

メディア芸術学科 授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
メディア芸術概論	必修	講義	1年次	2単位
授業の目的、目標、概要： メディア芸術学科の基本になる「構成」「ナラティブ」「視点(構図)」について概要を理解し、過去の自分、自分自身を振り返った上で、これからの自分の進路をしっかりと考え始める事を目的とする。 講義内容を理解し、映像制作を通じて自分自身を俯瞰出来るようになる事を目標とする。				
メディア芸術基礎演習	必修	演習	1年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 「映画」「アニメーション」「まんが」「ゲーム」などの近現代のメディア芸術の背景にある「物語性」「キャラクター性」についての共通となる概念を学ぶ。これにより、メディア表現が社会状況と不可分の関係であることを知り、作品の成立背景やその与えた影響を考える。				
まんが基礎演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 「物語」・「キャラクター」・「ストーリー構成」・「コマ構成」・「背景」・「完成度」の6点に関する講義を踏まえて制作を行い、理解を深める。 作品制作の過程で、「プロット」・「コマ割り」・「下書き」・「ペン入れ」・「仕上げ」の各段階において、自らテーマを持って制作にあたり、教員の指導の元で自覚的な学びの方法を習得する。また、作品制作におけるスケジュールの管理について実践を通じて学ぶ。				
コミックイラスト基礎演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： コミックイラスト制作における基礎的な方法(企画・作画)を理解すること。キャラクター表現が具体的にに行われているいくつかの局面を想定し、キャラクター制作を行う。 前半は性別差、年齢差を意識したキャラクターの設定画を、中盤は課題内容に応じた作品を、後半は風景写真を元に、背景の中のキャラクターを作画する。				
映画・映像基礎演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 映画・映像創作の基礎を成すスタッフの役割に必要な技術を知ると同時に、グループワークに必要な創造力、コミュニケーション力、リーダーシップ力の基礎を身につける座学と実践的実習を繰り返す。また制作環境がデジタルに移行し、更に複雑化する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。				
アニメーション基礎演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 日本におけるリミテッドアニメーションの表現方法を理解することを中心としつつ、アニメーション制作の基本的な体得を目指す。日本の商業アニメーションの、制作工程・用語・素材作り・作業手順等の基礎知識とルールを習得する。特にタイムシートの理解を身につける。今後の専門分野の授業の理解と2年次3年次でのグループ作品制作と卒業制作に欠かせない基礎の授業である。				
デジタル造形基礎	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 現在の3DCG制作現場においてデジタル形状の作成方法は多様化の一途をたどっている。 特に近年注目されている「デジタルスカルプティング」は有機的な形状のみならず、ハードサーフェースと呼ばれる3次元曲面の制作においても注目を集めている技法である。本演習ではそのデジタルスカルプティングに特化し、実際の制作現場でも広く浸透しているZBrushを使用し、ツールの使用法や形状作成の実際を解説する。人間の頭蓋骨をモチーフとし、その制作を通じて有機的な形状作成方法を身につけることを具体的な目的としている。				
ゲームエンジン基礎演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： ゲームエンジンを使ったコンテンツ制作のワークフローを理解し、ゲームエンジンの基本的な使い方と活用方法を身に付ける。ゲームエンジンを使った表現は多岐にわたっており、ゲーム以外での分野にもその利用が拡大している。ゲームエンジンの基本操作と実際の制作現場における応用方法を演習形式で学ぶ。				
まんが・イラスト制作演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 3年次のゼミ分属に向けて、学生一人当たり2人の教員が担当し、作品制作の指導にあたる。まんが・イラストレーション・ウェブトゥーン・研究などの各専門分野に向かう前に、2年前期までに得てきたさまざまな技術や知見を使い、応用的な作品の制作を行う。また同時に、作品を量産していく方法論、あるいは作品クオリティをどのような方法で高めていくかの技術論を探る。				
映画・映像・アニメーション制作演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 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。 映像制作の工程で必要な撮影・編集の基礎的な技術を身につけ、表現力を養う。(映画・映像) 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。 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、アニメを実践的に習得する。(アニメーション)				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
インタラクティブコンテンツ演習	選択必修	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 現在さまざまな情報が数値としてデータで扱われ、コンテンツに応用されている。本授業では入出力の観点からコンテンツに応用できるデータを紹介し、その扱い方を学ぶ。授業前半ではモーショントラッキングやプロジェクションマッピング、AR・VR・MRについて講義・演習を通して学び、授業後半では学んだ内容を活かしてリアルタイムコンテンツ制作を行う。				
まんが・イラストゼミⅠ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 将来の進路に合わせて、まんが・コミックイラストレーションを指導する教員を自ら選び、その教員の指導を参考にしつつ、自ら学びを深めていく事を目的とする。創作する作品の現代性を意識しつつ、プロ作家になるために作品の質をどのような方法論で上げていくかを意識するようにする。あるいは、自己表現としての作品を制作し、社会に発表していくことの意義を理解していく。				
映画・映像・アニメーションゼミⅠ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 1) 映画・映像業界への就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、3年次までに学んだ技術のスキルアップを行なっていく。また、通年でポートフォリオの完成を目指す。 2) ゼミの教員と相談して、個別の就職活動の指導を受ける。 3) 専門分野である映画・映像とアニメーションに関する研究を行う。 4) 4年生の卒業制作指導をかねる。				
CG・ゲームゼミⅠ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 将来の進路を考えて、自ら選んだ各ゼミの教員の指導に従う。CG系ゼミでは、主に人型のキャラクターを扱う。デジタル造形したキャラクターを立体出力するためのデータのハンドリング方法、3Dプリンターの扱いと出力した立体形状を簡易的に仕上げる方法を学ぶ。ゲーム系ゼミでは、CGをどのようにゲーム内に取り込んでいくのかを学ぶ。制作した作品を今後の活動で必要となるポートフォリオとして完成させる。				
まんが・イラストゼミⅡ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： まんが・コミックイラストレーション・ウェブトゥーン・研究など、各自の専門分野を特徴とした各教員のゼミに分かれ、専門性の高い授業を行う。いずれのゼミも作品制作に関しては、学生自らが不足している技術を補い、完成度を上げた作品の制作を目指していくことを目的とする。指導教員は各学生の特性に合わせて、専門的な技術や知見を学ぶ。				
映画・映像・アニメーションゼミⅡ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 1) 映画・映像・アニメーションゼミⅠに引き続き、就職活動用の自分の作品制作に重点を置く。並行して、プロを目指すためのスキルアップ訓練をおこなう。また必ずポートフォリオを完成させることを目的とする。 2) 各教員による映画・映像・アニメーション業界への個別の就職活動の指導を行う。 3) 専門分野である映画・映像とアニメーションに関する研究。 4) 4年生の卒業制作指導をかねる。				
CG・ゲームゼミⅡ	選択必修	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 人間キャラクター以外の造形を主に行う。空想上のキャラクターや、実在する動物を扱う。デジタル造形したキャラクターを立体出力するために必要な部位の分割や、3Dプリンターの扱いと出力した立体形状を塗装するための方法を学ぶ。ゲーム系ゼミでは、CGを使った簡単なゲームや映像の制作に取り組む。4年次の卒業研究と卒業後の活動を見据えて、各教員と相談しながら、各自の進路に合わせた作品制作を行う。				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
授業の目的、目標、概要： 大学での学習態度を身に付けてもらうこと、同級生や教員とお互いに知り合い、コミュニケーションを深めることを目的とする。この授業内で行われるグループワークや発表会などを通じて人の輪を広げ、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。合わせて、学外の施設を訪れることで、知見を広げ、さまざまな文化への関心を持つきっかけとする。				
メディア表現リテラシー	選択	演習	1年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 主に3つの内容にわかれる。 ①各コースの機材やスタジオ、使用ソフトの基礎を学ぶ。専門的なことはこれ以降の授業で学ぶが、それぞれの表現形態の作品がどのようなソフト、技術を使って制作するのかを学ぶ。 ②4年間の履修モデルを作成する。自分にとって必要な授業（必修・選択必修・選択）を把握し、卒業までのシミュレーションを行う。 ③各コースの表現がどのような歴史的経緯で成り立つのかを概観し、現在どのような作品が世の中に受け入れられているのかをジャンルを意識して見ていく。それぞれの表現の違いと共通点を学び、自分が選ぶ表現形式のことを知る。これからの作品鑑賞のレベルを上げ、自身の創作へ還元する方法を学ぶ。				
キャラクター論	選択	講義	1年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 「キャラクター」を主語として語り、考えることを徹底的にする。極端（それはキャラクターを魅力的に見せる条件の一つでもあるが）ともいえるような思考方法で、まんがやアニメーション、ゲームなどの様々なジャンルの作品群を読み解く。そうすると様々な作品群に共通するキャラクター類型が見えてくる。その型を用いてこそリアリティを持ったキャラクターができる。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
<b>授業の目的・目標・概要</b>				
<b>アニメ史</b>	選択	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            アニメーション映画の代表作を、数多く上映する。            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と理解できるだろう。</p>				
<b>コンピュータゲーム (CG) 史</b>	選択	講義	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            複合的なエンターテインメントとして、子供向けのおもちゃ・ゲームから世界共通のプラットフォームを持つ巨大産業へと発展してき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を認識する。また、その挑戦の歴史と成功および失敗がどのようなものであったのかを学習する。と同時に、ゲーム体験を個人々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。</p>				
<b>まんが論基礎</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            「まんが論」とは、まんがの表現史を学ぶことと不可分である。本授業では、まんが表現の歴史理解を通じて、適宜まんがに関するこれまでの主な議論に触れていく。例えば「見開き」という表現に着目してみると、その成立期から成熟期にかけて時間/空間の表象について多様な様式があり、掲載媒体である本/雑誌というメディアの性質とも関係があることがわかる。このように自明となりつつあるまんが表現について歴史を概観しながらその変遷を辿ることで、現在のまんが表現への理解、分析あるいは自身の制作に接続していくことを目的とする。</p>				
<b>映画・映像・アニメーション原論</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            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・視知覚・心理・理論など）として吸収する。            アニメーションでは、東映動画・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、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。</p>				
<b>世界観構想論</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            小説、映画、コミック、アニメ、ゲーム等、いずれの分野においても、ストーリー、キャラクターなど多岐にわたる構成要素以外に、その作品世界の諸相をとらえ、大局としての枠組を想起させる「世界観」の強弱は、特に「物語性」の強い作品においては重要だと思われる。            ここではテーブルトークRPG (TRPG) やボードゲームなどを通じて、小説やコミックなどの作品世界を構築する方法を学んでいく。さらに言えば、そこから作品が派生していく契機ともなりうるだろう。こうした「世界観」を中心とした制作を具体的に提出してもらい、検証してゆく。            授業ではゲームや物語の背景となる世界観やキャラクター設定を、実例を交えて講義する。さらに、TRPGやボードゲームの体験も講義に取り入れる。</p>				
<b>写真史・映画史</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            写真における歴史と、相関する映画の歴史の主要なトピックを時代順に追いながら、創生期から現代までの多様な作家や作品群に触れ、芸術と写真の関係性および芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的な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。</p>				
<b>まんがメディア文化史</b>	選択	講義	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            「まんが」と言われるメディアは一体どこから来て、どのように受容され、どこに向かおうとしているのかを、現在および過去の代表作からひも解いていく。また、近縁ジャンルである映画・アニメ・ゲーム等も本講義中に言及する。これにより、まんが表現が社会状況と不可分の関係であることを知り、作品の成立背景やその与えた影響を含めて総合的に文化として考えることを目的とする。</p>				
<b>映画・映像作品表現論</b>	選択	講義	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            映像製作におけるプロデューサーの役割とその実務について学修する。担当教員が参画した映画、テレビ、PV、イベント、テレビゲーム等の実際の作品を例にして、その業務内容におけるポイントやティップスを講義する。履修後、学生がプランニングした自らのデビュー映像作品の企画書を作成し、その内容を評価する。</p>				
<b>プロダクションデザイン演習</b>	選択	演習	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            まんが・アニメーション・ゲームなどに必要なメカニックや世界観についてのビジュアル設定を制作していく。プロの制作現場で求められる日常のアイテム・乗り物・架空の道具・架空世界等のデザインが出来るように訓練する。最終的にまんが・アニメーション・ゲームなどのオリジナル作品を想定したデザイン設定や世界観を構築することが出来るようになる。</p>				
<b>アニメーション作品表現論</b>	選択	講義	3年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            古典的名作の観賞を目的に構成した『アニメ史』『映画・映像・アニメーション原論』を踏まえ、より後年の時代（～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である。            キーワードは“技法の比較”。優れた作品には、必ず監督がこだわりの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。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
<b>メディアデザイン演習</b>	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： Web上におけるマンガやイラストレーションなどのコンテンツの構成や見せ方を考える。主にデザイン的な観点からコンテンツを見ていくことで、学生に新たな視点の導入を図る。デザインの基礎について学び、マンガや各媒体での作品の「見せ方」について考えていく。また、マンガやイラストレーションを中心とした自身のポートフォリオの制作を行い、作品の「見せ方」を実践していく。				
<b>マンガ表現基礎</b>	選択	演習	1年次	4単位
授業の目的、目標、概要： マンガにおける「地図」ともいべき絵コンテ（ネーム）の制作を中心にマンガ表現の基礎となる方法論を学ぶ。絵コンテにおける構図・構成について、構造的に分析し理解していく。毎回の課題をこなすことで、段階的に構図・構成の知識が身につくように計画されている。具体的なマンガ表現技術・方法について、課題の制作を通して学ぶように進められる。				
<b>マンガ原論</b>	選択	講義	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： マンガという表現分野に対する視野を広げる。他メディアの中でのマンガの位置づけやなじみの深いストーリーマンガ以外のギャグやアート系マンガに触れ、将来の選択肢を広げる。方法として作品鑑賞、それぞれの分野の専門家による講演を基本としたい。また、Web上でのマンガ表現を実践する。Web上では、紙媒体と違ってページの制約や印刷の手間がかからない。その特性を利用して、受講生がネット上でマンガ（動画映像も含む）を公開する。この作業を通じて、マンガをインタラクティブな映像メディアとして捉え、Web上での表現技術の基礎を理解する。				
<b>作画技術演習Ⅰ</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： マンガ表現における作画技術を、デッサンとマンガの「絵」との関わりから始めて、一本の作品を完成していくまでの全般にわたって習得する。スクリーンショットの使い方や集中線といった瑣末な技術ではなく、ストーリーの中で生きていく「絵」とは何かを身につけることを目標とする。2年次前期からオリジナルマンガ作品の作画、ペン入れが始まるがその過程で生じた疑問点、問題点を解決していく能力を養う。				
<b>デジタルコミック演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 使用するアプリケーションソフトはCLIPSTUDIOPAINT(クリスタ)。その基本的な操作方法から、実際の応用的な作業工程でも活用できるさまざまな機能を学ぶ。講義中に作成したブラシ/ツール素材や設定などは、将来的に活用することを想定している。また、作品制作時に作成した環境をどこでも再現できるように、アプリ設定のバックアップをクラウド上に保存することを習慣化する。				
<b>マンガ表現演習</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 基本的なマンガ表現を「再検討」するために二つの方法論を用いる。 一つ目は、マンガ制作のプロセスを検討する。アイデアからネーム完成までのプロセスを丁寧に辿り、段階ごとに精査していく。二つ目は、マンガ以外のメディア（身体、映画、演劇など）からマンガ表現を検討する。実際に身体を動かしたり、カメラを用いた演習を行うことで、想像上の制作をまさしく身体化する（そしてまた戻していく）。特に「演出」という言葉で示される考え方に興味があり、積極的に演習に取り組む姿勢を持つ学生を期待する。				
<b>コミック背景デザイン</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： マンガやコミックイラストレーションを描くには、その作品に合った背景の描写が必要である。この授業では絵を描く前から自分のイメージを明確にすることを重視し、それを表現するための方法および技術を学んでいく。プロ作家の背景作画技術、オリジナルの背景演出表現、描きたいストーリーに応じた設定制作技術を身につけることを目標とする。				
<b>作画技術演習Ⅱ</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： マンガ原稿制作、およびカラーマンガ作品における着色を含む技術に関する基礎技術、および応用技術を身につけることを目的とする。マンガ表現における作画技術のうち、主として着色に関わるものを水彩絵具やカラーマーカーを使用したアナログから、描画ソフト「プロクリエイト」rndを使用したデジタルまで広く習得していく。マンガ表現における「一枚絵」のあり方、ストーリーの中での着色のあり方も理解していく。				
<b>フルカラー・コミック制作演習</b>	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 「フォトショップ」や「プロクリエイト」などの描画系デジタルソフトによるフルカラー着色を使用した短編マンガ作品を制作する。授業形式は、集中授業によるワークショップ形式。現在進行形で、ネット環境の充実によりカラーリングされたウェブマンガが著しい増加を見せている。これに対応するため、どのようにカラーリングすれば良いかの演出方法や簡略化の方法について学ぶ。				
<b>イメージ動画演習</b>	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、概要： マンガ・イラスト描画ソフトの「ClipStudio」などを使用してオリジナルキャラクターを描き、動画ソフトの「Live2D」を使用してキャラクターの動かし方を学ぶ。キャラクターの表情や仕草などを分解したイラストを元に短い動画を作成する。これにより、SNSやネット動画などの多様なメディアへ自身の作品を発表していくための応用力を養成する。				
<b>マンガ表現ワークショップ</b>	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： ワークショップは教員の特徴により、2種に分かれて運営される。学生はそのどちらかを履修する。一つは、同人誌作成演習。同授業では、自分の同人誌を制作して関西コミティアに参加する。課題などで制作したマンガやイラストを冊子化し、自ら販売を行う。もう一つのアシスタント応用実習では、プロの作家のアシスタント作業の中で連携作業を行い、仕上げを中心としたプロ作家に必要な技術を学ぶ。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
<b>映画・映像・アニメーション表現基礎</b>	選択	演習	1年次	4単位
授業の目的、目標、概要： アニメーション表現を扱う。アニメーションを理解し、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」ために必要な基礎理論や表現力を身につけ、簡単な作品を制作できるようになることを目標とする。素材の作り方、PC操作およびアニメーション制作における基本ソフトや機材の使い方を学習し、1年次でアニメーション作品の制作に臨む。また、人体デッサンに関する模写を課題とする。				
<b>アニメーション演出基礎</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 「物語る」技術をトレーニングする。映像における表現技術や物語理論を学び、自分の思い描くアニメーション映像の世界を表現するための発想力を育てる。演出技法、歴史と現況、作家と作品論等をあまねく学習する。次世代のアニメーション演出者の育成をめざす。作品ジャンルにおける演出方法の違い、演出家の役割と責任、演出技法の実際と検証などについても考察する。				
<b>動画基礎実習</b>	選択	実習	2年次	2単位
授業の目的、目標、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。主として「アニメーションを魅力的に動かす」技術をトレーニングする。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。実践的な課題を演習する事によって、以降の「アニメーション映像制作」や「卒業制作」あるいは「自主制作」でのクオリティの高い作品制作に繋げることを目的とする。				
<b>映画・映像シナリオ基礎演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 実践形式を用い、映画・映像化するための短編シナリオを書き上げることを目標とする。具体的には合評にて、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、人数によっては、グループワークも実施する。				
<b>映画・映像美術概論演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、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・映像美術の基礎を学習する。脚本を読み解き、各自の美術プランを作成して、どのような美術設計を試みるかのプレゼンテーションを行う。後半の実習ではその美術プランを元に設計を具現化していく、映画・映像用のセット制作などをグループワークで行い、映画美術に関しての実践的な方法論を学ぶ。				
<b>アニメーション制作基礎</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 「描く」技術をトレーニングする。模写、スケッチ等で画力向上を目指す。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。また、編集ソフト「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、自分の成果物を積み重ねることに重点を置く。なお授業内の作品制作は、原則隔週での開催である。				
<b>映画・映像シナリオ創作演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 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。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。これにより表現の幅を広げて、映画・映像の設計を実施できるようになる。また、各々のテーマを探求する、第3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。ディスカッションやグループワークも積極的に行っていく。				
<b>映画・映像演出応用演習</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 毎回異なったテーマを設け、演劇的アプローチも利用する事により、参加学生が「映画演出の本質と映画演技の本質」を身体感覚で体感しつつ、それについて個人個人が固有の創造力や創作力を豊かに伸ばすための授業。加えて劇映画の「ドラマ性」や「感情表現」を掘り下げる事で芽生える創作表現の「自発性」、「創作的直感」、「創造力」、また受け手である観客との「コミュニケーション・デザイン」に焦点をあてた「コミュニケーション力」や他のスタッフに的確な指示を与える為の「リーダーシップ力」、ひいては総合的に、映画創作を通して「人間力」や「柔らかな心」、「内的対話力」を鍛える事を視野に入れる。				
<b>サウンドデザイン演習</b>	選択	演習	2年次	4単位
授業の目的、目標、概要： 映画・映像創作において重要な要素であり、広いダイナミックレンジを持つ映画音楽・音響のサウンドデザインを実現する技術と、完成までのデジタルワークフローを習得する。主として映画におけるサウンドデザインに関する知識と技術を、実際の脚本を分析し、理論的な技法の学習を行い、その技法を最新の音響ソフトで実践しながら学んでいく。最終的にはチーム編成を組み、各自制作物のプレゼンテーションを行う。				
<b>アニメーション映像技法</b>	選択	演習	3年次	4単位
授業の目的、目標、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行う。 アクション原画制作、日常プロップ作画、AfterEffects効果などのアニメーションを描くプロフェッショナルな技術を、課題制作により習得する。リアルな人間の動きを研究して原画にし、字コンテ=仮訳本のいろはを講義。テーマから理詰めの演出をする。 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。				
<b>VFX映像概論演習</b>	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、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。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
<b>授業の目的・目標・概要</b>				
<b>アニメーション映像制作</b>	選択	演習	3年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要：            集団による3分程度のセルアニメーション作品制作。企画のプレゼンからプロット、絵コンテ、デザイン、フィルム制作を通してアニメーション制作全体を体験する。            集団によるセルアニメーション作品制作を行う。本編3分。セルアニメだが、テレビアニメのレベルは求めない。動きメインの音楽付き作品とする。すべてのセルアニメーション制作工程をこなすことが重要である。アクション原画制作、ロボット作画、AfterEffects効果など、アニメーション業界標準技法での実践的な訓練を行う。</p>				
<b>デジタル撮影応用演習</b>	選択	演習	3年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要：            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。撮影の実践では、システムの比較実習や、レンズ、ライト、特機の実践的な使い方を学ぶ。編集等ポストプロダクションの実践では、フィルムをデータ化しデジタル編集を行う他、カラーグレーディングの技術を学ぶ。</p>				
<b>3DCG制作基礎</b>	選択	演習	1年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            3DCGにおける基本的な知識と技術を習得することを目的とし、CGを活用するための一般的な制作工程を理解する。3DCGソフトを実際に使い、モデリング、マテリアル、ライティング、アニメーション、テクスチャ、ボーン設定、物理シミュレーション等の3DCG制作の基礎技術と一通りのワークフローを学ぶ。また課題の講評を最終的に行うことで、自身の制作物の良い点悪い点を認識する。</p>				
<b>3DCG基礎演習</b>	選択	演習	2年次	4単位
<p>授業の目的、目標、概要：            実写、3DCG、アニメーション、まんが、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。具体的には3DCGソフトを使用し、家や学校、体育館などの実際に背景として使用可能なモデルを制作する。同時に背景制作に必要な建築の基本知識に関する講義も行う。また、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んでいく。</p>				
<b>プロシージャルCG演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            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。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。本授業では数理的・手続的特徴がある対象を紹介し、その特徴をプロシージャルに設計する方法を学び、実際に演習を通して3DCGで描画する方法を学ぶ。</p>				
<b>ビジュアルスクリプティング入門</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            処理や手続きをビジュアルスクリプティングで設計する方法を学び、今後、デジタルコンテンツを制作する上で必要な論理的思考を養う。処理や手続きを記述する方法として、エンジニアが扱うプログラミングの他に、アーティストやデザイナーが扱うビジュアルスクリプティングが近年注目されている。本授業ではプログラミングと比較しながらビジュアルスクリプティングの基礎を理解し、演習を通して作品制作に応用する方法を学ぶ。</p>				
<b>イメージ・コミュニケーション演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            CG映像のなかでも「ビジュアルエフェクト（VFX）」分野に焦点を当て、近年世界中のプロダクションから注目を集めている「Houdini」を使用したノードベースによるビジュアルプログラミングによって映像を制作するプロシージャル（Procedural：手続き型）な映像制作手法を習得することを目標とする。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。</p>				
<b>デジタル彫刻</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            3DCGでの説得力のある作品製作において求められる重要な要素として、キャラクターのモデリングを上げることができる。デジタル彫刻に特化したデジタルツールである「ZBrush」による演習を通じ、基礎レベルよりは一步踏み込んだソフトウェアの習得を目標としている。オーガニックな形状のキャラクター制作を具体的な目的とし、最終的には信頼性と説得力を持ったキャラクターのデジタルモデル作成と、DCCツールとの連携方法を習得する。さらにそれらを用いて静止画をアウトプットすることを到達目的としている。</p>				
<b>立体造形基礎</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            CGでのモデリング（造形）においては、ソフトウェアを使いこなすだけでなく、立体として形状を正確に把握する能力が必須である。本演習では、粘土を用いた伝統的な手作業による造形を実践し、有機的な形状作成をフィジカルに体験する。これによって観念的に陥りがちなデジタルでの造形作業から一歩身を引き、多様な軸での表現能力を身につけ、本当の意味での造形力を獲得することを目指す。</p>				
<b>3DCG制作演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            3DCGにおけるキャラクターの基本的なモデリングとセットアップを学び、キャラクターを違和感なく自然に動かすための手付けアニメーションを身に付けることを目標とする。具体的には、自ら制作したキャラクターにボーンを組み込み、アニメーションを付けていく。2Dで作成された作画アニメーションを参考にした動きのタメやツメなどのタイミングの付け方も指導する。</p>				
<b>ゲームクリエイション演習</b>	選択	演習	2年次	2単位
<p>授業の目的、目標、概要：            ゲームの企画書を制作し、各種設定デザインの制作に必要な知識と技術を身に付ける。ゲーム制作における企画、デザイン、実装を学ぶ。架空のゲームの企画書を制作し、ワールドビルディングを行い、環境、プロップ、キャラクター等をデザインする。DCCツールを使用し制作したモデルをゲームエンジンに実装する。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的・目標・概要				
ポストプロダクション演習Ⅰ	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： CGソフトウェアを使用して、デジタル映像表現の基本操作を行い、FX（特殊効果）の映像表現と発想力を学ぶ。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립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。				
プロダクション演習	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： アニメーションソフトウェア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を学ぶ。キーフレームの理解やフェイシャルアニメーションなどの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。本授業の履修にあたっては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。				
ゲームエンジン応用演習	選択	演習	2年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 実際の商業作品におけるゲームエンジンの活用方法の知識を身に付けることを目的とする。ゲームエンジンとDCCツールを併用してシーン構築、マテリアル管理、アニメーション、ルックデベロップメント等を行い、インタラクティブ性のあるコンテンツの制作に取り組む。各工程におけるフローを把握し、それらを通じて、ゲームエンジンを活用した作品制作を行う。				
ポストプロダクション演習Ⅱ	選択	演習	3年次	2単位
授業の目的、目標、概要： 実習を通し、CG表現のうち髪や服等キャラクター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립ト言語「mel」の授業内容を置き換え「python」スク립ト作成の授業を行う。				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
授業の目的、目標、概要： メディア芸術学科4年間の学業の集大成として、各自研究を行い、その研究をベースにした作品を制作する。メディア芸術と総称される「まんが」「コミックイラスト」「アニメーション」「映画」「ゲーム」「CG」などのメディアの現在位置と表現方法を改めて復習する。この卒業研究の完成および展示によって、学校から社会へ踏み出す自信と誇りを身につける。				