授業計画の概要	ウェブ上での動的な仕掛けを実現する JavaScript について深く学ぶ。簡単なプログラミングから始め、変数、関数、オブジェクトなどの基本概念を習得し、HTML5 の canvas を使った動的表現、イベントハンドラ等と組み合わせた仕掛けを設計する。
授業計画	<p>1：JavaScript の概説 2：変数、配列、演算子、関数、条件分岐 3：乱数、時間関数 4：canvas での動的描画（無限に湧き出る円） 5：canvas での動的描画（動きリサージュ曲線） 6：canvas での動的描画（波紋） 7：canvas での動的描画（轟く自由曲線） 8：衝突判定（弾ける粒子群） 9：サウンド制御（ScalableVectorGraphics と音の連動） 10：powerofthen のような動画表現 11：ビデオプレイヤー作り 12：自由制作（テーマ決定、素材作り） 13：自由制作（コーティング） 14：自由制作（総仕上げ） 15：合評</p>
実務経験のある教員	
授業時間外学習	世界のホームページを色々見て、傾向を知り、自分のデザインの知識を増やすこと。
評価方法	自由制作の出来具合（80%）、授業に対する取組姿勢（20%）によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	Linux 演習		授業コード	10061072	
担当教員	金子 照之				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	カリキュラムにより異なります。	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p>授業の目的 Linux について理解し、基本的なコマンド操作を体験し、シェルスクリプトを書いて様々な自動処理をする。</p> <p>到達目標 ・ Linux の基本的操作ができる。 ・ 簡素なシェルスクリプトを書ける。</p>
授業計画の概要	海外の最先端 CG 業界で広く使われている UNIX 系 OS の基礎を学ぶ。基本的なコマンドから始め、シェルスクリプトを書いて、変数、関数、ファイル操作などの基本概念を習得していく。
授業計画	1: Linux の基礎概念 2: 基本的コマンド 3: 様々なコマンド 4: ファイル操作 5: 対話的シェル 6: リダイレクト、パイプ 7: フィルタ操作 8: 正規表現、パターン処理 9: シェルスクリプトの基本 10: 変数、配列、演算、制御構造 11: シェル関数 12: シェルスクリプト実例 (ファイル名一括変換など) 13: シェルスクリプト実例 (アスキーアートなど) 14: オリジナルシェルスクリプトの作成 15: 合評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	図書館等で Linux 系 OS の書籍に目を通しておく。
評価方法	課題の出来具合 (80%)、授業に対する取組姿勢 (20%) によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	デジタルコンテンツ総合演習 I			授業コード	10180161
担当教員	金子 照之				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p>授業の目的 Pythonの基礎を修得する。動画を使ったコンテンツ表現技術を修得する。</p> <p>到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Pythonの基礎を知る。 ・ 映像を使った動的表現ができる。
授業計画の概要	前半はPythonの基礎を学び、プロシージャルなCGを描画していく。後半は動的表現技法の更なる可能性を探る。音や動画要素をインタラクティブに操作して、新たな動的表現を目指す。
授業計画	<p>1：Python概説</p> <p>2：データ型、関数、メソッド</p> <p>3：条件分岐と繰り返し</p> <p>4：ファイル入出力</p> <p>5：プロシージャルなCG</p> <p>6：ペンフォードの法則の画像表現</p> <p>7：タートルグラフィックス</p> <p>8：プログラミング自由課題</p> <p>9：音と動画の操作</p> <p>10：ビデオスクラッチの制作（計画立案）</p> <p>11：ビデオスクラッチの制作（撮影、素材収集）</p> <p>12：ビデオスクラッチの制作（コーディングなど）</p> <p>13：ビデオスクラッチの制作（新たな表現の追加）</p> <p>14：ブラッシュアップ</p> <p>15：合評</p>
実務経験のある教員	
授業時間外学習	世界のホームページを色々見て、傾向を知り、自分のデザインの知識を増やしましょう。
評価方法	自由制作の出来具合（80%）、授業に対する取組姿勢（20%）によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ			授業コード	20080171
担当教員	金子 照之				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>授業の目的 緻密な情報デザイン、ユニークなユーザインターフェース、新たな動的表現に関する技術を修得する。</p> <p>到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な動画埋め込みができるようになる。 ・ 各種ライブラリーを活用できるようになる。
授業計画の概要	ウェブ上での新たな動的表現を目指した制作をする。様々な JavaScript ライブラリーを活用して、ビデオアートの作品やインタラクティブ性のある作品を作る。卒業制作に向けた試作を積み重ねていく。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：モーショングラフィックスの基礎 2：素材集め、大まかな設定 3：コーディング、動作確認 4：イベントハンドラーの活用 5：動画埋め込み表現 6：ブラッシュアップ 7：ビデオコラージュの制作 8：ビデオスクラッチの制作 9：各自のテーマ探求 10：自由制作（素材集めなど） 11：自由制作（コーディングなど） 12：自由制作（ブラッシュアップ） 13：UI の改良 14：最終仕上げ 15：合評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	世界のホームページを色々見て、傾向を知り、自分のデザインの知識を増やすこと。
評価方法	自由制作の出来具合（80%）、授業に対する取組姿勢（20%）によって評価する。
指導方法	課題の解説や提出に講義専用ホームページを活用し、相互参照できるようにしている。
使用テキスト	適宜、プリントを配付
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	CG 表現演習	授業コード	20060262		
担当教員	吉田 雅則				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	実験制作により各自の目的に応じたスキルを獲得し、ゆるぎない信念を持って卒業制作に臨むことができる。
授業計画の概要	3DCG には多様な可能性があり、目的によって求められるスキルも異なる。これに対応するため、個別対応に重点を置く。3DCG 以外の表現にも広く対応する。
授業計画	1: ガイダンス 2: ゼミ制作の方向性についてプレゼンテーション:1 発表準備 3: ゼミ制作の方向性についてプレゼンテーション:2 発表及びディスカッション 4: ゼミ制作/企画検討ディスカッション 5: ゼミ制作/企画検討についてフィードバックを行う 6: プリビジュアライゼーション:1 7: プリビジュアライゼーション:2 8: ゼミ制作進捗報告とフィードバック:前半 1 9: ゼミ制作進捗報告とフィードバック:前半 2 10: ゼミ制作進捗報告とフィードバック:これまでの制作手法を俯瞰的検討する 11: 中間報告/これまでの方向性の確認 12: ゼミ制作進捗報告とフィードバック:後半 1・今後の制作手法の確立 13: ゼミ制作進捗報告とフィードバック:後半 2 14: ゼミ制作最終報告に向けてのまとめ・発表準備 15: ゼミ制作の最終報告:卒業制作に向けての指針を定める
実務経験のある教員	3DCG クリエイター/現代美術作家としての実務経験を有する。
授業時間外学習	これまでの成果を振り返り、卒業制作の方向性を暫定的であっても定めること。
評価方法	取り組みの姿勢を 50%、最終的な成果物を 50%として評価する。成果物がない場合、特別な理由なく出席が 12 回未満の場合、E 評価とする。
指導方法	授業中常に対応する。
使用テキスト	個別指導に重点を置くため、存在しない。
参考テキスト・URL	自主性に任せる。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	プロダクション演習	授業コード	10061260
担当教員	古岩 祥幸		
単位数	4	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
科目分類		開講学期	前期
関連資格			

授業実施方法	対面・遠隔を併用する。詳細は初回ガイダンスで説明する。
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生限定 Mayaの基本操作を習得していること
授業の目的と到達目標（学習成果）	Mayaを使用して、3DCGキャラクターを生き活きと動かすための表現手法の習得
授業計画の概要	キャラクターアニメーション技法の基礎について、実践的な演習を行う。一部ゼミ形式で行う。Mayaの基本操作については既に習得していることを前提とする。
授業計画	1-2：キーフレームアニメーション、課題告知 3-4：アニメーションの12原則の実践 5-6：フェイシャルアニメーション 7-8：Tips（コンストレイン、Rotate Order、オイラーフィルター） 9-10：動きのトレース（1） 11-12：動きのトレース（2） 13-14：サイクルアニメーション、レイアウト、キャプチャー修正から一つを扱う 15：課題の講評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業時間外の課題制作を必要とする。
評価方法	課題提出、授業への参加度を含めて総合的に評価する。
指導方法	演習や講評の意見交換の中で進度やレベルの確認を行い、適宜フィードバックを行う。
使用テキスト	適宜指示する。
参考テキスト・URL	適宜指示する。
各自準備物	アニメーションの習得には時間を要する。授業時間外にも独習できるように自身のPCでMayaを使えるようにしておくこと。
実習費	なし
その他	

科目名称	ポストプロダクション演習 I			授業コード	10061240
担当教員	安田 拓二				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	CGソフトウェアを使用して、デジタル映像表現の理解と基本操作を行うことができ、FX (特殊効果) の映像表現と発想力を身につける。
授業計画の概要	本講義は実際に CG ソフトウェアを使用した演習を通してデジタル映像作品がどのように作られているのか習得することを目的とする。最初のステップとして Maya を使用したダイナミクス・エフェクト表現の作成、また Maya のスクリプト言語である「Mel」を使用したツール作成の実習を通して授業を行う。
授業計画	1 : 本講座のガイダンススケジュールと到達目標の確認 2 : maya の機能と UI の説明。基本的な操作方法 3 : ダイナミクス演習 1 機能の概要説明と操作方法 4 : ダイナミクス演習 2 パーティクル機能 スパークの作成 5 : ダイナミクス演習 3 フィールド機能と流体 オーラ表現の作成 6 : ダイナミクス演習 4 スプライト機能 煙の作成 7 : ダイナミクス演習 5 フルイド機能 1 雲の作成 8 : ダイナミクス演習 6 フルイド機能 2 火の作成 9 : ダイナミクス演習 7 ソフトボディとリジッドボディ 10 : プロシージャルテクスチャを利用したエフェクト作成 11 : melScript 演習 1 melScript の概要説明と操作方法 12 : melScript 演習 2 エクスプレッションの作成 13 : melScript 演習 3 melScript の作成 1 14 : melScript 演習 4 melScript の作成 2 15 : 総評 本講義の課題で得た知識と技術を再確認する
実務経験のある教員	
授業時間外学習	パーティクル機能を使用したスパーク・オーラ表現と、フルイド機能を使用した煙・火の表現は、習得した作成手法を応用し、授業時間外では実習で行った表現とは必ず違う映像を作成し、課題として提出する。
評価方法	自由課題を中心に複数の課題作品を評価し成績をつける。 作品の完成度 (クオリティ) とともに発想力を主な評価の基準とする。 欠格条件: 出席が3分の2に満たない場合には単位を修得できないものとする。 決められた期限までに課題の提出がない場合は単位を修得できないものとする。
指導方法	授業終了後、全体的な総評と評価の高かった複数の作品をコメントと共に紹介する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	Maya ビジュアルエフェクト 株式会社ボーンデジタル
各自準備物	実習データを保存するハードディスク等のストレージを個々で用意する。
実習費	
その他	授業・実習中、疑問を持ちながら進んでは身につかないので、分からないことがあれば必ず質問をすること。デジタル映像により興味と理解を持つよう、授業始めに最新の技術、表現手法や作品を映像を用いて紹介する。

科目名称	ポストプロダクション演習Ⅱ			授業コード	20061250
担当教員	安田 拓二				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	CG ソフトウェア・コンポジットソフトを使用して、基礎的な CG 制作手法を超え、セカンダリアニメーション・ポストプロダクションの実習を行い、デジタル映像制作においてフィニッシュ手法を習得する。
授業計画の概要	本講義は実習を通し、CG 表現のうち髪や服等キャラクタのセカンダリアニメーションの作成と、CG ソフトウェアと合成ソフトウェアを連携させ、デジタル映像表現のフィニッシュ段階にあたるポストプロダクション手法の授業を行う。 また合わせて前期「CGI 効果基礎演習」で行ったスクリプト言語「mel」の授業内容を置き換え「python」スクリプト作成の授業を行う。
授業計画	1：本講座のガイダンススケジュールと到達目標の確認 2：クロス表現演習 1 機能の概要説明と操作方法 3：クロス表現演習 2 旗の作成とコリジョンオブジェクト 4：クロス表現演習 3 衣類の作成とポイントキャッシュ機能 5：ヘアの作成とシミュレーションの実践 6：Nuke 合成演習 1 概要説明と操作方法 7：Nuke 合成演習 2 合成の基礎とカラーマネージメントの概要説明 8：Nuke 合成演習 3 各ノードの機能説明と基礎的な実習 9：Nuke 合成演習 4 maya のレンダーレイヤー機能と合成実習 10：Nuke 合成演習 5 maya のレンダーリングパス機能と openEXR の合成実習 11：Nuke 合成演習 6 カメラのぼけ表現とモーションブラー作成実習 12：Nuke 合成演習 7 ノードのカスタマイズと応用操作の実習 13：PythonScript 演習 1 概要説明と操作方法 14：PythonScript 演習 2 PythonScript の作成 15：総評本講義の課題で得た知識と技術を再確認する
実務経験のある教員	
授業時間外学習	今まで個々が作成したモデリング等のアセットに、アニメーションや特殊効果等の動きを与え、ポートフォリオ映像作品としてフィニッシュさせ、本授業の自由課題として提出する。
評価方法	自由課題を中心に複数の課題作品を評価し成績をつける。 作品の完成度（クオリティ）とともに発想力を主な評価の基準とする。 欠格条件：出席が3分の2に満たない場合には単位を修得できないものとする。 決められた期限までに課題の提出がない場合は単位を修得できないものとする。
指導方法	授業終了後、全体的な総評と評価の高かった複数の作品をコメントと共に紹介する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	Maya ビジュアルエフェクト 株式会社ボーンデジタル NUKE 101 -コンポジット & ビジュアルエフェクト - 株式会社ボーンデジタル
各自準備物	実習データを保存するハードディスク等のストレージを個々で用意する。
実習費	
その他	授業・実習中、疑問を持ちながら進んでは身につかないので、分からないことがあれば必ず質問をすること。 デジタル映像により興味と理解を持つよう、授業始めに最新の技術、表現手法や作品を映像を用いて紹介します。

科目名称	イメージ・コミュニケーション演習Ⅱ		授業コード	10061140	
担当教員	菊池 司	永吉 宏行、金箱 淳一			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面2回、遠隔13回）
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	定員22名（デジタルクリエイションコース学生限定） 個人のWindowsノートPC必要。若干数の貸し出し可能。 「イメージ・コミュニケーション演習Ⅰ」でHoudiniを学習済み、もしくはそれと同等のオペレーションが可能なこと。
授業の目的と到達目標（学習成果）	本演習では、Houdini ならではの各種シミュレーション技術とプログラミング言語 VEX による複雑なシーン作成について、課題制作を通して学ぶ。演習を通してシミュレーション技術とアルゴリズムに関して解説を行う。本演習の後半では、各自の作品テーマを決定して「課題作品制作」を行い、個人で VFX 映像を完成させる制作体験を行う。これにより、VFX に特化した得意分野を身につける（エキスパート）ことを目指す。授業終了時の目標は、「VFX に特化した得意分野を身につける（エキスパート）」である。グループワークではなく、個人として VFX 映像制作のワークフローを経験し作品を完成させることで、個人としてプロの現場で通用する技術力を身につける。
授業計画の概要	毎週の演習で Houdini によるプロシージャルな CG 映像制作技術を学んだ上で、個人作品として課題作品制作を行う。演習は毎回「ハンズオン」形式（1人1台のPCを使用しての個人作業）とし、少人数制で行う。ノートPCは必携とする。Houdini の基本的なオペレーションを習得していることを前提として、VFX による高いクオリティの作品制作に挑戦する。
授業計画	第1回：本授業に関するガイダンス。講師自己紹介など 第2回：パーティクルシステム 第3回：Rigid Body・Fracture Dynamics (1) 第4回：Rigid Body・Fracture Dynamics (2) 第5回：煙・炎のシミュレーション (1) 第6回：煙・炎のシミュレーション (2) 第7回：流体シミュレーション (1) 第8回：流体シミュレーション (2) 第9回：Cloth シミュレーション 第10回：VEX の基礎（数学&力学編） 第11回：VEX の基礎（基本概念編） 第12回：Wrangle SOP とジオメトリ操作 第13回：VEX 応用 第14回：最終課題制作 第15回：最終課題講評とまとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	予習と復習、および授業時間以外での自主制作は必ず行うこと。また、日頃から身のまわりで起きる様々な現象に興味を持ち、観察するように心がけること。さらに、映画などで表現されている「VFX」の“魅せかた”や“誇張表現”などを分析するようにすること。現実とプロの作品から多くのことを学び取る努力をすること。
評価方法	毎週提示する達成目標課題と最終課題作品をそれぞれ30%・70%の割合で総合成績に反映する。60点以上を単位認定要件とする。最終課題に関しては、作品自体のクオリティはもちろんのこと、提出期限を厳守することが必須である。
指導方法	次回の授業日で、特に優れた課題作品の提示・講評を行う。
使用テキスト	特に指定はない。本演習用に作成した資料を使用する。
参考テキスト・URL	適宜授業内で提示する。
各自準備物	Houdini がインストールされた PC
実習費	
その他	各自が実際に Houdini を操作し、楽しみながら VFX 映像の制作を体験します。本授業で解説することは、映像やゲーム制作の現場ですぐにでも実践できる技術です。

科目名称	インタラクティブインターフェース演習 I		授業コード	10061170	
担当教員	金箱 淳一				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業(対面9回、遠隔(オンデマンド)6回)
使用するアプリ等	授業の連絡手段として Microsoft Teams を利用する その他のツールについては別途指示する
履修制限等	「インタラクティブインターフェース基礎」を履修済みであること
授業の目的と到達目標 (学習成果)	デジタルエンターテインメントの実現に必要なフィジカルコンピューティング、及びコンピュータ上で「遊び」を実現するための開発環境をより深く学び、作品表現やコンテンツ企画の技術を習得する。 自らエンターテインメントコンテンツを企画し、試作物によって他者に内容を説明する能力を身につける。
授業計画の概要	グループワークにおいてはセンサータグの mesh、遊びの設計においては makecodeArcade やセンサーキットの Grove を活用した演習を行う。シンプルな遊びとセンサー・アクチュエータを連携させることによって、画面の中の世界と現実世界を接続する視点を得る。授業後半においては、オリジナルのゲームと 3D プリンタを活用したコントローラーを制作し、最終講評会にてプレゼンテーションする。
授業計画	1: ガイダンス インタラクションデザインとエンターテインメントの活用 2: フィジカルな遊びを作るワークショップ① 3: フィジカルな遊びを作るワークショップ② 4: makecodeArcade によるゲームデザイン: プラットフォームゲームを例として① (オンデマンド) 5: makecodeArcade によるゲームデザイン: プラットフォームゲームを例として② (オンデマンド) 6: makecodeArcade によるゲームデザイン: 横スクロールシューティングゲームを例として① (オンデマンド) 7: makecodeArcade によるゲームデザイン: 横スクロールシューティングゲームを例として② (オンデマンド) 8: センサーキットとアプリケーションの連携① (オンデマンド) 9: センサーキットとアプリケーションの連携② (オンデマンド) 10: ゲームコントローラーの 3D モデリング① 11: ゲームコントローラーの 3D モデリング② 12: 3D プリンタを利用した印刷と改良① 13: 3D プリンタを利用した印刷と改良② 14: 合評_制作物の最終プレゼンテーション 15: 合評_アソビ体験会 ※授業回によってはレポートの提出を求める場合がある
実務経験のある教員	
授業時間外学習	プログラミングを含む制作課題についてはオンデマンド教材を参照の上、理解を深め不明点については Teams オンラインツール上で質問すること
評価方法	課題提出内容、プレゼンテーションを含む授業への参加度を含めて総合的に評価する。 課題提出が総数の 3 分の 2 に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	次回の授業回において、参考となる学生の提出課題等を紹介する
使用テキスト	対面授業: 授業内でスライドを共有する オンデマンド授業: Teams 上で授業資料を共有する
参考テキスト・URL	講義内で適宜指示する
各自準備物	ノート PC (Windows10)、マウス、筆記用具
実習費	
その他	本授業は「インタラクティブインターフェース基礎」履修者を前提とする 履修希望者は必ず初回授業に参加すること。※初回の授業に出席することを履修条件とする 授業計画は参考であり、学習状況や時事状況等も鑑みて調整する可能性がある。 履修希望者は各自 Windows ノート PC を持参すること。

科目名称	インタラクティブインターフェース演習 II			授業コード	20061180
担当教員	金箱 淳一	永吉 宏行			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	混合授業(対面9回、遠隔(オンデマンド)6回)
使用するアプリ等	授業の連絡手段として Microsoft Teams を利用する その他のツールについては別途指示する
履修制限等	インタラクティブインタフェース演習 I を履修済みであること
授業の目的と到達目標 (学習成果)	VR やインタラクティブ性のあるコンテンツをデザインする上で今後活用が期待される全身スキャンや、スキャンした 3D モデルを編集する技術を習得した上で、バーチャル空間上でのあそびを試作・試行するための開発環境を深く学び、作品表現やコンテンツ企画の技術を習得する。 自らエンターテインメントコンテンツを企画し、試作物によって他者に企画の概要を伝える能力を身につける。
授業計画の概要	全身スキャンの工程においては Reality Capture、インタラクティブコンテンツの設計においては Unreal Engine を活用する。 授業終盤においては、学んだ知識を応用して遊びのプロトタイプを制作し、プレゼンテーションする。
授業計画	1: ガイダンス: 授業概要及び進行について 2: フォトグラメトリ演習 1 (撮影) 3: フォトグラメトリ演習 2 (RealityCapture) 4: 3D データの編集 1 (blender) 5: 3D データの編集 2 (blender) 6: 3D モデルを動かす 1 (Kinect Azure) 7: 3D モデルを動かす 2 (Kinect Azure) 8: 3D モデルを動かす 3 (Kinect Azure) 9: Unreal Engine のインタフェース 10: Unreal Engine を使った三人称視点のコンテンツ制作: オンデマンド 1 11: Unreal Engine を使った三人称視点のコンテンツ制作: オンデマンド 2 12: Unreal Engine を使った三人称視点のコンテンツ制作: オンデマンド 3 13: Unreal Engine を使った三人称視点のコンテンツ制作: オンデマンド 4 14: Unreal Engine を使った三人称視点のコンテンツ制作: オンデマンド 5 15: 成果発表会・体験会 ※「オンデマンド」と表記があるものはオンデマンド開講
実務経験のある教員	
授業時間外学習	プログラミングを含む制作課題についてはウェブ講義ノートを参照の上、事前学習及び復習を行い理解を深めておくこと。
評価方法	課題提出内容、プレゼンテーションを含む授業への参加度を含めて総合的に評価する。 課題提出が総数の 3 分の 2 に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	次回の授業回において、参考となる学生の提出課題等を紹介する
使用テキスト	対面授業: 授業内でスライドを共有する オンデマンド授業: Teams 上で授業資料を共有する
参考テキスト・URL	講義内で適宜指示する
各自準備物	ノート PC (Windows10)、マウス、筆記用具
実習費	
その他	本授業は「インタラクティブインタフェース演習 I」履修者を前提とする 履修希望者は必ず初回授業に参加すること。※初回の授業に出席することを履修条件とする 授業計画は参考であり、学習状況や時事状況等も鑑みて調整する可能性がある。 履修希望者は各自 Windows ノート PC を持参すること。

科目名称	インタラクティブコンテンツ演習 I			授業コード	10061150
担当教員	橋本 裕	永吉 宏行			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面とリアルタイム）にて行う。詳細は初回ガイダンスで説明する。
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生限定 個人の Windows PC 必要 インタラクティブコンテンツ演習 I と II は同時履修必要。一方だけでは履修できません。
授業の目的と到達目標（学習成果）	ゲームエンジン Unity を用いたインタラクティブコンテンツ開発の基礎を身につけるとともに、表現者として最低限理解しておくべき XR コンテンツ作成の基本を理解することを目指す。 個人もしくはチームで、簡単な XR インタラクティブコンテンツを制作できることを目標とする。
授業計画の概要	表現者に求められるのは、単にインタラクティブなデジタルコンテンツを制作する際のツールの操作を知ることではなく、実際にそれを使って何かを生み出すことである。本科目では、Unity の操作や XR コンテンツ制作の基本を学ぶだけでなく、実際に何かを創りあげること、生み出すことを重視する。演習形式で実際にコンテンツ制作を行う時間を多く取るとともに、成果物を発表し、互いにコメントし合うことも大切にする。
授業計画	1-2：ガイダンス、Unity 概要、および Unity の基本的操作 3-4：Unity による演出（サウンド、エフェクト） 5-6：アニメーションの基礎 7-8：タイムラインによるコンテンツ制作、課題 I-I 9-10：課題発表、スクリプトの基本と移動 11-12：入力、移動、衝突判定 13-14：制御のアニメーションの応用、課題 I-II 15：UI 基礎、課題発表 期間中に 2 回の課題提出あり。
実務経験のある教員	本科目では演習によるコンテンツ制作が必須のため、現役のコンテンツ制作者としての実務経験をもとに、実践的な製作技術を習得する。
授業時間外学習	授業で使った教材や授業の動画は、何らかの形式で利用できるようにする。 授業後にそれらを用いて、手を動かし、課題制作をする時間が必要になる（演習 I、II あわせて 4 回の課題提出が必要）
評価方法	評価対象とする課題（成果物）の提出状況及び内容と、平常点を 90/10 の割合で評価する。「平常点」とは、「発言等の積極性、理解度」「成果物発表時の積極性」等。
指導方法	提出された課題については、フィードバックコメントを返す。
使用テキスト	教員オリジナルの資料を使用する（授業内で配布予定）
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	なし
その他	授業後に授業の動画を見直し、手を動かし、課題制作をする時間が必要になります。

科目名称	インタラクティブコンテンツ演習 II			授業コード	10061160
担当教員	橋本 裕	永吉 宏行			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面とリアルタイム）にて行う。詳細は初回ガイダンスで説明する。
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生限定 個人の Windows PC 必要 インタラクティブコンテンツ演習 I と II は同時履修必要。一方だけでは履修できません。
授業の目的と到達目標（学習成果）	ゲームエンジン Unity を使いこなし、より複雑な XR インタラクティブコンテンツ開発に必要なスキルを身につけることを目指す。単に Unity というツールの使い方を学ぶのではなく、動く仕組みを意識し、将来他のゲームエンジンを使う際に応用が効くレベルを目指す。 個人もしくはチームで、自分達のイメージする XR インタラクティブコンテンツの、プロトタイプを創り上げることを目標とする。
授業計画の概要	表現者が実際にコンテンツを創り上げるには、ツールのより高度な理解や操作はもちろんのこと、実現までにどのような過程を踏むか、それをどうマネジメントしていくかなど総合的な力も求められる。本科目では、より高度な Unity の使い方を学びつつ、実際のコンテンツ制作プロセスを想定した過程をなぞり、イメージした XR インタラクティブコンテンツのアウトプットまでを行う。
授業計画	1：VR 概論、Quest 向け開発環境の構築 2-3：VR 空間における入力の基本 4-5：VR 空間における UI やオブジェクトの操作 6-7：VR 空間における入力、移動、衝突判定、課題 II-I 8-9：課題発表、Unity が動く仕組み（GameObject、Component） 10-11：軽量化の基本 12-13：画作りとコンテンツクオリティ、課題 II-II 14-15：最終課題作成発表 期間中に 2 回の課題提出あり。
実務経験のある教員	本科目では演習によるコンテンツ制作が必須のため、現役のコンテンツ制作者としての実務経験をもとに、実践的な製作技術を習得する。
授業時間外学習	授業で使用した教材や授業の動画は、何らかの形式で利用できるようにする。 授業後にそれらを用いて、手を動かし、課題制作をする時間が必要になる（演習 I、II あわせて 4 回の課題提出が必要）
評価方法	評価対象とする課題（成果物）の提出状況及び内容と、平常点を 90/10 の割合で評価する。「平常点」とは、「発言等の積極性、理解度」「成果物発表時の積極性」等。
指導方法	提出された課題については、フィードバックコメントを返す。受講生同士による相互の意見交換も歓迎する。
使用テキスト	教員オリジナルの資料を使用する（授業内で配布予定）
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	なし
その他	授業後に授業の動画を見直し、手を動かし、課題制作をする時間が必要になります。

科目名称	プリプロダクション演習			授業コード	20061270
担当教員	日高 晋作				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生優先 教室設備による定員あり 3DCG ソフトの基本操作を習得していること Photoshop、Illustrator、AfterEffects の基本操作を習得していること
授業の目的と到達目標（学習成果）	映像制作の準備段階である企画、プロット、設定、各デザイン、絵コンテ、プリビズ制作等に必要な知識と技術を身に付ける。
授業計画の概要	プリプロダクションの工程を一通り実践する。架空の作品の企画、設定、デザイン等を制作する。
授業計画	1：授業ガイダンス 2：プリプロダクションについて 3：デジタルで絵を描く。ラフ 3D～仕上げ 4：プロップデザイン：デザイン 5：プロップデザイン：モデリング～仕上げ 6：PBR テクスチャリング 7：オリジナルの乗り物のデザイン 8：乗り物のモデリング 9：乗り物の仕上げ 10：乗り物のレタッチとレイアウト 11：ワールドビルディング 12：設定した世界のオブジェクトデザイン 13：コンセプトアートの制作 14：設定集をまとめる 15：課題のプレゼンと講評
実務経験のある教員	テレビや劇場用アニメの商業作品制作の実務経験がある。
授業時間外学習	授業で学んだ内容の復習と、毎回の授業で課す課題に取り組みしっかり技術と知識を身に付けること。
評価方法	毎回の課題により評価する。授業で示した目標に到達していないものは評価しない。出席が 2/3 に満たない場合は不可とする。
指導方法	課題については、次回授業にて講評する。
使用テキスト	自作テキストを使用する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	USB メモリ、外付け HDD 等の記憶媒体、筆記用具
実習費	なし
その他	

科目名称	デジタル背景制作演習/メディア創成プロジェクト			授業コード	20060202
担当教員	日高 晋作				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択/選択必修
年次	カリキュラムにより異なります。	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生優先 教室設備による定員あり Photoshop、Illustrator、AfterEffectsの基本操作を習得していること
授業の目的と到達目標（学習成果）	実写、3DCG、アニメーション、漫画、イラストなどで広く使われている背景制作に必要な知識と技術を身に付ける。
授業計画の概要	3DCGソフトを使用し、実際に背景モデルを制作する。背景制作に必要な建築の基本知識に関する講義も行う。作成した背景モデルを用途に合わせて出力する方法も学ぶ。
授業計画	1：授業ガイダンス 2：3DCGソフトの基本操作 3：家と庭を作る 4：古代建築について、古代建築のパーツを作る 5：古代建築を組み立てる 6：曲線平面の建物の作り方について 7：ピサの斜塔のモデリング 8：レンダースペースとレタッチについて 9：RCラーメン構造建築について 10：学校を作る 11：学校の敷地、附属物を作る 12：自然を作る 13：実在する空間を作る 14：実在する空間を仕上げる 15：課題のプレゼンと講評
実務経験のある教員	テレビや劇場用アニメの商業作品制作の実務経験がある。 建築設計の実務経験がある。
授業時間外学習	授業で学んだ内容の復習と、毎回の授業で課す課題に取り組みしっかり技術と知識を身に付けること。
評価方法	毎回の課題により評価する。授業で示した目標に到達していないものは評価しない。出席が2/3に満たない場合は不可とする。
指導方法	課題については、次回授業にて講評する。
使用テキスト	自作テキストを使用する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	USBメモリ、外付けHDD等の記憶媒体、筆記用具
実習費	なし
その他	

科目名称	映画入門	授業コード	10001581
担当教員	鶴岡 慧子		
単位数	4	授業形態	講義／演習
年次	1	開講年度	2023
開講学期		開講学期	前期
関連資格	なし		

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	LINE、ZOOM、teams、
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] 「映画とは何か」という概論を理解し、映画・映像表現の基礎力を固める。サイレント映画を創作し上映する体験を通じて、その創造のエッセンスを体感し、映画・映像表現の基礎であり本質と言える技術・技法を身につける。また自分の作品創作に生かす為の名作映画を鑑賞し、「見る力」を養い、鑑賞レポートを自分の言葉で書くワークを通じて基本的な文章創作能力を鍛錬し身に付ける。さらに、映画制作において不可欠である他者との共同作業への入り口として、各回にディスカッションや意見発表の機会を持つ。</p> <p>[到達目標] 映画と映画創作を構成する重要な基礎要素を理解し、映像撮影の基礎、編集の基礎を身につけて、3分間のサイレント映画創作ができるようになる。映画を鑑賞する側から創る側になる為に必要なことは何かを自覚し学んでゆく基礎力を身につける。優れた映画作品の表現力を認識し分析し、自分の意見を文章で的確に表現できるようになる。</p>
授業計画の概要	<p>映画と映画創作に関する講義とディスカッションを行いながら、映画・映像表現の基礎であるサイレント映画課題作品創作を1分～2分～3分作品として創作し、映画とは映画創作とは何かについて、体系的に、体感的に、実用的に学んでいく講義と演習授業。 上記に加えて映画上映鑑賞批評の毎週授業を行う。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ①良き作り手は、良き鑑賞者である。参考作品鑑賞 ②映画の面白さを生み出す要素を解体してみる ③基本的な機材の操作方法と、映画づくりの第一歩 ④鑑賞する側から創る側へ。カメラを用いたワークショップ（1分課題） ⑤1分課題講評 ⑥カメラ・アイ、クローズアップの発見、ショットとは何か ⑦編集とは何か ⑧ショットとショットの繋げ方（2分課題） ⑨2分課題講評 ⑩視点と視線の操作、映画演出の基礎 ⑪共同作業としての映画制作、コミュニケーションの重要性 ⑫グループワークショップ（グループ課題） ⑬グループ課題講評 ⑭自分と世界との接点から表現を探るトレーニング ⑮映画の基礎力の完成。内的対話とは何か？ 映画とサウンドの関係（3分課題）
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	各回の出席状況、履修態度を30%の平常点、各回に創作課題として出す1分作品、2分作品（+編集）、3分作品の成果を50%の課題点、映画鑑賞各回に課題として出す800字レポートを20%の割合で評価する。
指導方法	次回授業時に各作品に対して講評を行う。映画鑑賞提出レポートについては次回授業時に全体的な検証と意見、時に個別な任意検証と意見をします。
使用テキスト	適時指示する。
参考テキスト・URL	「定本 映画術 ヒッチコック/トリフォー」 ヒッチコック&トリフォー著 晶文社 「映画創作と自分革命」石井岳龍著 「シナリオ構造論」野田高梧著 フィルムアート社
各自準備物	各自の実習作品の取り込みに必要な「外付け型ハードディスク」を必要とする（実習助手より指定する）。
実習費	オリエンテーションにて通知予定。
その他	ムービーカメラや三脚を使用するので、その使用可能台数による人数制限がある。 実習の際は作業に適した衣服着用が望ましい。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	シナリオ基礎演習		授業コード	30080032	
担当教員	麓 貴広				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画・映像表現創作の根幹を成すシナリオにおいて、アイデアを伝える語学力、表現を磨き上げる力、ドラマ（物語）を描くための基本技術を身につける。 実践的なシナリオを書き上げることで、映画・映像の制作を実施できるようになる。
授業計画の概要	実践として、映画・映像化するための短編シナリオを書き上げる。合評にて、意見・アイデアを交換、それらをもとに、改稿と演習を繰り返す。アイデアを伝えること、それらをディスカッションして高めること、他人のイメージを理解・分析することは、撮影や制作にとって、必要不可欠である。また、人数によって、グループワークを行う。
授業計画	1：シナリオの書き方の復習 2：タイトルについて 3：登場人物の魅力づけ 4：物語の魅力づけ 5：プロットのディスカッション 6：プロットの改善点の発見 7：プロット第2稿のディスカッション 8：プロット第2稿の改善点の発見 9：シナリオのディスカッション 10：シナリオの改善点の発見 11：シナリオ第2稿のディスカッション 12：シナリオ第2稿の改善点の発見 13：シナリオ第3稿のディスカッション 14：シナリオ第3稿の改善点の発見 15：文章の映像化について
実務経験のある教員	
授業時間外学習	執筆するシナリオの参考作品を探して、鑑賞すること。 また、作家の眼を持ち、何気ない日常の中で、ドラマ的なものを発見・メモすること。
評価方法	「課題（提出〆切厳守）」「平常点」を60%、40%の割合で評価する。平常点とは、「ディスカッションでの発言の積極性」「グループワークにおける貢献度」等。
指導方法	次回の授業日で、課題作品の中の佳所と改善点を講評する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『シナリオの基礎技術』新井一
各自準備物	メモ帳（ポケットサイズ）、大学ノート、200字あるいは400字詰原稿用紙（タテ書き）、プリント用ファイル
実習費	
その他	・映画コースの学生は履修すること ・2018年度以前入学生は「シナリオ基礎演習Ⅰ」「シナリオ基礎演習Ⅱ」いずれかの科目の再履修の希望であっても、本授業（通年）を履修しなければならない。 ・上限15名。基本は、映画コースの学生のみである。他学科生は、上限以内であれば、受け入れ可のため、希望者は必ず初回授業に出席すること。

科目名称	映画編集概論演習		授業コード	20060323	
担当教員	武田 峻彦				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生（映画コース）に限る。「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>〔授業の目的〕</p> <p>映画・映像創作の基礎を堅めるため、テーマ設定力、デジタル映画創作の基礎、アプリケーションの取り扱いの基礎、デジタル映像編集の基礎を習得を目指す。</p> <p>総合芸術である映画をポストプロダクションである編集の観点から、逆算し、映画・映像制作における、全体の基本的なワークフローの理解を深める。</p> <p>デジタルに移行し、更に複雑化する制作現場のそれぞれの役割を理解し、グループワークを通して共同作業におけるプロジェクトマネジメント力を身につけることを目標とする。</p> <p>〔到達目標〕</p> <p>基礎的な知識と技法の習得を目的とするが授業全体を通じて、映像を深く観察・分析する「視る力」を養う。</p> <p>映画映像編集の基本を理解し、アプリケーションを用いての編集操作を出来るようになる。</p>
授業計画の概要	様々なシチュエーションで撮影された映像素材に加えて、授業内で自分達で撮影した映像を使用し、アプリケーションの基礎的な知識と技術を身につけながら、座学と実践を交互に繰り返し学んでいく。ポストプロダクションにも必要なコミュニケーション力をグループワークと個人制作を繰り返し学ぶ。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：映画編集の基本的な流れ 2：映像素材データの取り扱い、バックアップと整理 3：オーディオシンク(音付け)と TC の概念 4：オフライン編集におけるワークフローと注意点 5：動画データの種類とそれぞれの役割 6：目的別の動画データの書き出しとデータ UP 7：複数台カメラ撮影におけるマルチカム編集 8：様々な種類の映像素材の取り扱いと書き出し方法 9：本編集までのワークフローと仕上がりの違い 10：VFX や Davinci、DAW ソフト用の素材データの書き出し 11：コンポジットソフトを用いたバレ消し作業 12：Davinci を用いたカラーグレーディングの基本 13：コンポジットソフトを用いたタイトル、クレジット制作 14：VFX 素材の取り扱いと素材の管理 15：ポストプロダクションの基本まとめ
実務経験のある教員	映像制作会社での Web ムービー、VP 等の映像制作、商業映画の編集等の実務経験がある。その経験を生かして、より実践的に企画から撮影、仕上げから上映や公開までの幅広い視野の映像作品創作への教育ができる（武田峻彦）。
授業時間外学習	映画制作、撮影、編集に関する基礎知識。『映像制作ハンドブック』『映画制作の教科書 プロが教える 60 のコツ』をよく読んでおくこと。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を 50%、平常点（授業理解度、グループワークにおける貢献度）を 50%として総合評価する。
指導方法	提出課題については、次回授業時に全体的な検証と意見、時に個別な任意検証と意見をする。
使用テキスト	映像制作ハンドブック（玄光社 MOOK） 映画制作の教科書 プロが教える 60 のコツ（メイツ出版）
参考テキスト・URL	Adobe After Effects トレーニングブック』（ボーンデジタル） Adobe Premiere Pro 超効率活用術（玄光社）
各自準備物	映像制作ハンドブック、外部メディア（HDD や SSD、容量 500GB 以上）※詳細は初回の演習・基礎 1 にて説明する。また編集映像素材の撮影の為、ムービーカメラ、三脚の他、映画専用機材を扱うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。アクセサリやつけ爪等、作業の邪魔になるものは外す事。
実習費	
その他	毎回予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限あり。無断欠席が無断遅刻が 2 回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	デジタル撮影基礎概論演習			授業コード	10060114
担当教員	武田 峻彦	御木 茂則			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] 映像表現に必要な基礎技術と応用イメージを具体的にする手段を学ぶ。 映像を言葉にしきれない考えを伝える手段として使える技術を習得し、映画だけでなく様々な分野の人たちとコミュニケーションの可能性を広げられる人材を育成するのを目的とする。</p> <p>[到達目標] デジタル映像の撮影および照明、データの取り扱い等の映像編集技術の基礎を習得していくことで、映画映像創作への自信と見識を深め、機材の使用およびアプリケーションの操作をできるようにする。</p>
授業計画の概要	<p>映像制作に必要な撮影・照明・編集・特機の基礎技術を身につける。 撮影の演習では、カメラ、シネマレンズの扱い、露出を学ぶ。 特に学びづらい照明技術と構図の構成に関しては実習を含めて重視する。 スマートフォンを映像制作の中で活用する技術も学ぶ。 映像制作の工程に必要な撮影・編集の基礎的な技術を身につけ、表現力を養う。 編集の演習はデジタルで行い、必要な機材・ソフトウェアの仕組みやデータの取り扱い方、デジタルデータの基礎知識や管理方法を学ぶ。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 撮影技術を学ぶ前の座学(御木) 2 構図とフレームワーク(御木) 3 機材セットアップ(御木) 4 カメラを手持ちで人物を正面から撮影をする実習(御木) 5 特機の効果とセットアップ(御木) 6 照明の基礎と露出計(露出計とカラーメーター使用)?三灯照明(御木) 7 照明機材での自然光の特徴の再現(御木) 8 フレームレート、タイムコードについて(武田) 9 映像のガンマについて(武田) 10 映像データの扱い方、ファイルの管理(武田) 11 ポストプロダクションの準備、機材の準備(武田) 12 AdobePremierePro で行う映像編集(武田) 13 DavinciResolve で行うカラーグレーディング作業(武田) 14 AfterEffects 等のコンポジットソフトで行うタイトル制作(武田) 15 メディア変換、様々な形式のデータ出力方法(武田)
実務経験のある教員	<p>映画撮影の現場での撮影・照明・ステディカムの実務経験、スチール写真の個展経験がある。 映像と写真に関する幅広い経験から、幅広く実践的な映像作品創作への教育ができる(御木茂則)。 映像制作会社での Web ムービー、VP 等の映像制作、商業映画の編集等の実務経験がある。 その経験を生かして、より実践的に企画から撮影、仕上げから上映や公開までの幅広い視野の映像作品創作への教育ができる(武田峻彦)。</p>
授業時間外学習	映画撮影と照明に関する基礎知識が書かれた「デジタル撮影技術ハンドブック」を読んでおくこと。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を 50%、平常点(授業理解度、グループワークにおける貢献度)を 50%として総合評価する。
指導方法	提出課題については、次回授業時に全体的な検証と意見、時に個別な任意検証と意見をする。
使用テキスト	デジタル撮影技術ハンドブック(東京藝術大学出版会) 映画のタネとシカケ(玄光社)
参考テキスト・URL	PHOTOGRAPHER'S EYE -写真の構図とデザインの考え方(ポーンデジタル) AdobeAfterEffects トレーニングブック(ポーンデジタル) DaVinci Resolve カラーグレーディング BOOK(玄光社 MOOK)
各自準備物	外部メディア(HDD や SSD、容量 500GB 以上) またムービーカメラ、三脚の他、映画専用機材を扱うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。アクセサリーやつけ爪等、作業の邪魔になるものは外す事。
実習費	
その他	御木担当回は毎回課題およびレポートを課す。予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限あり。無断欠席が無断遅刻が 2 回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	映画創作演習			授業コード	10060282
担当教員	鶴岡 慧子				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	なし				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	L I N E、ZOOM、teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] 春休み課題を鑑賞し、学生主体のディスカッションを行うことで、客観的な視点から自らの課題を分析し、映画表現の向上を目指す。さらに、映画創作の重要な表現力「ヴィジュアライゼーション」とは何かを学ぶ。1年生で体得した映画制作の基礎力を土台にし、映像デザイン、音響デザイン、脚本、演出、演技、撮影、ポストプロダクションのさらなる理解を、実習と講義を通じて深める。</p> <p>[到達目標] 短編映画創作に必要な基礎的な知識、技術、応用力を高め、表現の幅を広げる。映画創作に必要な共同作業としてのグループ創作力を高める。自らの創作の糸口を見出し、それを他者に伝えるスキルを習得する。</p>
授業計画の概要	受講生個々が創作した短編作品を分析、検証することにより、個々の創作における固有の問題点・課題を見つけ、解決してゆく。文字表現による設計図であるシナリオや構成台本を、いかに的確で立体的な映像表現に落とし込んでいくのかを図る講義と実習を行う。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> ①課題作品鑑賞、および各制作の振り返り発表 ②ディスカッション、課題の発見 ③映画演出を探るための作品鑑賞 ④何がどう映っていたか、どう見えたかを分析する ⑤ヴィジュアライゼーションとは何か？撮影ワークショップ ⑥撮影ワークの鑑賞と分析 ⑦講義：配置と動きの演出を探る ⑧配置と動きの演出を探る撮影ワークショップ ⑨画面の力を知るための作品鑑賞 ⑩画面の力を探るためのワークショップ ⑪演技を探る撮影ワークショップ ⑫講義：偶然と作為の狭間でイメージを捉える ⑬役を創造することを探る講義とワークショップ ⑭役を創造することを探る講義とワークショップ続き ⑮講義：物語の力を発見する
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を50%、平常点（授業理解度、グループワークにおける貢献度）を50%として総合評価する。
指導方法	毎回授業後の指定課題を次回授業時に検証、評価と意見をする。
使用テキスト	必要テキストはその都度配布する。配布テキストは終了したもの以外、必ず毎回持参すること。
参考テキスト・URL	「映画創作と自分革命」石井岳龍著（有）アクセス発行
各自準備物	各自自身の脚本を用意しておく事。脚本を作っていない学生は担当教員と相談し、参考脚本を用意する事。外部メディア（容量1TB以上）。撮影実習を行うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。
実習費	オリエンテーション時に通達。
その他	天候により実習内容が入れ替わる可能性があるため、掲示する日程には注意をすること。毎回予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限がある。無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	映像創作演習			授業コード	10060283
担当教員	武田 峻彦				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] まず春休み課題で創作した10分短編を元に、個々のレベルに合わせてそれぞれの脚本、編集、仕上げ処理等の映画創作におけるすべての技術の基礎力を強化しながら弱点を克服し、理解をさらに深める。</p> <p>[到達目標] 個人として、短編映画創作力を習得できる。短編映画創作に必要な技術力を習得できる。表現力を応用できる。グループワークとして、協働力を上げる為の技法を習得できる。</p>
授業計画の概要	それぞれの個々の映画創作の課題への到達目標を明確にする為、自身の脚本や構成表を用いて短編映画を創作しそれを各パートに分けて分析、検証することにより、個々の映画創作における固有の問題点・課題を修正し、それを解決してゆく。文字表現による設計図であるシナリオや構成台本を、いかに的確で立体的な映像表現に落とし込んでいくのか、そのビジュアルライゼーション技法とコンテニューティ技法に最も力を入れる。
授業計画	1:課題作品鑑賞 2:課題作品分析、問題点の洗い出し・ディスカッション 3:制作上のポイント、プロダクションのワークフロー 4:脚本課題克服講義 5:脚本分析における撮影技法の概要・実習 6:映像デザイン課題克服講義 7:映像デザイン実習講義 8:撮影課題克服講義 9:撮影実習講義 10:ポストプロダクションのフローについて 11:編集課題克服実習 12:編集ワークフローの課題克服実習 13:仕上げ課題克服講義 14:仕上げ課題制作実習 15:仕上げ課題制作まとめ
実務経験のある教員	映像制作会社でのWebムービー、VP等の映像制作、商業映画の編集等の実務経験がある。その経験を生かして、より実践的に企画から撮影、仕上げから上映や公開までの幅広い視野の映像作品創作への教育ができる
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を50%、平常点（授業理解度、グループワークにおける貢献度）を50%として総合評価する。
指導方法	毎回授業後の指定課題を次回授業時に検証、評価と意見をやる。
使用テキスト	必要テキストはその都度配布する。配布テキストは終了したもの以外、必ず毎回持参すること。
参考テキスト・URL	「film maker's eye」 グスタボ・メルカード著 (株)ボーンデジタル発行
各自準備物	各自自身の脚本を用意しておく事。脚本を作っていない学生は担当教員と相談し、参考脚本を用意する事。外部メディア（容量500GB以上）。撮影実習を行うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。
実習費	
その他	天候により実習内容が入替わる可能性があるため、掲示する日程には注意をすること。毎回予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限がある。無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	シナリオ創作演習			授業コード	30080053
担当教員	麓 貴広	安田 真奈			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画・映像創作の重要な基礎となるシナリオの応用技術を身につける。 表現の幅を広げて、映画・映像の設計を実施できるようになる。 また、シナリオを読み解けるようになることで、撮影・編集・サウンドデザイン等で、理解を深め応用できる。
授業計画の概要	シナリオにおける発想力・創造力を最大限生かすための応用技術を講義する。また、各々のテーマを探求する、第三者のカタルシスを得る、という難易度の高いシナリオを完成させるため、合評・改稿等の演習を繰り返す。また、ディスカッション・グループワークを行う。
授業計画	1：課題シナリオの映像化作品の分析 2：映像化経験を踏まえて、次回作のテーマと構想を考える 3：プロットディスカッション 4：プロットの改善点の発見 5：脚本家について 6：物語の構成について 7：シナリオ執筆における応用技術について 8：シナリオ執筆における応用演習 9：プロット第2稿のディスカッション 10：プロット第2稿の改善点の発見 11：シナリオのディスカッション 12：シナリオの改善点の発見 13：シナリオ第2稿のディスカッション 14：シナリオ第2稿の改善点の発見 15：プロ作品の分析 5～8は安田担当回
実務経験のある教員	担当教員・安田の劇映画・テレビドラマの監督・脚本経験を基に、シナリオの実践的な技術について、指導を行う。
授業時間外学習	執筆するシナリオの参考作品を探して、鑑賞すること。 また、作家の眼を持ち、何気ない日常の中で、ドラマ的なものを発見・メモすること。
評価方法	「課題（提出×切厳守）」「平常点」を60%、40%の割合で評価する。平常点とは、「ディスカッションでの発言の積極性」「グループワークにおける貢献度」等。
指導方法	次回の授業日で、課題作品の中の佳所と改善点を講評する。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『シナリオの基礎技術』新井一
各自準備物	メモ帳（ポケットサイズ）、大学ノート、200字あるいは400字詰原稿用紙（タテ書き）、プリント用ファイル
実習費	
その他	・映画コースの学生は履修すること ・集中授業として実施する。 ・上限15名。基本は、映画コースの学生のみである。他学科生は、上限以内且つシナリオの書き方を知っている場合は受け入れ可のため、希望者は必ず初回授業に出席すること。

科目名称	映画美術概論演習			授業コード	10060301
担当教員	岡田 匡未				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	混合授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	映像表現を成立させる重要な要素の1つ、「映画美術」の基礎を理解し、脚本を基に美術の視点から作品を作ること、映画制作への見識を深める
授業計画の概要	実際に商業映画の現場で作成された美術資料を参考に、映画美術の基礎を学習。脚本を読み解き、各自の美術プランを作成してプレゼンテーション。後半の実習では美術プランを具現化する、セット制作などのグループワークを行う。
授業計画	1：映画美術の担当範囲 2：美術監督と美術助手 3：「汚し」「エイジング」について 4：美術資料学習①大作映画の美術 5：美術資料学習②インディーズ映画の美術 6：美術プラン作成①脚本を読み込む 7：美術プラン作成②デザイン画 8：美術プラン作成③図面 9：美術プラン作成④発表 10：美術プランの具現化①セット制作 11：美術プランの具現化②塗装・汚し 12：美術プランの具現化③装飾・小道具準備 13：制作物を使用して、美術の見え方・他部署との関係を考察する 14：撮影後の片付け 15：まとめ
実務経験のある教員	商業映画の現場での実務経験を活かし、実際に現場で使用した美術資料を使用して、映画美術の基本的な知識と手法等について具体的に講義する。
授業時間外学習	・授業前には、映画のセット図面や実際の建築図面に目を通し、図面の書き方について簡単に理解しておくこと。 ・授業では物を測る単位に「尺貫法」を使用する為、「尺貫法」について調べ、メートル法との違いに慣れておくこと。
評価方法	・授業内課題 40% ・グループワークにおける積極性、発言等の理解度 50% ・授業内のコメントシート 10%
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	美術監督の仕事とは https://www.apdj.or.jp/work/
各自準備物	・図面を引くための鉛筆・シャープペンシル等の筆記用具、定規。 ・デザイン画を描くための着色道具。(色鉛筆、ペン、絵具など、各自が使い慣れているもの)
実習費	
その他	セット制作作業の為、汚れても良い、動きやすく安全な服装で授業に参加すること。

科目名称	映像プロデュース総論		授業コード	10060272	
担当教員	鶴岡 慧子	大崎 裕伸			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業（状況により遠隔授業も行う場合もある）
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	撮影現場見学計画の予定等もあり、コロナ対策に準じた人数履修制限がある。
授業の目的と到達目標（学習成果）	映画・映像創作表現における制作の役割とプロデュースについて、体感的に実践的に理解を深めることを目標とし、進路を計画する力をつける。 【大崎裕伸担当分】 就職後にかかわることになる制作業務において、プロデューサーの意図を理解し、効率的な業務遂行を行うことができる。 【鶴岡慧子担当分】 上記の知識を身に付け、FC及びロケハンや撮影現場を体験することで制作について理解を深める。
授業計画の概要	【大崎裕伸担当分】 映像製作におけるプロデューサーの役割と実務について、映画、テレビ、PV、イベント、テレビゲーム等の担当教員が参画した作品を例にして、その実践的な業務内容とポイントを講義する。履修後、学生が、業界デビュー映像作品をプランニングし、その企画書の提出を求め評価する。 【鶴岡慧子担当分】 どこでどんな撮影ができるのかということは、作品を大きく左右する要素で制作部の重要な役割である。最適なロケ地を確保するためには、情報を収集し、フィルムコミッション（FC）の支援を得て撮影許可を取得し、施設や近隣住民の協力を得た上で、トラブルを防ぐ必要がある。その方法を学ぶ。
授業計画	【大崎裕伸担当分】 1：映像プロデューサーの仕事と役割について 2：劇場用映画のプロデュースについて 3：テレビドラマのプロデュースについて 4：PV、イベント、テレビゲーム等の映像プロデュースについて 5：プロデューサーの各製作過程に沿った運営術について 6：映像業界の各会社業務について（どこに就職するか？） 7：映画、映像作品の企画における権利処理等について 8：自分の作りたい映画・映像と就職先へのプレゼンの実際について 【鶴岡慧子担当分】 1：ロケ候補地の情報を収集する方法やロケハンに必要なノウハウを学ぶ 2：撮影を行う前に知っておく必要がある法令やトラブル防止策について学ぶ 3：FC業務と神戸で撮影された作品について学ぶ 4：FC業務を体験する 5：映画、テレビドラマ、テレビ番組などのロケハンあるいは撮影現場を体験する 6：映画、テレビドラマ、テレビ番組などのロケハンあるいは撮影現場を体験する 7：各学生による本講義での体験を通して学んだことの発表およびまとめ
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する（鶴岡慧子）
授業時間外学習	都度指示する。
評価方法	大崎担当分では最終授業日において、業界デビューをイメージした映像作品の企画をプランニングしその企画書の提出とプレゼンの発表をする。鶴岡授業においても授業最終日に授業成果をもとにしたレポート提出、および最終発表をする。 大崎担当授業においては、平常点25%（授業の理解度、受講態度）と上記企画書の内容とプレゼン内容（発表の仕方）を25%、鶴岡担当授業においても平常点25%（授業の理解度、履修態度）、レポート提出内容および最終発表内容を25%として、総合評価を行う。
指導方法	課題、レポート提出がある場合には、その都度、フィードバックを行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	適時指示する
各自準備物	
実習費	ロケハン、撮影現場への交通費
その他	

科目名称	映画創作応用総論			授業コード	20080122
担当教員	鶴岡 慧子				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	なし				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Line, teams
履修制限等	映画コース限定。「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>[授業の目的] 多岐に渡る映画創作の各専門分野におけるこれまでの学習、技術習得の成果を活かし、各自の卒業後の志望に合わせ、映画脚本、ドキュメンタリー等の創作、その他の映像作品創作への理解力と応用力を深める。また、卒業制作と言う集大成の機会へ向けて、完成後のイメージも持った上で今一度「自分が本当につくりたいものは何か」を熟考する。</p> <p>[到達目標] 映画コースでの3年間の授業を総括し、個々の今後の活動に有効な指針となる設計図（シナリオ或いはプロット）を完成させる。上記の個人創作活動と個人ワーク鍛錬において、クオリティと具体性を高めて、表現・統括できる成果物に仕上げる能力を身につける。</p>
授業計画の概要	それぞれの学生の卒業制作や進路希望に合わせ、映画映像創作に関してより専門的に指導し、それぞれの能力アップの計画を立てる。希望職能や技術への理解と鍛錬を深め、クオリティの高い卒業制作を創作する為の実践的な計画を有効に進める。
授業計画	<p>1：つくることへ向けてのガイダンス 自分の興味を見つめるためのワークショップ（課題：作品の断片的イメージ探し）</p> <p>2：断片的イメージの発表 各発表に対するディスカッション（課題：自分が感動した映画の発表準備）</p> <p>3：自分の心を震わせた映画、感動した映画についてのプレゼンテーション 自分にとって映画とは、ドラマとは？を今一度考えてみる</p> <p>4：映画制作の様々なアプローチ方法を知る 各自の卒制に向けてのプラン、計画、企画、脚本作りプランについてのブレインストーミング</p> <p>5：コミュニケーションスキルの向上のためのワークショップ 「柔らかい心」と「内的対話力」を育む真の「対話」を目指すワークショップ</p> <p>6：世界、社会と自らの関わりをデザインする 自己完結で終わらないドラマを作るためのワークショップ（取材課題）</p> <p>7：課題発表、ディスカッション 「自分らしい」映画創作をデザインする（卒制プラン立案課題）</p> <p>8：卒制プランの発表 それぞれに対するディスカッション</p>
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する。
授業時間外学習	中編以上の映画脚本を書く技術、中編以上の映画演出をする技術、映画製作全般の流れに関する知識等の基礎をしっかりと固めてから授業に臨んで貰う。オリジナリティのあるアイデアを作品へと昇華させるため、自分の興味や描いてみたいテーマなどを日常的に集めておき、発表できるよう準備をしておく。
評価方法	最終提出課題の到達度を70%、平常点（受講姿勢、理解度、積極性）を30%として総合評価する。
指導方法	毎回授業後の指定課題を次回授業時に、基本的には個別に、検証、評価と意見をする。
使用テキスト	オリジナルテキストの配布
参考テキスト・URL	「映画創作と自分革命」石井岳龍著（有）アクセス発行
各自準備物	
実習費	
その他	卒業制作と就職へ向けての専門授業なので人数制限がある。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	サウンドデザイン演習			授業コード	10060330
担当教員	折野 正樹				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	サウンドデザイン基礎演習の単位取得者に限る。
授業の目的と到達目標（学習成果）	脚本を通して創造力を養い、映画・映像作品の中で表現すべき内容を把握した上で、サウンドデザインの手法と完成までのワークフローの習得を目標とする。
授業計画の概要	実際に脚本を用いて、プリプロダクションから仕上げに至るまでの行程を現場形式で実践し、映画音響を用いた表現技法を学ぶ。
授業計画	1：サウンドデザイン構想・脚本分析 2：デジタルワークフロー基礎 3：録音技術演習① 映像と音響 4：録音技術演習② 同時録音 5：録音技術演習③ 環境録音 6：作曲基礎 7：デジタル音響編集① 整音基礎 8：デジタル音響編集② オーディオリペア 9：デジタル音響編集③ サウンドデザイン表現技法 10：デジタル音響編集④ 整音応用 11：サウンドデザイン計画・プレゼンテーション 12：課題制作① 録音，作曲 13：課題制作② 整音・編集 14：課題制作③ MIX 15：課題制作仕上げ
実務経験のある教員	劇場公開用映画をはじめ、Web ムービーやライブ映像など様々な映像作品において現場録音・音響編集・楽曲制作などの実務経験がある。その経験を活かして、広い視野でより実践的な技術について指導を行う。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	実習態度、課題の提出、及びそのプレゼンテーションによる総合評価とする。
指導方法	授業時に成果物を検証し、評価と意見をする。また、必要に応じて個別対応も行う。
使用テキスト	課題ごとに指示する。
参考テキスト・URL	適時指示する。
各自準備物	モニター用ヘッドフォン（音楽用ヘッドフォン不可）、個人用 SSD またはハードディスク
実習費	
その他	専門機材を使用するため、履修制限あり。 毎回予習・復習を行うこと。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	アニメ史		授業コード	20060072	
担当教員	原口 正宏				
単位数	4	授業形態	講義	科目分類	選択必修、芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ) / 選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	映像制作の全てを理解するために、海外のさまざまな映像作品に触れていき、知識(思想・歴史・視覚・心理・理論など)として吸収する。 100年強にわたる多様な歴史を学び、そこに登場する古典的名作を具体的に観ることで、海外アニメーションに対する曖昧で漠然としたイメージや先入観を是正し、その国や作家の違い、特色について分析的に把握できるようになる。それは、アメリカのアニメーション史を例に挙げれば、「ミッキー・マウス」も「ベティ・ブープ」も「バックス・バニー」も「トムとジェリー」もみんな「ディズニー」の作品だろう、というような思い込みがなくなることでもある。この講義を受講することにより、ディズニーと並ぶ存在として、フライシャー兄弟、テックス・エイヴリー、チャック・ジョーンズ、UPAといった重要な作家、スタジオの存在を明確に発見・認識し、その歴史的意義と特徴を体系的に説明できるようになる。
授業計画の概要	古今東西のアニメーション映画の代表作を、数多く上映。前期「アニメーション原論」では日本の作品を取り上げたが、後期「アニメ史」では海外作品を取り上げる。よって、前期の「アニメーション原論」とセットで受講することを勧める。 100年強にわたるアニメーション史をひも解き、実際の作品を観せることでその技術・表現の成立・発展過程を解説していく。講義前半はアメリカを中心に採り上げ、後半はロシア、フランス、チェコ、イギリスなどヨーロッパの多様な国々のアニメーションを紹介する。国の数だけ歴史があり、幅広い文化の違いがある。皆さんの想像を超えた作品が待っていることだろう。しかも、その幾つもの国の作品が日本のアニメーションに大きな影響を与えているのである。受講した後は、アニメーションに対する認識が大きく広がり、日本で流行しているスタイルや物語は、世界の歴史の流れのなかでは、ごく一部の多様性に過ぎない。
授業計画	1: アニメーション史の黎明と天才作家ウィンザー・マッケイ 2: ウォルト・ディズニー その1 知られざる黎明期と『ミッキー・マウス』誕生まで 3: ウォルト・ディズニー その2 『シリーシンフォニー』シリーズと長編『白雪姫』 4: フライシャー兄弟 『ベティ・ブープ』シリーズと『バタくん町へ行く』 5: ウォルト・ディズニー その3 『ファンタジア』 6: テックス・エイヴリー 『ドルーピー』『狼と踊り子』シリーズほか MGM名作短編 7: チャック・ジョーンズ 『バックスバニー』シリーズほか ワーナー・ブラザーズ名作短編 8: ハンナ&バーベラ 『トムとジェリー』シリーズ MGM名作短編集 9: UPAが変えたアニメーション表現 『ジェラルド・マクボインボイン』ほか 10: ソ連長編アニメの世界 『イワンと仔馬』『雪の女王』ほか イワノフ・ワノ、レフ・アタマノフ作品 11: フランス長編アニメの世界① 『やぶにらみの暴君』ほか 12: フランス長編アニメの世界② 『ファンタスティック・プラネット』ほか 13: チェコの人形アニメーション 『チェコの四季』ほか イジー・トルンカ、ブジェティスラス・ポヤル作品 14: イギリス ジョージ・ダニングの革新的音楽アニメーション 『イエロー・サブマリン』 15: 実験アニメーション+戦前日本 ノーマン・マクラレン、アレクサンドル・アレクセイエフ、政岡憲三ほか
実務経験のある教員	フリーライター、アニメーション史研究者として40年近くにわたり、アニメーション雑誌(「アニメージュ」)、ムック、映像ソフトなどの企画・構成・制作に関わり、自らアニメーションスタッフ・データベースを構築し、入力・統計・分析を続けてきた長年の蓄積があります。その教員が、さまざまな作業を通じて行ったインタビュー、資料収集、研究成果を活用しながら各回の講義を進めます。その際、文献からの知識だけでなく、直接取材を行ったことによって得られた経験やエピソードを豊富に交えながら、監督やアニメーターたちの人となりについても
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って監督と代表作を採り上げていくので、事前に監督や作品の歴史的な位置づけなどについての下調べをしておく、観賞時の内容理解を深めるサポートとなる。また、講義中で同じ監督の別作品について触れる機会も多いので、講義後には、それら参考作品について独自に視聴するなどして視野を広げる努力をしてもらいたい。そのことが、翌週以降の別作品の鑑賞とも有機的に関連し合い、より立体的、俯瞰的な歴史理解、作品理解につながっていく。

評価方法	<p>毎回、採り上げた作品について観賞レポート（200字以上）を提出してもらう。</p> <p>提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること。遅刻は欠席あつかいとする。</p> <p>講義内容を理解し、作家や作品の特色、歴史的背景について概観できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、講義で採り上げた作品名、監督名などを文中に具体的に盛り込みつつまとめること。「とても面白かった」「アニメの歴史がよくわかった」という表現だけに終始した抽象的な感想文は受けつ</p>
指導方法	<p>講義内容についてわからないこと、質問などがある場合は、講義後に直接講師に尋ねるか、観賞レポートのなかに、具体的な質問として記載すること。翌週以降、講義の冒頭で可能な限り回答するように心がける。</p>
使用テキスト	<p>毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行して PowerPoint を使用した要点解説を行う。配布資料には、国別のアニメーションの歴史や作品、監督などについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。</p>
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	<p>映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。</p>

科目名称	アニメーション原論		授業コード	10060530	
担当教員	原口 正宏				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	映像制作の全てを理解するために、まずは日本のさまざまな映像作品に触れていき、知識（思想・歴史・視覚・心理・理論など）として吸収する。 東映動画・虫プロ・竜の子プロの成立過程を、そこから生まれた代表的作家・作品を具体的に知ることで、日本の戦後商業アニメ史の大きな流れと、3大スタジオの作風を巨視的・具体的に把握し、説明できるようになる。
授業計画の概要	古今東西のアニメーション映画の代表作を、長編を中心になるべく数多く上映していく。100年強にわたるアニメーション史をひも解き、決して古びない普遍的な作品を厳選して紹介していくのがこの講義である。まずは観ること。次に、作品が作られた歴史的背景を知ること。作者の“思い”を想像すること。技術的な試みと試行錯誤の過程を理解すること。 百聞は一見にしかず。“観る”ことは“出会う”ことである。学生の一人一人が違う個性と資質を持っているように、作品にもすべて個性がある。その出会いは一人一人別の感動と創作のインスピレーションを与えてくれるはずだ。 前期は、東映動画、虫プロ、タツノコプロ、T C J(エイケン)という製作会社系列の4大源流の歴史を解説しながら、日本の戦後アニメーション史を飾る長編作品を紹介していく。日本の商業アニメーションが現在、かくも隆盛を極めることになったルーツと出会う旅である。 後期の「アニメ史」(海外アニメーション)が中心)との通年履修を推奨する。
授業計画	1：日本のアニメーション制作会社の流れ 2：東映動画長編 その1 数下泰司と『白蛇伝』 3：東映動画長編 その2 森 康二、大塚康生と『西遊記』 4：東映動画長編 その3 芹川有吾と『わんぱく王子の大蛇退治』 5：東映動画長編 その4 高畑 勲と『太陽の王子ホルスの大冒険』 6：東映動画長編 その5 宮崎 駿と『長靴をはいた猫』 7：東映動画長編 その6 池田 宏と『どうぶつ宝島』 8：東映動画長編 その7 小田部羊一、土田 勇と『龍の子太郎』 9：虫プロ系監督 その1 出崎 統と『エースをねらえ！』 10：虫プロ系監督 その2 りんたろうと『銀河鉄道999』 11：虫プロ系監督 その3 杉井ギサブローと『銀河鉄道の夜』 12：虫プロ系監督 その4 山本暎一と『哀しみのペラドンナ』 13：虫プロ系監督 その5 手塚治虫と『ある街角の物語』『森の伝説』 14：竜の子系監督 その1 鳥海永行と『科学忍者隊ガッチャマン』 15：竜の子系監督 その2 南家こうじが手がけたミュージックアニメーション
実務経験のある教員	フリーライター、アニメーション史研究者として40年近くにわたり、アニメーション雑誌(「アニメージュ」)、ムック、映像ソフトなどの企画・構成・制作に関わり、自らアニメーションスタッフ・データベースを構築し、入力・統計・分析を続けてきた長年の蓄積があります。その教員が、さまざまな作業を通じて行ったインタビュー、資料収集、研究成果を活用しながら各回の講義を進めます。その際、文献からの知識だけでなく、直接取材を行ったことによって得られた経験やエピソードを豊富に交えながら、監督やアニメーターたちの人となりについても
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って監督と代表作品を採り上げていくので、事前に監督や作品の歴史的な位置づけなどについての下調べをしておく、観賞時の内容理解を深めるサポートとなる。 また、講義中で同じ監督の別作品について触れる機会も多いので、講義後には、それら参考作品について独自に視聴するなどして視野を広げる努力をしてもらいたい。そのことが、翌週以降の別作品の鑑賞とも有機的に関連し合い、より立体的、俯瞰的な歴史理解、作品理解につながっていく。
評価方法	採り上げた作家と作品について観賞レポート(200字以上)を提出してもらう。 提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること。遅刻は欠席あつかいとする。 講義内容を理解し、作家の特性や歴史的背景について概観できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、講義で採り上げた作品名、監督名などを文中に具体的に盛り込み、東映動画、虫プロ、タツノコプロといった各社の歴史的背景、技術特色に言及しつつまとめること。「とても面白かった」「アニメの
指導方法	講義内容についてわからないこと、質問などがある場合は、講義後に直接講師に尋ねるか、観賞レポートのなか、具体的な質問として記載すること。翌週以降、講義の冒頭で可能な限り回答するように心がける。

使用テキスト	毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行して PowerPoint を使用した要点解説を行う。配布資料には、スタジオや作品、監督、アニメーターなどについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	他学科、他学部生の受講は大歓迎。履修なしの聴講も可。

科目名称	アニメーション制作基礎 I		授業コード	10060551	
担当教員	本橋 秀之	中澤 勇一、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	アニメーションの基礎知識を理解し、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」ために、画面構成論、透視図法等の画力向上に必要な基礎理論、表現力を身につける。
授業計画の概要	<p>■画を動かすための基礎表現力を身につけるために、商業アニメーションの作画としての実務経験を活かし、実践的な指導を行う。</p> <p>アニメーションの基礎知識大百科などの用語用法の習得。PC操作およびアニメーション制作における基本ソフト、機材の使い方を学習。遠近法、パース画法、画面構成論、透視図法等の画力向上プログラムに関して1年次での徹底したトレーニングをおこなう。人体のデッサン技法よりの模写を課題とする。</p>
授業計画	<p>1：映像による基礎知識と用語ガイダンス① 2：映像による基礎知識と用語ガイダンス② 3：映像による基礎知識と用語ガイダンス③ 4：透視図法①1点透視、2点透視、アオリとフカンの基礎。図書館に参考本があるので独学しておく 5：透視図法②円と円柱の描き方 6：透視図法③透視図法応用 7：動かすために必要な画力①絵の勉強はまず模写から。アニメキャラ模写の描き方、考え方。顔の模写 8：動かすために必要な画力②プロポーションの取り方。体をブロックと体幹の流れで描く。全身の模写 9：動かすために必要な画力③アニメーターの絵とは。動いている絵は細部まで物理法則に忠実に描く 10：映像による基礎知識と用語ガイダンス④ 11：仕上講座①レタススタジオの使い方① 12：仕上講座②レタススタジオの使い方② 13：作品制作論前田客員教授特別講義 14：動かすために必要な画力④（中澤）走りについて。奥行きのある走り 15：動かすために必要な画力⑤（中澤）手前から奥、奥から手前への走り。</p>
実務経験のある教員	本橋秀之
授業時間外学習	透視図法についての基本用語を調べておくこと
評価方法	課題の提出（60%）・受講態度（40%）など総合的に評価
指導方法	
使用テキスト	『アニメーションの基礎知識大百科』（初回授業に持参すること） 『人体のデッサン技法』ジャック・ハム著
参考テキスト・URL	『Force:DynamicLifeDrawingforAnimators』『初めて学ぶ遠近法』『リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座』『瞬間連写アクションポーズ』『パース塾』『アニメーション作画法』
各自準備物	<p>絵を描く鉛筆とクロッキー帳はガイダンス時に指定 作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30センチ直定規等は常に用意） ※アニメコース学生は自分のタブとストップウォッチを購入して使用すること。 ※カールクリップは学科で買ってあるので配布する。 ※クロッキー時は絵を描く鉛筆とクロッキー帳（初回授業で指定サイズ）のみでよい。</p>
実習費	
その他	アニメスタジオ教室設備による定員あり。

科目名称	アニメーション制作基礎Ⅱ		授業コード	20060564	
担当教員	本橋 秀之	八木 寛文、吉本 拓二、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「描く」技術をトレーニング。 模写、スケッチ等で画力向上を目指す。
授業計画の概要	画力はアニメーション作りにおける絶対必要条件である。 AfterEffectsでの基本的な撮影技術を学び、コンピュータソフトの理解度を上げるとともに、3年次からの就職活動を視野に入れ、自分の青果物を積み重ねることに重点を置く。
授業計画	1：画力向上プログラム①写真をアレンジして絵にする。一人の写真的模写。写真を参考にカゲもつける 2：作品制作①ガイダンス。基本的なパターンを用いた指定の絵コンテでショートアニメを制作。デザインを作成。 3：アニメ業界の現状と問題アニメーション産業界をとりまく状況について（八木） 4：作品制作③レイアウト・原画。原画制作と原画工程でのタイムシート・カメラワーク。 5：画力向上プログラム②写真をアレンジして絵にする。全身や複数人の写真的模写。写真を参考にカゲもつける 6：作品制作③動画。動画制作と動画工程でのタイムシート。 7：AfterEffects 基礎①アニメーション撮影ソフトとしてのAfterEffects。撮影の基礎（八木） 8：作品制作④背景。レイアウトからの背景を制作する。 9：画力向上プログラム③実作品のキャラで驚いて振り向く。正確な動きのためには正確な絵が必要 10：作品制作⑤仕上。RETAS Proの習得。 11：撮影技術の変化アニメーション撮影技術の変化、産業界の実際（八木） 12：作品制作⑥撮影と効果。AfterEffectsの習得。 13：画力向上プログラム④用語小テスト前回と同じキャラで飛び降り、着地から走り出しを描く 14：作品制作⑦完成作品提出。各自プレゼン後上映。作品制作についてイラストかマンガで感想文を提出。 15：作品制作論前田客員教授特別講義
実務経験のある教員	吉本 拓二 セルの時代から原画・作画監督・デザインなど30年以上多数の会社と作品に関わり、個人事務所経営の経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する知識と技術を講義する。
授業時間外学習	半期にクロッキー帳1冊分程度のポーズ写真集などの人物画練習を推奨する。
評価方法	課題の出来、授業への取り組みなどを総合的に評価。期限過ぎの課題提出は不可評価。 出席率80%未満及び課題提出100%未満は不可評価。遅刻は1分でも欠席あつかいとす。
指導方法	
使用テキスト	オリジナルテキスト
参考テキスト・URL	『はじめてのイラスト教室』『初めて学ぶ遠近法』『リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座』『瞬間連写アクションポーズ』『パース塾』『アニメーション作画法』
各自準備物	ノートの代わりにA4クロッキー帳 作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、赤、青、鉛筆 HB～2B、30センチ直定規、タップ等は常に用意） ※アニメーションコース/アニメコース学生は自分のタップとストップウォッチを購入して使用すること。
実習費	
その他	アニメスタジオ教室設備による定員あり。

科目名称	アニメーション映像制作 I			授業コード	20060362
担当教員	吉本 拓二				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	セルシス レタススタジオ Adobe AfterEffect、Premierepro など
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>【授業の目的】 グループワークでアニメーション映像の世界を創っていく。 すべてのアニメーション制作工程をこなすことでアニメーション制作全体の基本工程を理解し、より高度な作品を完成させる能力を身につける。</p> <p>【到達目標】 グループワーク特有の「スケジュール管理」「各個人の能力のばらつき」が出る。半期と長時間に渡る課題に取り組み完成する事で問題点の解決をするための「コミュニケーション」の大切さ、ロールプレイが身に付き実施で来る。</p>
授業計画の概要	<p>グループワークによる3分程度のセルアニメーション作品制作を目的とする。 将来、多くの人に関わる映像制作業界の中で自らの能力を発揮できる人材になるための訓練。 プレゼンからプロット、絵コンテ、デザインなど、制作工程をこなすことによりアニメーション制作全体を体験する。動きメインの音楽付き作品を制作し、共同制作の達成感を感じることを到達点とする。アクション原画、ロボット作画、AfterEffects 効果など、アニメの実践的に習得する。</p>
授業計画	<p>1：アニメーション作品制作：プレゼン、班作成、役割分担 2：アニメーション作品制作：タイトル決め、絵コンテ作成、シナリオ、キャラクター作成等 3：アニメーション作品制作：脚本絵コンテ決定プリプロ終了 4：アニメーション作品制作：演出レイアウト 5：アニメーション作品制作：作画原画 6：アニメーション作品制作：作画原画 7：アニメーション作品制作：作画動画 8：アニメーション作品制作：作画動画 9：アニメーション作品制作：作画動画チェック 10：アニメーション作品制作：作画仕上 RETASSTUDIO 使用 11：アニメーション作品制作：作画仕上タイムシート 12：アニメーション作品制作：仕上編集・音響タイトル作成 13：アニメーション作品制作：仕上編集・音響アフレコ、SE、音楽付け 14：アニメーション作品制作：撮影 AfterEffects 使用 15：アニメーション作品制作：発表会講評</p>
実務経験のある教員	吉本 拓二 セルの時代から原画・作画監督・デザインなど 30 年以上多数の会社と作品に関わり、個人事務所経営の経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。
授業時間外学習	作りたい作品の企画を持参し初回授業にのぞむこと。 企画の概要は事前に指示する。
評価方法	課題への取り組み姿勢（40%）と提出物（60%）を総合的に評価 遅刻は 1 分でも欠席扱いとする。また出席が 12 回に満たない場合は E 評価となる。
指導方法	課題は授業の中で添削を行うが授業中に間に合わない場合は預かり添削し次回に返却する。
使用テキスト	『1 年次アニメーション基礎配布テキスト』
参考テキスト・URL	『アニメーションのタイミング技法』 『アニメーターズ・サバイバルキット』 『パース塾』 『アニメーションの本』 『1 年次アニメ基礎配布テキスト』
各自準備物	ノートの代わりに A 4 クロッキー帳 作画用画材（指定の色鉛筆またはシャープペンシル、鉛筆 HB・2 B、30 センチ直定規、タッパ等は常に用意） ※アニメーションコース/アニメコース学生は自分のタッパとストップウォッチを購入して使用すること
実習費	
その他	他学科、他コースの学生は、アニメーション制作工程がわかっている学生に限る。また初回授業欠席者には履修を認めない。

科目名称	動画基礎演習		授業コード	10060941	
担当教員	吉本 拓二	岩井 彩華、大曾根 唯			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生（アニメ）限定、「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>【授業の目的】 「描く」「アニメーションを魅力的に動かす」技術をトレーニング。 動画工程の進め方と基本的なパターンが実践形式で身に付く。原画の意図や感情をくみ取り、原画を活かす作業を習得することで、どのように原画を描けば良いかを計画することに繋がる。</p> <p>【到達目標】 1回では合成の手法を理解し、出来る。 2～3回ではタップ割の手法を理解し、出来る。 4～6回では精度の高い歩きが理解し、出来る。 7～9回では精度の高い走りが理解し、出来る。 10～12回では精度の高い振り向きが理解し、出来る。 13～15回では滑らかななびきが理解し、出来る。 一通り習得する事でクオリティの高い作品が制作出来るようになる。</p>
授業計画の概要	アニメーション制作における動画作業の基本を習得する。 実践的な課題を演習する事によって後に控えている「アニメーション作品制作演習」や「卒業制作」「自主制作」でクオリティの高い作品に繋がる。
授業計画	<p>毎回吉本、上田、岩井で共同担当</p> <p>1：講義内容のガイダンスとクリーンアップと合成：演習①「クリーンアップと合成」課題作業。 2：演習②「送り（リピート）とタップ割」課題作業。タイムシート・原画トレスの添削と動画中割作業。 3：添削とブラシュアップ。完成し「送り（リピート）とタップ割」を習得。 4：演習③「歩き」課題作業。タイムシート・原画トレスの添削と動画中割作業。 5：動画中割作業。添削とブラシュアップ。 6：動画中割作業。添削とブラシュアップ。完成し「歩き」を習得。 7：演習④「走り」課題作業。タイムシート・原画トレスの添削と動画中割作業。 8：動画中割作業。添削とブラシュアップ。 9：動画中割作業。添削とブラシュアップ。完成し「走り」を習得。 10：演習⑤「振り向き」課題作業。タイムシート・原画トレスの添削と動画中割作業。 11：続き動画中割作業。添削とブラシュアップ。 12：動画中割作業。添削とブラシュアップ。完成完成し「振り向き」を習得。 13：演習⑥「髪の毛のなびき（組線）」課題作業。タイムシート・原画トレスの添削と動画中割作業。 14：動画中割作業。添削とブラシュアップ。 15：動画中割作業。添削とブラシュアップ。完成完成し「髪の毛のなびき（組線）」を習得。</p>
実務経験のある教員	<p>吉本 拓二：原画・作画監督・デザインなど30年以上多数の会社と作品に関わる経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。 大曾根 唯：セル時代から長年多数の作品に関わる経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。 岩井 彩華：多数の作品に関わる経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。</p>
授業時間外学習	事前にクリーンアップの練習をしておくこと。『アニメーション基礎演習』での「アニメーションにおける基礎用語」と「タイムシートの基本」の復習し授業に持参する事。使用テキストを必ず読んでくる事。
評価方法	課題の提出 60%・授業態度 20%・取り組み姿勢 20%で総合的に評価。課題提出6課題中5課題以下は不可評価。期限過ぎの課題提出は認めない。 また出席が12回に満たない場合は単位が取得できない条件（E評価）となる
指導方法	授業時間の中で課題の添削と課題提出後の返却時 課題によっては課題返却時に模範解答などを印刷で添付配布する。
使用テキスト	オリジナル配布テキスト
参考テキスト・URL	1年次『アニメーション基礎』での配布のオリジナルテキスト「アニメーションにおける基礎用語」と「タイムシートの基本」
各自準備物	作画用画材 「タップ」「指定の色鉛筆またはシャープペンシル」「鉛筆Bは必須」「消しゴム」「30センチ直定規は常に用意」「クリップ」「羽ぼうき」
実習費	各自準備物にかかわる消耗品費
その他	課題は積極的に講義時間外でも進めておくこと。 アニメスタジオ教室設備による定員あり。理由無き初回授業欠席者には履修を認めない。

科目名称	アニメーション映像技法		授業コード	10060421	
担当教員	本橋 秀之	八木 寛文、中澤 勇一、小坂 春女、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	自分自身でアニメーション映像の世界を創り、表現する方法を学び、情報を発信する力を身につける。リアルな人間の動きを研究し、キャラクターの心理描写、アクションなどアニメーションに必要な演出技術を身につける。 課題制作をとおして背景美術、アクション作画法、撮影技法がレベルアップする。
授業計画の概要	作画、撮影効果など、アニメーション技法での実践的な訓練をおこなう。 アクション原画制作、日常プロップ作画、AfterEffects 効果など、アニメーションを描くプロフェッショナルな技量を課題制作により習得する。リアルな人間の動きを研究し原画にし、字コンテ=仮訳本のいろはを講義。テーマから理詰め演出をする。 ト書きを考え、キャラクターの心理描写を加え、アクションを描き、レイアウトへと進む。背景設定や芝居についても考える。最終的に美術設定、クリーンアップ等を行う。
授業計画	1：演出を考える①字コンテ。テーマから理詰め演出を考える。ト書きを考える（小坂） 2：アクションを描く①リアルな人間の動きを研究し原画にする。キャラクターと枚数を指定（本橋） 3：AfterEffects 応用編①作品制作のためのAfterEffects 撮影と効果（八木） 4：アクションを描く②中に動きをつけたメタモルフォーゼを描く（本橋） 5：演出を考える②続字コンテ。キャラクターの心理描写を考える。台詞を考える（小坂） 6：フレームとレイアウト絵コンテ、作画。心理描写にあわせたレンズや配置を考える（本橋） 7：AfterEffects 応用編②作品制作のためのAfterEffects 撮影と効果（八木） 8：背景レイアウトのパーズに合わせてキャラクターを乗せる（本橋） 9：絵コンテを考える絵コンテ、作画。連続した映像の持つ力を考える。モンタージュ（小坂） 10：キャラクターデザインキャラクターデザインの考え方。設定に合わせたキャラ表を作る（本橋） 11：AfterEffects 応用編③作品制作のためのAfterEffects 撮影と効果（八木） 12：演技を考えるキャラクターに合わせた演技の重要性。演技を描く（本橋） 13：日常プロップを描く①日常のメカの表現（中澤） 14：日常プロップを描く②日常のメカの表現（中澤） 15：AfterEffects 応用編④作品制作のためのAfterEffects 撮影と効果（八木）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	宮崎駿絵コンテ集などを一読しておくこと
評価方法	ほぼ毎回出される課題の提出（60%）・受講態度（40%）など総合的に評価
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	・アニメーション基礎知識大百科 ・アニメーションの本 ・エムディエム ・CGWORLD ・リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座
各自準備物	作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30センチ直定規は常に用意）
実習費	
その他	アニメスタジオ教室設備による定員あり

科目名称	アニメーション作品表現論		授業コード	10060402	
担当教員	原口 正宏				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	ストーリーテリングや演出法、構成力などアニメーション表現に求められる観察力を総合的につける。絵コンテやレイアウトなど具体的な制作資料、あるいはインタビューなどの証言資料をテキストに、監督が用いる「技法」の内容と、その目的、効果を多角的に学ぶ。更に、その技法が実際の映像のなかでどのように活用されているかを確認する。それによって、現代に至るジャパンアニメーションの表現技術や物語理論を学び、多様性についても理解する。具体的に事例を挙げて説明できるようになる。
授業計画の概要	古典的名作の観賞を目的に構成した『アニメーション原論』『アニメ史』を踏まえ、より後年の時代（'80年代～現在）を対象に、注目すべき監督と代表作を上映していくのが本講座の目的。 キーワードは“技法の比較”。優れた作品には、必ず監督がこだわる独自の映像的価値観と表現法が存在する。具体的にその特徴に眼を向け、複数の作品に潜む共通項と変化（差異）を発見、検証していく。
授業計画	1：東映的方法論とアクションカット主義 宮崎 駿 『ルパン三世 カリオストロの城』 2：虫プロ的方法論と主観カット主義 出崎 統 『ブラック・ジャック』 3：客観的視点とアンチ・ファンタジー 高畑 勲 『ジャリ子チエ』 4：色彩・レイアウトの工夫とループ作画 虫プロの後継者 川尻善昭 『吸血鬼ハンターD』 5：夢と現実1 既成技法(時間伸縮や透過光)の応用 押井守 『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』 6：夢と現実2 既成技法(アクションカットつなぎ)の応用 今 敏 『パーフェクトブルー』 7：1980年代の変革1 アニメ・特撮ファン世代の台頭 山賀博之、庵野秀明 『王立宇宙軍』 8：1980年代の変革2 漫画家が開拓した新たな「リアル」と映像表現 大友克洋 『AKIRA』 9：東映動画新世代の模索1 佐藤順一 『ユンカース・カム・ヒア』 10：東映動画新世代の模索2 細田 守 『デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム』 11：東映動画派生スタジオが生んだ新世代1 原 恵一 『河童のクゥと夏休み』 12：東映動画派生スタジオが生んだ新世代2 片淵須直 『この世界の片隅に』 13：繰り返されるテキスト 50年間の東映動画 演出・作画の実験場としての『ゲゲゲの鬼太郎』 14：21世紀テレビアニメの2大潮流 京都アニメーションとシャフト 『日常』『さよなら絶望先生』 15：現代日本の短編アニメーション作家たち
実務経験のある教員	フリーライター、アニメーション史研究者として40年近くにわたり、アニメーション雑誌(「アニメージュ」)、ムック、映像ソフトなどの企画・構成・制作に関わり、自らアニメーションスタッフ・データベースを構築し、入力・統計・分析を続けてきた長年の蓄積があります。その教員が、さまざまな作業を通じて行ったインタビュー、資料収集、研究成果を活用しながら各回の講義を進めます。その際、文献からの知識だけでなく、直接取材を行ったことによって得られた経験やエピソードを豊富に交えながら、監督やアニメーターたちの人となりについても
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って監督と代表作品を採り上げていくので、事前に監督や作品の歴史的な位置づけなどについての下調べをしておく、観賞時の内容理解を深めるサポートとなる。また、講義中で同じ監督の別作品について触れる機会も多いので、講義後には、それら参考作品について独自に視聴するなどして視野を広げる努力をしてもらいたい。そのことが、翌週以降の別作品の鑑賞とも有機的に関連し合い、より立体的、俯瞰的な技法の理解につながっていく。
評価方法	毎回、採り上げた作家と作品についての観賞レポート(200字以上)を提出してもらう。 提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること。遅刻は欠席あつかいとする。 講義内容を理解し、監督の特性やその歴史的背景、スタジオ系列の影響について把握できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、描く作品の演出・作画の技法的特徴に触れ、分析する視点を盛り込むこと。「とても面白かった」「アニメの歴史がよくわかった」という表現だけに終始した抽象的
指導方法	講義内容についてわからないこと、質問などがある場合は、講義後に直接講師に尋ねるか、観賞レポートのなかに、具体的な質問として記載すること。翌週以降、講義の冒頭で可能な限り回答するように心がける。
使用テキスト	毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行してPowerPointを使用したポイント解説を行う。配布資料には、作品、監督などについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	他学科、他学部生の受講は大歓迎。履修なしの聴講も可。

科目名称	アニメーション特設ゼミ I		授業コード	10080081	
担当教員	本橋 秀之	吉本 拓二、飯島 由樹子、林 太朗、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>【授業の目的】</p> <p>発想や理論を重視した個人の表現活動を追求。プロを目指すためのスキルアップができる。（作画・美術背景・撮影）</p> <p>【到達目標】</p> <p>就職に向けての進路を計画しポートフォリオを使用出来る。（作画・美術背景・撮影・他）</p>
授業計画の概要	<p>1) 就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、通年でポートフォリオを完成させる。</p> <p>2) 個別の就職活動指導。</p> <p>3) 専門分野であるアニメーションに関する研究。</p> <p>4) 4年生の卒業制作指導をかねる。</p>
授業計画	<p>隔週を基本に分担によるオムニバス形式で授業を行う</p> <p>1：ポートフォリオと作品企画①：それぞれの志望に向けた就職活動用ポートフォリオの作成ガイダンス。オリジナル作品の企画を考える。（3・5体ほどが登場する作品の世界観や人物関係、あらすじ）</p> <p>2：動画クリーンアップ：動画クリーンアップ作品の制作／美術背景・撮影指導</p> <p>3：作品企画②：オリジナルキャラクターデザイン全身・表情・プロップなど。</p> <p>4：キャラクター模写：各自、好きな作品を気合いを入れて模写。素材は各自準備／美術背景・撮影指導</p> <p>5：作品企画③：イメージボード起承転結の4場面。オリジナルキャラクター着彩と対比表。</p> <p>6：コピック着彩：写真からイラストを描き起こすコピック着彩のしかた①／美術背景・撮影指導</p> <p>7：食事の風景：志望に合わせた技法による食事風景制作。料理を詳細に描く。</p> <p>8：コピック着彩：写真からイラストを描き起こすコピック着彩のしかた②／美術背景・撮影指導</p> <p>9：空間の風景：志望に合わせた技法によるキャンパスでの風景制作。大学内お気に入りの場所の風景。</p> <p>10：イラスト作成：既存のイラストを持参し自分のキャラで模写。画材はマーカー、色鉛筆等／美術背景・撮影指導</p> <p>11：動物や自然の風景：志望に合わせた課題による作品制作。空間の中の動物（人物込み）スケッチや自然の風景など。</p> <p>12：人物スケッチ①：密度の濃いオリジナルスケッチを多数描く。写真雑誌の模写／美術背景・撮影指導</p> <p>13：構造物や乗り物メカのある風景：志望に合わせた課題による作品制作。構造物や空間の中の乗り物・メカなど。</p> <p>14：人物スケッチ②：自分のキャラクターで密度の濃い絵を多数描く／美術背景・撮影指導</p> <p>15：得意とするモチーフ：得意とするモチーフでポートフォリオのトップを飾るカラーで背景ありの密度あるオリジナルイラスト制作。見開き又は2点のラフを3パターンの作成。</p>
実務経験のある教員	<p>吉本 拓二</p> <p>セルの時代から原画・作画監督・デザインなど30年以上多数の会社と作品に関わり、個人事務所経営の経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義し志望に見合ったポートフォリオ作成指導する。</p> <p>飯島 由樹子</p> <p>多数の作品に背景美術・美術監督・デザインなどで携わった経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義指導する。</p> <p>竹内 正人</p> <p>多数の作品に映像作品・CGなどで携わった経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義指導する。</p>
授業時間外学習	<p>指定された素材の準備をおこなう。</p> <p>ポートフォリオでは、授業での課題より普段の創作活動での作品が個性があり魅力的なので平日頃から作品を制作するように心がける。</p> <p>また、二年次三年次のグループワークのような課題をポートフォリオに入れられるよう大事に取り組む。</p> <p>見開き又は2点のラフを夏休みに完成させ今ある作品でポートフォリオの仮作成をする。</p> <p>後期「映像表現特設ゼミⅡ」でポートフォリオの添削をするので必ず持参する。</p>
評価方法	<p>課題評価 60%・授業態度 20%・取り組み姿勢 20%で総合的に評価。また出席が12回に満たない場合、課題提出率100%未満は単位が取得できない条件（E評価）となる。</p> <p>遅刻は欠席扱いとする。</p>

指導方法	授業内、または課題提出後での返却時。
使用テキスト	オリジナルテキスト
参考テキスト・URL	<ul style="list-style-type: none"> ・コピックで描こう！カラーイラスト上達メイキング ・たかみち画集 ・ペーター佐藤作品集 ・アニメーション基礎知識大百科 ・パース塾 ・アニメーション作画法 ・建築設計演習
各自準備物	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ用クリアブック（指定あり） ・作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30センチ直定規等は常に用意） ・水彩画紙は“アルシュ極細目厚口 300g”を推奨
実習費	
その他	基本的に通年での履修とする。後期に「映像表現特設ゼミⅡ」を履修することを前提とする。

科目名称	アニメーション特設ゼミⅡ		授業コード	20080091	
担当教員	本橋 秀之	吉本 拓二、飯島 由樹子、林 太朗、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	発想や理論を重視した個人の表現活動を追求しながら全般的なスキルを強化する。 就職活動用のポートフォリオを計画・作成できる。（作画・美術背景・撮影・他）
授業計画の概要	<p>◎共通</p> <p>1) 映像表現特設ゼミⅠに引き続き、就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、ポートフォリオを完成させる。またプロを目指すためのスキルアップ訓練を並行しておこなう。</p> <p>2) 個別の就職活動指導</p> <p>3) 専門分野であるアニメーションに関する研究</p> <p>4) 「作画・美術背景」と「撮影」の授業を隔週で行う。</p> <p>◎作画・美術背景</p> <p>デジタルでの背景の描き方において、実技と講義と両方で、完成度の高さを目指すことで、各自のレベルを高める。</p> <p>デッサン力、観察力、色の使い方の幅、バリエーション、光と影などの表現方法の取得。</p> <p>◎撮影</p> <p>アニメーション制作における撮影の基礎を習得し、デモリールを制作し、一本の映像にまとめる。</p>
授業計画	<p>【作画・美術背景（本橋・吉本・飯島担当）】</p> <p>1：デジタルでの技術習得 レイヤー分け（遠景、中景、近景）の説明・修正の仕方、光と影の入れ方などの実演説明 アナログの絵をデジタルに修正し、課題提出</p> <p>2：課題の講評会・追加修正・テクスチャの使い方、質感の出し方の実演説明。課題提出</p> <p>3：課題の講評会・自然物、空、雲のバリエーションをデジタルで描く。課題提出</p> <p>4：課題の講評会・デジタルでの模写 メカニック背景の模写・レイヤー分けの仕方、塗り方、仕上げ方の実演説明。課題提出</p> <p>5：課題の講評会・デジタルでの建物外観の模写の実演説明。課題提出</p> <p>ポートフォリオの作成①</p> <p>6：課題の講評会・デジタルでの自然物（空、山、森、木、地面）の模写の実演説明。課題提出</p> <p>ポートフォリオの作成②</p> <p>7：課題の講評会・写真を見てデジタルでのリアルな背景の実演説明。課題提出</p> <p>【作画（吉本担当）】</p> <p>1：ポートフォリオ①ポートフォリオ仮提出と色紙作成：ポートフォリオ中間講評会。プレゼント色紙作成。</p> <p>2：ポートフォリオ②表紙ラフ：表紙ラフ3点からの選別と添削。</p> <p>3：ポートフォリオ③表紙線画：ラフから線画の完成。</p> <p>4：ポートフォリオ④表紙原画：着彩してイラスト原画の完成。</p> <p>5：ポートフォリオ⑤タイトルとプロフィール：タイトルとレイアウトを調整して表紙の完成。プロフィール作成。</p> <p>6：ポートフォリオ⑥ ブラッシュアップ：20Pクリアブックの就職活動用ポートフォリオを再構成。</p> <p>7：ポートフォリオ⑦完成：就職活動用ポートフォリオを完成と講評会。</p> <p>【撮影（本橋・吉本・竹内担当）】</p> <p>アニメーション制作における撮影の基礎を習得し、デモリールを制作し、一本の映像にまとめる。</p> <p>1：AfterEffectsを使用した撮影の応用1</p> <p>2：AfterEffectsを使用した撮影の応用2</p> <p>3：エフェクトワークの応用</p> <p>4：ロゴアニメーションの作成1</p> <p>5：ロゴアニメーションの作成2</p> <p>6：デモリール&ポートフォリオの作成1</p> <p>7：デモリール&ポートフォリオの作成2</p> <p>8：デモリール&ポートフォリオの講評</p> <p>自身が目指す映像表現、映像デザインについて考察する。</p>

実務経験のある教員	<p>吉本 拓二 セルの時代から原画・作画監督・デザインなど 30 年以上多数の会社と作品に関わり、個人事務所経営の経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義し志望に見合ったポートフォリオ作成指導する。</p> <p>飯島 由樹子 多数の作品に背景美術・美術監督・デザインなどで携わった経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義指導する。</p> <p>竹内 正人 多数の作品に映像作品・CG などで携わった経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義指導する。</p>
授業時間外学習	指定された素材の準備をおこなう。
評価方法	課題の提出・授業態度など総合的に評価 出席率 80%未滿及び課題提出率 100%未滿は不可評価。期限を過ぎての課題提出は認めない。遅刻は欠席扱いとする。
指導方法	授業内、または課題提出後での返却時。
使用テキスト	オリジナルテキスト
参考テキスト・URL	<ul style="list-style-type: none"> ・ コピックで描こう！カラーイラスト上達メイキング ・ たかみち画集 ・ ポートフォリオペーター佐藤作品集 ・ アニメーション基礎知識大百科 ・ パース塾 ・ アニメーション作画法 ・ 建築設計演習
各自準備物	<ul style="list-style-type: none"> ・ ポートフォリオ用クリアブック（指定あり） ・ 作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30 センチ直定規等は常に用意）
実習費	
その他	前期に「映像表現特設ゼミ I」を履修した学生に限る。

科目名称	数理造形論・演習		授業コード	10061220	
担当教員	永吉 宏行				
単位数	2	授業形態	講義・演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Microsoft Teams、Blender
履修制限等	20i、21i のデジタルクリエイションコースで、まだ未履修の学生限定。
授業の目的と到達目標（学習成果）	CG の映像制作において、アーティストの感性によるモデリングやアニメーションが一般的である一方で、手続を記述することで描画を行うプロシージャル技術が近年注目されている。本授業では、自然物、人工物、双方に潜む数理的・手続的特徴を読み取り、プロシージャル CG として描画できる論理的感性を養うことを目的とする。
授業計画の概要	授業の前半ではプロシージャル技術の応用事例とその内部で働くアルゴリズムを示し、視覚的特徴を手続的に描画する方法を学ぶ。授業の後半では、自然界の物体をデジタイジングによって観察し、観察対象の視覚的特徴を抽出する。さらにその特徴を構築するアルゴリズムを自らデザインし CG ソフトウェア上で描画する方法を学ぶ。
授業計画	1：ガイダンス 2：プロシージャル技術の応用事例 3：数理造形の構成要素（点、線、面） 4：分岐、反復、対称、座標変換 5：自然界の数理、乱数、黄金比、フラクタル 6：動植物の成長・形態変化 7：質感・マテリアルの構成要素 8：破損、風化、汚れの数理 9：伝統柄、文様の数理 10：刺繍、編みもの、レースの数理 11：演習① － デジタイジングによる撮影・観察 12：演習② － 観察対象の視覚的特徴の抽出・分析 13：演習③ － 視覚的特徴の法則化、手続に基づいたアルゴリズムの設計 14：演習④ － 設計したプロシージャルアルゴリズムを用いて 3DCG で視覚化 15：作品発表・講評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業内で配布した資料を復習し、理解を深めること。
評価方法	3つの小課題（50%）と演習課題（50%）で評価を行う。 出席が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	前半に講義を行い、後半に演習を行う。 Teams 等での質問も随時受け付ける。
使用テキスト	必要に応じて授業内で配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	各自準備物 データを保存する USB メモリやハードディスクなど。
実習費	
その他	授業計画は参考であり、学?の状況や時事状況等も考慮し調整する可能性がある。