

講義概要

# 映画 VFX 専攻科

2021

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

映画VFX専攻科

● 1年次

	授業科目名	修得単位時間	必修・選択	実務経験のある教員等授業
実習・演習科目	コンポジット演習Ⅰ	90	選	○
	コンポジット演習Ⅱ	90	選	○
	特撮VFX撮影実習（短期集中講座）	90	選	○
	グラフィックソフト	30	選	
	デジタルコンポジットⅠ	60	選	
	デジタルコンポジットⅡ	60	選	○
	デジタルコンポジットⅢ	60	選	○
	デジタルコンポジットⅣ	60	選	○
	3DCGⅠ	30	選	○
	3DCGⅡ	30	選	○
	3DCGⅢ	60	選	○
	3DCGⅣ	30	選	○
	インターンシップ（短期集中講座）	60	選	○
小計	750		630	
基礎専門科目	ビデオエンジニアリング	30	選	○
	JPPA対策講座	30	選	○
	CGエンジニア検定対策講座（短期集中講座）	30	選	○
	小計	90		90
特別科目	就職講座	30	選	
	特別講座	30	選	○
	小計	60		30

総時間数	合計	900	750
------	----	-----	-----

上記の科目には、短期集中講座を含みます。

総時間数	900	時間
実務経験のある教員等による授業時数	750	時間

## 講師紹介

### 岩本 晶

映画監督、VFXディレクター。(株)白組所属。映画「シン・ゴジラ」CGディレクター、NHK「にゃんぼー」脚本・演出など。

### 達富 喜美雄

(株)キュー・テック 管理部シニアクルーティングマネージャー。数多くのCMや映画「東京夜曲」などの編集に従事。

### 秋山 一憲

CGディレクター、コンポジター。映画「進撃の巨人 ATTACK ON TITAN」ゲーム「ファイアーエムブレムif」など。

### 港 郁雄

(株)SONY PCL、日本映画テレビ録音協会理事を経て、現在、(株)JPPAにおいて学識経験者として問題集制作に携わる。

### 多田 孝

(有)トリプルアイ 代表取締役。イベント・シンポジウム・国際会議・システム開発など幅広い映像業務を担当。

### 荻野 隆行

(株)東映アニメーション所属、コンポジター。実写、アニメなど幅広くコンポジットを手掛ける。

### 安 優輔

フリーランス コンポジター。海外のプロダクションで経験を積み、帰国後フリーランスとして活躍。

科目名	ビデオエンジニアリング	
担当教員	港 郁雄	
開講期	2期	必/選 選択 時間数 30時間
授業目的	★映像や音声の基礎技術を学びます ★編集や合成等の業務に必要な知識を修得できます ★MPEGなどデジタル技術の基礎も学習します	
授業概要	撮影や映像編集・合成などを行なうとき、ビデオ信号やタイムコード、同期信号などの知識が必要となります。また、最近のデジタル信号を理解するにはアナログ信号の知識が基本となります。この授業では、それらの基礎知識をわかりやすく解説し、必要な基礎技術を段階的に学習していきます。	
授業計画	1. テレビの歴史と原理、同期信号、映像信号 2. 光と色、モニター、色度図、カメラ、テレシネ 3. VTR、タイムコード、MA 4. 映像編集、リニア編集、スイッチャー、クロマキー 5. ノンリニア編集システム 6. 信号のデジタル化、圧縮技術（音声）の基礎 7. MPEG技術、DVD、BD 8. 全体のまとめ、試験	
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/試験	
テキスト・参考書	JPPAポストプロダクション技術マニュアル	
備考		

科目名	<b>JPPA対策講座</b>		
担当教員	港 郁雄		
開講期	4期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★JPPA映像音響処理技術者資格認定試験の内容を学習します ★試験問題だけでなく、映像音響の仕事に必要な実務的な基礎知識を理解します		
授業概要	この授業では、JPPA資格認定試験に必要な基礎知識を解説します。ポストプロダクションでの業務に必要な映像音声技術のほか、電気、PC、デジタルメディア、著作権に関する知識を習得していきます		
授業計画	1.ポストプロダクション業務、電気回路の基礎 2.電気の単位、デジベル、タイムコード、テレビ放送 3.映像信号、リニア・ノンリニア、映像制作の基礎 4.音響基礎、音響機器、ミキサー・エフェクター 5.音声基準信号、音声制作の基礎 6.マルチメディア、PC、インターネット 7.著作権、全体のまとめ、試験		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/試験		
テキスト・参考書等	JPPA 資格認定試験問題集		
備考	問題集2020年度版		

科目名	<b>就職講座</b>		
担当教員	学務管理部・就職担当		
開講期	通年	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★就職活動における各種準備 ★ビジネスマナー、社会人としての知識を得る ★進路決定		
授業概要	この授業は、皆さんが希望する企業や職業に就職するためのものですが、更に社会人としてのマナーを身につけるという目的もあります。授業は、実習形式と座学形式で展開していきます。例えば、筆記試験対策として模擬試験を実施する座学があったり、面接対策として模擬面接を行う実践的な授業もあります。また授業内で企業担当者をお招きして、業界のワークフロー等リアルなお話をお聞きするほか、求人情報の紹介をしますので、この授業を受講していると就職やアルバイトに関しての情報が素早くキャッチでき、自らの進路決定に役立ちます。		
授業計画	1. ガイダンス、就職活動のルール等 2. 会社の仕組み、求人票の見方、就活の流れ 3. 履歴書の作成、自己分析① 4. 履歴書の作成、自己分析② 5. 企業研究 6. 面接対策 7. ビジネスマナー講座 8. 企業説明会① 9. 企業へのアプローチ（電話・手紙・メール） 10. 筆記試験対策（SPI、一般常識等） 11. 筆記試験対策（論作文） 12. 企業説明会② 13. 個人面談① 14. 企業説明会③ 15. まとめ・個人面談②		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/課題提出		
テキスト・参考書等	自分で動く就職		
備考			

科目名	特別講座		
担当教員	達富 美喜男		
開講期	通年	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★編集業界のプロに話を聞き映像業界の今がわかる ★普段の授業でわからないことを聞くことができる ★ポストプロダクション業界について理解できる		
授業概要	この授業では、大手編集会社の方をコーディネーターとし、編集業界や映像業界等のプロフェッショナルなゲストを迎えて講義を行います。1年間を通じて様々なノウハウや講義を受け、今学んでいる編集技術の理解が深まるでしょう。		
授業計画	※月に1～2回の講義です ※毎回、レポートを提出してもらい、出席に加算		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	CGエンジニア検定対策講座		
担当教員	多田 孝		
開講期	短期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★「CGエンジニア検定ベーシック」の資格取得を目指します ★独習が困難な画像処理の原理について理解できます ★資格を取得し就職活動に活かします		
授業概要	CGエンジニア検定は、デジタル画像に関する基本知識がベースとなる資格です。画像処理の原理をきちんと理解した上でアプリケーションを操作できるようになるために、この講座を通してデジタル画像の仕組みを、是非理解して欲しいと思います。また、授業で学んだ知識を客観的に評価するため積極的に試験に臨んで下さい。CGエンジニア検定ベーシック対象の講座のため、受験時期・出願方法はCG-ARTS協会のホームページを参照して下さい。CG-ARTS協会 <a href="http://www.cgarts.or.jp/">http://www.cgarts.or.jp/</a>		
授業計画	1. 画像のデジタル化 2. 画像の統計量 3. アルゴリズム① 4. アルゴリズム② 5. システム 6. 応用		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	グラフィックソフト		
担当教員	塩田 陽一		
開講期	1期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★画像合成の基本的な考え方を理解できます ★画像処理ソフトの代表であるPhotoshopの基本操作を習得できます ★合成の基本であるレイヤーの概念を理解できます ★選択範囲、マスク、ベジェ曲線などのTipsを習得できます		
授業概要	Photoshopは最も有名な画像処理ソフトウェアであり、編集現場のアシスタントワークにおいても、これらのアプリケーションを使うことが必須条件となっています。この授業では、画像合成の基礎を学び、基本機能の理解を深めつつ2D合成で必要となるスキルを身につけることができます。Photoshopを理解することで、AfterEffectsやNukeなど他のアプリケーションの習得をより円滑に進めていけるように、基本的なスキルの習得を目的とします。		
授業計画	1. 基本操作・レイヤーの概念と種類 2. 画像の移動、変形、選択範囲 3. 様々な選択範囲の作り方 4. レイヤーとマスクとアルファチャンネル 5. スマートオブジェクトと調整レイヤー 6. スマートオブジェクトと調整レイヤー 7. 色・明るさの調整方法 8. 描画モード、フィルターワーク 9. ブラシツール他、まとめ		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	デジタルコンポジット I		
担当教員	塩田 陽一・綱取 敬		
開講期	1期	必/選 選択	時間数 60時間
授業目的	★AfterEffectsの基本操作を習得できます ★CG素材を用いて、素材の調整、仕上げ方法を学べます		
授業概要	AfterEffectsは幅広く普及している映像制作の代表的なソフトウェアです。映像制作の基本的な概念をこのソフトウェアを通して学び、素材の扱い方、基本的なオペレーションを経たのち、デジタル映像制作の最前線として使用頻度が高い、「Nuke」の講義に向けた基礎知識の準備を行っていきます。		
授業計画	1. インターフェースと基本操作 2. 変形とアニメーション 3. マスク処理 4. 色調補正 5. その他のエフェクト 6. キーイング 7. トラッキング I 8. トラッキング II 9. 3Dレイヤー 10. カメラトラッキング I 11. カメラトラッキング II 12. レンダーパスのコンポジット I 13. レンダーパスのコンポジット II 14. 作業効率化のために 15. まとめ		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科 目 名	デジタルコンポジットⅡ		
担当教員	安 優輔・塩田 陽一・綱取 敬		
開 講 期	2期	必/選 選択	時間数 60時間
授 業 目 的	★AfterEffectsとNukeについて学びます ★Nuke基本操作を理解しスキルアップを目指します		
授 業 概 要	前期で学習したAfterEffectsの基本操作をベースに、より高度な知識を習得し、Nukeを使用したコンポジットの基本操作を学習していきます。 AfterEffectsとNukeの操作方法の違いを通して、ソフトの特性を理解し、コンポジットの知識・技術を深めていくことができます。		
授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. AfterEffectsとNuke</li> <li>2. Nuke/インターフェースと基本操作</li> <li>3. 変形とアニメーション</li> <li>4. Roto・RotoPaintノード</li> <li>5. Keyerノード</li> <li>6. トラッキングⅠ</li> <li>7. トラッキングⅡ</li> <li>8. プラー</li> <li>9. 色調補正</li> <li>10. カメラトラッキングⅠ</li> <li>11. カメラトラッキングⅡ</li> <li>12. AfterEffectsからNukeへⅠ</li> <li>13. AfterEffectsからNukeへⅡ</li> <li>14. AfterEffectsからNukeへⅢ</li> <li>15. まとめ</li> </ol>		
評 価 方 法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備 考			

科 目 名	デジタルコンポジットⅢ		
担当教員	荻野 隆行・安 優輔		
開 講 期	3期	必/選 選択	時間数 60時間
授 業 目 的	★Nukeの3Dツールの理解を深めます ★より高度なコンポジットを習得します		
授 業 概 要	前期で覚えたNukeの操作をベースに、3Dコンポジット、マルチチャンネルEXRなどの扱いを学び、より実践的なコンポジットワークを経験し、技術を高めていくことを目的とし、現場で即戦力となるスキルの習得を目指します。		
授 業 計 画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3DコンポジットⅠ</li> <li>2. 3DコンポジットⅡ</li> <li>3. マルチレンダーパスのコンポジットⅠ</li> <li>4. マルチレンダーパスのコンポジットⅡ</li> <li>5. Nukeを使用した映像製作Ⅰ</li> <li>6. Nukeを使用した映像製作Ⅱ</li> <li>7. Nukeを使用した映像製作Ⅲ</li> <li>8. Nukeを使用した映像製作Ⅳ</li> <li>9. Nukeを使用した映像製作Ⅴ</li> <li>10. Nukeを使用した映像製作Ⅵ</li> <li>11. 作業効率化Ⅰ</li> <li>12. 作業効率化Ⅱ</li> <li>13. まとめ</li> <li>14. まとめ</li> <li>15. まとめ</li> </ol>		
評 価 方 法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備 考			

科目名	デジタルコンポジットⅣ		
担当教員	荻野 隆行・塩田 陽一・綱取 敬		
開講期	4期	必/選 選択	時間数 60時間
授業目標	★より実践的なコンポジットを習得します。 ★フィニッシュに向けた画作りを学んでいきます。		
授業概要	これまで得た知識や技術を、更にブラッシュアップして作品のクオリティーを上げるための方法を習得します。主に画作りを中心として、自分たちの作品制作のコンポジット作業を通して具体的かつ実践的なテクニックを学んでいきましょう。After Effects以外にもNukeXやMayaなど学んできたソフトウェアを複合的に使いコンポジターとしての映像表現方法を身につけて行きましょう。		
授業計画	1.画作り・表現方法について 2.コンポジット作業・チェック及び修正① 3.コンポジット作業・チェック及び修正② 4.コンポジット作業・チェック及び修正③ 5.コンポジット作業・チェック及び修正④ 6.コンポジット作業・チェック及び修正⑤ 7.最終チェック、講評		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	3DCG I		
担当教員	秋山 一憲		
開講期	1期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★CGの世界とは ★3DCGソフト「maya」の理解 ★CG制作～レンダリングまで、各作業工程を学ぶ		
授業概要	CGは現在、どこを探してもみつかるくらい、身の回りに浸透しています。映画、テレビ番組、CMなどの動画や、ポスター、パンフレットなどの静止画には、ほとんどといって良いほどCGが使われています。そんなCGにはどういった工程があり、制作物の完成にどのように貢献しているのか、実際に3DCGソフトの「maya」を操作することで学んでいきます。		
授業計画	1. 3Dソフトの基礎知識 2. 制作の流れ 3. モデリング・基礎 4. テクスチャ・リギング・基礎 5. アニメーション・基礎 6. ライティング・基礎 7. レンダリング・基礎 8. レンダリング・応用編01		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/課題提出		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	3DCGⅡ		
担当教員	秋山 一憲		
開講期	2期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★CGの世界とは ★3DCGソフト「maya」の理解 ★CG制作～レンダリングまで、各作業工程を学ぶ		
授業概要	CGは現在、どこを探してもみつかるくらい、身の回りに浸透しています。映画、テレビ番組、CMなどの動画や、ポスター、パンフレットなどの静止画には、ほとんどといって良いほどCGが使われています。そんなCGにはどういった工程があり、制作物の完成にどのように貢献しているのか、実際に3DCGソフトの「maya」を操作することで学んでいきます。		
授業計画	1. レンダリング・応用編02 2. レンダリング素材の使用手法01 3. レンダリング素材の使用手法02 4. 実写合成01 カメラトラッキング 5. 実写合成02 CG制作・レンダリング 6. 実写合成03 コンポジット、完成 7. まとめ		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/課題提出		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	3DCGⅢ		
担当教員	秋山 一憲・綱取 敬		
開講期	3期	必/選 選択	時間数 60時間
授業目的	★習得した知識で実際に表見してみる ★クオリティの高い制作を行うために必要なこと		
授業概要	1期で習得した知識を基に、実際に作品制作を行います。一通りの工程を学びましたが、実際に自分で最後まで作業することで、見えてくる課題や新たな疑問が生まれると思います。CGの仕事では常に学び続け、次に活かす姿勢が必要であり、課題制作を通してその訓練を行いつつ、実際の仕事と同じ、「締め切り」を意識した限られた時間の中で、クオリティを上げるために必要な要素を学んでいきます。		
授業計画	1. 課題制作A 01 2. 課題制作A 02 3. 課題制作A 03 4. 課題制作A 04 5. 課題制作A 05 6. 課題制作A 06 7. 課題制作A 07 8. まとめ		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/課題提出		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	<b>3DCGV</b>		
担当教員	秋山 一憲		
開講期	4期	必/選 選択	時間数 30時間
授業目的	★映像表現のための様々な手法 ★習得した手法を使い分けるバランス感覚を養う		
授業概要	CG制作には様々な手法があります。 映像内に小さく映りこむCGにまで膨大な製作時間を与えられる案件は、そう多くありません。その為、重要度によって手法を切り替え、クオリティを落とさずに時間を短縮したり、効率化が必要な場面、というものがしばしば発生します。そういった状況で適切な選択肢が提案できるよう、いくつかの手法を学んでいきます。		
授業計画	1. カメラマップ 01 2. カメラマップ 02 3. シュミレーションA ダイナミクス 4. シュミレーションA キャッシュの出力 5. シュミレーションB nParticle 01 6. シュミレーションB nParticle 02 7. まとめ		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点/課題提出		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	<b>特撮VFX撮影実習</b>		
担当教員	岩本 晶・木所 寛		
開講期	短期	必/選 選択	時間数 90時間
授業目的	★ブルーバック・グリーンバックを用いた撮影を体験できます ★後期「コンポジット演習Ⅱ」の作品制作に必要な素材撮影を行います ★合成を成立させる為の撮影現場でのノウハウを知ることができます		
授業概要	後期「コンポジット演習Ⅱ」の作品制作に必要な実写素材の撮影を、本校B2FのStudioDeelにて行います。事前に絵コンテを描き撮影内容を決め、主にブルーバックやグリーンバックを用いて4Kカメラにて撮影し、後期にその素材を使いコンポジット作業を行います。合成カットを成立させるためには、構図・レンズ選び・ライティングなどなど様々なノウハウが必要となります。この実習では、単に素材撮影を行うだけではなく、合成カットを成立させる為に現場でどのような撮影が行われているか体験する事ができます。学生の皆さんも助手として撮影に参加して貰います。		
授業計画	1. 撮影準備 2. 撮影① 3. 撮影② 4. 撮影予備日 ※内容、絵コンテは前期に予め準備・作成する ※岩本監督、カメラマン木所氏の指示に沿って撮影を行う ※各自、撮影・照明などスタッフに分かれ実習を行う		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名		コンポジット演習Ⅰ	
担当教員	岩本 晶		
開講期	前期	必/選 選択	時間数 90時間
授業目的	★作品を意識した映像制作の企画から完成までを踏襲 ★プロの職場を意識した進行と指導で実践力を養います ★自分好みの作品制作で高い意欲を持って学びます		
授業概要	VFX作品をゼロから作る全ての工程を踏襲することで全般的な映像制作の知識と経験を学んでいく。コンポジットだけではなく撮影や3DCGも学び、そういった技術だけではなく演出や視聴者目線の事も考えながら作ることで、プロフェッショナルの意識を養う事も目的としています。さらには自由な発想で自分の作品作りを楽しむという目的もあるので、学生時代にしかできない「自分好みのテーマで作品作り」というモチベーションを優先した制作も率先して進めていきたいと思っています。		
授業計画	1. 作品制作①企画・コンテ・撮影の説明と実践 2. 作品制作①撮影素材の扱い方 3. 作品制作①3DCGを作品に取り入れる 4. 作品制作①コンポジットの基礎 5. 作品制作①最終仕上げ 6. 作品制作②難易度の高い作品の企画 7. 作品制作②撮影素材の扱い方 8. 作品制作②3DCGの活用 9. 品制作②3DCGの高度な活用 10. 作品制作②コンポジット 11. 作品制作②最終仕上げ 12. グループ制作 進行説明・企画・コンテ 13. グループ制作 役割分担・準備 14. グループ制作 プレビス作成・準備 15. グループ制作 プレビス作成・準備		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名		コンポジット演習Ⅱ	
担当教員	岩本 晶		
開講期	後期	必/選 選択	時間数 90時間
授業目的	★グループ制作でレベルの高い作品作りに挑戦します ★分業を上手く取り入れて効率的なプロの現場を実践 ★個々の得意スキルやアピールポイントを伸ばす		
授業概要	数名でチームを組んで1つの作品を作り上げるという「グループ制作」が中心になります。グループだからこそ挑戦できる高いクオリティと難易度の増した作品にトライすることが出来ます。また、分業や効率的なスケジュール管理などプロとして必要なスキルも学んでいきます。さらには個々の個性や得意分野といったプロを目指す時に企業へのアピールできる部分も伸ばしていく事も目的としています。		
授業計画	16. グループ制作 オフライン編集 17. グループ制作 ピクチャーロック 18. グループ制作 各種素材作り・下準備 19. グループ制作 各種素材作り・下準備 20. グループ制作 各種素材作り・下準備 21. グループ制作 各種素材作り・下準備 22. グループ制作 本格的なコンポジット作業 23. グループ制作 本格的なコンポジット作業 24. グループ制作 本格的なコンポジット作業 25. グループ制作 本格的なコンポジット作業 26. グループ制作 本格的なコンポジット作業 27. グループ制作 最終仕上げ・出力 28. ループ制作 グレーディング・音響 29. ループ制作 グレーディング・音響 30. グループ制作 講評		
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

科目名	インターンシップ		
担当教員	ポストプロダクション各社		
開講期	短期	必/選 選択	時間数 60時間
授業目的	★ポストプロダクションの業務について理解を深めます ★会社が新人に期待することを理解できます ★職種の理解を深め、進路選択の参考になります		
授業概要	ポストプロダクションでの業務を実際に体験することで、スタッフとしてどのような能力を求められているかを総合的に学習することがねらいです。「会社」が新入社員に期待することをいち早く理解できれば、その経験を就職活動のみならず、内定後の日常業務にも活かすことができるはずです。学校では学ぶことのできない業務の実際について、インターンシップを通して是非理解してください。		
授業計画			
評価方法	内容の理解度・習得意欲などの平常点		
テキスト・参考書等			
備考			

映画VFX専攻科 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

年次	授業科目名	担当教員名	実務経験
1 年 次	ビデオエンジニアリング	港 郁雄	(株)SONY PCL退職後、現在日本映画テレビ録音協会理事および学識経験者として(社)JPPA資格認定制度委員会に携わる。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	JPPA対策講座		
	特別講座	達富 美喜男	1988年より(株)いちじゅ・スタジオMESAの設立に参加。数多くのCMや映画「東京夜曲」などの編集に従事。2001年(株)キュー・テックにスタジオMESAの営業権利譲渡と共に移籍し、現在に至る。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	CGエンジニア検定対策講座	多田 孝	(有)トリプルアイ 代表取締役。イベント・シンポジウム・国際会議・システム開発など幅広い映像業務を担当。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	デジタルコンポジットⅡ・Ⅲ	安 優輔	海外のプロダクションで経験を積み、帰国後、フリーランスとして多くの作品制作に携わる。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	デジタルコンポジットⅢ・Ⅳ	荻野 隆行	(株)東映アニメーション所属、コンポジター。実写、アニメなど幅広くコンポジットを手掛ける。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	3DCGⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	秋山 一憲	CGディレクター、コンポジター。映画「進撃の巨人 ATTACK ON TITAN」、ゲーム「ファイアーエムブレムif」、ドラマ「勇者ヨシヒコと導かれし七人」などのCG映像制作へ参加。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
	特撮VFX撮影実習	岩本 晶	映画監督、VFXディレクター。1991年(株)白組へ入社。映画「シン・ゴジラ」CGディレクター、NHK Eテレ「にゃんぼー！」監督・脚本・演出、ゲーム「蒼焔の艦隊」PV・OPムービー監督など。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
		木所 寛	映画カメラマン。「ゼイラム」「ガメラ大怪獣空中決戦」「マスタード・チョコレート」他。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。
コンポジット演習Ⅰ・Ⅱ	岩本 晶	映画監督、VFXディレクター。(株)白組所属。映画「シン・ゴジラ」CGディレクター、NHK「にゃんぼー」脚本・演出など。これまでの実務経験を活かして本講座の指導にあたる。	