

2025 科目ガイド

[総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻]

2025年度 総合デザイン科ビジュアルデザイン専攻 履修表

年次・学期・週時数		一年次		二年次		三年次		
		前期	後期	前期	後期	前期	後期	
専門課程一部 総合デザイン科 ビジュアルデザイン専攻 履修表	特別講義・HR	必	3	3	3	3	3	3
	情報デザインI	必	3	3				
	情報デザインII	必			3	3		
	情報デザインIII	必					3	3
	新映像演習I	必	3	3				
	新映像演習II	必			3	3		
	新映像演習III	必					3	3
	映像演習I	必	3	3				
	映像演習II	必	3	3				
	メディア基礎	必	3	3				
	映像演習III	必			3	3		
	デジタルスキル	必	3	3				
	デジタルデザイン I	必			3	3		
	デジタルデザイン II	必					3	3
	デザインリテラシー I	必	3	3				
	デザインリテラシー II	必			3	3		
	アートディレクション	必					3	
	ドローイング	必	3	3				
	シナリオライティング	必	3	3				
	インタラクティブアート	必			3	3		
	メディアアート	必					3	3
	3DCG I	必			3	3		
	3DCG II	必					3	3
	ディレクション演習	必					3	3
	アニメーションI	必			3	3		
	アニメーションII	必					3	3
	ビジュアルデザインゼミ	必					3	6
	キャリアデザイン	必			3	3		
	集中授業 ※随時設定	選	※		※		※	
	学外研修 ※随時設定	選	※			※		※
海外研修 ※随時設定	選			※				
作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※		※	
週時限数			30時間		30時間		30時間	
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		1,200時間	

必は必修 選は選択科目 各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	情報デザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	関 貴尚			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	本講義の基本方針	
	2	近現代美術史	D・H・カーンワイラー「キュビズムへの道」	
	3	近現代美術史	F・T・マリネッティ「未来派文学技術宣言」	
	4	近現代美術史	ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代における芸術作品」	
	5	近現代美術史	エル・リツキー「芸術と汎幾何学」	
	6	近現代美術史	アンドレ・ブルトン「シュルレアリスム芸術の発生と展望」	
	7	近現代美術史	サルバドル・ダリ「偏執狂的批判的方法」	
	8	近現代美術史	クレメント・グリーンバーグ「モダニズムの絵画」	
	9	近現代美術史	クレメント・グリーンバーグ「抽象表現主義以後」	
	10	近現代美術史	マイケル・フリード「芸術と客体性」	
	11	近現代美術史	ドナルド・ジャッド「スペシフィック・オブジェクト」	
	12	近現代美術史	ロザリンド・クラウス「展開された場における彫刻」	
	13	近現代美術史	ダグラス・クリンプ「サイト・スペシフィシティの再定義」	
	14	近現代美術史	ロバート・スミソン「精神の堆積作用」	
	15	近現代美術史	E・H・ゴンブリッチ「棒馬考」	
後期	1	近現代美術史	ルーシー・リバード「芸術の非物質化」	
	2	近現代美術史	ミシェル・フーコー「これはパイプではない」	
	3	近現代美術史	ロザリンド・クラウス「指標論」	
	4	近現代美術史	ロザリンド・クラウス「ヴィデオ：ナルシズムの美学」	
	5	近現代美術史	クレイグ・オーウェンス「アレゴリー的衝動」	
	6	近現代美術史	ハル・フォスター「民族誌家としてのアーティスト」	
	7	近現代美術史	クレア・ビショップ「敵対性と関係性の美学」	
	8	ケーススタディ1	各自が設定したテーマについて発表し、みんなで議論する。	
	9	ケーススタディ2		
	10	ケーススタディ3		
	11	ケーススタディ4		
	12	ケーススタディ5		
	13	ケーススタディ6		
	14	ケーススタディ7		
	15	ケーススタディ8		
評価方法	出席、授業態度、レポートなどで総合的に評価します。			
使用ソフト テキスト	ハル・フォスター他編著『ART SINCE 1900:図鑑 1900年以後の芸術』（尾崎信一郎他訳、東京書籍、2019年）。個別テーマにかんしては授業内で適宜指示します。			

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	情報デザインⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	菅沼 比呂志			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	ガイダンス	前期の授業内容と進め方の説明	
	2	講義	<ul style="list-style-type: none"> ●以下のテーマについて、ゲストを招いて話を伺う。 ・日本のデザイン史 ・ブランディング ・広告 ・タイポグラフィー ・サインデザイン ・エディトリアルデザイン ・イラストレーション 等 ●デザインギャラリーを巡り、実際の作品を観るツアーを実施 ●インターネットやTV、雑誌、新聞、街中などに溢れるデザインをピックアップし、その魅力を考える。 	
	3	講義		
	4	講義		
	5	講義		
	6	講義		
	7	講義		
	8	講義		
	9	講義		
	10	講義		
	11	講義		
	12	講義		
	13	講義		
	14	講義		
	15	講義		
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業中の発言内容と遅刻・出席回数、提出課題で判断。期日通りの課題提出や発表ができない場合、単位は与えられません。			
使用ソフト				
テキスト				

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	情報デザイン II			
開講期	後期	時間数	3H	
講師名	松野 正也			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエン～写真で表現	オリエンテーション/自分を表す作品とキャッチコピーで自己紹介。グループ内で共有。	PC、筆記用具
	2	広告的思考	消費者を行動に移す広告の「自分ごと化」プロセスについて	
	3	ロジカル&コンセプトチュアル・シンキング	論理的思考を持つための演習および物事を概念で捉える演習。本質を掘り起こし、課題やビジョンを定義化します	
	4	クリエイティブ・シンキング①	より広く発想を広げる訓練を行います	
	5	クリエイティブ・シンキング②	新しい桃太郎を考える《課題提出 20点満点》	
	6	プロトタイピングとエレベーターピッチ	漠然なものを形にする。フィードバックを繰り返し改善していくプロセスと、短時間で効率的に相手に伝える手段	
	7	学内コンペ①	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	8	学内コンペ②	フォトグラファーとデザイナー混合チームでのデザイン制作。テーマ・コンセプト立案。企画提案	
	9	社会課題解決ワークショップ①	チームビルディング、プランニング（ゲスト講師）《課題提出 30点満点》	
	10	社会課題解決ワークショップ②	レビュー（ゲスト講師）	
	11	学内コンペ③	最終作品レビュー&ブラッシュアップ《課題提出 30点満点》	
	12	チームング	チーム制作について振り返り	
	13	ブランド構築①	チームによる会社ごっこ。経営理念（PMVV）、事業内容を検討する	
	14	ブランド構築②	チームによる会社ごっこ。ブランドガイドライン作成。《課題提出 20点満点》	
	15	総括	ブランド構築、チームよる発表と講義全体の振り返り	
評価方法	授業出席率含む平常点：50% 課題評価：50%			
使用ソフト テキスト	プレゼンテーション作成ソフト（PowerPoint、Keynote、GoogleSlideなど）※最終的にPDFでスライドの書き出し・提出できれば作成ソフトはなんでも構いません。			

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	情報デザインⅢ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	福留 千晴		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	オリエン	本講義の目指すもの・講師紹介・各地の事例紹介等 PC、筆記用具
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)
	3	マーケ①	マーケティングの基礎(1)
	4	マーケ②	マーケティングの基礎(2)
	5	マーケ③	マーケティングの基礎(3)
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	12	模擬プレ	模擬プレゼン
	13	プレゼン	プレゼン本番
	14	振り返り	プレゼン振り返り
	15	前期総括	前期総括
後期	1	オリエン	後期実施に向けたオリエン PC、筆記用具
	2	ゲスト①	ゲスト講師①(講演)
	3	企画プレ①	企画づくりの基礎(1)
	4	企画プレ②	企画づくりの基礎(2)
	5	企画プレ③	企画づくりの基礎(3)
	6	ゲスト②	ゲスト講師②(講演・課題のオリエン)
	7	ワーク①	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	8	ワーク②	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	9	ワーク③	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	10	ワーク④	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	11	ワーク⑤	地域課題に対して、グループワークを通じたプレゼン企画づくり
	12	模擬プレ	模擬プレゼン
	13	プレゼン	プレゼン本番
	14	振り返り	プレゼン振り返り
	15	後期総括	後期・年間総括
評価方法	出席率、講義中の参加・関与度、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度		
使用ソフト	「自分の壁」(養老孟司)		
テキスト	「地域の課題を解決するクリエイティブディレクション術」(田中淳一)		

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	新映像演習 I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	土井 昌徳			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	PM	講義 (PM初級編)	PC
	2	PM	講義 (PM初級編)	
	3	PM	ワークフロー演習① (PM初級編)	
	4	PM	ワークフロー演習② (PM初級編)	
	5	PM	ワークフロー演習③ (PM初級編)	
	6	PM	ワークフロー演習④ (PM初級編) 課題作品内容掲示	
	7	PM	ワークフロー演習⑤ (PM初級編)	
	8	PM	特別講義	
	9	PM	特別実習	
	10	PM	企画会議① 課題制作作業①	
	11	PM	企画会議② 課題制作作業②	
	12	PM	課題中間発表 課題制作作業③	
	13	PM	課題制作作業④	
	14	PM	作品発表会	
	15	PM	作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義 (VR, AR初級編)	PC
	2	VR/AR	講義 (VR, AR初級編) □	
	3	VR/AR	ワークフロー演習① (VR, AR初級編)	
	4	VR/AR	ワークフロー演習② (VR, AR初級編)	
	5	VR/AR	特別講義	
	6	VR/AR	ワークフロー演習③ (VR, AR初級編) 課題作品内容掲示	
	7	VR/AR	ワークフロー演習④ (VR, AR初級編)	
	8	VR/AR	ワークフロー演習⑤ (VR, AR初級編) 企画会議①	
	9	VR/AR	特別実習	
	10	VR/AR	課題制作作業① 課題中間発表①	
	11	VR/AR	企画会議② 課題制作作業②	
	12	VR/AR	課題中間発表②課題制作作業③	
	13	VR/AR	課題制作作業④	
	14	VR/AR	作品発表会	
	15	VR/AR	作品発表会(予備)、後期総括	
評価方法	アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	新映像演習Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	土井 昌徳			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	PM	講義 (PM中級編)	PC
	2	PM	講義 (PM中級編)	
	3	PM	ワークフロー演習① (PM中級編)	
	4	PM	ワークフロー演習② (PM中級編)	
	5	PM	ワークフロー演習③ (PM中級編)	
	6	PM	ワークフロー演習④ (PM中級編) 課題作品内容掲示	
	7	PM	ワークフロー演習⑤ (PM中級編)	
	8	PM	特別講義	
	9	PM	特別実習	
	10	PM	企画会議① 課題制作作業①	
	11	PM	企画会議② 課題制作作業②	
	12	PM	課題中間発表 課題制作作業③	
	13	PM	課題制作作業④	
	14	PM	作品発表会	
	15	PM	作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義 (VR, AR中級編)	PC
	2	VR/AR	講義 (VR, AR中級編) □	
	3	VR/AR	ワークフロー演習① (VR, AR中級編)	
	4	VR/AR	ワークフロー演習② (VR, AR中級編)	
	5	VR/AR	特別講義	
	6	VR/AR	ワークフロー演習③ (VR, AR中級編) 課題作品内容掲示	
	7	VR/AR	ワークフロー演習④ (VR, AR中級編)	
	8	VR/AR	ワークフロー演習⑤ (VR, AR中級編) 企画会議①	
	9	VR/AR	特別実習	
	10	VR/AR	課題制作作業① 課題中間発表①	
	11	VR/AR	企画会議② 課題制作作業②	
	12	VR/AR	課題中間発表②課題制作作業③	
	13	VR/AR	課題制作作業④	
	14	VR/AR	作品発表会	
	15	VR/AR	作品発表会(予備)、後期総括	
評価方法	アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	新映像演習Ⅲ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	土井 昌徳			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	PM	講義 (PM上級編)	PC
	2	PM	講義 (PM上級編)	
	3	PM	ワークフロー演習① (PM上級編)	
	4	PM	ワークフロー演習② (PM上級編)	
	5	PM	ワークフロー演習③ (PM上級編)	
	6	PM	ワークフロー演習④ (PM上級編) 課題作品内容掲示	
	7	PM	ワークフロー演習⑤ (PM上級編)	
	8	PM	特別講義	
	9	PM	特別実習	
	10	PM	企画会議① 課題制作作業①	
	11	PM	企画会議② 課題制作作業②	
	12	PM	課題中間発表 課題制作作業③	
	13	PM	課題制作作業④	
	14	PM	作品発表会	
	15	PM	作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義 (VR, AR上級編)	PC
	2	VR/AR	講義 (VR, AR上級編) □	
	3	VR/AR	ワークフロー演習① (VR, AR上級編)	
	4	VR/AR	ワークフロー演習② (VR, AR上級編)	
	5	VR/AR	特別講義	
	6	VR/AR	ワークフロー演習③ (VR, AR上級編) 課題作品内容掲示	
	7	VR/AR	ワークフロー演習④ (VR, AR上級編)	
	8	VR/AR	ワークフロー演習⑤ (VR, AR上級編) 企画会議①	
	9	VR/AR	特別実習	
	10	VR/AR	課題制作作業① 課題中間発表①	
	11	VR/AR	企画会議② 課題制作作業②	
	12	VR/AR	課題中間発表② 課題制作作業③	
	13	VR/AR	課題制作作業④	
	14	VR/AR	作品発表会	
	15	VR/AR	作品発表会(予備)、後期総括	
評価方法	アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物			
使用ソフト テキスト	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック) Adobe Creative Cloud(Premiere, After Effects, Illustrator, Photoshop), Resolume, Styly			

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	映像演習 I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	松井 寛泰		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ガイダンス	授業内容の説明/カメラの種類と取り扱いについて
	2	ピント	被写体に合ったピントモードの選択 拡張子の種類
	3	露出1	絞り、シャッタースピード、ISO
	4	露出2	適正露出と露出補正 ヒストグラムの見方 トーンカーブ
	5	絞りの効果	被写界深度
	6	シャッター	長時間露光と高速シャッター ルミノグラム
	7	講義	WB 光源の種類と色温度について RAW現像
	8	プリント	プリント出力 色空間 iccプロファイル カメラプロファイル
	9	講義	プリントチェック セレクト方法 組み写真
	10	撮影	街中スナップ/撮影のリズムを掴む テーマを設定してみる
	11	レンズ色々	焦点距離の違いによる変化/撮像素子サイズとイメージサークル
	12	講義	プリント出力 プリントチェック 保存方法 後期テーマ設定
	13	撮影	斜光、逆光の効果を理解する 光の色について
	14	撮影	フラッシュ撮影1 小型ストロボを使った撮影方法 光の方向
	15	講評	前期まとめ/3枚組み写真/プリントチェック
後期	1	講義	前期復習 各自の後期テーマを検討
	2	撮影	フラッシュ撮影2 小型ストロボ応用編
	3	撮影	縦位置横位置、正方形、パノラマ 比率による効果
	4	プリント	プリント出力復習 内容に合った色の表現 組み写真説明
	5	講義	後期テーマプリントチェック
	6	構図	水平、垂直、アオリ、平面構成
	7	撮影	モノクロ撮影 光をテーマに撮影 被写体の形状を意識する
	8	講義/撮影	フィルター効果 PL ND
	9	講義	後期テーマプリントチェック テーマに沿った組み写真
	10	講義	"
	11	講義	紙の種類 額装と保存、作品の展示方法
	12	講義/撮影	これまでの授業内容の復習と応用撮影
	13	講義/撮影	"
	14	講義	作品提出 組み写真10枚
	15	講評	作品提出 組み写真10枚
評価方法	出席回数/課題提出/授業態度		
使用ソフト テキスト	そのつど紹介します。		

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	映像演習Ⅱ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	林 憲治		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	カメラについて	デジタルカメラの使い方、フィルムカメラの種類と概要
	2	光について	光源の大きさと光源の位置変化の違い
	3	露出計について	光をコントロールするために必要な露出計の使い方
	4	大型ストロボ	取り扱い方法
	5	大型ストロボ	各自のデジタルカメラで撮影
	6	中判カメラ	人物撮影 1灯使用
	7	中判カメラ	人物撮影 2灯使用
	8	4X5カメラ	アオリ等を含めた使い方の説明
	9	調整日	
	10	調整日	
	11	デジタルカメラ	クリップオンストロボの使い方
	12	デジタルカメラ	カメラを撮影
	13	デジタルカメラ	カメラを撮影
	14	パソコン	パソコンで画像処理
	15	予備日	
後期	1	デジタルカメラ	各自好きな物を撮影
	2	デジタルカメラ	黒デコラ板を使って撮影
	3	デジタルカメラ	黒デコラ板を使って撮影
	4	デジタルカメラ	水のペットボトルを撮影
	5	デジタルカメラ	水のペットボトルを撮影
	6	デジタルカメラ	ガラスの撮影
	7	デジタルカメラ	ガラスの撮影
	8	デジタルカメラ	人物撮影 パストアップ
	9	デジタルカメラ	パソコンで画像処理
	10	デジタルカメラ	人物撮影 全身
	11	デジタルカメラ	モデルの撮影
	12	デジタルカメラ	見本からライティングを読み出して再現する
	13	デジタルカメラ	見本からライティングを読み出して再現する
	14	デジタルカメラ	見本からライティングを読み出して再現する
	15	予備日	
評価方法	出席状況、課題、授業態度等		
使用ソフト			
テキスト			

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	メディア基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	栗林 武			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	授業説明	PC、筆記用具
	2	映像基礎	動画の知識・成り立ちなど	
	3	撮影基礎	動画撮影の方法(業務用カメラなどの説明)	
	4		撮影方法について、パラパラ動画の撮影	
	5	課題1	パラパラ動画の編集・Premiereの説明	
	6		タイトル・音を入れる	
	7		音の編集	
	8		動画の加工(スローモーションや色補正など)	
	9	課題2	アクションつなぎとは	
	10		アクションつなぎ編集つづき(オーディオチャンネルの選択)	
	11		アクションつなぎ提出(オーディオエフェクト・ダイナミクス操作など)	
	12	編集	ライブ編集について	
	13		ライブ編集つづき	
	14		クロマキーについて	
	15	予備日		
後期	1	AE基礎1	トラッカーの使い方	PC、筆記用具
	2		スマホ映像に合成。合成の方法(色調補正など)	
	3	AE基礎2	アニメーション基礎	
	4		〃	
	5		〃	
	6	課題3	実写に合成	
	7		課題制作	
	8		課題提出	
	9	AE基礎3	エフェクトについて	
	10		絵コンテについて	
	11	課題4	絵コンテ作成	
	12		予告編をつくってみる(PremiereとAEの連携)	
	13		〃	
	14		提出	
	15	予備日		
評価方法	授業出席回数と提出課題の評価点			
使用ソフト テキスト	Adobe Premiere、AfterEffects			

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	映像演習Ⅲ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	斎藤 渉			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	年間学習計画の発表/講義:クリエイターに求められるもの/課題:好きな映像を集める	
	2	プレゼンテーション	集めた映像の発表と分析	課題提出
	3	講義(課題①)	講義:映像の企画演出/課題①発表	
	4	実制作	課題① 企画演出プラン制作作業/講義	
	5	実制作	課題① ビデオコンテ制作作業/講義	
	6	実制作	課題① 実制作期間/講義	
	7	実制作	課題① 実制作期間/講義	
	8	課題①プレゼン1	課題①作品発表プレゼン&講評/講師からのアドバイスを次週に反映	課題提出
	9	課題①プレゼン2	課題①作品発表プレゼン&講評/ 課題②発表	課題提出
	10	実制作	課題② 企画演出プラン制作作業/講義	
	11	実制作	課題② ビデオコンテ制作作業/講義	
	12	実制作	課題② 実制作期間/講義	
	13	実制作	課題② 実制作期間/講義	
	14	課題②プレゼン1	課題②作品発表プレゼン&講評/講師からのアドバイスを次週に反映	課題提出
	15	課題②プレゼン2	課題②作品発表プレゼン&講評	課題提出
後期	1	講義	撮影実習	
	2	ゲスト講義	クリエイターを招いてゲスト講義/課題③発表	
	3	実制作	課題③企画演出プラン制作作業/講義	
	4	実制作	課題③ビデオコンテ制作作業/講義	
	5	実制作	課題③実制作期間/講義	
	6	実制作	課題③実制作期間/講義	
	7	課題③プレゼン1	課題③作品発表プレゼン&講評/講師からのアドバイスを次週に反映	課題提出
	8	課題③プレゼン2	課題③作品発表プレゼン&講評/ 課題④(チームで作る映像)発表	課題提出
	9	実制作	課題③企画演出プラン制作作業/講義	
	10	実制作	課題④ビデオコンテ制作作業/講義	
	11	実制作	課題④実制作期間/講義	
	12	実制作	課題④実制作期間/講義	
	13	実制作	課題④実制作期間/講義	
	14	課題④プレゼン1	課題④作品発表プレゼン&講評/講師からのアドバイスを次週に反映	課題提出
	15	課題④プレゼン2	課題④作品発表プレゼン&講評	課題提出
評価方法	出席と提出課題			
使用ソフト テキスト	After effects, premiere, photoshop, illustrator等映像関連ソフト			

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	デジタルスキル		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	田島 ふみ		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1		始める準備(ソフト、フォントのバージョン含め、インストール確認) PC・筆記用具
	2		イラストレーターの使い方
	3		イラストレーターの使い方
	4		イラストレーターの使い方
	5		イラストレーターの使い方
	6		イラストレーターの使い方
	7		イラストレーターの使い方
	8		イラストレーターの使い方
	9		イラストレーターの使い方
	10		イラストレーターの使い方
	11		イラストレーターの使い方
	12		イラストレーターの使い方
	13		フォトショップの使い方
	14		フォトショップの使い方
	15		フォトショップの使い方
後期	1		フォトショップの使い方
	2		フォトショップの使い方
	3		フォトショップの使い方
	4		フォトショップの使い方
	5		フォトショップの使い方
	6		フォトショップの使い方
	7		フォトショップの使い方
	8		インデザインの使い方
	9		インデザインの使い方
	10		インデザインの使い方
	11		インデザインの使い方
	12		インデザインの使い方
	13		インデザインの使い方
	14		インデザインの使い方
	15		インデザインの使い方
評価方法	途中、内容に合わせた簡単な課題を出す予定です		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator、Photoshop、inDesign+市販図書+資料		

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	デジタルデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	鈴木 歩美			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	授業内容の説明、制作環境の準備	PCを使用します
	2	Web入門	Webデザインの知識・成り立ちなど	
	3	Web基礎1	Webサイトの基本的な構造や要素、Figmaの基本操作	
	4		アイコン・イラスト作成	
	5		パナー・サムネイル画像作成	
	6	Web演習1	シングルサイトのデザイン	
	7		制作・提出	
	8	Web基礎2	Webサイトの情報や文書構造 (HTMLやCSSなどの概要)	
	9	HTML基礎	HTMLの基本構造やタグなどについて	
	10		VSCodeの基本操作	
	11	HTML演習	シングルサイトのHTMLマークアップ	
	12		基本のマークアップ	
	13		リンクや画像のマークアップ・提出	
	14	Web演習2	Webサイトの公開方法	
	15	予備日		
後期	1	CSS基礎1	後期の授業内容の説明、CSSの基本やセクタなどについて	PCを使用します
	2		文字・文章の装飾、色をつける、背景画像	
	3		幅・高さ、余白、枠線、リスト、クラス・ID	
	4	CSS演習1	テーマに沿ったカスタマイズ・提出	
	5	CSS基礎2	レイアウト (Flexbox、CSS Grid)	
	6		レイアウト (Position)、ナビゲーション	
	7	CSS演習2	シングルサイトのCSSコーディング	
	8		コーディングつづき・提出	
	9	Web演習3	オリジナルサイトの制作	
	10		デザイン制作	
	11		デザイン制作・提出	
	12		コーディング	
	13		コーディングつづき	
	14		ブラッシュアップ・提出	
	15	予備日		
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	デジタルデザインⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	鈴木 歩美			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエン	授業内容の説明、前年度の復習	PCを使用します
	2	Web応用1	Webアクセシビリティ・ユーザビリティ・UXについて	
	3	応用演習1	Webサイトのデザイン改善	
	4		検討・分析	
	5		改善案のデザイン制作	
	6		プレゼン・提出	
	7	Web応用2	レスポンスWebデザインについて	
	8	応用演習2	レスポンス対応のWebサイト制作	
	9		モバイル版のデザイン制作	
	10		構造とHTML・CSSの確認	
	11		ブレイクポイントとスタイル指定・提出	
	12	Web応用3	インタラクションデザインについて	
	13	応用演習3	CSSアニメーション・JavaScriptなどの解説とワーク	
	14		つづき・提出	
	15	予備日		
後期	1	Web応用4	UIデザインとWebデザインの違いについて	PCを使用します
	2	応用演習4	アプリ画面の作成	
	3		Figmaでのアプリ3画面の作成	
	4		プロトタイプ作成・提出	
	5	Web応用5	Webデザインの最新トレンドや技術などの紹介	
	6	応用演習5-①	ノーコードツールの解説とワーク	
	7		STUDIOでの作成	
	8		提出	
	9	応用演習5-②	ネットショップの解説とワーク	
	10		STORESでのネットショップ作成	
	11		提出	
	12	Web応用6	その他、最新トレンドに応じたトピックと実践	
	13		トピックと実践①	
	14		トピックと実践②	
	15	予備日		
評価方法	出席率、課題の提出内容から総合的に評価します			
使用ソフト テキスト	Figma、Visual Studio Code、Google Chrome			

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	デザインリテラシー I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	上原 則博			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクトマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	授業内容の説明/デザインについて	筆記用具 MacBook/PC (随時指示)
	2	形の考察	「基本形状とイメージ」課題説明/制作・講評	
	3	イメージの可視化	「テーマによるデザイン構成」/課題説明/制作	
	4		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	5	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	6	対義語の可視化	「キーワードによる構成」/課題説明	
	7		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	8		提出・プレゼンテーション/講評	
	9	シンボル・ロゴ	「ロゴとイメージ」/課題説明	
	10		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	11			
	12	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	13	デザイン展開	「グラフィックへの展開」/課題説明	
	14		デザインチェック/レイアウト/制作	
	15	前期総括	提出・プレゼンテーション/講評/まとめ *シラバスの内容と課題は変更の可能性あります	
後期	1	オリエンテーション	授業内容の説明/パッケージ概論	筆記用具 MacBook/PC (随時指示)
	2	パッケージ	「商品・ブランドイメージ」/課題説明	
	3		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	4	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	5	音の可視化	「音のイメージのグラフィック展開」/課題説明	
	6		ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	7	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	8	メッセージの可視化	「ビジュアルオピニオン」/課題説明	
	9		テーマ設定/ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	10			
	11	講評	提出・プレゼンテーション/講評	
	12	連作表現	「比較ポスター」/課題説明	
	13		テーマ設定/ラフスケッチチェック/アドバイス/制作	
	14			
	15	後期総括	提出・プレゼンテーション/講評/まとめ *シラバスの内容と課題は変更の可能性あります	
評価方法	出席率+授業理解度・参加度+課題評価(企画・デザイン)/プレゼンテーション			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop プリント配布 資料・書籍紹介			

2025

区分	必修	対象	I部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	デザインリテラシー II			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	田島 ふみ			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1		今後の授業の内容説明	ノートパソコン 筆記用具 ラフが書けるスケッチブックや タブレット
	2		オリジナルでカレンダーを作る	
	3			
	4			
	5			
	6		ここから自分ブランドづくりに入ります	
	7		任意のクライアントを設定する、資料集め&作り	
	8		任意のテーマのロゴ作り（3案くらい）	
	9			
	10		媒体資料を進化させて、コンセプトBOOKをつくる	
	11		バナー広告をつくる	
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1		任意グッズの制作→入稿（選ぶグッズにより料金が必要になります）	
	2		任意の告知物を作る（フライヤー、ポスターなど）	
	3		任意の誌面レイアウトを作る	
	4			
	5			
	6		途中、実際の仕事紹介や、スケジュールが合えば外部講師を招きます	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題提出とその精度			
使用ソフト テキスト	adobe イラストレーター、フォトショップ、インデザイン			

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	アートディクシオン		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	上原則博		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	オリエンテーション	前期授業内容の説明 筆記用具 PC
	2	概論	アートディレクションとは/立場と役割
	3	企画とデザイン-1	課題-1 「広告企画」(グラフィックと映像)
	4		サムネールチェック (方向性の確認)
	5	デザイン展開	
	6	映像展開	絵コンテチェック (方向性の確認)
	7		
	8		
	9	課題講評	課題提出/最終プレゼンテーショ
	10	企画とデザイン-2	課題-2 「BIブランディング企画」
	11		ラフデザインチェック (方向性の確認)
	12		
	13	デザイン展開	SP
	14		デザインブラッシュアップ
	15	課題講評・総評	課題提出/プレゼンテーション * 授業内容および課題は変更の可能性あります
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席率+授業理解度・参加度+課題評価(企画・デザイン)/プレゼンテーション		
使用ソフト テキスト	Adobe製品全般 プリント配布 書籍紹介		

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	ドローイング		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	赤本 啓護		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	イントロダクション	描くイメージ（授業の説明） 筆記用具
	2	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	3	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	4	練習	描くイメージ 鉛筆、スケッチブック
	5	デッサン1	球体 鉛筆、画用紙、他
	6	解説	球体
	7	デッサン2	自然物 鉛筆、画用紙、他
	8	解説	自然物
	9	デッサン3	ガラス製品 鉛筆、画用紙、他
	10	解説	ガラス製品
	11	ドローイング1	人物ドローイング 鉛筆、スケッチブック
	12	ドローイング2	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	13	ドローイング3	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	14	ドローイング4	イメージドローイング 鉛筆、画用紙、他
	15	講評	前期に描いたものを振り返る 作品
後期	1	解説	色について 筆記用具
	2	ドローイング5	イメージドローイング（カラー） 描画材、画用紙、他
	3	ドローイング6	風景 描画材、画用紙、他
	4	解説	風景
	5	デッサン4	工業製品 描画材、画用紙、他
	6	デッサン5	素材の組み合わせ 描画材、画用紙、他
	7	デッサン6	自然物 描画材、画用紙、他
	8	講評	デッサン講評
	9	デッサン7	人 描画材、画用紙、他
	10	ドローイング7	人物ドローイング 描画材、スケッチブック、他
	11	ドローイング8	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	12	ドローイング9	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	13	ドローイング10	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	14	ドローイング11	イメージドローイング 描画材、画用紙、他
	15	講評	まとめ 作品
評価方法	授業への取り組みと課題、出席状況を踏まえて総合的に評価。		
使用ソフト テキスト	特になし		

2025

区分	必修	対象	1部SV科1年
----	----	----	---------

科目名	シナリオライティング		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	佐仲 渉		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	概説	2024年度の広告事情 前期講義の概要 筆記用具とPC
	2		コピーとは何ぞや？キャッチコピーを考えてみよう。 ノート
	3		各媒体の理解と各媒体におけるコピーについて。 全ての授業にて
	4		コンセプトメイクについて。 用意持参すること。
	5		コンセプトからのプロセス・ポイント。
	6		ビジュアルとコピーの相関関係。
	7		CMにおけるコピーについて①プランニング
	8		CMにおけるコピーについて②ナレーション
	9		CMにおけるコピーについて③スーパー、ジングルなど
	10		代表的なコピー例について①
	11		代表的なコピー例について②
	12		代表的なコピー例について③
	13		コピー創作①
	14		コピー創作②
	15		前期のまとめ
後期	1		後期講義の概要
	2		ネーミングについての解説、代表例など。
	3		ネーミング開発①
	4		ネーミング開発②
	5		ネーミング開発③
	6		CMプランニング TV
	7		CMプランニング TV
	8		CMプランニング ラジオ
	9		コピー創作①
	10		コピー創作②
	11		コピー創作③
	12		ビジュアル発想におけるコピー①
	13		ビジュアル発想におけるコピー②
	14		ビジュアル発想におけるコピー③
	15		後期のまとめ
評価方法	出席、授業態度、課題など総合的に判断。課題提出の日は絶対厳守。		
使用ソフト			
テキスト			

2025

区分	必修	対象	I部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	インタラクティブアート		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	小岩原 直志		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	自己紹介	講師の自己紹介と、みんなの自己紹介。この科目の進め方について
	2	理解する	インタラクティブやアート、メディアアートとはディスカッションし、実際に自分の作品を考えてみる
	3		
	4		
	5	観察する	日常を観察する
	6	考える	作り方、考え方。そして実際に作品を作り、発表する
	7		
	8		
	9	考察する	展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。
	10	沢山考える	アイデアを沢山出せるようになる
	11		
	12		
	13	可能性を知る	どんなことができるのか、アイデアの裾野を広げる
	14	一緒に作る	チーム別になり、アイデアを考え、プレゼンテーションをする
	15		
後期	1	コードを知る	プログラムによる表現を理解する
	2		
	3		
	4	制作する	プログラムによるインタラクションを作り、発表する
	5		
	6	デバイスを知る	物理的なデバイスを用いた表現を理解する
	7		
	8		
	9	制作する	デバイスによるインタラクションを作り、発表する。
	10		
	11		
	12	ゲストによるトークや、最後の課題の作成などを行う	
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席 / 能動性 / アイデアの自由性		
使用ソフト テキスト	都度紹介します		

2025

区分	必修	対象	I部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	メディアアート		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	小岩原 直志		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品（課題制作）まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	理解する	科目の説明。座学&ディスカッション
	2	作る	実際に作品を作ってみる。発表をする
	3		
	4		
	5	可能性を知る	どんなことができるのか、アイデアの裾野を広げる
	6	考察する	展示を見にいき、レポートをまとめ提出する。
	7		レポートの発表と講評
	8	作る	実際に作品を作る。発表をする
	9		
	10		
	11	コードを知る	プログラムによる表現を理解する
	12		
	13		
	14	制作する	プログラムによるインタラクティブを作り、発表する
	15		
後期	1	デバイスを知る	物理的なデバイスを用いた表現を理解する
	2		
	3		
	4	制作する	デバイスによるインタラクティブを作り、発表する。
	5		
	6		
	7	基本的にはアイデア出しと制作を行う。 就活に関する話やゲストを招いてのトークなど進捗に合わせて調整。	
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席 / 能動性 / アイデアの自由性		
使用ソフト テキスト	都度紹介		

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	3DCG I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	いとうみちろう			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	ニワトリ	ボクセルのニワトリのモデリング。ダウンロード、概要、操作	PC
	2	モデリング	マリオの土管、スター、ブロック、キノコ。カンタンなモデリング。	
	3	スライム	テクスチャペイント、サブディビジョンサーフェス、簡単にアニメーション	
	4	コイル	ポケモンのコイル。モデリング基礎、HDR I	
	5	キャラ	キャラモデリング、リギング、	
	6	旗	布シミュレーション。テーブルクロス、旗、鯉のぼり	
	7	マテリアル	床屋看板、電飾エフェクト、水面、宝箱(外部のテクスチャ)	
	8	パーティクル	エミッター、フォースフィールド、ヘア(草木、毛)、焚火	
	9	ラーメン	モデリング	
	10	かぼちゃ・おぼけ	カーブモデリング	
	11	ローボリの犬	ローポリモデリング	
	12	シャンデラ	総合的なモデリング	
	13	カエル	オリジナルなモデリング	
	14	教室	背景制作、カメラの設定	
	15	トゥーンシェーダー	トゥーンシェーダーを使用してこれまでアセットを元に制作	
後期	1	アニメ顔1	アニメ的なキャラの顔のモデリング	PC
	2	アニメ顔2		
	3	髪	髪をはずす	
	4	シェイプキー	表情を付ける	
	5	実写合成	VFX	
	6	スカルプト	スカルプト基礎	
	7	雪だるま	ルックを工夫したアートな表現	
	8	テクスチャアニメ	カービィのモデリング、リギングおよびテクスチャアニメ	
	9	アニメーション	カービィ2。背景、カメラワークありのアニメーション	
	10	グリースペンシル	グリースペンシルのアニメーション	
	11	カルシファー	焚火、ディスプレイス、フレネルノード	
	12	チュートリアル	自分で興味のあるチュートリアルを選びそれを実践	
	13	2		
	14	3		
	15	最終確認課題	お題をもとにコマで制作	
評価方法	制作物、出席、授業			
使用ソフト テキスト	Blender			

2025

区分	必修	対象	I部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	3DCG II		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	いとうみちろう		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ライティング基礎	実写のワンシーンのライティングの再現
	2	人物速写	人物速写をモデリングで
	3	グループワーク1	3分のシーン。ストーリー性、MV、アート系もしくはその複合。
	4	2	
	5	3	
	6	4	
	7	キャラクター1	3Dプリントする前提でオリジナルのキャラクターモデリング
	8	2	
	9	3	
	10	4	リギング、Mixamo、IKの設定、アニメーション
	11	5	3Dプリンターで出力
	12	スケッチ	スケッチモデリング。学校の近所で資料集め、スケッチ
	13	2	集めた資料をもとにモデリング
	14	3	
	15	4	
後期	1	ノーマルマップ	ノーマルマップのベイク。梅干し、タイ焼き
	2	物理	ドミノ、玉転がし、液体、ソフトボディのシミュレーション
	3	顔スカルプト1	顔のスカルプト
	4	2	
	5	3	
	6	ライティング応用	実写のワンシーンのライティングの再現
	7	2	
	8	3	
	9	4	
	10	リアルな毛	モフモフモデリング
	11	ジオメトリノード	
	12	機能	観覧車(ドライバ)、ダイナミックペイント
	13	焚火	カルシファー。ディスプレイス
	14	トゥーンシェーダー	今まで作ったものをトゥーンシェーダーでオシャレに
	15	最終確認課題	お題を元にコマで制作
評価方法	制作物、出席、授業		
使用ソフト テキスト	Blender		

2025

区分	必修	対象	I部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	ディレクション演習				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	堀田 陽子				
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。				
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物		
前期	1	感動の分析 と言語化	感動を演出方法に分解→言語化する →作品を視聴しレポートをまとめる	筆記用具、PC	
	2		→作品を視聴しレポートをまとめる		
	3		→作品を視聴しレポートをまとめる		
	4		→講評		
	5	感情の研究	一つの感情について取材をする→インタビュー撮影 インタビューを編集		
	6		作品発表→講評		
	7		作品発表→講評		
	8		作品発表→講評		
	9	空間と感情 「歩く」	映像における空間表現 →表現する感情ごとに別れて企画 →班分け ロケーションと動線 ロケハン→演出コンテ制作 アンゲルとカット割りに →演出コンテ制作→講評		
	10		→撮影		
	11		→撮影		
	12		→編集		
	13		→編集		
	14		→講評		
	15		→講評		
後期	1	演出の実践	作品のテーマ決め 作品のテーマ決め→ディスカッション 撮影準備 撮影 編集	筆記用具、PC	
	2		ナレーション収録		
	3		仕上げ		
	4		→講評		
	5		→講評		
	6		演出プラン の 作成		小説や漫画などの中から映像化したい題材を探す 映像化の企画をたてる シナリオ化 ビジュアルイメージを集め企画書制作 企画発表→ディスカッションと講評 演出コンテ化する 演出コンテ発表→ディスカッションと講評 演出コンテ発表→ディスカッションと講評
	7				演出コンテ発表→ディスカッションと講評
	8				演出コンテ発表→ディスカッションと講評
	9				演出コンテ発表→ディスカッションと講評
	10	演出コンテ発表→ディスカッションと講評			
	評価方法				
	使用ソフト				
	テキスト				

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	アニメーション I		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	大槻 彩乃		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	オリエンテーション・AE基本1	授業内容の説明・視覚効果についての解説・コンポジット基本 筆記用具 MacBook/PC
	2	AE基本2	キーフレームアニメーションの説明・制作
	3	AE基本3	レイヤーマット・カラーキーの説明・制作
	4	AE基本4	モーションコントロールの説明・ロゴアニメーション制作
	5	AE基本5	基本エフェクトの説明・制作1
	6	AE基本6	基本エフェクトの説明・制作2
	7	AE基本7	マスクアニメーションの説明・制作
	8	AE基本8	時間制御
	9	AE基本9	パペットアニメーションの制作
	10	AE基本10	トラッキングの説明
	11	AE基本11	3D空間の制御
	12	AE基本12	テキストを使ったモーションタイポグラフィ
	13	AE基本13	視覚誘導(PAN・トラックアップ/バック・画面揺らし・手ぶれ画面)
	14	制作課題	ムービングロゴの制作
	15	制作課題	ムービングロゴの制作2 発表・講評・解説
後期	1	AE実践1	エンドロールの制作(キーフレームとエクスプレッション、モーションブラー)
	2	AE実践2	視覚効果(雨降らし合成)
	3	AE実践3	視覚効果(雨降らし合成2)
	4	AE実践4	視覚効果(光と影の表現)
	5	AE実践5	視覚効果(炎の表現)
	6	AE実践6	視覚効果(誇張表現・アクションの視覚効果)
	7	AE実践7	視覚効果(誇張表現・アクションの視覚効果)
	8	AE実践8	3D空間上での短編アニメーション1
	9	AE実践9	3D空間上での短編アニメーション2
	10	制作課題	3D空間上での短編アニメーション3/最終課題説明についての説明
	11	制作課題	自己PR動画を作成(30秒)音付き
	12	制作課題	制作時間
	13	制作課題	制作時間
	14	発表・講評	プレゼンテーション・講評
	15	総括	予備・総括
評価方法	出席率、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度		
使用ソフト テキスト	ソフト: Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop テキスト: After Effects for アニメーション		

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	アニメーションⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	大槻 彩乃		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	オリエンテーション・AE制作1	授業内容の説明・視覚効果についての解説・PR動画制作 筆記用具 MacBook/PC
	2	AE制作2	PR動画制作
	3	AE制作3	リレー動画の作成(実写と素材の合成)1
	4	AE制作4	リレー動画の作成(実写と素材の合成)2
	5	AE制作5	同素材を使用しての自由制作
	6	AE制作6	実写映像への合成1
	7	AE制作7	実写映像への合成2
	8	AE制作8	テーマ別ショートムービーの作成1(ホラー)
	9	AE制作9	テーマ別ショートムービーの作成2(ファンタジー)
	10	AE制作10	テーマ別ショートムービーの作成3(アクション)
	11	AE実践1	キャラクターモーション
	12	制作課題	CM作成1
	13	制作課題	CM作成2
	14	制作課題	CM作成3
	15	制作課題	発表・講評・解説
後期	1	AE制作14	MV、リリックビデオの作成1
	2	AE制作15	MV、リリックビデオの作成2
	3	AE制作16	MV、リリックビデオの作成3
	4	AE制作17	短編アニメーション1
	5	AE制作18	短編アニメーション2
	6	AE実践19	短編アニメーション3
	7	AE実践7	テーマ別ショートムービーの作成4
	8	AE実践8	テーマ別ショートムービーの作成5
	9	AE実践9	テーマ別ショートムービーの作成6
	10	制作課題	アニメーション自由制作(説明・絵コンテ作成)
	11	制作課題	制作時間
	12	制作課題	制作時間
	13	制作課題	制作時間
	14	発表・講評	プレゼンテーション・講評
	15	総括	予備・総括
評価方法	出席率、課題提出率、課題内容、授業内容の理解度		
使用ソフト テキスト	ソフト: Adobe After Effects、Illustrator、Photoshop		

2025

区分	必修	対象	1部SV科3年
----	----	----	---------

科目名	ビジュアルデザインゼミ			
開講期	前後期	時間数	3H・6H	
講師名	本郷 伸明			
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	オリエンテーション	卒業制作に向けて二次の総括	
	2	講義	講義	
	3	実制作	課題①企画演出プラン制作作業	
	4	実制作	課題①企画演出プラン制作作業	
	5	実制作	課題①ビデオコンテ作業	
	6	実制作	課題①実制作期間/講義	
	7	実制作	課題①実制作期間/講義	
	8	実制作	課題①実制作期間/講義	
	9	実制作	課題①実制作期間/講義	
	10	実制作	課題①実制作期間/講義	
	11	実制作	課題①実制作期間/講義	
	12	課題①プレゼン	課題①作品発表プレゼンテーション→講評/講師からのアドバイスを次週に	課題提出
	13	課題①プレゼン	課題①修正作品発表プレゼンテーション	課題提出
	14	実制作	卒業制作:企画作業	
	15	実制作	卒業制作:企画作業	
後期	1	実制作	卒業制作ビデオコンテ作業	
	2	実制作	卒業制作実制作	
	3	実制作	卒業制作実制作	
	4	実制作	卒業制作実制作	
	5	プレゼン	卒業制作・中間プレゼンテーション	課題提出
	6	実制作	卒業制作実制作	
	7	実制作	卒業制作実制作	
	8	実制作	卒業制作実制作	
	9	プレゼン	卒業制作・中間プレゼンテーション	課題提出
	10	実制作	卒業制作実制作	
	11	実制作	卒業制作実制作	
	12	実制作	卒業制作実制作	
	13	プレゼン	卒業制作・中間プレゼンテーション	課題提出
	14	実制作	卒業制作実制作	
	15	卒業制作最終チェック	卒業制作・プレゼンテーション	課題提出
評価方法	出席と提出課題			
使用ソフト テキスト	After effects, premiere, photoshop, illustrator等映像関連ソフト			

2025

区分	必修	対象	1部SV科2年
----	----	----	---------

科目名	キャリアデザイン		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	横山 淳平		
授業概要	近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につける。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	ポートフォリオ1.0	A4ベーシック/ポートフォリオとは・ガイド PC
	2		作品ページ・InDesign・データ・PDF化 PC
	3		プロフィールページ PC
	4		作成&チェック PC
	5		作成 PC
	6		提出&【学生投票】 PC
	7	自主課題	自分の進みたい将来の方向性の作品制作 PC
	8		作成(アイディア出し・ラフ・制作過程をすべて残す) PC
	9		作成&チェック PC
	10		完成 PC
	11	Web Portfolio	STUDIOでのWebポートフォリオ作成/操作説明 PC
	12		作成 PC
	13		作成&チェック PC
	14		作成 PC
	15		提出&【学生投票】 PC
後期	1	動画ポートフォリオ	60秒以内のムービー型/読ませず魅せる PC
	2		作成 PC
	3		作成&チェック PC
	4		Webに入れ込み完成 PC
	5	ポートフォリオ2.0	形状・見せ方などオリジナリティの高いポートフォリオ PC
	6		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	7		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	8		作成&チェック PC
	9		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	10		完成 PC
	11	2025ポートフォリオ	ファイル・Web・動画、最終形態へのブラッシュアップ PC
	12		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	13		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	14		作成/過去作ブラッシュアップ PC
	15	審査	提出&【学生投票】 PC
評価方法	課題の提出とクオリティ、出席、学生間での投票評価で算出。		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator/Photoshop/InDesign/PremierePro 他、Webポートフォリオ作成サービス		