科目名	2DCG制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	頼兼
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	株式会社カプコンでゲームグラフィッカーとして91年から98年まで勤務。現在フリーのゲームイラストレーター						
授業の学習内容	ゲーム業界において様々なツールを使いこなせることが求められる今、その一部であるPhotoshop、Illustratoの基礎的な使い方を主なツールをメインに使用例をあげながら指導していきます。基礎力をつけることによって将来、多種多様な業務に対応できる様になって欲しいと思っています。						
到達目標	・Photoshop、Illustratorの基礎的なツールを使える様になることを目指す ・Photoshopの描画系ツールを使って色々な塗り方を体験し表現の幅を広げる						
評価方法と基準	提出〆切：30%／課題評価：70% 授業での提出物の完成度や時にコンセプト・プレゼンテーションの伝わりやすさで評価をします。提出物をだしたとしてもクオリティーが低かったり、授業内容を理解していないと判断した場合は基準点を満たせない場合があります。なので、授業内で完成しなかった場合は時間外学習でクオリティーを上げてもらう様に各自努力をしてもらいます。 また、授業での禁止行為（スマホを見る、居眠りなど）をした場合は減点します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習（学習課題）
1	4月20日	講義　実技	Photoshop機能の簡単な説明と自己紹介用のイラストと紹介文作成	次回までにスキャン用のアナログ絵を描いてくる
2	4月27日	講義　実技	Photoshopの基礎的なツールの説明とスキャナーの使い方	
3	5月11日	講義　実技	画像加工やレイヤーの説明とレイヤー機能を使用した簡単な塗り練習	
4	5月18日	講義　実技	ブラシツールとマスク機能の説明 応用として写真を元に果物描写	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく（完成まではしなくていいです）
5	5月25日	講義　実技	前回の続きとブラシ機能を使用して写真を元に雲描写	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく（完成まではしなくていいです）
6	6月1日	講義　実技	前回の続きとマスク機能の追加説明	次回までに油彩風・水彩風塗り用の下絵（共通）を描いてくる
7	6月8日	講義　実技	油彩の簡単な説明とアルファベット1文字を油彩風（厚塗り）に塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく（完成まではしなくていいです）
8	6月15日	講義　実技	自分のキャラクターを油彩風に塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに完成をさせておく
9	6月22日	講義　実技	水彩の簡単な説明とウェットメディアブラシの説明、描画練習	
10	6月29日	講義　実技	自分のキャラクターを水彩風に塗る（油彩風塗りと同様キャラクターを塗り分け）	次回までにアニメ塗り用の線画を描いてくる
11	7月6日	講義　実技	チャンネルを使用して線画の保存方法と主線のあるキャラクターを塗る	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく
12	7月13日	講義　実技	パターンの定義やスタンプツールの説明（アニメ塗りにパターン模様適用） 夏休み課題の説明（予定）	実習の進みが遅かった場合は次回までに少しでも進めておく。夏休みの課題を次回の授業までに完成
13	9月7日	講義　実技	夏休み課題の講評。コンセプトの説明やプレゼンテーションをしてもらう	
14	9月14日	講義　実技	レイヤースタイル機能を使って発光するエフェクトイメージ作成（アニメ塗りにエフェクト適用）	実習の進みが遅かった場合は次回までに完成をさせておく
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			次回授業で使う素材を作成してもらうことと、その日の実習で描き上がらなかったところを進めておくこと。	

【使用教科書・教材・参考書】
PhotoshopとIllustratorの教本

科目名	3DCG制作ＩA	必修選択	選択	年次	1	担当教員	秋山直人
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	90時間 3単位		
教員の略歴	フリーの3DCGクリエーターとして、ゲームや映画の3DCGを数多く担当。平成12年より専門学校講師を始める。						
授業の学習内容	3DCGソフトMayaの基本操作を習得し、ゲーム用データの制作を行う。 3DCGの学習を通して以下の力も養う。 ・年間を通してしっかり通学し、授業に出席する力 ・授業時間以外にも自習する力 ・報告・連絡・相談、コミュニケーション力、プレゼンテーション力など、社会人、職業人としての力 講師独自のテキストを使用し、講義と演習で授業を行こなっていく。						
到達目標	Mayaを使用してモデリングの基礎を習得する。 Mayaを使用してアニメーションの基礎を習得する。 Maya使用してテクスチャマッピング、UVマッピングの基礎を習得する。 テキストと各演習の進捗について講師に適切に報告・連絡・相談することができる。 演習課題を提出期限までに提出し、何度も修正指示に対応して作品をより良いものにすることができる。						
評価方法と基準	出席率が60%未満の者は不合格とする。 以下の項目について配点し評価（100点満点）を行う。 ・テキストの進捗 ・演習課題のクオリティ ・進捗報告文書のクオリティ						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	この授業の目的、学習の心得を理解する Mayaのインタフェースとオブジェクトの扱いを習得する	Mayaテキスト(60分)
2	4月24日	講義	Mayaでオブジェクトの変形とデータ管理を習得する	Mayaテキスト(60分)
3	5月8日	講義	ポリゴンの押し出しと分割を習得する	Mayaテキスト(60分)
4	5月15日	講義と実技	お皿とテーブルを作ることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)
5	5月22日	講義と実技	マカロンとクリームを作ることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)
6	5月29日	講義と実技	お皿の材質を作ることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)
7	6月5日	講義と実技	シーンを構築してレンダリングすることができる 演習「マカロンとお皿」	Mayaテキスト(60分)
8	6月12日	講義と実技	キーフレームアニメーションの基礎を習得する 演習「キーフレームアニメーション」	Mayaテキスト(60分)
9	6月19日	講義と実技	緩急がある動きを作ることができる 演習「はずむボール」	Mayaテキスト(60分)
10	6月26日	講義と実技	Photoshopでベベルとエンボスを習得する 演習「盾のテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)
11	7月3日	講義と実技	写真を加工してリアルな木の材質をデザインする 演習「盾のテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)
12	7月10日	講義と実技	写真を加工してリアルな金属の材質をデザインする 演習「盾のテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)
13	9月4日	講義と実技	UVマッピングの基礎を習得する 演習「剣のテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)
14	9月11日	講義と実技	剣の材質をハンドペイントで描くことができる 演習「剣のテクスチャを作成する」	Mayaテキスト(60分)／全課題最終提出
15	9月18日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			それぞれの課題を完成させ、期限までに所定のサーバーに提出すること	

【使用教科書・教材・参考書】

講師独自制作のMayaテキスト

科目名	キャラクター＆背景 I	必修選択	選択	年次	1	担当教員	ひろき真冬
		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部ー　1年Aクラス						
教員の略歴	18歳でプロデビュー漫画家/イラストレーターとして活動　代表作に「ルイーズ」（イラスト＆漫画作品集/1995　新潮社）など						
授業の学習内容	アナログ・手描きの指導に徹します。ゲーム業界はデジタル100%の環境ですが、基礎画力はアナログを経験しなければ身につきません。デッサン等の講義とリンクして技術の向上を目指します。 その上で、入学前まで自己流で描いてきた絵柄を一旦捨てる勇気も必要です。心を整えて修練に臨みましょう。 1年を通して、イメージ作り／画面構成／色彩表現について講義、最終課題「We are TCA 世界観イラスト」制作に繋げます。						
到達目標	「受け手（Game user）」から「送り手（Game Creator）」への意識改革。 趣味ではなく、仕事としての創作の意味を知ることを目標とする。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100点満点 *評価点において、作品の質は勿論のこと創作に対する情熱や責任感を重視します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	年間授業概要の説明／1年間の授業の流れと受講の心構えについて	「タイム・トラベラー」説明／【宿題】5月連休明けに提出
2	4月25日	講義と模擬演習	イメージトレーニング／コンセプトを支えるイメージ力の啓発と実践	
3	5月9日	講義と実技演習1	『花のイメージイラスト』	「タイム・トラベラー」【宿題】提出
4	5月16日	↓	*メタモルフォーゼ／意匠・下地・描写の意味と理解。 数種類の「花」資料写真を使い「架空の花」を描き上げる。	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする ↓
5	5月23日	↓	1.イメージを絞り画像を創り上げる ／ 曖昧に気分で描くことの排除 2.鉛筆描写＆セピア色で下地を作る／その意味について	↓
6	5月30日	↓	3.本格着彩開始	↓
7	6月6日	↓	4.仕上げ／色鉛筆の効果・最後の一筆の大切さ	次課題「戦車イラスト」の説明と準備 次週までにトレースを終えてくる【宿題】 ↓
8	6月13日	講義と実技演習2	『戦車イラスト』	*授業時間内に仕上がらなかった作業は【宿題】とする ↓
9	6月20日	↓	*観察力・描写力の強化 1.資料写真トレース → 鉛筆描写／作画過程を段階的に確認・実践	↓
10	6月27日	↓	2.鉛筆描写 → セピア画／迫力・臨場感の演出 3.本格着彩開始／CMYKを意識して色味を変化・成熟させていく	夏休み【宿題】「陸・海・空」説明 ↓
	7月4日	↓	4.仕上げ／色鉛筆の効果・最後の一筆の大切さ 色の豊かさ・貧しさ・華とは何か	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画チェック1 ↓
11	7月11日	↓	ここまでまとめの講評／夏休みの過ごし方について	夏休み【宿題】「陸・海・空」ラフ画チェック2 ↓
12	9月5日	講義と実技演習3	『構成世界観 ／パースペクティブ』	夏休み【宿題】「陸・海・空」提出／確認
13	9月12日	↓	遠近法／「縦・横・高さ」3点透視図法の理解と実践	
14	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			実技課題を授業時間内で仕上げることは不可能の為 自宅での制作【宿題】で補う	

【使用教科書・教材・参考書】

水彩画における基本画材を使用／画用紙・鉛筆・色鉛筆・水彩絵具 etc.

科目名	デジタルアニメーションⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	小川 紗都美
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	120時間 4単位		
教員の略歴	仕上げ　実務経験7年						
授業の学習内容	①アニメーション制作において仕上げがどういう立ち位置か、どういう行程で作業されているか理解する。 ②作画・背景・撮影との関係性。 ③仕上げの基本知識と理解・「RETAS STUDIO」の基本操作の習得。						
到達目標	Trace man・Paint manを使用して連番のスキャン・ペイントができる。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：　提出締め切り順守30%　クオリティ70%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	仕上げの基本知識(アニメ製作現場での仕上げの仕事内容の説明。)	指定した枚数の絵を描く
2	4月24日	講義と実技	Trace manの基礎知識を学ぶ。	
3	5月8日	実技	Trace manを使用してスキャン・線の補正の方法を覚える。	指定した枚数の絵を描く
4	5月15日	講義と実技	Paint manの基礎知識を学ぶ。	
5	5月22日	実技	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	
6	5月29日	実技	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)	指定した枚数の絵を描く
7	6月5日	実技	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	
8	6月12日	講義と実技	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(1)	
9	6月19日	実技	Trace manを使用して連番のスキャン・線の補正の方法を覚える。(2)	指定した枚数の絵を描く
10	6月26日	講義と実技	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	
11	7月3日	実技	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(2)	
12	7月10日	実技	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	
13	9月4日	実技	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	指定した枚数の絵を描く
14	9月11日	実技	Paint manを使用して連番の線の修正・ペイントの方法を覚える。(4)	
15	9月18日	試験	Paint manを使用してペイントのテスト	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

PC・HD・USB・プリント

科目名	アニメーション作画ＩＡ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	杉浦雄高
		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	エンターテインメント科昼間部一　1年Bクラ						
教員の略歴	アニメ業界歴17年、アニメーター講師歴8年						
授業の学習内容	①アニメーターになるための最低限のスキルを身につけるため ②制作、仕上げ、撮影、カメラ、デッサン等他のアニメ関連の授業と密接に関係する（絵がないと何も始まらない）そして最も重要な位置づけの一つ ③1人の社会人として成長してほしい、また動画マンとしてのスキルを身につけてほしい ④アニメーターになるためのスキル向上のための課題を与え、それを時間外学習してもらい納期を守るという社会常識を身につけさせる						
到達目標	講義と課題を通じて、アニメーターの基礎能力となる動画作業を習得する						
評価方法と基準	・評価点　課題評価50%　提出物50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義	授業の説明、自己紹介、アニメ業界の説明、互いの親睦を深める	
2	4月22日	講義と実技	簡単なアニメーションをつくって実際動かす	
3	5月13日	講義と実技	原画トレスの説明、トレス作業	
4	5月20日	講義と実技	原画をトレスする（清書）	トレスの課題を渡す
5	5月27日	講義と実技	中割の説明、中割作業	トレスの課題を終了させる
6	6月3日	講義と実技	中割作業	
7	6月10日	講義と実技	振り向きの説明、振り向きの中割作業	
8	6月17日	講義と実技	振り向きの中割作業	
9	6月24日	講義と実技	振り向きの中割作業	振り向きの課題を渡す
10	7月1日	講義と実技	歩きの説明、歩きの中割作業	振り向きの課題を終了させる
11	7月8日	講義と実技	歩きの中割作業	
12	7月15日	講義	歩きの中割作業	歩きの課題/夏休みの課題を渡す
13	9月2日	講義	走りの説明と中割作業	歩きの課題/夏休みの課題を終了させる
14	9月9日	講義と実技	走りの中割作業	授業内課題の復習
15	9月16日	試験		
準備学習　時間外学習			課題を行うことで復習すること	
【使用教科書・教材・参考書】 私のもっているプリント				

科目名	アニメーション制作Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター歴13年						
授業の学習内容	・アニメーション制作の基礎知識習得。 ・2、3年とより専門的な知識の習得に向けて、見る側から作る側への意識の切り替え。 ・自由に1カットのアニメーションを制作し（絵コンテ、レイアウト、原画、動画から仕上げ、背景、撮影まで）、アニメを作る楽しさを実感してもらう。						
到達目標	・1カットのアニメーションの完成と提出。 ・基礎的なアニメーション制作過程の理解。						
評価方法と基準	①課題提出50%　②試験評価50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義	アニメーション制作の流れ	
3	5月9日	講義	アニメーション観察	作品鑑賞
4	5月16日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
5	5月23日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
6	5月30日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
7	6月6日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
8	6月13日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
9	6月20日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
10	6月27日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
11	7月4日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題作業
12	7月11日	講義と実技	1カットアニメ制作	課題の完成
13	9月5日	講義	夏休み課題講評	見直しとリテイク
14	9月12日	講義	補足	見直しとリテイク
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			1カットアニメーションの完成に向けた作業が主となります	
【使用教科書・教材・参考書】 作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。				

科目名	キャラクタードローイングⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	杉浦雄高
学科・コース	エンターテインメント科昼間部一　1年Bクラ	授業形態	実技	総時間（単位）	30時間 1単位		
教員の略歴	アニメ業界歴17年、アニメーター講師歴8年						
授業の学習内容	①アニメーターになるための最低限のスキルを身につけるため ②制作、仕上げ、撮影、カメラ、デッサン等他のアニメ関連の授業と密接に関係する（絵がないと何も始まらない）そして最も重要な位置づけの一つ ③1人の社会人として成長してほしい、また動画マンとしてのスキルを身につけてほしい ④アニメーターになるためのスキル向上のための課題を与え、それを時間外学習してもらい納期を守るという社会常識を身につけさせる						
到達目標	講義と課題を通じて、アニメーターの基礎能力となる動画作業を習得する						
評価方法と基準	・評価点　課題評価50%　提出物50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義	授業の説明、自己紹介、アニメ業界の説明、互いの親睦を深める	
2	4月22日	講義と実技	簡単なアニメーションをつくって実際動かす	
3	5月13日	講義と実技	原画トレスの説明、トレス作業	
4	5月20日	講義と実技	原画をトレスする（清書）	トレスの課題を渡す
5	5月27日	講義と実技	中割の説明、中割作業	トレスの課題を終了させる
6	6月3日	講義と実技	中割作業	
7	6月10日	講義と実技	振り向きの説明、振り向きの中割作業	
8	6月17日	講義と実技	振り向きの中割作業	
9	6月24日	講義と実技	振り向きの中割作業	振り向きの課題を渡す
10	7月1日	講義と実技	歩きの説明、歩きの中割作業	振り向きの課題を終了させる
11	7月8日	講義と実技	歩きの中割作業	
12	7月15日	講義	歩きの中割作業	歩きの課題/夏休みの課題を渡す
13	9月2日	講義	走りの説明と中割作業	歩きの課題/夏休みの課題を終了させる
14	9月9日	講義と実技	走りの中割作業	授業内課題の復習
15	9月16日	試験		
準備学習　時間外学習			課題を行うことで復習すること	
【使用教科書・教材・参考書】 私のもっているプリント				

科目名	コンピュータデザインベーシックⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	牛山惠子
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	1996年より編集・デザイン制作会社を自営。文化芸術・教育・福祉の分野で多くのメディア制作に従事。						
授業の学習内容	Photoshopの基本操作のうち「選択範囲」「レイヤー操作」「入力画像の補正」「線画彩色」など、 機能の紹介にとどまらず、実制作に具体的に役立つ内容を、実習を中心に修得させることを目的とする。 夏休み明けからはIllustaratorを学び、年間通して2DCGの作品作りを企画し自在に制作できる技術力を養う。 与えられた素材の編集加工から、素材の選定、スキャン入力、補正、合成、描画と、Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる知識を身につける。 9月の2回はIllustratorの導入教育として基本操作の講義と実習を行う。						
到達目標	Photoshopの基本的なテクニックを自在に操作し、作品を制作することができる技術と知識を身につける。 具体的には以下の項目についての習得を目指す。 ・Photoshopを用いた素材の編集加工 ・AD変換、補正、合成、 ・Photoshopを用いた描画						
評価方法と基準	4つの課題で評価する。以下の評価項目にて課題ごとに5段階評価を行い、合算して100点満点で評価する。 ・各課題の提出期限内に提出できること ・課題で要求されている内容をく理解し、過不足ない内容で提出できていること ・自分なりの表現の工夫が盛りこまれていること（後半2つの課題）（クリエイティヴィティ） ・自分の作品の意図、内容を言葉で説明する提出資料を添えて提出できること（コンセプト・プレゼンテーション）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実技	選択範囲の操作01／ファイル形式と拡張子　レイヤー操作／コピーペースト	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（前期用）を準備（次回持参）
2	4月27日	講義と実技	選択範囲の操作02 様々な選択ツール・拡大縮・解像度 課題：フルーツコラージュ制作	
3	5月11日	実技	フルーツコラージュ演習・答え合わせ・提出	振り返りレポートの制作（2時間）
4	5月18日	講義と実技	テキストレイヤーと文字の操作／レイヤースタイル 課題1：課題発表「季節のロゴデザイン」	【リサーチ】日本の四季のイメージをインターネット／書籍などでリサーチする（2時間）
5	5月25日	講義と実技	課題1：カラーパレットについて・スウォッチについて・塗りつぶしについて・パターンについて	
6	6月1日	講義と実技	課題1：制作	
7	6月8日	実技と試験	課題1：提出フォーマットによる提出物の編集・印刷実習 季節のロゴデザイン合評会	振り返りレポートの制作（2時間）
8	6月15日	講義と実技	課題2：線画彩色1 線画抽出・レイヤーマスク・さまざまな塗り（テクスチャの適用方法）レイヤーを使った塗り分け	彩色用の線画を準備（A4にて各自描画）（3時間）
9	6月22日	講義と実技	課題2：線画彩色2 スキャナの使い方・線画補正・線画抽出 線画チェック（不合格者はリテイク）	チェックの内容を反映して彩色用の線画を再度制作（A4にて各自描画）（3時間）
10	6月29日	実技	課題3：線画彩色3 課題制作（トレース線画の塗り）	
11	7月6日	試験	課題3：線画彩色4 合評会（試験相当）	振り返りレポートの制作（2時間）
12	7月13日	講義と実技	課題4:写真の補正と合成 レタッチツールの基礎	
13	9月7日	実技と試験	課題4:写真の補正と合成　練習問題提出	
14	9月14日	講義と実技	Illustrator基本操作01 図形ツール・選択ツール・変形ツール	【教材準備】配布プリント用のクリアファイル（後期用）を準備（次回持参）
15	9月28日	講義と試験	Illustrator基本操作02 回転・拡大縮小・リフレクト　練習課題演習	振り返りレポートの制作（2時間）
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

講師より配布するプリント（過去配布分含め毎回持参）

科目名	撮影編集Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	撮影実務経歴8年						
授業の学習内容	「撮影」はアニメ現場の絵作りの最終工程のため、他のすべての行程に関わる。 「撮影」の知識を身につけることは、どの職種に進む上でも必ずプラスになる。 学生には「撮影」の知識を持って、アニメ制作で力を発揮する人材になってほしい。						
到達目標	撮影に興味を持ってもらい撮影を仕事にしたいと思ってもらう						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）　提出物完成度：50%　〆切順守：50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	アニメ撮影がどんな仕事かの説明	
2	4月21日	講義と実技	aftereffectsの使い方1	技術・操作の復習を行う
3	4月28日	講義と実技	aftereffectsの使い方2	技術・操作の復習を行う
4	5月12日	講義と実技	aftereffectsの使い方3	技術・操作の復習を行う
5	5月19日	講義と実技	アニメ撮影での基本な組み方1	
6	5月26日	講義と実技	アニメ撮影での基本な組み方2	課題の提出
7	6月2日	講義と実技	カメラワークのつけ方(T.U,T.B,PANなど)	課題の提出
8	6月9日	講義と実技	カメラワークのつけ方(followなど)	課題の提出
9	6月16日	講義と実技	レンダリングの方法	課題の提出
10	6月23日	講義と実技	アニメの絵の表現	課題の提出
11	6月30日	講義と実技	キャラ処理	課題の提出
12	7月7日	講義と実技	aftereffectのエフェクトを使用する	技術・操作の復習を行う
13	9月1日	講義と実技	aftereffectのエフェクトを使用する	技術・操作の復習を行う
14	9月8日	講義と実技	aftereffectのエフェクトを使用する	課題の提出
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	背景作画技法Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	本田　修
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術　30年　美術監督を歴任						
授業の学習内容	アニメに不可決なパース全般、作画でのレイアウト、背景に直結した授業になります。後期からのデジタル授業は、デジタル作画の入門トレとして、撮影のBOOKレイアー分けの理解に直結した内容になります。　デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きます。						
到達目標	フォトショップを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群の認識と理解をし、自分達の作品に昇華させて行く｛方法｝をマスターし、次世代を担うクリエーターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題1点に対して、1,2週（2コマ4時間）の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。（時間が足りない学生は1週間の自習期間が有ります）全10点の課題の平均点で成績が決まります。作品の完成度、プレゼン力も加味します。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題
1	4月16日	講義・実技	1点、2点、3点透視図法、	理解不足の部分が有ったら、そのままにしないで、先生に聞くか周りの同級生に聞いて解決しておきましょう 未完成のままの提出にならないように、時間外作業で完成させる
2	4月23日	講義・実技	アイライン、消失点の理解	
3	5月7日	実技		
4	5月14日	講義・実技	パース、空気遠近法を理解する	
5	5月21日	講義・実技	平面形態を描く	映画を観ましょう
6	5月28日	講義・実技	立方体を描く	課題提出のため完成させましょう
7	6月4日	講義・実技	円柱を球を三角錐を描く	課題提出のため完成させましょう
8	6月11日	実技		映画を観ましょう
9	6月18日	講義	PSの基礎、ツール説明、ペンタブレット動作説明	
10	6月25日	講義・実技	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	課題提出のため完成させましょう
11	7月2日	実技		映画を観ましょう
12	7月9日	実技	空を描く	課題提出のため完成させましょう
13	9月3日	実技	TVアニメの模写	課題提出のため完成させましょう
14	9月10日	実技	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょう
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書

科目名	C言語	必修選択	選択	年次	1年	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	120時間 4単位		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	プログラム演習・実習						
到達目標	C言語によるプログラミングの習得。現代のゲーム開発ではHigh Levelのプログラミング言語での開発が主流であり多種の言語を扱うことも多い。その中でもC言語はそれらの言語の基本となったものであるので、それを習得することにより、発展、派生した言語の習得をより確実にするために行う。まずは、プログラミング言語の文法を知り、わからないことを調べる方法を身につけ、最終的には自らが考えるプログラムを自らの発想で作れるようになることを目標とする。						
評価方法と基準	各章の課題を毎回提出してもらう。目標までの到達状況と課題の提出率で評価する。 1・前半のSUPの課題提出を行う評価比率は40% 2・後半のゲームプログラムの課題提出を行う。評価比率は60%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義・実技	ガイダンス・SUP	なし
2	4月23日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
3	5月7日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
4	5月14日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
5	5月21日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
6	5月28日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
7	6月4日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
8	6月11日	講義・実技	SUP	授業内容の振り返り、SUP内容の確認(予習)、自習
9	6月18日	講義・実技	SUP・課題提出	授業内容の振り返り・独習
10	6月25日	講義・実技	ゲームプログラム基礎	授業内容の振り返り・独習
11	7月2日	講義・実技	ゲームプログラム基礎	授業内容の振り返り・独習
12	7月9日	講義・実技	ゲームプログラム基礎・課題提出	授業内容の振り返り・独習
13	9月3日	講義・実技	ゲームプログラム応用	授業内容の振り返り・独習
14	9月10日	講義・実技	ゲームプログラム応用・課題提出	授業内容の振り返り・独習
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲームプログラミング Ⅰ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　1年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	120時間 4単位		
教員の略歴	フリープログラマー（20年）　ゲーム（コンシューマー・ソーシャル）・IT・医療等、幅広く受注　TCA専任講師						
授業の学習内容	ゲームプログラマーとしてのライトスタッフ（正しい資質）の理解・行動を学ぶ 就職の面接やインターンなどでもっとも重視される部分への暗黙知が狙い 以下のさまざまなSUP（ドリル）をチームでこなしている実習 アルゴリズム　数学　SDKリファレンス　C　C++ OOP AI　Web PHP　Processing Unrealengine Unity						
到達目標	環境・技術・人格に左右されずコンスタントに活動できる職業人の主体性を発揮する 社会人基礎力として、出席を重視する						
評価方法と基準	各種SUP進捗　30% 最終テスト 40% 授業態度 30% ※授業態度はドリル消化に対してアクティブに行動をおこせているかで評価 ※準備学習、時間外学習はドリル進捗にて評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義	SUP導入①	個人でSUPを進める
2	4月22日	講義	SUP導入②	※同上
3	5月13日	実技	SUPベーシック	※同上
4	5月20日	実技	SUPベーシック	※同上
5	5月27日	実技	SUPベーシック	※同上
6	6月3日	実技	SUPベーシック	※同上
7	6月10日	実技	SUPアドバンス	※同上
8	6月17日	実技	SUPアドバンス	※同上
9	6月24日	実技	SUPアドバンス	※同上
10	7月1日	実技	SUPアドバンス	※同上
11	7月8日	実技	SUPアドバンス	※同上
12	7月15日	実技	SUPアドバンス	※同上
13	9月2日	実技	SUPアドバンス	※同上
14	9月9日	実技	SUPアドバンス	※同上
15	9月16日	テスト	テスト	テスト対策
準備学習　時間外学習			各種SUPを授業外で進める	
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル教材「QUEST」使用				

科目名	3DCG制作II	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	日下
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	120時間 4単位		
教員の略歴	新世紀エヴァンゲリオン劇場版「まごころを君に」、劇場版SPAWN他3DCG制作に関わる						
授業の学習内容	ゲーム制作で必要な3DCG制作のテクニックを学び就職先で即戦力となる人材育成						
到達目標	ゲームグラフィック科の基本能力「絵心」を3DCG制作能力に導き出し3DCGポートフォリオ素材を制作。						
評価方法と基準	2Dテンプレート（25点）モデリング（25点）テクスチャー（25点）リギング（25点）計100点満点で評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義・実技	2Dテンプレート制作	2Dテンプレート制作
2	4月21日	講義・実技	2Dテンプレート制作	2Dテンプレート制作・提出準備
3	4月28日	講義・実技	モデリング（人体）	モデリング
4	5月12日	講義・実技	モデリング（人体）	モデリング
5	5月19日	講義・実技	モデリング（人体）	モデリング
6	5月26日	講義・実技	モデリング（洋服）	モデリング
7	6月2日	講義・実技	モデリング（洋服）	モデリング・提出準備
8	6月9日	講義・実技	モデリング＆テクスチャリング	テクスチャー制作
9	6月16日	講義・実技	モデリング＆テクスチャリング	テクスチャー制作
10	6月23日	講義・実技	リギング	テクスチャー制作
11	6月30日	講義・実技	フェイシャルリギング	テクスチャー制作
12	7月7日	講義・実技	スキニング＆ポージング	テクスチャー制作
13	9月1日	講義・実技	スキニング＆ポージング	テクスチャー制作・提出準備
14	9月8日	講義・実技	レンダリング	ポートフォリオ制作・提出準備
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	2DCG制作ⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	本田　修
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術　30年						
授業の学習内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているフォトショップのマスター無くして就職は考えられません。 デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。 一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	フォトショップを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。 新たな表現方法の探求と実現。 偉大なる先人達の作品群の認識と理解をし、自分達の作品に昇華させて行く｛方法｝をマスターし、次世代を担うクリエーターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題1点に対して、2週（4コマ6時間）の授業で完成させ、3週目に講師がチェックし100点満点で採点。 （時間が足りない学生は1週間の自習期間が有ります） 全6、7点の課題の平均点で成績が決まります。 作品の完成度、プレゼンカも加味します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習（学習課題）
1	4月18日	講義、実技	アニメーション、ゲーム作品の模写	未完成のままの提出にならないように、 時間外学習を行いましょう
2	4月25日	実技	西欧のお城を描く	
3	5月9日	実技	夜の未来都市を描く	未完成のままの提出にならないように、時間 外学習を行いましょう
4	5月16日	実技	夕陽の広大な世界を描く	
5	5月23日	実技	時間差分BGを作る	
6	5月30日	実技	フラゼッタ　考察、模写	ここに書かれているイラストレーター、画家に関してはしっかり調べておきましょう
7	6月6日	実技	シド・ミード考察、模写	
8	6月13日	実技	ロジャー・ディーン、模写	映画を観ましょう
9	6月20日	実技	ギーガー考察、模写	
10	6月27日	実技	最新映画を題材に作品制作	映画を観ましょう
11	7月4日	講義	ダリの偉大な功績	
12	7月11日	講義	モネと印象派絵画の功績と理解	映画を観ましょう
13	9月5日	講義	フェルメール絵画の功績と理解	
14	9月12日	講義	ルネッサンス3大巨匠の絵画の功績と理解	
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書

科目名	ポートフォリオ制作ＩＡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	ぐり。
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	30作品以上のゲーム開発における素材作成業務への従事経験と本カリキュラムにおける約3年間のチューター経験により、ポートフォリオ作成における育成に関わってきた経験						
授業の学習内容	①就職活動で使用するポートフォリオの作成。ポートフォリオにおける紙面デザインの作成方法とIllustratorの基本操作を身に着ける ②①での学びをふまえて、ゲーム開発におけるUIデザイン、UI素材の作成方法を身に着ける。 ③①②での学びを通してデザイナーとしての基本能力を身に着ける ポートフォリオ完成までの作業(作品・情報の整理と分類～ページフォーマットの作成～全ページの先週)を通じ、紙面デザインの基礎とPC技術を習得する。また、自分の作品を質・量・種類などの視点から見直し、その傾向を客観的に評価分析する。						
到達目標	①1年～2年後期の作品（※課題及び自主制作物）が見やすくデザインされたポートフォリオを完成させる。 ②Illustratorの基本操作を習得 ③バナーデザイン、UI素材の作成方法及び手順の習得						
評価方法と基準	授業に取り組む姿勢、ポートフォリオおよび課題の完成度、課題提出率（提出日厳守）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	ポートフォリオ、デザイン、年間スケジュールの説明	課題、自主制作作品をファイリングし、自分の作品の量、質、種類を認識する。
2	4月25日	講義と実技	ページフォーマットの作成とillustrator演習、クレジット、プロフィール文章の作成	デッサン、クロッキー等のアナログ作品をスキャンし、データ化
3	5月9日	講義と実技	アイコン作成課題③、illustrator演習【課題提出】	アイコン課題を仕上げ、提出できる状態にしてくる。
4	5月16日	講義と実技	バナー作成課題①、illustrator演習	
5	5月23日	講義と実技	バナー作成課題②	作成したアイコンを用いてバナーを作成する
6	5月30日	講義と実技	バナー作成課題③	バナーを作成し、チェック出来る様にしてくる。
7	6月6日	講義と実技	バナー作成課題④、ゲームUI課題①	
8	6月13日	講義と実技	バナー作成課題⑤、ゲームUI課題②【課題提出】	バナー課題の提出が出来る様に仕上げてくる
9	6月20日	講義	ゲームUI課題③、ポートフォリオの進捗確認	全ページを印刷し、ファイリングされた状態にしてくる。
10	6月27日	講義	ポートフォリオの講評会	全ページを印刷し、ファイリングされた状態にしてくる。
11	7月4日	講評会	ゲームUI課題④	
12	7月11日	講義	ゲームUI課題⑤【課題提出】	夏休み中の課題提出、ポートフォリオをブラッシュアップ
13	9月5日	講義と実技	ゲームUI課題⑥【課題提出】	
14	9月12日	講義と実技	原本と複製の説明【ポートフォリオの提出日】	ポートフォリオを提出出来る状態に仕上げてくる
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

世界一わかりやすい Illustrator 、なるほどデザイン、Photoshopプロフェッショナルズ、萌えロゴデザインぱーふぇくとまにゅある 、世界の名刺ベストアイデアブック、各種雑誌、資料を配布

科目名	2DCG制作ⅡB	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	長行事
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	CGディレクター歴15年。CM映像、TVNewsOPなど、AfterEffects映像制作経験多数						
授業の学習内容	コンポジットソフト、AFTEREFFECTSを使ってデジタル映像を制作						
到達目標	前年度に習得したものをスキルアップして、オリジナルのCG映像制作						
評価方法と基準	出席50%と課題50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義	オリエンテーション週	前期の各自計画表
2	4月23日	実技	シェイプとマスク	課題作品を完成させる
3	5月7日	実技	他のソフトとの連携	課題作品を完成させる
4	5月14日	実技	フォトバッシュ（デジタルマットペイント）	課題作品を完成させる
5	5月21日	実技	モーションタイポグラフィ	課題作品を完成させる
6	5月28日	実技	グラフエディタとモーションパス（ベジエとリニア）	課題作品を完成させる
7	6月4日	実技	エクスプレッション	課題作品を完成させる
8	6月11日	実技	3Dレイヤーとカメラ	課題作品を完成させる
9	6月18日	実技	合成、カメラマッチ	課題作品を完成させる
10	6月25日	実技	映像をデザインする①IDENT制作	
11	7月2日	実技	映像をデザインする①IDENT制作	
12	7月9日	実技	映像をデザインする①IDENT制作	
13	9月3日	実技	映像をデザインする①IDENT制作	制作作品を完成させる
14	9月10日	講義	映像をデザインする①IDENT　講評回	
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3DCG制作ＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	吉川 マッハス ペシャル
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	映像デザイナーとして10年						
授業の学習内容	映像制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていけたら良いと思います。						
到達目標	・技術の習得 ・一本の動画作品を作ることができる・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	提出〆切50%　内容評価50% 評価点は、取り組み方・仕上がりの内容						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	オリエンテーション	
2	4月25日	講義・実技	1、ロゴアニメーションの制作　準備・構想	提出可能なレベルまで自分で進める
3	5月9日	講義・実技	制作・提出	
4	5月16日	講義・実技	2、2Dキャラクタとテキストを使った動画制作　準備・構想	提出可能なレベルまで自分で進める
5	5月23日	講義・実技	制作・提出	
6	5月30日	講義・実技	3、Premiere　Proを使った動画編集	提出可能なレベルまで自分で進める
7	6月6日	講義・実技	4、ショートリリックVの制作　ワークフロー説明・構想	提出可能なレベルまで自分で進める
8	6月13日	講義・実技	Vコン・ラフ制作（オフライン）	
9	6月20日	講義・実技	Vコン・ラフ制作（オフライン）	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	6月27日	講義	中間発表・講評	
11	7月4日	講義・実技	制作（オンライン）	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月11日	講義・実技	制作（オンライン）	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月5日	講義・実技	制作（オンライン）	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月12日	講義	課題の発表・講評	
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	
【使用教科書・教材・参考書】 ノート・筆記用具持参				

科目名	アニメーション演出Ⅰ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	黒田幸生
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	90時間 3単位		
教員の略歴	アニメ演出19年						
授業の学習内容	演出とは何か、を理解するための分析、解説、表現の練習をします。 絵コンテを描き、原画担当者、その他のセクションとのやり取り、を意識した実習をします。						
到達目標	演出とは何か、を理解し、カット単位の演出を工夫できるようになる 絵コンテが描けるようになる						
評価方法と基準	授業態度30%　課題40%　実力・伸び率30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義	演出とは	実写映像から構図の練習
2	4月24日	講義と実技	絵コンテのルール	実写映像から構図の練習
3	5月8日	講義と実技	レイアウトを描く1	実写映像から構図の練習
4	5月15日	講義と実技	レイアウトを描く2	実写映像から構図の練習
5	5月22日	講義と実技	アニメと実写の違い　アニメ独特の表現とは	実写映像から構図の練習
6	5月29日	講義と実技	絵コンテを描く1　資料を探す	実写映像から構図の練習
7	6月5日	講義と実技	絵コンテを描く2	実写映像から構図の練習
8	6月12日	講義と実技	絵コンテを描く3	実写映像から構図の練習
9	6月19日	講義と実技	演出と原画のやり取り	実写映像から構図の練習
10	6月26日	講義と実技	絵コンテを描く1　資料を探す	実写映像から構図の練習
11	7月3日	講義と実技	絵コンテを描く2	実写映像から構図の練習
12	7月10日	講義と実技	絵コンテを描く3	実写映像から構図の練習
13	9月4日	講義と実技	演出と原画のやり取り	実写映像から構図の練習
14	9月11日	講義と実技	「時間」の概念	実写映像から構図の練習
15	9月18日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アニメーション原画 I	必修選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター歴13年						
授業の学習内容	・専門的かつ実践的な制作技術の習得。						
到達目標	・全ての課題の提出。 ・在学中はもとより、プロのアニメーターになってからも気づきや考え方の指針になるような知識や技術の習得。						
評価方法と基準	①出席態度30%　②課題提出60%　③課題評価点10%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	オリエンテーション	ポートフォリオ準備
2	4月21日	講義と実技	パース	課題の完成
3	4月28日	講義と実技	パース	ポートフォリオ提出
4	5月12日	講義と実技	パース	課題作業
5	5月19日	講義と実技	ツメ、タメ、軌道	
6	5月26日	講義と実技	立体的回転運動	課題の完成
7	6月2日	講義と実技	振り向き	
8	6月9日	講義と実技	振り向き	課題作業
9	6月16日	講義と実技	振り向き	課題の完成
10	6月23日	講義と実技	動きと形態変化	
11	6月30日	講義と実技	なびき	課題作業
12	7月7日	講義と実技	なびき	課題の完成
13	9月1日	講義と実技	応用	作品の完成
14	9月8日	講義	前期まとめ、補足	リテイク
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			授業時間内に終えられなかった課題の作業が主となります。	

【使用教科書・教材・参考書】
作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。

科目名	アニメーション制作Ⅱ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター歴13年						
授業の学習内容	・専門的かつ実践的な制作技術の習得。 ・授業で学んだ知識と技術の体感的理解。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品の制作と発表。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の上映。またそれによって学内外の観客の評価を得ること。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行う事で、プロダクション以外のプリプロダクション、ポストプロダクションまでを含めたアニメーション制作のより深い理解。						
評価方法と基準	①制作進行状況50%　②作品評価点50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	オリエンテーション	
2	4月27日	講義と実技	作品制作	制作作業
3	5月11日	実技	作品制作	グループワークとして、各チームごとに進行管理をしてください。 その上で、制作進行は毎回各メンバーの進行表と香盤表を報告すること。 各人は進行状況で自宅作業が増えますが、必ず制作進行に報告すること。
4	5月18日	実技	作品制作	
5	5月25日	実技	作品制作	
6	6月1日	実技	作品制作	
7	6月8日	実技	作品制作	
8	6月15日	実技	作品制作	
9	6月22日	実技	作品制作	
10	6月29日	実技	作品制作	
11	7月6日	実技	作品制作	
12	7月13日	実技	作品制作	
13	9月7日	実技	作品制作	作品の完成
14	9月14日	講義	作品の発表と講評	リテイク
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			作品制作の完成に向けた作業が主となります	

科目名	アニメーション動画Ⅰ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	羽田智織
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター実務歴11年						
授業の学習内容	アニメーション制作における動画工程の理解と技術習得						
到達目標	・アニメーション制作における動画工程の理解と技術習得すること ・動画工程だけでなく全制作工程に対しての理解を深めること						
評価方法と基準	・課題評価50%　（授業内の課題、授業態度、授業外の課題） ・後半2回テスト50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	実力テスト	
2	4月21日	講義と演習	テストの添削、詳細解説	授業内課題の復習
3	4月28日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
4	5月12日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
5	5月19日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
6	5月26日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
7	6月2日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
8	6月9日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
9	6月16日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
10	6月23日	試験	実力テスト	
11	6月30日	講義と演習	テストの添削、詳細解説	
12	7月7日	講義	外部講師を招いての講義	授業内容のレポート
13	9月1日	講義	外部講師を招いての講義	授業内容のレポート
14	9月8日	講義と演習	動画　基礎	授業内課題の復習
15	9月16日	試験	実力テスト	
準備学習　時間外学習			次回授業の準備、または授業で未完成の課題を完成させる	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタルアニメーションⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都美
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ　実務経験7年						
授業の学習内容	1年次の復習。 仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。						
到達目標	Trace man・Paint manを使用して作画との関連、スキャン・ペイントができる。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：　提出締め切り順守30%　クオリティ70%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	実技	Paint manを使用して1年次の復習	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
2	4月21日	講義と実技	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(1)	
3	4月28日	実技	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
4	5月12日	講義	カメラワークと解像度について	
5	5月19日	講義と実技	Paint manの応用　合成アゴパク(1)	
6	5月26日	実技	Paint manの応用　合成アゴパク(2)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
7	6月2日	講義と実技	Paint manの応用　クミ切り(1)	
8	6月9日	実技	Paint manの応用　クミ切り(1)	
9	6月16日	講義と実技	Paint manの応用　クミ上セル作成(1)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
10	6月23日	実技	Paint manの応用　クミ上セル作成(1)	
11	6月30日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	7月7日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	9月1日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(3)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
14	9月8日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	9月16日	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

PC・HD・USB・プリント

科目名	デジタル作画Ⅰ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	小嶋慶祐
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	「バビロン」副監督　「ACCA13区監察課8話」絵コンテ演出作監　「ワンピースfilm gold」原画						
授業の学習内容	デジタルを交えてレイアウト、動きを学んでいく						
到達目標	デジタルを用いて画面を設計するカキャラクタールック・レイアウト・パース・動き・指示系統						
評価方法と基準	提出課題を100点満点として、画力、発想力、理解力を加味して付ける						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義と実技	原画に必要な5要素＋ウォーミングアップ	筆記用具必須
2	4月23日	実技	レイアウト(フレーミング)＋シェイプ	参考にしたい写真を用意する
3	5月7日	実技	動き基礎＋リズムとフォース	
4	5月14日	実技	カメラワークと空間。光の表現	
5	5月21日	講義	タイムシートと指示系統。撮影後の画面	
6	5月28日	実技	動き・物理干渉	
7	6月4日	実技	動き・エフェクト	参考画像を用意する
8	6月11日	実技	動き・ロトスコープ	参考画像を用意する
9	6月18日	実技	キャラクタールック。ポージング	
10	6月25日	講義	リファレンスの重要性	
11	7月2日	講義と実技	TP素材とデジタル動画	
12	7月9日	実技	実際にワンシーン作ってみる_1_レイアウト	参考画像を用意する
13	9月3日	実技	実際にワンシーン作ってみる_2_清書着彩	前課題の続き
14	9月10日	実技	実際にワンシーン作ってみる_3_撮影編集	前課題の続き
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			資料をまとめておくフォルダを作っておく(アナログ推奨)	

【使用教科書・教材・参考書】 ボーンデジタル_ヴィジョン　ボーンデジタル_リズムとフォース

科目名	ポートフォリオ制作ＩＣ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都美
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ　実務経験7年						
授業の学習内容	①テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ②背景・撮影との関係。						
到達目標	テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 言語化して説明できる。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：　提出締め切り順守30%　クオリティ70%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	ポートフォリオ・就職についての説明	
2	4月21日	講義と実技	明度・彩度・トーンについての理解	
3	4月28日	講義と実技	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
4	5月12日	実技	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(2)	
5	5月19日	講義と実技	テーマに沿ってカラーチャート作成(1)	
6	5月26日	実技	テーマに沿ってカラーチャート作成(2)	テーマに沿ったペイントをしてくる
7	6月2日	講義と実技	性格からの色作り(1)	
8	6月9日	実技	性格からの色作り(2)	
9	6月16日	講義と実技	背景合わせの色作り(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
10	6月23日	実技	背景合わせの色作り(2)	
11	6月30日	実技	ポートフォリオ作成(1)	
12	7月7日	実技	ポートフォリオ作成(2)	
13	9月1日	実技	ポートフォリオ作成(3)	テーマに沿ったペイントをしてくる
14	9月8日	実技	ポートフォリオ作成(4)	
15	9月16日	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 PC・HD・USB・プリント				

科目名	撮影編集ⅡA	必修選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	撮影実務経歴8年						
授業の学習内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になるため、当授業を受ける必要がある。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）　提出物完成度：50%　〆切順守：50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義と演習	授業の全体の進め方	
2	4月21日	講義と実技	オーラの作り方	技術・操作の復習を行う
3	4月28日	講義と実技	ミラーボールの作り方	技術・操作の復習を行う
4	5月12日	講義と実技	水面処理のやり方	技術・操作の復習を行う
5	5月19日	講義と実技	アニメ撮影に必要な事の復習と別の方法	技術・操作の復習を行う
6	5月26日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
7	6月2日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
8	6月9日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
9	6月16日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
10	6月23日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
11	6月30日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
12	7月7日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
13	9月1日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
14	9月8日	講義と実技	aftereffectsでのエフェクトの応用	課題の提出
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	撮影編集ⅡB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	大滝賢一
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60 (2)		
教員の略歴	撮影監督・撮影実務経験 7年						
授業の学習内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になるため、当授業を受ける必要がある。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影マンとして即戦力になる。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：100%（ポートフォリオ内容）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
2	4月21日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
3	4月28日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
4	5月12日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
5	5月19日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
6	5月26日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
7	6月2日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
8	6月9日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
9	6月16日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
10	6月23日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
11	6月30日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
12	7月7日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
13	9月1日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
14	9月8日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	映像作品を調べる・鑑賞
15	9月16日	試験	撮影の知識をアウトプットすることができる。	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

『AfterEffects for アニメーション BEGINNER』、『AfterEffects for アニメーション』、『AfterEffects for アニメーション EXPERT』

科目名	写真テクニックⅡ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	早川 花
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	美術大学講師3年・専門学校講師30年						
授業の学習内容	目で見ているものがカメラ・レンズを通じてどのように捉えられるのか、また、光や構図についても学習し、アニメーション制作に生かすことができるようにする。デジタル一眼レフカメラの基本的な使い方を学び、様々な被写体と条件で自分の思うような撮影ができるようになる。撮影したものが自分自身の描くための資料となるように写真をまとめていく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本的な操作ができるようになる。光を読み、光に応じたカメラ操作ができる。被写体によって、構図とレンズ効果を選択できる。絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。カメラと写真の用語が理解できる。撮影した物をプリントしまとめることができる。						
評価方法と基準	授業ごとに撮影し学習課題としてプリントした写真を、前半8回目と後半14回目にプレゼンテーションし提出されたもの(90%)。筆記試験(10%)。※具体的な達成の目安：理想的な達成レベルは写真を全て提出しており、それぞれの課題の条件を満たしている。カメラ・写真用語も全て正解している。標準的な達成レベルは写真を全て提出しているが課題の条件を満たしていない物もある。カメラ写真・用語はほぼ理解できている。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	カメラの仕組みと基本操作を理解し光を読んでカメラの設定ができる	
2	4月27日	講義・実技	絞りとシャッタースピードの写り方の違いを理解し撮影できる	
3	5月11日	実技	風景を構図とレンズ効果を考えながら撮影できる(行船公園)	風景写真をプリントする
4	5月18日	講義	撮影した風景写真の構図を分析することができる	スマホカメラで街を撮影する
5	5月25日	実技	人物を基本の構図で撮影できる	スマホカメラで光の方向を意識した人物撮影をする
6	6月1日	実技	人物をレンズ効果・アングルを生かして撮影できる	人物写真をプリントする
7	6月8日	実技	連写機能を使って人や物の動きを撮影できる	写真のまとめ
8	6月15日	実技	風景・人物写真のプレゼンテーションができる	
9	6月22日	試験・講義・実技	カメラと写真用語の試験/白黒(モノクロ)表現を理解し人物や物を撮影できる	
10	6月29日	実技	自然物や人工物を観察しディテールやテクスチュアを撮影できる	ディテール・テクスチュアの写真をプリントする
11	7月6日	実技	学校の教室や建物を構図とレンズ効果を考えて撮影できる	
12	7月13日	実技	風景と人物を構図とレンズ効果を考えながら撮影できる(屋外撮影)	夏休みに出かけた場所で撮影しプリントする
13	9月7日	実技	内蔵ストロボを使って一瞬の表情を撮影できる	一瞬の表情の写真をプリントする/写真のまとめ
14	9月14日	実技	ディテール・テクスチャ、学校、風景と人物、一瞬の表情の写真のプレゼンテーションができる	
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			授業で撮影した写真のプリントとまとめ	

【使用教科書・教材・参考書】

毎回講師自作の授業内容プリントを配布する。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・三脚・ライトを使用する。SDカードは各自用意する。

科目名	背景デザインＩＡ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	竹下 優子
		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス						
教員の略歴	ILM, Method, MPC, Animal Logic, Square Enixにてマットペインター、コンセプトアーティストとして勤務、CGWorld講座講師						
授業の学習内容	プロジェクトの始まりに重要なヴィジュアライゼーションの過程を学び、フォトショップで世界観の作り方と描き方を学んでいきます。映画、テレビ、ゲームなど全ての映像制作に通用するフォトリアルな背景専門のコンセプトアートのクラスです。						
到達目標	基本的なスケッチを学べる模写から始まり、オリジナルの作品を完成させるのが最終目標です。						
評価方法と基準	スキルアップ評価　50%　/ 課題提出 50% 作品のクオリティ及び 技法、自己表現、プレゼンテーションなど現在の自分のスキルからどの程度スキルアップ出来たかを総合的に判断します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義と実技	オリエンテーション、参考写真の収集、白黒模写の実演及び実習、必要であれば基本的なスケッチの実習	白黒模写3枚宿題（1枚30分）
2	4月21日	講義と実技	画面のデザインと法則について講義、オリジナル作品考案実習	
3	4月28日	講義と実技	オリジナル作品①テンプレートの作成、線画から白黒までを実習	白黒模写3枚宿題（1枚30分）
4	5月12日	講義と実技	オリジナル作品①白黒	
5	5月19日	講義と実技	オリジナル作品①白黒+カラー	白黒模写3枚宿題（1枚30分）
6	5月26日	講義と実技	オリジナル作品①カラー	
7	6月2日	講義と実技	オリジナル作品①カラー+フォトバッシュ	カラー模写3枚宿題（1枚30分）
8	6月9日	講義と実技	オリジナル作品①レビュー+提出	
9	6月16日	講義と実技	オリジナル作品②テンプレート+白黒	白黒模写3枚宿題（1枚30分）
10	6月23日	講義と実技	オリジナル作品②白黒	
11	6月30日	講義と実技	オリジナル作品②カラー	カラー模写3枚宿題（1枚30分）
12	7月7日	講義と実技	オリジナル作品②カラー	
13	9月1日	講義と実技	オリジナル作品②カラー+フォトバッシュ	カラー模写3枚宿題（1枚30分）
14	9月8日	講義と実技	オリジナル作品②レビュー+提出	
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	背景デザインＩＢ	必修選択	選択	年次	2	担当教員	本田　修
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術　30年　美術監督を何度も歴任						
授業の学習内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているフォトショップのマスター無くして就職は考えられません。 デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。 一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	フォトショップを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。 新たな表現方法の探求と実現。 偉大なる先人達の作品群の認識と理解をし、自分達の作品に昇華させて行く【方法】をマスターし、次世代を担うクリエーターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題１点に対して、２週（4コマ6時間）の授業で完成させ、３週目に講師がチェックし100点満点で採点。 （時間が足りない学生は１週間の自習期間が有ります） 全6、７点の課題の平均点で成績が決まります。 作品の完成度、プレゼン力も加味します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義、実技	アニメーション、ゲーム作品の模写	未完成のままの提出にならないように、 時間外学習を行いましょう
2	4月21日	講義、実技	西欧のお城を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
3	4月28日	講義、実技	夜の未来都市を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
4	5月12日	講義、実技	夕陽の広大な世界を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	5月19日	講義、実技	時間差分BGを作る	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
6	5月26日	講義、実技	フラゼッタ　考察、模写	ここに書かれているイラストレーター、画家に関してはしっかり調べておきましょう
7	6月2日	講義、実技	シド・ミード考察、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
8	6月9日	講義、実技	ロジャー・ディーン、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
9	6月16日	講義、実技	ギーガー考察、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
10	6月23日	講義、実技	最新映画を題材に作品制作	映画を1本観ましょう
11	6月30日	講義	ダリの偉大な功績	映画を1本観ましょう
12	7月7日	講義、実技	モネと印象派絵画の功績と理解	映画を1本観ましょう
13	9月1日	講義、実技	フェルメール絵画の功績と理解	映画を1本観ましょう
14	9月8日	講義、実技	ルネッサンス3大巨匠の絵画の功績と理解	今までの課題をすべて提出しましょう
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書

科目名	Webプログラミング	必修選択	選択	年次	2	担当教員	横川峰生
学科・ｺｰｽ	eエンターテインメント科昼間部一　2年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	広告系印刷会社勤務後、フリーディレクター。デザイン、Webプログラミング、写真撮影、イベント企画など、顧客のリクエストに合わせて活動中。						
授業の学習内容	卒業に向けて始まる就職活動の一環として、企業の担当者に見ていただくための個人のポートフォリオWebサイトを作ります。そのために必要なHTML、CSSを中心としたWebプログラミングを、チュートリアルを通して体験します。後期には自力でアレンジ、さらに相手に見てもらうという視点も必要になるので、ただ課題をこなすのではなく、自分で作ることを踏まえて基礎を着実に固めてほしいと思います。						
到達目標	HTMLとCSSの基礎を通して、普段使っているようなWebページがどのようにでき上がっているかを分析、制作できるようにします。						
評価方法と基準	講義中の課題への取り組み度、理解度で採点します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義と実技	Webページを表示するための基本、HTMLの基本的タグを使えるようにします	データのバックアップ手段を確立しておく
2	4月24日	講義と実技	デザインを整える、CSSの基本的使用法を使えるようにします	前回作成したデータの復習
3	5月8日	講義と実技	CSSを使ってスマホなどで表示するためのデザインを整えます(1)	前回までの基本を復習しておく
4	5月15日	講義と実技	CSSを使ってスマホなどで表示するためのデザインを整えます(2)	前回作成したデータの復習
5	5月22日	講義と実技	PCなどでも表示するためのレスポンシブの基本を使えるようにします	前回作成したデータの復習
6	5月29日	講義と実技	写真を大きく配置する、現在の主流デザインを作ってみます	前回作成したデータの復習
7	6月5日	講義と実技	表組みや入力フォームを作ってみます	前回作成したデータの復習
8	6月12日	講義と実技	Webページレイアウトをするための、ワイヤーフレームを作成してみます	前回までで完成したページをひと通り復習
9	6月19日	実技	ワイヤーフレームをもとに、自力でページを作ってみます(1)	どのように進めるか、考えておく
10	6月26日	実技	ワイヤーフレームをもとに、自力でページを作ってみます(2)	どのように進めるか、考えておく
11	7月3日	講義と実技	JQueryやCSSのアニメーションを使用して、最近の主流である、動きのあるパーツを	前回までで完成したページをひと通り復習
12	7月10日	講義と実技	最近の主流デザインのパーツを、チュートリアルを通してつくってみます	7月までのデータを確認しておく
13	9月4日	講義と実技	最近の主流デザインのパーツやページを、チュートリアルを通して作ってみます	前回作成したデータの復習
14	9月11日	講義と実技	最近の主流デザインのページや、動画の扱い方などをチュートリアルを通して作って	前回作成したデータの復習
15	9月18日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

授業時にプリントを配布しますので、ファイリングするようにしてください。

科目名	C++	必修選択	選択	年次	2	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	フリープログラマー（20年）　ゲーム（コンシューマー・ソーシャル）・IT・医療等、幅広く受注　TCA専任講師						
授業の学習内容	C++言語習得 言語学習法の習得						
到達目標	C++を言語知識・技術として身に着ける 独学力に言語学習を武器とする 業界PGとの共有知識となるように習得						
評価方法と基準	成果 50% 授業態度 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	実技	C++関係ドリル（SUP)	SUPを進める
2	4月21日	実技	※同上	※同上
3	4月28日	実技	※同上	※同上
4	5月12日	実技	※同上	※同上
5	5月19日	実技	※同上	※同上
6	5月26日	実技	※同上	※同上
7	6月2日	実技	※同上	※同上
8	6月9日	実技	※同上	※同上
9	6月16日	実技	※同上	※同上
10	6月23日	実技	※同上	※同上
11	6月30日	実技	※同上	※同上
12	7月7日	実技	※同上	※同上
13	9月1日	実技	※同上	※同上
14	9月8日	実技	※同上	※同上
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			UnityTESを授業外で進める	
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル教材「QUEST」使用				

科目名	ゲーム数学	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Cクラス	授業形態	講義・演習	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	高度開発ツールを使った開発手法が主流になる中、そこで使われるパーツはブラックボックス化される一方であり、そのおかげで誰でも使用できるツールとなっている。が、ブラックボックスをブラックボックスとして利用していては進歩がないので、ブラックボックスの中身の理解を手助けするための基礎教養として、高校までの数学や物理の復習と高校までではは教わらない内容ではあるが、必須になる物理数学を学ぶ。						
到達目標	学士レベルの高度な問題を目的とするのではなく、ツールや参考書の解説を読み理解すること、それらをプログラムにすることができるための教養を身につける。						
評価方法と基準	授業の課題を毎回提出してもらう。目標までの到達状況と課題の提出率で評価する。 1・提出物の提出数を授業回数で割った時、8割以上提出しなければいけない。評価比率は40% 2.・期末に試験を行う。ペーパー試験形式。評価比率は60%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義・演習	ガイダンス・数学:実力確認	なし
2	4月22日	講義・演習	数学：基礎I	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
3	5月13日	講義・演習	数学：基礎II	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
4	5月20日	講義・演習	数学：ベクトルI	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
5	5月27日	講義・演習	数学：ベクトルII	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
6	6月3日	講義・演習	数学：ベクトルIII	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
7	6月10日	講義・演習	数学：ベクトル演習	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
8	6月17日	講義・演習	数学：行列	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
9	6月24日	講義・演習	数学：行列式	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
10	7月1日	講義・演習	数学：行列演習	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
11	7月8日	講義・演習	数学：線対称・点対称・回転演習	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
12	7月15日	講義・演習	数学：論理演算演習	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
13	9月2日	講義・演習	数学：3Dで使う数式	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
14	9月9日	講義・演習	全体復習・ミニテスト	前回授業時に配布した演習問題を各自復習する。必要があれば再提出する。
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プログラミング言語A	必修選択	選択	年次	2	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	フリープログラマー（20年）　ゲーム（コンシューマー・ソーシャル）・IT・医療等、幅広く受注　TCA専任講師						
授業の学習内容	大型ゲームをC++でチーム制作（ゲームショウで展示） PG1年へのチーフとして直接指導（QUEST） SUP教材制作						
到達目標	制作において一定の作業成果を出す チーフとして責務を全うする 運営で使用するにふさわしい教材を完成させる						
評価方法と基準	制作成果　60% 作業態度 40% ※作業態度はチームコミュニケーション力・コーチング力・テーチング力から判断						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月17日	実技	SUP担当考察	チーフ（時間外学習)各種担当作業
2	4月24日	実技	SUP担当決め・スケジュール	チーフ（時間外学習)各種担当作業
3	5月8日	実技	大型ゲーム引継ぎ	チーフ（時間外学習)各種担当作業
4	5月15日	実技	大型ゲーム制作準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
5	5月22日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
6	5月29日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
7	6月5日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
8	6月12日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
9	6月19日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
10	6月26日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
11	7月3日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
12	7月10日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
13	9月4日	実技	ゲームショウ準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
14	9月11日	実技	ゲームショウ準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
15	9月18日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			チューター・制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プログラミング言語B	必修選択	選択	年次	2	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	フリープログラマー（20年）　ゲーム（コンシューマー・ソーシャル）・IT・医療等、幅広く受注　TCA専任講師						
授業の学習内容	大型ゲームをC++でチーム制作（ゲームショウで展示） PG1年へのチーフとして直接指導（QUEST） SUP教材制作						
到達目標	制作において一定の作業成果を出す チーフとして責務を全うする 運営で使用するにふさわしい教材を完成させる						
評価方法と基準	制作成果　60% 作業態度 40% ※作業態度はチームコミュニケーション力・コーチング力・テーチング力から判断						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	実技	SUP担当考察	チーフ（時間外学習)各種担当作業
2	4月23日	実技	SUP担当決め・スケジュール	チーフ（時間外学習)各種担当作業
3	5月7日	実技	大型ゲーム引継ぎ	チーフ（時間外学習)各種担当作業
4	5月14日	実技	大型ゲーム制作準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
5	5月21日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
6	5月28日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
7	6月4日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
8	6月11日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
9	6月18日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
10	6月25日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
11	7月2日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
12	7月9日	実技	大型ゲーム制作・SUP制作	チーフ（時間外学習)各種担当作業
13	9月3日	実技	ゲームショウ準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
14	9月10日	実技	ゲームショウ準備	チーフ（時間外学習)各種担当作業
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			チューター・制作	

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	キャラクター＆背景Ⅱ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	猪原
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部ー　3年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	コンシューマゲーム会社等(直近は株式会社レベルファイブ/AD、キャラクターデザイナー)						
授業の学習内容	・1枚絵としての構成力　・全体としての色彩と質感 ・キャラクターデザインの描き分け(年齢や国籍、体型など) ・関連する人体以外の描き分け(背景オブジェクトや乗り物、建築物など)						
到達目標	・各自設定したコンセプトで1つのアートシリーズを完成させる。 ・複数人、複数オブジェクトで構成される、1枚絵を完成させる。						
評価方法と基準	・1枚絵としての構成力　・全体としての色彩と質感 ・キャラクターデザインの描き分け(年齢や国籍、体型など) ・関連する人体以外の描き分け(背景オブジェクトや乗り物、建築物など) 上記の項目について、各個の個性(オリジナリティー)を生かした表現が出来ているかを評価基準とする。 ※今年度より課題点100%として評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	アートシリーズのテーマ決定と各生徒との面談	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
2	4月21日	講義	アートシリーズのテーマ決定と各生徒との面談	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
3	4月28日	実技	各個で決定したテーマでキャラデザインラフ制作(5点程度)	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
4	5月12日	実技	各個で決定したテーマでキャラデザインラフ制作(5点程度)	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
5	5月19日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
6	5月26日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
7	6月2日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
8	6月9日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
9	6月16日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
10	6月23日	講義	キャラデザイン 清書講評	デザインテーマについて、プレゼンが出来る様準備
11	6月30日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
12	7月7日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
13	9月1日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
14	9月8日	講義	キャラデザイン 清書講評	制作物をポートフォリオに奇麗にまとめておく
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Pinterestやgettyimages等、webで閲覧可能な資料、フリー写真閲覧サイト等

科目名	キャラクター＆背景Ⅱ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	猪原
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部ー　3年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	コンシューマゲーム会社等(直近は株式会社レベルファイブ/AD、キャラクターデザイナー)						
授業の学習内容	・1枚絵としての構成力　・全体としての色彩と質感 ・キャラクターデザインの描き分け(年齢や国籍、体型など) ・関連する人体以外の描き分け(背景オブジェクトや乗り物、建築物など)						
到達目標	・各自設定したコンセプトで1つのアートシリーズを完成させる。 ・複数人、複数オブジェクトで構成される、1枚絵を完成させる。						
評価方法と基準	・1枚絵としての構成力　・全体としての色彩と質感 ・キャラクターデザインの描き分け(年齢や国籍、体型など) ・関連する人体以外の描き分け(背景オブジェクトや乗り物、建築物など) 上記の項目について、各個の個性(オリジナリティー)を生かした表現が出来ているかを評価基準とする。 ※今年度より課題点100%として評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義	アートシリーズのテーマ決定と各生徒との面談	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
2	4月21日	講義	アートシリーズのテーマ決定と各生徒との面談	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
3	4月28日	実技	各個で決定したテーマでキャラデザインラフ制作(5点程度)	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
4	5月12日	実技	各個で決定したテーマでキャラデザインラフ制作(5点程度)	制作に必要な素材のベンチマークをまとめる
5	5月19日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
6	5月26日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
7	6月2日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
8	6月9日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
9	6月16日	実技	キャラデザイン 清書(5キャラ以上の制作を進める)	各個、環境がある生徒は制作を進める
10	6月23日	講義	キャラデザイン 清書講評	デザインテーマについて、プレゼンが出来る様準備
11	6月30日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
12	7月7日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
13	9月1日	実技	制作したキャラを全て配したパッケージアート制作	各個、環境がある生徒は制作を進める
14	9月8日	講義	キャラデザイン 清書講評	制作物をポートフォリオに奇麗にまとめておく
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Pinterestやgettyimages等、webで閲覧可能な資料、フリー写真閲覧サイト等

科目名	2DCG制作Ⅲ（アフターエフェクト）	必修選択	選択	年次	3	担当教員	吉川 マッハス ペシャル
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Aクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	映像デザイナーとして10年						
授業の学習内容	映像・エフェクト制作における業界標準のコンポジットソフトであるAdobeAfterEffectsを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品を制作することが目的。 ゲーム内に登場するようなエフェクト制作や、ゲームのPV制作を通じて、ソフトの扱い方を教えていきます。 またアニメーションとしての演出の押さえどころや、テクニックを教えていけたら良いと思います。						
到達目標	・技術の習得 ・動くもの（映像）としての演出表現の幅を広げる ・イマジネーションを広げる						
評価方法と基準	出席率50%　評価点50% 評価点は、取り組み方・仕上がりの内容						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義	・オリエンテーション ・映像・アニメーションについて	
2	4月27日	講義	インターフェイスと基本の操作の説明	
3	5月11日	講義・実技	トランスフォームを使ったアニメーション	要復習2時間
4	5月18日	講義・実技	モーションコントロールを使ったアニメーション	要復習2時間
5	5月25日	講義・実技	テキストを使ったアニメーション	要復習1時間
6	6月1日	講義・実技	様々なエフェクトを使ったアニメーション①	要復習2時間
7	6月8日	講義・実技	様々なエフェクトを使ったアニメーション②	要復習2時間
8	6月15日	講義・実技	これまでの応用習作	作品制作・提出
9	6月22日	講義・実技	パーティキュラーを使ったエフェクト制作	要復習2時間
10	6月29日	講義・実技	パーティキュラー応用	要復習2時間
11	7月6日	実技	課題制作	
12	7月13日	実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	9月7日	実技	課題制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月14日	実技	課題の発表	
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			映像作品やゲームなどを観て、表現方法などを観察	

【使用教科書・教材・参考書】

ノート・筆記用具持参

科目名	3Dエフェクト制作 （Unityエフェクト）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	石橋　開
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Aクラス	授業 形態	実技	総時間 （単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	FCA卒。CGクリエーターとしてゲーム会社に勤務						
授業の学習内容	①ゲームを制作する上で必要となるエフェクトの制作 ②ゲーム制作で必須 ③Unityに対する拒否感をなくしてエフェクトを制作してほしい。 最初はUnityに関する基礎知識などを学んで簡単なゲーム制作をしていく。 その過程でエフェクトを制作していく。						
到達目標	②Unityに基本概念が理解できる。 ①Unityにてエフェクトを制作できるようになる。						
評価方法と基準	1）授業課題確認　60%　2）出席数40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義と実技	ボールを転がすコース作成	完成させて提出
2	4月27日	講義と実技	roll-a-ballのチュートリアル	完成させて提出
3	5月11日	講義と実技	ボールを転がすコース作成+応用編	完成させて提出
4	5月18日	講義と実技	ボールを転がすコース作成+応用編	完成させて提出
5	5月25日	講義と実技	目と耳で感じるインターラクション	完成させて提出
6	6月1日	試験	成果発表	
7	6月8日	講義と実技	エフェクト　Particleシステムの基 炎制作	完成させて提出
8	6月15日	講義と実技	エフェクト　環境エフェクト制作	完成させて提出
9	6月22日	講義と実技	エフェクト　環境エフェクト制作	完成させて提出
10	6月29日	講義と実技	エフェクト　キャラクターエフェクトの制作	完成させて提出
11	7月6日	講義と実技	エフェクト　飛行機エフェクトの制作	完成させて提出
12	7月13日	講義と実技	エフェクト　状態異常エフェクトの制作	完成させて提出
13	9月7日	講義と実技	エフェクト　能力系のエフェクト制作	完成させて提出
14	9月14日	講義と実技	エフェクト　回復エフェクトの制作	完成させて提出
15	9月28日	講義と実技	エフェクト　復活エフェクトの制作	完成させて提出
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

Unity2018入門 最新開発環境による簡単3D&2Dゲーム制作

Unityゲームエフェクト入門

科目名	ポートフォリオ制作ⅡA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	納口龍司
		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Aクラス						
教員の略歴	2D、3Dともに経験のある、ゲームグラフィックデザイナー。代表作「牧場物語　わくわくアニマルマーチ」「科学未来館展示アナグラのうた」等。現在「マイクリプトヒーローズ」のアートディレクション、キャラデザイン等を担当						
授業の学習内容	①ポートフォリオ添削・・・実際の就職活動により有効なポートフォリオとするべく個別に指導、添削する ②作品作成指導・・・主にUIのアイコン制作や世界観設定の絵を描くための方法とその作成を目指す ③パース復習・・・②を行うにあたって、パースのおおまかな概念を復習を兼ねて再学習する ④インプット講義・・・ゲームグラフィッカーを目指すものとして、最低限知っておくべき知識を少しずつだが吸収してもらう						
到達目標	①ゲーム業界への就職につながるポートフォリオを完成させる ②ポートフォリオ完成に不足している作品、技術を補完する ③就職してからのデザイン業務に不可欠なインプットを補完する						
評価方法と基準	授業の性質上、出席率を最重要項目とし、50%とする ポートフォリオ添削し、その修正したその完成度を評価の50%とする						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	実技	個別指導：ポートフォリオ添削	1，2年次までに制作したポートフォリオ持参
2	4月21日	実技	個別指導：ポートフォリオ添削	1，2年次までに制作したポートフォリオ持参
3	4月28日	実技	個別指導：ポートフォリオ添削	1，2年次までに制作したポートフォリオ持参
4	5月12日	実技	個別指導：ポートフォリオ添削	1，2年次までに制作したポートフォリオ持参
5	5月19日	実技	個別指導：ポートフォリオ添削	1，2年次までに制作したポートフォリオ持参
6	5月26日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
7	6月2日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
8	6月9日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
9	6月16日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
10	6月23日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
11	6月30日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
12	7月7日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
13	9月1日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
14	9月8日	実技	個別指導と座学：ポートフォリオ添削+課題作成	課題を完成させ提出
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

特になし

科目名	就職対策B	必修選択	選択	年次	3	担当教員	飯田貴寛
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Aクラス	授業形態	実習	総時間（単位）	30時間 1単位		
教員の略歴	CG映像科3DCG Ⅰ(2017)、ゲーグラ就職対策(2018)、ゲーグラ就職対策(2019)						
授業の学習内容	【目的】就活を行ううえで、ポートフォリオの見栄え以外で評価される履歴書や面接への対応力を養う。 【他教科との関係、位置付け】日々行っているすべての実技科目が自分の望むキャリア形成の土台となっている事を認識させ、キャリアプランへ繋げる意識を持たせる。 【学生へ】1人でも多く希望する企業に就職して欲しい。 【講義の狙い】デザイン領域で活躍の場を選んだ子供達は、高確率でコミュニケーション能力が弱い傾向にあります。その彼らに企業の面接官と対峙した時に思った事、考えている事、将来の事をスムーズに話し、短い面接時間の中で多くのアウトプットを企業側へ行える訓練をする。 またその準備として、就活用に再編集しなおしたポートフォリオ制作、提出企業に合わせて志望動機を書ける様にする。						
到達目標	生徒全員がゲーム業界（またはそれに準じた業界）で内定を頂いている状態						
評価方法と基準	■評価点（ポートフォリオ編集、履歴書制作、企業リサーチ、模擬面接）：100点満点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	ゲーム業界(仕事)の仕組みを説明、職種毎の需要度、内定を取る為の難易度も合わせて説明	
2	4月25日	講義・実習	目指す企業の選定、リサーチ。エントリー、面接の事前準備を行う。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
3	5月9日	講義・実習	目指す企業の選定、リサーチ。エントリー、面接の事前準備を行う。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
4	5月16日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
5	5月23日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
6	5月30日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
7	6月6日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
8	6月13日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
9	6月20日	講義・実習	第一～第三志望がダメな場合のリカバリー対策。お見送りとなった理由を分析。対応策を講じる。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
10	6月27日	講義・実習	夏季休暇前に就活状況の集計を行い、生徒達へ共有。出遅れ組に自覚させ、休暇中の過ごし方を伝える。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
11	7月4日	講義・実習	夏季休暇中の就活状況と進捗を確認。採用中の企業リサーチとアプローチ。	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
12	7月11日	講義・実習	業界情報、就活情報の共有。採用中の企業リサーチとアプローチ。(この時期の未内定は苦戦が予想される)	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
13	9月5日	講義・実習	業界情報、就活情報の共有。採用中の企業リサーチとアプローチ。(この時期の未内定は苦戦が予想される)	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
14	9月12日	講義・実習	業界情報、就活情報の共有。採用中の企業リサーチとアプローチ。(この時期の未内定は苦戦が予想される)	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
15	9月19日	講義・実習	業界情報、就活情報の共有。採用中の企業リサーチとアプローチ。(この時期の未内定は苦戦が予想される)	他科目の課題制作、ポートフォリオ編集、企業リサーチ及び履歴書制作
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アニメーション原画Ⅱ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小嶋慶祐
		授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
学科・コース	エンターテインメント科昼間部一　3年Bクラ						
教員の略歴	「バビロン」副監督　「ACCA13区監察課8話」絵コンテ演出作監　「ワンピースfilm gold」原画						
授業の学習内容	演出意図を理解して原画を学ぶ。演出チェックや作画監督を実践する						
到達目標	演出意図を理解し、原画を学ぶ。レイアウトとキャラクターポージングを優先的に学ぶ						
評価方法と基準	提出課題評価（画力、発想力、理解力）　50%・ 課題提出　50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	実技	線画のウォーミングアップ＋箱と人	筆記用具必須
2	4月22日	実技	コンテを基にレイアウトを起こす	提出できるよう準備
3	5月13日	講義	パースとアングルを考える_アイレベル	
4	5月20日	実技	動きとカメラワークを紙で考える	
5	5月27日	講義	タイムシートと指示系統	提出できるよう準備
6	6月3日	実技	演出チェックと作画監督	
7	6月10日	実技	作画監督	
8	6月17日	実技	キャラクター造形	作画監督のコツ
9	6月24日	実技	キャラクター造形2_ポージング	提出できるよう準備
10	7月1日	実技	原画_ ニュアンスのある線画とは	
11	7月8日	講義と実技	広角_望遠	
12	7月15日	実技	実際にレイアウトをやってみる_1_レイアウ	復習_実践
13	9月2日	実技	実際にレイアウトをやってみる_2_作画監	前課題の続き
14	9月9日	実技	実際にレイアウトをやってみる_3_原画	前課題の続き
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			資料をまとめておくフォルダを作っておく（アナログ推奨）	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アニメーション動画Ⅱ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	羽田智織
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター実務歴11年						
授業の学習内容	アニメーション制作における動画工程の理解と技術習得						
到達目標	・アニメーション制作における動画工程の理解と技術習得すること ・動画工程だけでなく全制作工程に対しての理解を深めること						
評価方法と基準	・課題評価100%（授業内の課題、授業態度、授業外の課題）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義	実力テスト	
2	4月22日	講義と演習	テストの添削、詳細解説	授業内課題の復習
3	5月13日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
4	5月20日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
5	5月27日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
6	6月3日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
7	6月10日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
8	6月17日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
9	6月24日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
10	7月1日	試験	実力テスト	
11	7月8日	講義と演習	テストの添削、詳細解説	
12	7月15日	講義	外部講師を招いての講義	授業内容のレポート
13	9月2日	講義	外部講師を招いての講義	授業内容のレポート
14	9月9日	講義と実技	動画　応用	授業内課題の復習
15	9月16日	試験	実力テスト	
準備学習　時間外学習			次回授業の準備、または授業で未完成の課題を完成させる	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アニメーション演出Ⅱ	必修選択	選択	年次	2年	担当教員	黒田幸生
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	90時間 3単位		
教員の略歴	アニメ演出19年						
授業の学習内容	演出とは何か、を理解するための分析、解説、表現の練習をします。 絵コンテを描き、原画担当者、その他のセクションとのやり取り、を意識した実習をします。						
到達目標	演出とは何か、を理解し、カット単位の演出を工夫できるようになる 絵コンテが描けるようになる						
評価方法と基準	課題審査60%　実力試験40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	演出とは	実写映像から構図の練習
2	4月25日	講義と実技	絵コンテのルール	実写映像から構図の練習
3	5月9日	講義と実技	レイアウトを描く1	実写映像から構図の練習
4	5月16日	講義と実技	レイアウトを描く2	実写映像から構図の練習
5	5月23日	講義と実技	アニメと実写の違い　アニメ独特の表現とは	実写映像から構図の練習
6	5月30日	講義と実技	絵コンテを描く1　資料を探す	実写映像から構図の練習
7	6月6日	講義と実技	絵コンテを描く2	実写映像から構図の練習
8	6月13日	講義と実技	絵コンテを描く3	実写映像から構図の練習
9	6月20日	講義と実技	演出と原画のやり取り	実写映像から構図の練習
10	6月27日	講義と実技	絵コンテを描く1　資料を探す	実写映像から構図の練習
11	7月4日	講義と実技	絵コンテを描く2	実写映像から構図の練習
12	7月11日	講義と実技	絵コンテを描く3	実写映像から構図の練習
13	9月5日	講義と実技	演出と原画のやり取り	実写映像から構図の練習
14	9月12日	講義と実技	「時間」の概念	実写映像から構図の練習
15	9月19日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	アニメーション制作Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤浩一
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーター歴13年						
授業の学習内容	・専門的かつ実践的な制作技術の習得。 ・授業で学んだ知識と技術の体感的理解。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品の制作と発表。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の上映。またそれによって学内外の観客の評価を得ること。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行う事で、プロダクション以外のプリプロダクション、ポストプロダクションまでを含めたアニメーション制作のより深い理解。						
評価方法と基準	①制作進行状況50%　②作品評価点50%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義	オリエンテーション	
2	4月23日	講義と実技	作品制作	制作作業
3	5月7日	実技	作品制作	グループワークとして、各チームごとに進行管理をしてください。 その上で、制作進行は毎回各メンバーの進行表と香盤表を報告すること。 各人は進行状況で自宅作業が増えますが、必ず制作進行に報告すること。
4	5月14日	実技	作品制作	
5	5月21日	実技	作品制作	
6	5月28日	実技	作品制作	
7	6月4日	実技	作品制作	
8	6月11日	実技	作品制作	
9	6月18日	実技	作品制作	
10	6月25日	実技	作品制作	
11	7月2日	実技	作品制作	
12	7月9日	実技	作品制作	
13	9月3日	実技	作品制作	作品の完成
14	9月10日	講義	作品の発表と講評	リテイク
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			作品制作の完成に向けた作業が主となります	

【使用教科書・教材・参考書】
作画用具一式。特にストップウォッチと定規は必須です。

科目名	デジタルアニメーションⅢ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小川紗都美
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ　実務経験7年						
授業の学習内容	2年次の復習。 仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。 同時に、2年生授業のサポートも行い、会社での後輩サポートも疑似的に習得する。						
到達目標	Trace man・Paint manを使用して作画との関連、スキャン・ペイントができる。 社会人基礎力として出席率とサポート能力を重視する。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：　提出締め切り順守30%　クオリティ70%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	実技	Paint manを使用して1・2年次の復習	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
2	4月22日	講義と実技	Trace manの応用（連番スキャン・ピンク・水色出力）(1)	
3	5月13日	実技	Trace manの応用（連番スキャン・ピンク・水色出力）(2)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
4	5月20日	講義	カメラワークと解像度について	
5	5月27日	講義と実技	Paint manの応用　合成アゴパク(1)	
6	6月3日	実技	Paint manの応用　合成アゴパク(2)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
7	6月10日	講義と実技	Paint manの応用　クミ切り(1)	
8	6月17日	実技	Paint manの応用　クミ切り(1)	
9	6月24日	講義と実技	Paint manの応用　クミ上セル作成(1)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
10	7月1日	実技	Paint manの応用　クミ上セル作成(1)	
11	7月8日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	7月15日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	9月2日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(3)	指定したキャラクターの絵を描きペイントする
14	9月9日	実技	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	9月16日	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

PC・HD・USB・プリント

科目名	デジタル作画Ⅱ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小嶋慶祐
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　2年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	「バビロン」副監督 「ACCA13区監察課8話」絵コンテ演出作監 「ワンピースfilm gold」原画						
授業の学習内容	デジタルを交えてレイアウト、動きを学んでいく						
到達目標	デジタルを用いて画面を設計するカキャラクタールック・レイアウト・パース・動き・指示系統						
評価方法と基準	提出課題を100点満点として、画力、発想力、理解力を加味して付ける						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義＋実技	原画に必要な5要素＋ウォーミングアップ	筆記用具必須
2	4月23日	実技	レイアウト(フレーミング)＋シェイプ	参考にしたい写真を用意する
3	5月7日	実技	動き基礎＋リズムとフォース	
4	5月14日	実技	カメラワークと空間。光の表現	
5	5月21日	講義	タイムシートと指示系統。撮影後の画面	
6	5月28日	実技	動き・物理干渉	
7	6月4日	実技	動き・エフェクト	参考動画を持ってくる
8	6月11日	実技	動き・ロトスコープ	参考動画を持ってくる
9	6月18日	実技	キャラクタールック。ポージング	
10	6月25日	講義	リファレンスの重要性	
11	7月2日	講義と実技	TP素材とデジタル動画	
12	7月9日	実技	実際にワンシーン作ってみる_1_レイアウト	参考画像を用意する
13	9月3日	実技	実際にワンシーン作ってみる_2_清書着彩	前課題の続き
14	9月10日	実技	実際にワンシーン作ってみる_3_撮影編集	前課題の続き
15	9月17日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			資料をまとめておくフォルダを作っておく(アナログ推奨)	

【使用教科書・教材・参考書】 ボーンデジタル_ヴィジョン　ボーンデジタル_リズムとフォース

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	ポートフォリオ制作ⅡC	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小川紗都美
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ　実務経験7年						
授業の学習内容	①テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ②背景・撮影との関係。 ③2年時のポートフォリオを総点検し、ブラッシュアップする。						
到達目標	テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 言語化して説明できる。 仕上げで就職できるポートフォリオにブラッシュアップする。 社会人基礎力として出席率を重視する。						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）：　提出締め切り順守30%　クオリティ70%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義	ポートフォリオ・就職についての説明	
2	4月22日	講義と実技	明度・彩度・トーンについての理解	
3	5月13日	講義と実技	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
4	5月20日	実技	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(2)	
5	5月27日	講義と実技	テーマに沿ってカラーチャート作成(1)	
6	6月3日	実技	テーマに沿ってカラーチャート作成(2)	テーマに沿ったペイントをしてくる
7	6月10日	講義と実技	性格からの色作り(1)	
8	6月17日	実技	性格からの色作り(2)	
9	6月24日	講義と実技	背景合わせの色作り(1)	テーマに沿ったペイントをしてくる
10	7月1日	実技	背景合わせの色作り(2)	
11	7月8日	実技	ポートフォリオ作成(1)	
12	7月15日	実技	ポートフォリオ作成(2)	
13	9月2日	実技	ポートフォリオ作成(3)	テーマに沿ったペイントをしてくる
14	9月9日	実技	ポートフォリオ作成(4)	
15	9月16日	試験	Paint man を使用してペイントのテスト	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 PC・HD・USB・プリント				

科目名	撮影編集Ⅲ	必修選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	撮影実務経歴8年						
授業の学習内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になるため、当授業を受ける必要がある。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生にはポートフォリオを作成し、アニメ会社に内定。卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■評価点（課題評価）　提出物完成度：50%　〆切順守：50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月14日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
2	4月21日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
3	4月28日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	ポートフォリオの第1回提出
4	5月12日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
5	5月19日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
6	5月26日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	ポートフォリオの第2回提出
7	6月2日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
8	6月9日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
9	6月16日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	ポートフォリオの第3回提出
10	6月23日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
11	6月30日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	ポートフォリオの第4回提出
12	7月7日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
13	9月1日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	
14	9月8日	講義と実技	ポートフォリオを作成できる。グループ制作ができる。	ポートフォリオの第5回提出
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	背景デザインⅡA	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	竹下 優子
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	ILM, Method, MPC, Animal Logic, Square Enixにてマットペインター、コンセプトアーティストとして勤務、CGWorld講座講師						
授業の学習内容	プロジェクトの始まりに重要なヴィジュアライゼーションの過程を学び、フォトショップで世界観の作り方と描き方を学んでいきます。映画、テレビ、ゲームなど全ての映像制作に通用するフォトリアルな背景専門のコンセプトアートのクラスです。						
到達目標	基本的なスケッチを学べる模写から始まり、オリジナルの作品を完成させるのが最終目標です。						
評価方法と基準	スキルアップ評価　50%　/ 課題提出 50% 作品のクオリティ及び 技法、自己表現、プレゼンテーションなど現在の自分のスキルからどの程度スキルアップ出来たかを総合的に判断します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義と実技	オリエンテーション、参考写真の収集、白黒模写の実演及び実習、必要であれば基本的なスケッチの実習	白黒模写3枚宿題(1枚30分)
2	4月22日	講義と実技	画面のデザインと法則について講義、オリジナル作品考案実習	
3	5月13日	講義と実技	オリジナル作品①テンプレートの作成、線画から白黒までを実習	白黒模写3枚宿題(1枚30分)
4	5月20日	講義と実技	オリジナル作品①白黒	
5	5月27日	講義と実技	オリジナル作品①白黒+カラー	白黒模写3枚宿題(1枚30分)
6	6月3日	講義と実技	オリジナル作品①カラー	
7	6月10日	講義と実技	オリジナル作品①カラー+フォトバッシュ	カラー模写3枚宿題(1枚30分)
8	6月17日	講義と実技	オリジナル作品①レビュー+提出	
9	6月24日	講義と実技	オリジナル作品②テンプレート+白黒	白黒模写3枚宿題(1枚30分)
10	7月1日	講義と実技	オリジナル作品②白黒	
11	7月8日	講義と実技	オリジナル作品②カラー	カラー模写3枚宿題(1枚30分)
12	7月15日	講義と実技	オリジナル作品②カラー	
13	9月2日	講義と実技	オリジナル作品②カラー+フォトバッシュ	カラー模写3枚宿題(1枚30分)
14	9月9日	講義と実技	オリジナル作品②レビュー+提出	
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	背景デザインⅡB	必修選択	選択	年次	3	担当教員	本田　修
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Bクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術　30年　美術監督を何度も歴任						
授業の学習内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているフォトショップのマスター無くして就職は考えられません。 デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。 一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	フォトショップを使用しての既存絵画表現（リアル表現）の描写。 新たな表現方法の探求と実現。 偉大なる先人達の作品群の認識と理解をし、自分達の作品に昇華させて行く｛方法｝をマスターし、次世代を担うクリエーターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題1点に対して、2週（4コマ6時間）の授業で完成させ、3週目に講師がチェックし100点満点で採点。 （時間が足りない学生は1週間の自習期間が有ります） 全6、7点の課題の平均点で成績が決まります。 作品の完成度、プレゼン力も加味します。						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義、実技	アニメーション、ゲーム作品の模写	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
2	4月22日	講義、実技	西欧のお城を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
3	5月13日	講義、実技	夜の未来都市を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
4	5月20日	講義、実技	夕陽の広大な世界を描く	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
5	5月27日	講義、実技	時間差分BGを作る	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょう
6	6月3日	講義、実技	フラゼッタ　考察、模写	ここに書かれているイラストレーター、画家に関してはしっかり調べておきましょう
7	6月10日	講義、実技	シド・ミード考察、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
8	6月17日	講義、実技	ロジャー・ディーン、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
9	6月24日	講義、実技	ギーガー考察、模写	模写は提出です。時間外で完成させましょう
10	7月1日	講義、実技	最新映画を題材に作品制作	映画を1本観ましょう
11	7月8日	講義	ダリの偉大な功績	映画を1本観ましょう
12	7月15日	講義、実技	モネと印象派絵画の功績と理解	映画を1本観ましょう
13	9月2日	講義、実技	フェルメール絵画の功績と理解	映画を1本観ましょう
14	9月9日	講義、実技	ルネッサンス3大巨匠の絵画の功績と理解	今までの課題をすべて提出しましょう
15	9月16日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習			前回の課題のテーマの復習と描き込み	

【使用教科書・教材・参考書】

ペンタブレットを準備、アイディアノート、筆記用具、デジタル背景の参考書

科目名	ゲーム制作ⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行なっている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	卒業制作において、各段階の審査を通過しなければならない。そのために必要な調査や考察、検討方法や手段を質疑応答形式で対応する。						
到達目標	各審査を通過すること。成果物の発表を行うこと。						
評価方法と基準	各章の課題を毎回提出してもらう。目標までの到達状況と課題の提出率で評価する。 1・各審査のプレゼンテーションを重視する。評価比率は50%。 2・各審査に通過しなければならない。評価比率は50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	実技	テーマ審査に向けての個別ディスカッション	ガイダンス・要件洗い出し・調査等をおこなう
2	4月27日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
3	5月11日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
4	5月18日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
5	5月25日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
6	6月1日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
7	6月8日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
8	6月15日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	要件洗い出し・調査等をおこなう
9	6月22日	実技	一次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
10	6月29日	実技	二次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
11	7月6日	実技	二次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
12	7月13日	実技	二次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
13	9月7日	実技	二次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
14	9月14日	実技	二次審査に向けての個別ディスカッション	調査等をおこなう
15	9月28日	試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	ゲーム制作ⅢB	必修選択	選択	年次	3年	担当教員	三鴨
学科・コース	eエンターテインメント科昼間部一　3年Cクラス	授業形態	実技	総時間（単位）	60時間 2単位		
教員の略歴	ゲームプランナー（5年程度）、ゲームディレクター（15年程度）、ゲームプロデューサー（5年程度）						
授業の学習内容	ゲーム開発は必ずグループで行います。 自らが担当する作業の技術も大切ですが、本人のチームの関わり方がとても重要になっていきます。 実際にグループでゲーム制作を体験することで、ゲーム開発に必要な作業、知識の理解を深めるとともに、 どのような姿勢で開発に参加すべきかも実習を通じて学んでいきます。 た、東京ゲームショウへの出展に備え、ゲームのクオリティを上げていきます。						ま
到達目標	①チーム開発の方法を学ぶ ⇒実際にチーム開発を行う事で方法を学ぶとともに、起こりうる問題の理解と、対応を学ぶ。 ②チーム運営の経験、姿勢を学び、開発へ貢献する ⇒チームの中での役割を理解し、責任をもって遂行し、開発目標を達成することができる。 ③チームとしてゲームの完成、『東京ゲームショウ』への出展 ⇒ゲームを完成させ、出展し、プレイヤーからの意見ヒアリングを行い、それを開発にFBできる。						
評価方法と基準	・参加チームが東京ゲームショウに参加できたか。（50%） ・参加チームのゲームの完成度・内容（30%） ・チームへの貢献度（本人のチーム内の役割、タスクの達成度から判断）（20%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月11日	実技	オリエンテーション/目標の見直し	授業で終わらなかった部分の作業
2	4月18日	実技	スケジュール立案/仕様作成	授業で終わらなかった部分の作業
3	4月25日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
4	5月9日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
5	5月16日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
6	5月23日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
7	5月30日	実技	β版完成	授業で終わらなかった部分の作業
8	6月6日	実技	仕様へのFB反映/実装	授業で終わらなかった部分の作業
9	6月13日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
10	6月20日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
11	6月27日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
12	7月4日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
13	7月11日	実技	仕様作成/実装	授業で終わらなかった部分の作業
14	7月18日	実技	企業審査	授業で終わらなかった部分の作業
15		試験	課題評価試験	
準備学習　時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				