

1 年次

●基本操作習得

入学後の半年間で、グラフィックツールの基本操作の技術をマスターします。コンテンツ制作を通して少しずつ操作方法を覚えていくことができるため、初心者でも安心して学べます。

①前準備

簡単なモチーフの制作を通して、モデリング、モーション、ゲームエンジン、映像編集の各基本ツール操作技術を習得します。



②海遊館の視察

魚の形や動き、水中空間を再現するために取材します。



③構想・企画・制作スケジュールリング

自分の発想で、モチーフと空間を企画します。



④実制作

魚や岩・海藻などのモデリング、水槽の水の表現や演出を加えます。



⑤映像作品として仕上げる

映像編集ツールを使って、一つの映像作品として仕上げます。



●得意分野・目標分野の検証

分野別授業ゼミ

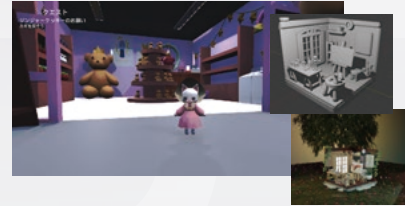
基本操作技術の習得後は、制作プロセスへの理解を深めながら、自分がより深く学びたい分野に沿って複数の専門授業を選択します。

- ・メタバースコミュニケーション
- ・ハイエンド映像
- ・フィギュア
- ・空間デザイン
- ・ゲームグラフィック



トライアル制作

自分で課題を設定し、教員のサポートを受けながらトライアンドエラーを繰り返していきます。数々の自主制作を重ね、デジタルコンテンツ制作の技術を身につけます。



●グループ開発プロジェクト

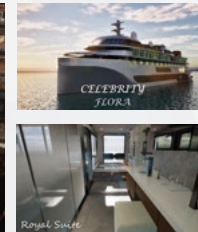
メンバー指定チーム

自主編成チーム

- ・インディーズゲーム制作
- ・映像コンテンツ制作
- ・メタバース
- ・デジタルアセット開発
- ・ファッションプロジェクト



規模の大小を問わず、3DCGクリエイションはグループ開発が基本となります。様々な障壁をチームで乗り越えていく経験を積むことは、将来の仕事の現場で役立ちます。



●学外プロジェクト

本コースで最も重要な位置づけにあるプロジェクト制作を通して、実践経験を積んでいきます。教員の監督のもと、同級生や先輩・後輩たちで得意分野を教え合い、仲間とスキルを高め合いながら実践力を養っていきます。併せて、企業など学外の方々とのコミュニケーションの機会も多く設け、社会人として必要なヒューマンスキルの向上を図ります。



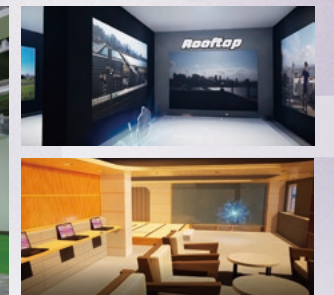
インバウンド対策プロジェクトミーティング



VTuber 形式のプロモーション映像制作



街づくり施設のメタバース化への室内空間モデリング



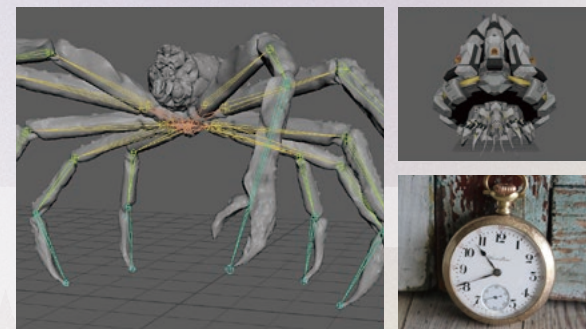
ホテルサービスの仮想空間体験

●スキルアップグレードプログラム

教員と相談の上、個別にカリキュラムを組んで「強み」を伸ばすとともに、「弱点」を改善します。課題を意識しながら作品制作を行い、経験を積み上げていきます。

基礎技術を安定させる

- ・基本操作の正確性とスピードアップ
- ・3D表現力を上げるための基礎知識の習得
- ・自己適性の評価と検証



能力を拡張する

- ・AI 運用スキルを身につける
- ・グラフィック関連プログラミングを覚える
- ・新たに登場するツールに積極的にトライする



実践スキルを磨き上げる

- ・作品完成度のレベルアップ
- ・制作マネジメント能力の習得
- ・長期短期のインターンシップへの参加



得意な領域を先鋭化させ特化する

一人のクリエイターとしての明確な「強み」を確立し、将来の仕事現場で予測される制作実務の数をこなし、自信が持てるレベルにまで引き上げる。



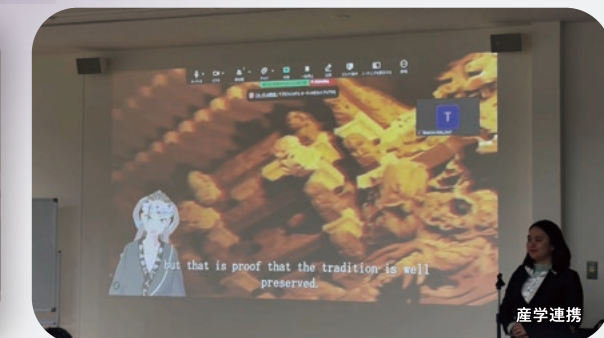
ノートPC+大型モニターでの作業が標準



フィールドワーク



ミーティングの様子



産学連携