

授業名(時間割 表記)	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
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ業界歴18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着けるためにこの授業をおこなう。 ②この授業は制作、デッサン等ほかのアニメアニメ関連の授業と密接に関連する。 ③この授業で学生が一人の人間としてせいちようしてほしいのと動画マンとしての基礎スキルを身に着けてほしい。 ④アニメーターになるためのスキル向上の為の課題を与え、それを時間外学習してもらい納期を守らせることで 社会常識、責任感を身に着けさせる。						
到達目標	講義と課題を通じてアニメーターの基本能力となる動画作業を習得する。						
評価方法と基 準	課題提出率60% 課題評価率20% 試験 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17日	講義	授業の説明 自己紹介 アニメ業界の話等 お互いの親睦をふかめる。	
2	4月24日	講義と実習	簡単なアニメーションを作って実際動かす。	
3	5月8日	講義と実習	原画の説明、トレス作業	
4	5月15日	講義と実習	原画をトレスする(清書)	トレスの課題を渡す。
5	5月22日	講義と実習	中割りの説明、中割り作業	トレスの課題を終了させる
6	5月29日	講義と実習	中割り作業	
7	6月12日	講義と実習	振り向きの説明、振り向きの中割り作業	
8	6月19日	講義と実習	振り向きの中割り作業	
9	6月26日	講義と実習	振り向きの中割り作業	振り向きの課題を渡す
10	7月3日	講義と実習	歩きの説明、歩きの中割り作業	振り向きの課題を終了させる
11	7月10日	講義と実習	歩きの中割り作業	
12	7月17日	講義と実習	歩きの中割り作業	歩きの課題/夏季休暇の課題を渡す
13	8月28日	講義と実習	走りの説明と走りの中割り作業	歩きの課題/夏季休暇の課題を終了させる
14	9月4日	講義と実習	走りの中割り作業	
15	9月11日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	PCデジタル基礎(C++)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鈴木
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	C++歴29年、ゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加、「魔法使いの夜」(Steam版)ではメインプログラムを担当						
授業の学習 内容	C++の基礎的な文法を学び、C++を通じてコンピューターの基礎知識を身につける。 コンピューター上で目的を達成するための問題解決力を養う。						
到達目標	C++を使用してWindows上で動作する単純なアプリケーションを製作できる程度の知識と技術を身につける。						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う(提出期限は原則2週間以内) すべて提出で60%。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。 完成度評価で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19日	講義	ガイダンス	
2	4月26日	講義と実習	C++の基礎(数値表現、変数、演算子、構文) 最も重要な基礎の文法を学ぶ。単純なサンプルプログラムを例に挙動を詳細に解説する。	課題を完成させ提出
3	5月10日	講義と実習	C++の基礎(配列と文字列) 文字列は配列で表現されている事を学ぶほか、単純なソートで配列についての理解を深める。	課題を完成させ提出
4	5月17日	講義と実習	C++の基礎(関数とポインタ) 関数の意義と適切な作り方、ポインタの有用性と危険性について学ぶ。	課題を完成させ提出
5	5月24日	講義と実習	C++の基礎(ビット演算) 2進数を扱わなければならないケースについて学ぶほか、可変長数値を扱う事でビット演算についての理解を深める。	課題を完成させ提出
6	5月31日	講義と実習	C++の基礎(構造体) 初歩的なオブジェクトの概念や構造体の有用性を学ぶほか、連想配列の実装を通じて関数やポインタへの理解を深める。	課題を完成させ提出
7	6月14日	講義と実習	ファイルの操作 データの読み込みと書き込みについて学ぶ。	課題を完成させ提出
8	6月21日	講義と実習	C++の基礎(クラス)①	課題を完成させ提出
9	6月28日	講義と実習	C++の基礎(クラス)② クラスの意義とクラスを記述する文法、構造体との違いなどを学ぶ。	課題を完成させ提出
10	7月5日	講義と実習	C++標準ライブラリに含まれる便利なクラス コンテナクラス、文字列クラス、スマートポインタなどを学ぶ。	課題を完成させ提出
11	7月12日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード①	課題を完成させ提出
12	7月19日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード② LZSS符号のエンコーダとデコーダの実装を通じ、基礎的なコーディング能力を高める。	課題を完成させ提出
13	8月30日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ①	課題を完成させ提出
14	9月6日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ② WindowsのGUIの基礎を学ぶ。	課題を完成させ提出
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習と課題の製作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	3DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	島添 徹 安部 勝也
学科・コース	1年VFX・CG・映像マスター 1年3DCGクリエイター 1年動画&映像クリエイター	授業 形態	実習	総時間 (単位)	14		
教員の略歴	2011年～2018年:CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年～2019年: STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年～:フリーランス3DCGモデラー						
授業の学習 内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※学習内容は変更する場合があります。						
到達目標	【1年生】 ・CG制作に必要なPCの知識を習得する ・木箱・樽などの無機物のアセットを作れるようになる ・制作に必要な検索スキルを習得する ・1ショットの静止画および、ターンテーブル動画を用いた制作物の見せかた、作品のアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshop、SubstancePainterなどのソフトウェアとの連携を学ぶ						
評価方法と基準	・課題評価:100% ※◆マークは提出が必要な課題です。 課題のある週は、授業の翌週の金曜日までに指定の場所に 提出をお願いします。(授業の終盤にお伝えします。) ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価						

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	04月20日	講義と演習	【講師自己紹介・Mayaを触ってみよう】 超カンタン！Mayaを知ろう	◆ジオメトリを自由に配置する
2	04月27日	講義と演習	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎	講義内容の復習
3	05月09日	講義と演習	【モデリング実践】:木箱・樽を作ろう 木箱・樽を作成	講義内容の復習
4	05月18日	講義と演習	【モデリング実践】:テクスチャを作ろう 木箱・樽のテクスチャを作成	◆木箱、樽を提出
5	05月25日	講義と演習	【ノードを知ろう】(ノードとその役割について) Mayaの根幹を成す(ノード・アトリビュート)を知ろう	講義内容の復習
6	06月01日	講義と演習	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう モデリング中に意図せず生じたメッシュのエラー解決方法を知ろう	◆木箱、樽で1ショットを作成
7	06月15日	講義と演習	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	講義内容の復習
8	06月22日	講義と演習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう 大砲の動きを考える。デフォーマを用いたモデリングをしてみよう。	講義内容の復習
9	07月29日	講義と演習	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう① Photoshopでテクスチャを加工しよう	◆大砲+砲弾・ロープを作成
10	07月06日	講義と演習	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう② Photoshopでテクスチャを加工しよう	講義内容の復習
11	07月13日	講義と演習	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう③ Photoshopで[diffuse/specular/bump/normal]マップを作ろう	講義内容の復習
12	07月20日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaでカメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	講義内容の復習
13	08月31日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	講義内容の復習
14	09月07日	講義と演習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう③ HDRIを用いた環境光の中で、ロケーションを作る	◆レイアウトを作成
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			毎日5,6 時間はソフトを触る他、デッサン&造形、スケッチ等の美術的な訓練を習慣づけてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				
・『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』				

授業名(時間割表記)	2DCG制作 I A	必修選択	選択	年次	1	担当教員	本吉晃子
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年B	授業形態	実習	総時間(単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ業界歴約10年(動画・原画・作画監督・サブキャラクターデザイン等)						
授業の学習内容	L/O・原画の基礎を、実習形式で学ぶ 制作・仕上げ・撮影・カメラ・デッサン等 アニメ関連の科目との連携を意識して自らの課題に取り組み、将来アニメーターとして活躍するための素地を養う 社会に出てからの実務を想定して、納期を守る習慣も身につけてほしい						
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L/O・原画作業を習得する						
評価方法と基準	・課題提出数(時間外学習課題を含む)50% ・課題評価点(時間外学習課題を含む)50% ※具体的な達成の目安 理想的な達成レベル: パースや撮影用語等を理解し、質の高いL/O・原画が描けている 標準的な達成レベル: 説明した通りにL/O・原画が描けている						

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	4／18	講義と実習	授業の説明・自己紹介・アニメ業界の説明・絵を描く	
2	4／25	講義と実習	パースについての説明・一点透視の練習	GWの課題を渡す
3	5／9	実習	続き	GWの課題を終了させる
4	5／16	講義と実習	二点透視の練習	
5	5／23	実習	続き	
6	5／30	実習	続き	
7	6／13	講義と実習	パースにのせてキャラクターを描く	
8	6／20	実習	続き	
9	6／27	講義と実習	L/Oの描き方・カメラワーク等の説明 イスに座るor立ち上がる原画を描く	
10	7／4	実習	続き	
11	7／11	講義と実習	歩きの原画を描く	
12	7／18	実習	続き	夏休みの課題を渡す
13	8／29	講義と実習	走りの原画を描く	夏休みの課題を終了させる
14	9／5	実習	続き	
15	9／12	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
持ち物: 鉛筆 (2回目以降)30cm定規・必要に応じてトレース台・タップ・色鉛筆・クリップ				
東京コミュニケーションアート専門学校				

授業名(時間割 表記)	アニメーション制作Ⅰ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	長牛 豊
学科・コース	eエンターテインメント科 1年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	40年業界で活動。撮影監督、演出、プロデューサーを担当						
授業の学習 内容	アニメーション業界を取り巻く環境への理解を深める アニメーション現場における基本的な知識を得る アニメーション制作における、あらゆる職種を理解し、将来の道筋を考える まず、1cut のアニメを一人で全てつくりあげてみる						
到達目標	将来アニメ業界に入ったとき、先輩諸氏の言っていることが理解できるようになる 実際のアニメ制作を一人で経験することで、将来への道筋など、自分自身で考えられるようになる						
評価方法と基準	アニメーション制作を十分理解して作業出来たか 50% 将来、仕事としてやるべき事を、自ら考えて対応できたかどうか 30% 分からない、知らない事をきちんと質問できたか 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 /15	講義	1.オリエンテーション 2.アニメの歴史		
2	4 /22	講義	1.ビジネスとしてのアニメの構造 2.制作現場の各スタッフの種類と役割		
3	5 /13	講義	1.実際のアニメ制作の流れ 2.1cutアニメ制作に入るための準備		
4	5 /20	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
5	5 /27	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
6	6 / 3	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
7	6 /17	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
8	6 /24	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
9	7 /1	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
10	7 /8	実習	1cutアニメの制作	課題の制作	
11	7 /22	実習 講義	1.1cutアニメの制作 2、夏季休暇課題について	課題の制作	
12	8 /26	実習 講義	1.夏季休暇課題の提出、1cutアニメの自主確認、提出 2、リテークの種類と用語	課題の制作	
13	9 / 2	講義	1cutアニメの試写、評価、修正、完成		
14	9 / 9	講義	PO模写に向けてのグループ分け、作品選定		
15	/		課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作		
【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屋一3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター歴17年						
授業の学習 内容	・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要なコミュニケーション能力を養う。 ・三年生については学生生活最後の作品制作であり、クリエイターの本懐とは作品を作る事です。学んできた技術や三年間の学生生活そのものの集大成としても、楽しい作品を楽しみながら作りましょう。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、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過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深める事。						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 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	04月15日	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	04月22日	講義と演習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05月13日	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05月20日	講義と演習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	チームの目標とは別に、自身がなすべき目標を考える。
5	05月27日	実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06月03日	実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06月17日	実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06月24日	実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	07月01日	実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07月08日	実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	07月22日	実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	08月26日	実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	09月02日	実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09月09日	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品完成に向けての作業が主となります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画、仕上げ、背景、撮影と状況に応じて必要な物を各自判断すること。				

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 科昼ー1 年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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	アニメに不可欠なパース全般、作画での原図レイアウトに直結した授業になります。PSでのデジタル背景授業は、デジタル作画の入門として、撮影のレイヤ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	Photoshop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を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。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	課題完成度100%。 課題1点に対して、1～2週(3～6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には1～2週間の時間外自習期間があります6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

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	04月20日	講義 実習	先生自己紹介。背景とは何か	筆記用具
2	04月27日	講義 実習	授業、課題の進め方説明	ペンタブレット
3	05月11日	講義 実習	PSツール、タブレット説明	未完成のままの提出にならないように、時間外自習で完成させる
4	05月18日	講義 実習	アイライン、消失点の説明	先生は1日10時間絵を描きます
5	05月25日	実習	平面形態を描く	映画を観ましょう
6	06月01日	実習	立方体を描く	カメラで風景を撮る
7	06月15日	講義 実習	パース、空気遠近法を理解する	
8	06月22日	実習	円柱を球を三角錐を描く	映画を観ましょう
9	06月29日	実習	ハーモニーBGを描く	カメラで人物を撮る
10	07月06日	実習	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	
11	07月13日	実習	猫を描く	カメラで動物を撮る
12	08月31日	実習	空を描く	カメラで空を撮る
13	09月07日	実習	TVアニメの模写	
14	09月14日	講義 実習	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょう
15	09月21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、アイディアノート、筆記用具				

授業名(時間割 表記)	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ー1年B	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11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	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	04月15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	04月22日	講義と実習	Trace manの基礎知識を学ぶ。	
3	05月13日	実習	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	05月20日	講義と実習	Paint manの基礎知識を学ぶ。	
5	05月27日	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(1)	
6	06月03日	実習	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	06月17日	実習	Paint manを使用して線の修正・ペイントの方法を覚える。(3)	
8	06月24日	講義と実習	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	07月01日	実習	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	07月08日	講義と実習	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	07月22日	実習	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	08月26日	実習	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	09月02日	実習	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	09月09日	実習	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	／	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			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
PC・HD・USB・プリント				

授業名(時間割 表記)	C#基礎	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	奥村
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年C	授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	フリープログラマー(25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						
授業の学習 内容	各種ゲームプログラマードリル(SUP)を全てを終わらせることで客観的評価を得る 甲子園ゲーム制作の基礎学習を行うことで年度末で質の高い作品制作を図る 基礎の反復練習(タイピング・計算力・英語など)を行い、基礎力向上を図る 各自の進捗に合わせ内容を調整していく完全個別対応						
到達目標	SUPの修了 甲子園ゲーム制作に必要な基礎プログラミングの修了 上級生とともに反復練習が行えるに至る						
評価方法と基準	SUP進捗度と活動回数 基礎プログラミングの進捗度と活動回数 反復練習回数						

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	演習	授業における演習の行い方	木土34限でも受講可能
2	4月23日	演習	LiveCordingSUP開始	〃
3	5月7日	演習	MediartSUP開始	〃
4	5月14日	演習	RobotSUP開始	〃
5	5月21日	演習	個別対応①	〃
6	6月11日	演習	個別対応②	〃
7	6月18日	演習	個別対応③	〃
8	6月25日	演習	個別対応④	〃
9	7月2日	演習	甲子園ゲーム制作への基礎力練習①	〃
10	7月9日	演習	甲子園ゲーム制作への基礎力練習②	〃
11	7月16日	演習	甲子園ゲーム制作への基礎力練習③	〃
12	8月27日	演習	甲子園ゲーム制作①	〃
13	9月3日	演習	甲子園ゲーム制作②	〃
14	9月10日	演習	甲子園ゲーム制作③	〃
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	ゲーム企画 I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	岡
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	SEGA,Cygames,TAITOなどでゲーム企画、ゲーム開発と運営を担当。企画書、仕様書などの担当が主						
授業の学習 内容	共通: ・ゲームの基本的な遊び方、ルールを学ぶことで「ゲームの作り方」の基礎を学ぶ ・チームで話す・考えることで基本的な伝え方、考え方の基礎作りを行う ゲームを実装するために必要な要素や内容を抑えつつ、分析を行い、自分が制作する際の基礎を作る トランプを使ったオリジナルゲームの企画～実践まで行い「企画の実感」を得る						
到達目標	①ロジカルシンキングの基本である。sowhat,whyso,MICE,グルーピングができるようになる ②チームで物事を考える、伝える、了承を得るなどの基本的なディスカッション能力を身に着ける ③チームを進行させるための方法、ゲームの基本的な知識を身に着ける ④自分でゲームを作る時の基礎部分や必要な実装内容を自ら分析して抑える						
評価方法と基準	1) 定期テスト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・実習	プランナーとプログラマーのゲーム業界の説明と基本 トランプ企画の準備	トランプを使ったゲーム企画の立案
2	4月27日	講義・実習	ゲームの基本的な定義 ↳論理的な思考と学術的なゲームの考え方	トランプを使ったゲーム企画の立案
3	5月18日	講義・実習	企画書とプレゼン概論 ゲーム分析	トランプを使ったゲーム企画の立案の続き 共通:ゲーム分析と調査
4	5月25日	実習	グループディスカッション① ↳お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
5	6月1日	実習	グループディスカッション① ↳お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
6	6月15日	実習	業界人を呼んだトランプ企画のプレゼンテーション ↳1次プレゼンテーション ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
7	6月22日	実習	グループディスカッション② ↳お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査

8	6月29日	実習	グループディスカッション② └お題(テーマ)に対して、チームで協力してクリアする ゲーム分析	企画修正(プレゼンで受けたフィードバックの対応) ゲーム分析と調査
9	7月6日	実習	業界人を呼んだトランプ企画の最終チェック。 業界の人にも遊んでもらう想定 ゲーム分析	ゲーム分析と調査
10	7月13日	実習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行 └お題に対しToDoをどうするかチームで考える ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
11	7月20日	実習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
12	8月31日	実習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行 └お題に対して、ToDoをどうするかチームで考える ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
13	9月7日	実習	PERT図を意識したチーム運営法/企画進行 └まとめたものをガントチャートなども用いてまとめる ゲーム分析	仕様書や企画書の写し ゲーム分析と調査
14	9月14日	試験	今までの講義をまとめた内容の試験 ゲーム分析発表	
15	9月21日	評価	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	3DCG制作ⅠA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	石橋
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年D	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CGクリエイター歴20年以上						
授業の学習 内容	①業界で使われているツールです。 ②3DCGの基礎を学びます ③3DCGは躓きやすい分野ですので楽しくわかりやすく学んでほしいです ツールを学ぶにあたって必要な知識や作品の作成方法や考え方を伝えます。						
到達目標	3DCGソフト「Maya」の基本操作を学びそれに付随する必要なツールの知識も身に着ける 1年を通してとにかく3DCGソフトに触り続ける						
評価方法と基準	課題提出数 自主的な作品の制作						

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	講義と演習	Mayaの基本的なオペレーション	
2	4月27日	講義と演習	Maya: 木箱の作成	
3	5月18日	講義と演習	Maya: 木箱の作成	課題を行って提出
4	5月25日	講義と演習	Maya: 樽の作成	
5	6月1日	講義と演習	Maya: 樽の作成	課題を行って提出
6	6月15日	講義と演習	Maya: 大砲の作成	
7	6月22日	講義と演習	Maya: 大砲の作成	
8	6月29日	講義と演習	Maya: 大砲の作成	
9	7月6日	講義と演習	Maya: 大砲の作成	課題を行って提出
10	7月13日	講義と演習	Maya: 剣の作成	
11	7月20日	講義と演習	Maya: 剣の作成	課題を行って提出
12	8月31日	講義と演習	オリジナルの剣を作成	
13	9月7日	講義と演習	オリジナルの剣を作成	
14	9月14日	講義と演習	オリジナルの剣を作成	課題を行って提出
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	キャラクター&背景 I	必修 選択	選択	年次	1	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ー1年D	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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	この授業はカメラを通して対象を見て写す最も基本的なものである。デジタル一眼レフカメラを使って、レンズ・構図・光について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真一枚一枚の絵作りをしっかりとっていく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによってレンズと構図を決めることができる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。撮影が上手くできたものはプリントし作品として考えることができる。						
評価方法と基準	授業毎の撮影を学習課題としてプリントした写真と夏期課題をプリントした写真を提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは、全学習課題のプリントが撮影条件を満たしており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは、全学習課題のプリントは揃っているが撮影条件を満たしていないものもある。筆記試験はほぼできている。						

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	4/17	講義・実習	自己紹介/カメラの基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	4/24	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる	
3	5/8	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影できる 1	
4	5/15	実習	風景を絞りとシャッターを使い撮影できる	風景写真をプリントする
5	5/22	実習	人物を標準レンズと基本の構図で撮影できる	人物写真をプリントする
6	5/29	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影できる 2	
7	6/12	講義・実習	風景写真の構図を分析できる/プリント提出	
8	6/19	実習	物を光の方向を見て撮影できる	物の写真をプリントする
9	6/26	実習	建物の外観や室内を撮影できる	建物・室内の写真をプリントする
10	7/3	実習	人物を内蔵ストロボで撮影できる	人物写真をプリントする
11	7/10	実習	ライティングで人物の印象の変化を撮影できる	ライティングの写真をプリントする
12	7/17	試験・実習	試験/プリント提出とプレゼンテーションができる	夏期課題を撮影・プリントする
13	8/28	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複写	
14	9/4	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複写	
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および指示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
毎回授業内容プリントを配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・レンズ・三脚・ライトを使用。SDカードは各自3回目までに用意。				

科目名	レイアウトデザイン	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	平 繁雄
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年E	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CMディレクター歴30年 講師歴27年						
授業の学習 内容	様々な企画課題で柔軟な発想を追求するとともに写真・動画表現を学ぶことにより一人一人が持つ クリエイティブ能力をさらに高める						
到達目標	・柔軟な発想ができる ・幅広い表現ができる ・自分のアイデアを効果的な方法で伝えることができる						
評価方法と基準	課題評価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16日	講義と実習	企画と絵コンテ	ドローイング
2	4月23日	〃	絵コンテのドローイング (1回目)	〃
3	5月7日	〃	絵コンテのドローイング (2回目)	〃
4	5月14日	〃	発想トレーニング (1回目)	アイデア準備
5	5月21日	〃	発想トレーニング (2回目)	〃
6	5月28日	〃	発想トレーニング (3回目)	〃
7	6月11日	〃	自己PR企画 (1回目)	〃
8	6月18日	〃	自己PR企画 (2回目)	〃
9	6月25日	〃	「動画」撮影実習① (1回目)	絵コンテ撮影プラン準備
10	7月2日	〃	「動画」撮影実習① (2回目)	〃
11	7月9日	〃	「動画」撮影実習② (1回目)	〃
12	7月16日	〃	「動画」撮影実習② (2回目)	〃
13	8月27日	〃	「動画」撮影実習③ (1回目)	〃
14	9月3日	〃	「動画」撮影実習③ (2回目)	〃
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				
テキスト配布、学校共用カメラ使用				

授業名(時間割 表記)	撮影編集 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤光明 改
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年E	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CG業界歴20年以上						
授業の学習 内容	PremiereおよびAfterEffectsを各種課題・制作作業を通して習得することを目指す ※PremiereやPr、AfterEffectsはAeと表記する						
到達目標	映像編集、作成、加工が当たり前に行えること 目新しい技術よりも当たり前に行える道具として使えるようになることを一番の目的とします						
評価方法と基準	課題提出 提出後の修正提出 授業および制作への取り組み姿勢 出席率 全てを総合的に判断、課題提出は記述を過ぎても諦めず必ず行うこと。						

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	自己紹介、Premiere基礎練習	次回各自有線イヤホン、曲素材用意
2	4月22日	講義・実習	リリックビデオ作成練習(Pr)	GW中の素材撮影
3	5月13日	実習	撮影素材+自由曲でのリリック作成(Pr)	GW期間中の撮影素材のみ使用許可
4	5月20日	実習	撮影素材+自由曲でのリリック作成(Pr)	次回授業始めに講評
5	5月27日	講評・実習	講評/撮影素材+自由曲でのリリック作成2曲目(Pr)	
6	6月3日	実習	撮影素材+自由曲でのリリック作成2曲目(Pr)	
7	6月17日	講評・実習	撮影素材+自由曲でのリリック作成2曲目/講評(Pr)	授業最後に講評
8	6月24日	講義	AfterEffects基礎練習	
9	7月1日	講義・実習	リリックビデオ作成練習(Ae)	GW中の素材撮影
10	7月8日	実習	撮影素材+自由曲でのリリックビデオ作成(Ae)	
11	7月22日	実習・講評	撮影素材+自由曲でのリリックビデオ作成(Ae)	授業最後に講評
12	8月26日	講評・講義	夏休みの課題講評/オリジナルタイトル作成	
13	9月2日	実習	オリジナルタイトル作成	
14	9月9日	実習・講評	オリジナルタイトル作成	
15	／	講評	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	キャラクター&背景 I	必修 選択	選択	年次	1	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ー1年E	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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	この授業はカメラを通して対象を見て写す最も基本的なものである。デジタル一眼レフカメラを使って、レンズ・構図・光について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真一枚一枚の絵作りをしっかりとっていく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによってレンズと構図を決めることができる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。撮影が上手くできたものはプリントし作品として考えることができる。						
評価方法と基準	授業毎の撮影を学習課題としてプリントした写真と夏期課題をプリントした写真を提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは、全学習課題のプリントが撮影条件を満たしており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは、全学習課題のプリントは揃っているが撮影条件を満たしていないものもある。筆記試験はほぼできている。						

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	4/17	講義・実習	自己紹介/カメラの基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する	
2	4/24	実習	絞りとシャッターを理解し撮影ができる		
3	5/8	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影できる 1		
4	5/15	実習	風景を絞りとシャッターを使い撮影できる	風景写真をプリントする	
5	5/22	実習	人物を標準レンズと基本の構図で撮影できる	人物写真をプリントする	
6	5/29	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影できる 2		
7	6/12	講義・実習	風景写真の構図を分析できる/プリント提出		
8	6/19	実習	物を光の方向を見て撮影できる	物の写真をプリントする	
9	6/26	実習	建物の外観や室内を撮影できる	建物・室内の写真をプリントする	
10	7/3	実習	人物を内蔵ストロボで撮影できる	人物写真をプリントする	
11	7/10	実習	ライティングで人物の印象の変化を撮影できる	ライティングの写真をプリントする	
12	7/17	試験・実習	試験/プリント提出とプレゼンテーションができる	夏期課題を撮影・プリントする	
13	8/28	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複写		
14	9/4	実習	平面作品(デッサンなど)を撮影できる=複写		
15	／		評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および指示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】					
毎回授業内容プリントを配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・レンズ・三脚・ライトを使用。SDカードは各自3回目までに用意。					

科目名	レイアウトデザイン	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員 平 繁雄
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー1年E	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	CMディレクター歴30年 講師歴27年					
授業の学習 内容	様々な企画課題で柔軟な発想を追求するとともに写真・動画表現を学ぶことにより一人一人が持つてるクリエイティブ能力をさらに高める					
到達目標	・柔軟な発想ができる ・幅広い表現ができる ・自分のアイデアを効果的な方法で伝えることができる					
評価方法と基準	課題評価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	4/16/2024	講義と実習	企画と絵コンテ	ドローイング
2	4/23/2024	〃	絵コンテのドローイング (1回目)	〃
3	5/7/2024	〃	絵コンテのドローイング (2回目)	〃
4	5/14/2024	〃	発想トレーニング (1回目)	アイデア準備
5	5/21/2024	〃	発想トレーニング (2回目)	〃
6	5/28/2024	〃	発想トレーニング (3回目)	〃
7	6/11/2024	〃	自己PR企画 (1回目)	〃
8	6/18/2024	〃	自己PR企画 (2回目)	〃
9	6/25/2024	〃	「動画」撮影実習① (1回目)	絵コンテ撮影プラン準備
10	7/2/2024	〃	「動画」撮影実習① (2回目)	〃
11	7/9/2024	〃	「動画」撮影実習② (1回目)	〃
12	7/16/2024	〃	「動画」撮影実習② (2回目)	〃
13	8/27/2024	〃	「動画」撮影実習③ (1回目)	〃
14	9/3/2024	〃	「動画」撮影実習③ (2回目)	〃
15	／	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
テキスト配布、学校共用カメラ使用				

授業名(時間割 表記)	撮影編集 I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤光明 改
学科・コース		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	CG業界歴20年以上						
授業の学習 内容	AfterEffectsの各種課題・制作作業を通して習得を目指す						
到達目標	3DCG制作者にとって必ず必要となるレンダリング後の加工、映像編集のためのツールの基礎を習得する 目新しい技術よりも当たり前前に道具として使えるようになることを一番の目的とします						
評価方法と基準	課題提出 提出後の修正提出 授業および制作への取り組み姿勢 出席率 全てを総合的に判断、課題提出は記述を過ぎても諦めず必ず行うこと。						

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	自己紹介、AfterEffects基礎練習	次回各自有線イヤホン、曲素材用意
2	4月22日	講義・実習	リリックビデオ作成練習	GW中の素材撮影
3	5月13日	実習	撮影素材+自由曲でのリリックビデオ作成	GW期間中の撮影素材のみ使用許可
4	5月20日	実習	撮影素材+自由曲でのリリックビデオ作成	
5	5月27日	講評・講義	講評・4画面分割の講義	
6	6月3日	テスト・課題	4画面分割の作成テスト/ルーレットの作成課題	ルーレット作成の提出は6/24
7	6月17日	講義・実習	セイバーのインストールと使用について	
8	6月24日	テスト・チェック	心電図作成/ルーレットデータ提出	解説PDF提供→完全版提出7/22
9	7月1日	講義	コマ割りアニメーション作成	
10	7月8日	実習	コマ割りアニメーション作成	
11	7月22日	講評	コマ割りアニメーション/ルーレット完全版	夏休みの課題→MV用素材作成
12	8月26日	実習	MV作成	素材は夏休みに撮影または作成したもののみ
13	9月2日	実習	MV作成	素材は夏休みに撮影または作成したもののみ
14	9月9日	実習	MV作成	素材は夏休みに撮影または作成したもののみ
15	／	講評	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	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ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11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。 ・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。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・Trace man・Paint manを使用して作画と撮影との関連、スキャン・ペイントができる。 ・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	04月15日	実習	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ペイントする
2	04月22日	講義と実習	Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(1)	
3	05月13日	実習	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ペイントする
4	05月20日	講義	カメラワークと解像度について	
5	05月27日	講義と実習	Paint manの応用 合成アゴパク(1)	
6	06月03日	実習	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ペイントする
7	06月17日	講義と実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
8	06月24日	実習	Paint manの応用 クミ切り(1)	
9	07月01日	講義と実習	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ペイントする
10	07月08日	実習	Paint manの応用 クミ上セル作成(1)	
11	07月22日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(1)	
12	08月26日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(2)	
13	09月02日	実習	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ペイントする
14	09月09日	実習	RETAS STADIOを使用して応用操作(4)	
15	／	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			前授業の復習および提示課題制作口	
【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	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約13年						
授業の学習 内容	デジタル作画が普及しつつあるアニメ業界に対応出来るよう、デジタルへ慣れておく必要があります。 当授業では課題を通してCLIP STUDIO PAINTの基本操作からアニメーション作画の基礎を知り、 アニメーターとして必要な知識を補い、業界入りに向けて備えて行きます。						
到達目標	ソフトウェアの基本操作、簡易的なアニメーション作画を可能となる						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/17	講義と実習	オリエンテーション/事前アンケート	
2	4/24	講義と実習	自由作画/画力測定	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	トレス	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	目パチロパク①	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	目パチロパク②	(時間外)課題の完成
6	5/29	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
7	6/12	講義と実習	ボールのアニメーション作画	(時間外)課題の完成
8	6/19	講義と実習	猫の尻尾でなびきの基礎を知る①	(時間外)課題の完成
9	6/26	講義と実習	猫の尻尾でなびきの基礎を知る②	(時間外)課題の完成
10	7/3	講義と実習	クレジットカード①	(時間外)課題の完成
11	7/10	講義と実習	クレジットカード②	(時間外)課題の完成
12	7/17	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	立方体を通してパースに慣れる	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15		試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
随時紹介				

科目名	C++(ゲーム制作)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼一2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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。OEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。代表作は「ゼー」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	ゲーム制作の開発手法を実習を通して理解する 制作に当たって必要な ・計画 ・予定 ・時間 を算出する方法と実現する方法を学ぶ						
到達目標	制作に当たって”ならねばならぬもの”を予め洗い出して計画を作ること(WBS) 計画に基づいてスケジュールを作ること 制作物を完成させ、ポートフォリオシートを作成すること それらをまとめて発表すること						
評価方法と基準	1.提出物を必ず提出する。評価率80% 2.発表を行うこと。評価率20% 3.提出、発表が2回あるので注意すること 4.補習課題が出る可能性は低いことに注意すること						

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	04/19	講義、実習	ゲーム制作I:ガイダンス/WBS(計画と予定)/C言語復習	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
2	04/26	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
3	05/10	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
4	05/17	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
5	05/24	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
6	05/31	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
7	06/14	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
8	06/21	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
9	06/28	講義、実習	ゲーム制作I:発表、提出	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
10	07/05	講義、実習	ゲーム制作II:WBS(計画と予定)	
11	07/12	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
12	07/19	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
13	09/06	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
14	09/13	講義、実習	ゲーム制作II:発表、提出	
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【 使用教科書・ 教材・ 参考書】				

科目名	アニメーション演出 I	必修 選択	選択	年次	2	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ー2年B	授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター26年目 講師6年目						
授業の学習 内容	人に伝えることそのものが演出です。演出を分解、理解し実用できるようになりましょう。アニメーション業務においての演出というのはディレクターのことです。つまり、ビデオを持って作業者を先導することにあります。表現の幅を増やし、伝えられるものを作りましょう。						
到達目標	内容目的に合わせて演出を考えられるようになる。リファレンスを増やす。他業務に指示、伝達できるようになる。						
評価方法と基準	1)出席50% 2)小テスト20% 3)実技20% 4)準備学習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20日	講義	自己紹介と授業内容の説明等	
2	4月27日	講義	コンテの見方等の説明 質疑応答あり	いつも使用しているコンテを用意してもらえると助かります。
3	5月18日	講義	コンテの見方等の説明 理解度の確認及び質疑応答	
4	5月25日	講義	シナリオの見方・コンテを描くにあたっての準備等	授業で使えるシナリオがあると助かります
5	6月1日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(1シーン)その1 質疑応答あり	昨年度に使用したものがあればそれでもいいです。
6	6月15日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(1シーン)その2 質疑応答あり	
7	6月22日	講義と演習	シナリオを使ってコンテを描いてみる(予備)理解度の補足等 質疑応答あり	
8	6月29日	講義と演習	実際に放映されているCMをコンテに起こしてみる(選択と作業)	主旨として、実際に使われているカット割りや構成を理解してもらう事。
9	7月6日	演習	実際に放映されているCMをコンテに起こしてみる(作業)	慣れることが目的なので丁寧に描く必要はなし
10	7月13日	演習	実際に放映されているCMをコンテに起こしてみる(作業)	
11	7月20日	演習	実際に放映されているCMをコンテに起こしてみる(作業・予備日)	
12	8月31日	講義と演習	作成したコンテを撮影・編集する(コンテ撮)	実際にコンテ撮をする事で各種撮影処理がどう指示されているか、またどう指示すれば伝わるか理解するため。
13	9月7日	演習	作成したコンテを撮影・編集する(コンテ撮)	
14	9月14日	講義	作成したコンテを撮影・編集する(コンテ撮・予備日)	
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】				

授業名(時間割 表記)	アニメーション原画 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	羽田智織		
		授業形態	実技	総時間 (単位)	60 2				
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B								
教員の略歴	作画の講師歴9年目								
授業の学習 内容	・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・主に紙を使用しての作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。								
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得								
評価方法と基準	・授業内課題の提出（60%） ・課題の完成度（30%） ・授業態度（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	04/20	講義	オリエンテーション	
2	04/27	実技テスト	実力テスト	トレス練習
3	05/18	講義＆実習	テストの添削＆解説	〃
4	05/25	実習	原画トレス	〃
5	06/01	実習	タイムシートの書き方読み方	〃
6	06/15	実習	中割り基礎①	〃
7	06/22	実習	中割り基礎②	未提出課題の作業、トレス練習
8	06/29	実習	中割り基礎③	〃
9	07/06	実技テスト	テスト	〃
10	07/13	講義＆実習	テストの添削＆解説	〃
11	07/20	実習	セル組＆合成①	〃
12	08/31	実習	セル組＆合成②	〃
13	09/07	実習	セル組＆合成③	〃
14	09/14	実習	セル組＆合成④口	〃
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画道具:鉛筆orシャープペン(B～2B)、色鉛筆、タップ、消しゴム、ライトテーブル、鉛筆削り、動画用紙				

授業名(時間割 表記)	アニメーション制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	長牛 豊
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	40年業界で活動。撮影監督、演出、プロデューサーを担当						
授業の学習 内容	アニメーション業界を取り巻く環境への理解を深める アニメーション現場における基本的な知識を得る アニメーション制作における、あらゆる職種を理解し、将来の道筋を考える 実践にて経験を積実、プロとしての意識を持つ						
到達目標	将来アニメ業界に入ったとき、現場での会話がスムーズにできるようになる 実際のアニメ制作を経験することで、将来への道筋など、自分自身で考えられるようになる						
評価方法と基準	アニメーション制作を十分理解して作業出来たか 50% 将来、仕事としてやるべき事を、自ら考えて対応できたかどうか 30% プロフェッショナルとしての意識、仕事が出来たか 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 /15	講義	1.オリエンテーション 2.アニメの歴史	
2	4 /22	講義	1.ビジネスとしてのアニメの構造 2.制作現場の各スタッフの種類と役割	
3	5 /13	講義	1.実際のアニメ制作の流れ 2.アニメ制作に入るための準備	課題の制作
4	5 /20	実習	アニメの制作	課題の制作
5	5 /27	実習	アニメの制作	課題の制作
6	6 / 3	実習	アニメの制作	課題の制作
7	6 /17	実習	アニメの制作	課題の制作
8	6 /24	実習	アニメの制作	課題の制作
9	7 /1	実習	アニメの制作	課題の制作
10	7 /8	実習	アニメの制作	課題の制作
11	7 /22	講義	リテークの種類と用語 夏季休暇の課題について	課題の制作
12	8 /26	実習	アニメの自主チェック、修正	
13	9 / 2	講義	アニメの試写、チェック	
14	9 / 9	実習	アニメの修正作業	
15	/		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	安東恒太
		授業形態	講義・実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー2年B						
教員の略歴	サンシャインコーポレーションにてアニメーション動画、動検、原画の仕事に従事						
授業の学習 内容	アニメーション制作において、動画、原画の作業の知識と技術を学ぶ 画力向上を目的とし、人物や物体の動き方を観察、研究する ポートフォリオの作成及び、月終わりの進捗確認。						
到達目標	現場にいる人間の視点でポートフォリオを添削して、企業への合格をめざす						
評価方法と基準	出席率25% ポートフォリオ75% 毎回出席をする。遅刻をしない。 居眠りをしない。しっかりと授業に参加する。勝手に途中退席をしない。わからないことは質問する。 課題を指定された状態で出す。解説通りに作画ができているか(“画力”ではありません)。						

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・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
2	4月25日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
3	10月18日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
4	5月7日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
5	5月14日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
6	5月21日	講師・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
7	6月12日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
8	6月18日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
9	6月25日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
10	7月2日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
11	12月13日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
12	7月9日	講義・実習	ポートフォリオの作業・進捗確認	課題作業・ポートフォリオの作成	
13	7月16日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
14	8月27日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
15	9月3日	講義・実習	ポートフォリオの作業	課題作業・ポートフォリオの作成	
準備学習　時間外学習			アニメ映像で作画の動きをみて、自分で描いてみたり、模写したりする。		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作 I C	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屋ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	仕上げ 実務経験11年						
授業の学習 内容	・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。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	4/19	講義と実習	ポートフォリオ・就職についての説明		
2	4/26	講義と実習	明度・彩度・トーンについての理解		
3	5/10	実習	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	5/17	講義と実習	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(2)		
5	5/24	実習	テーマに沿ってカラーチャート作成(1)		
6	5/31	講義と実習	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	6/14	実習	性格からの色作り(1)		
8	6/21	講義と実習	性格からの色作り(2)		
9	6/28	実習	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	7/5	実習	背景合わせの色作り(2)		
11	7/12	実習	ポートフォリオ作成(1)		
12	7/19	実習	ポートフォリオ作成(2)		
13	8/30	実習	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	9/6	試験	ポートフォリオ作成(4)		
15		講義と実習	Paint man を使用してペイントのテスト		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					
PC・HD・USB・プリント					

科目名	背景デザイン I B	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ー2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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Photoshop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	Photoshop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を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。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	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6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には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容				
回数 回数	日程 日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04月17日	講義、実習	個人作品チェック、カウンセリング	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	04月24日	実習	ポートフォリオに入れる設定の描き方	
3	05月08日	実習	西欧のお城を描く	
4	05月15日	実習	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
5	05月22日	実習	夕陽の広大な世界を描く	
6	05月29日	実習	時間差分BGを作る	
7	06月12日	実習	時間差分BGを作る	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
8	06月18日	実習	シド・ミード考察、模写	
9	06月29日	実習	ロジャー・ディーン、模写	
10	07月03日	実習	ギーガー考察、模写	映画を観ましょう
11	07月10日	実習	最新映画を題材に作品制作	
12	07月17日	実習	アニメーション、ゲーム作品の模写	映画を観ましょう
13	09月04日	実習	アニメーション、ゲーム作品の模写	
14	09月11日	実習	アニメーション、ゲーム作品の模写	映画を観ましょう
15	09月18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				

授業名(時間割表記)	ゲームプログラミングⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木
学科・コース	eエンターテインメント科昼一2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	C++歴29年、ゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加、「魔法使いの夜」(Steam版)ではメインプログラムを担当						
授業の学習 内容	C++の基礎的な文法を学び、C++を通じてコンピューターの基礎知識を身につける。 コンピューター上で目的を達成するための問題解決力を養う。						
到達目標	C++を使用してWindows上で動作する単純なアプリケーションを製作できる程度の知識と技術を身につける。						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う(提出期限は原則2週間以内)。 課題全提出で60%。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。 完成度で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19日	講義	ガイダンス	
2	4月26日	講義と実習	C++の基礎(数値表現、変数、演算子、構文) 最も重要な基礎の文法を学ぶ。単純なサンプルプログラムを例に挙動を詳細に解説する。	課題を完成させて提出
3	5月10日	講義と実習	C++の基礎(配列と文字列) 文字列は配列で表現されている事を学ぶほか、単純なソートで配列についての理解を深める。	課題を完成させて提出
4	5月17日	講義と実習	C++の基礎(関数とポインタ) 関数の意義と適切な作り方、ポインタの有用性と危険性について学ぶ。	課題を完成させて提出
5	5月24日	講義と実習	C++の基礎(ビット演算) 2進数を扱わなければならないケースについて学ぶほか、可変長数値を扱う事でビット演算についての理解を深める。	課題を完成させて提出
6	5月31日	講義と実習	C++の基礎(構造体) 初歩的なオブジェクトの概念や構造体の有用性を学ぶほか、連想配列の実装を通じて関数やポインタへの理解を深める。	課題を完成させて提出
7	6月14日	講義と実習	ファイルの操作 データの読み込みと書き込みについて学ぶ。	課題を完成させて提出
8	6月21日	講義と実習	C++の基礎(クラス)①	課題を完成させて提出
9	6月28日	講義と実習	C++の基礎(クラス)② クラスの意義とクラスを記述する文法、構造体との違いなどを学ぶ。	課題を完成させて提出
10	7月5日	講義と実習	C++標準ライブラリに含まれる便利なクラス コンテナクラス、文字列クラス、スマートポインタなどを学ぶ。	課題を完成させて提出
11	7月12日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード①	課題を完成させて提出
12	7月19日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード② LZSS符号のエンコーダとデコーダの実装を通じ、基礎的なコーディング能力を高める。	課題を完成させて提出
13	8月30日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ①	課題を完成させて提出
14	9月6日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ② WindowsのGUIの基礎を学ぶ。	課題を完成させて提出
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習と課題の製作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	共同制作II	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	砂塚
学科・コース	eエンターテインメント科昼一2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120 4		
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。OEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。代表作は「ゼース」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DO)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	進級制作を行う。 内容は各学生の自主性により決定される。						
到達目標	進級制作を行うにあたって、必要な考え方や情報を取得し、成果物を作成し、論文形式で文書化ができることを目標とする。						
評価方法と基準	前期、後期、ともに1回以上の審査を行い、合格となること 評価内容は 1. テーマ(目標、目的)に向けて制作がとまっているか 2. 自らのためになっているか 等。成果物の提出は必須となる。 提出物の内容 ・ テーマ(目標/目的) ・ 計画書 ・ 予定表 ・ 制作物の生成方法に関するドキュメント(ビルド方法、設定方法、実行方法など) ・ 制作物の利用方法に関するドキュメント(遊びかたなど) ・ 制作物に対するドキュメントの作成 ・ ・ テーマ(目標、目的)を叶えるためにどのようなことをしたか ・ ・ 結果を得るためにどのような手法で測定したか ・ ・ 測定した結果がどうであったか ・ これらは必ず記載されていなければならない						

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	04/15	実習	就職ガイダンス 1/テーマ決定/計画と 予定の作成	
2	04/22	実習	制作/計画と 予定の提出	自宅でも制作を進める
3	05/13	実習	制作	自宅でも制作を進める
4	05/20	実習	制作	自宅でも制作を進める
5	05/27	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
6	06/03	実習	制作	自宅でも制作を進める
7	06/17	実習	制作	自宅でも制作を進める
8	06/24	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
9	07/01	実習	制作	自宅でも制作を進める
10	07/08	実習	制作	自宅でも制作を進める
11	07/22	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
12	08/26	実習	制作	自宅でも制作を進める
13	09/02	実習	制作	自宅でも制作を進める
14	09/09	実習	制作	自宅でも制作を進める
15		試験	審査	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【 使用教科書・ 教材・ 参考書】				

授業名(時間割 表記)	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ー3年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	作画の講師歴9年目						
授業の学習 内容	・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・液晶タブレット&CLIP STUDIO PAINT使用してのデジタル作画実習をメインとし、 アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。						
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・デジタル作画（動画）の技術習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得						
評価方法と基準	・授業内課題の提出（60％） ・課題の完成度（30％） ・授業態度（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	04/20	講義	オリエンテーション	
2	04/27	講義＆実習	原画トレス＆中割り①	紙作画の自主練習
3	05/18	実習	原画トレス＆中割り②	〃
4	05/25	実習	原画トレス＆中割り③	〃
5	06/01	実習	セル組＆合成①	〃
6	06/15	実習	セル組＆合成②	〃
7	06/22	実習	歩き＆走り①	〃
8	06/29	実習	歩き＆走り②	〃
9	07/06	実習	歩き＆走り③	〃
10	07/13	実習	歩き＆走り④	〃
11	07/20	実技テスト	テスト	〃
12	08/31	実習	テスト添削＆解説	〃
13	09/07	実習	振り向き①	〃
14	09/14	実習	振り向き②	〃
15	／	試験	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				
デジタル機材:教室に備え付けのPC＆液タブ もしくはCLIP STUDIO PAINTが使用可能なiPad(私物の使用可能)				

授業名(時間割 表記)	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ー3年B	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11年						
授業の学習 内容	・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。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。						
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験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	4/19	講義と実習	ポートフォリオ・就職についての説明		
2	4/26	講義と実習	明度・彩度・トーンについての理解		
3	5/10	実習	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	5/17	講義と実習	明度・彩度・トーンを意識してカラーチャートの作成(2)		
5	5/24	実習	テーマに沿ってカラーチャート作成(1)		
6	5/31	講義と実習	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	6/14	実習	性格からの色作り(1)		
8	6/21	講義と実習	性格からの色作り(2)		
9	6/28	実習	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	7/5	実習	背景合わせの色作り(2)		
11	7/12	実習	ポートフォリオ作成(1)		
12	7/19	実習	ポートフォリオ作成(2)		
13	8/30	実習	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	9/6	実習	ポートフォリオ作成(4)		
15		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			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					
PC・HD・USB・プリント					

科目名	共同制作III	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一3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120 4		
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。CEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。代表作は「ゼース」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	卒業制作を行う。 内容は各学生の自主性により決定される。						
到達目標	卒業制作を行うにあたって、必要な考え方や情報を取得し、成果物を作成し、論文形式で文書化ができることを目標とする。						
評価方法と基準	前期、後期、ともに1回以上の審査を行い、合格となること 評価内容は 1. テーマ(目標、目的)に向けて制作がとまっているか 2. 自らのためになっているか 等。成果物の提出は必須となる。 提出物の内容 ・ テーマ(目標/目的) ・ 計画書 ・ 予定表 ・ 制作物の生成方法に関するドキュメント(ビルド方法、設定方法、実行方法など) ・ 制作物の利用方法に関するドキュメント(遊びかたなど) ・ 制作物に対するドキュメントの作成 ・ ・ テーマ(目標、目的)を叶えるためにどのようなことをしたか ・ ・ 結果を得るためにどのような手法で測定したか ・ ・ 測定した結果がどうであったか ・ これらは必ず記載されていなければならない						

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	04/15	実習	就職ガイダンス 1/テーマ決定/計画と 予定の作成	
2	04/22	実習	制作/計画と 予定の提出	自宅でも制作を進める
3	05/13	実習	制作	自宅でも制作を進める
4	05/20	実習	制作	自宅でも制作を進める
5	05/27	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
6	06/03	実習	制作	自宅でも制作を進める
7	06/17	実習	制作	自宅でも制作を進める
8	06/24	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
9	07/01	実習	制作	自宅でも制作を進める
10	07/08	実習	制作	自宅でも制作を進める
11	07/22	実習	制作/月次報告書の提出	自宅でも制作を進める
12	08/26	実習	制作	自宅でも制作を進める
13	09/02	実習	制作	自宅でも制作を進める
14	09/09	実習	制作	自宅でも制作を進める
15		試験	審査	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【 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	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ー3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター26年目 講師6年目						
授業の学習 内容	人に伝えることそのものが演出です。演出を分解、理解し実用できるようになりましょう。アニメーション業務においての演出というのはディレクターのことであり、つまり、ビジョンを持って作業者を先導することにあります。表現の幅を増やし、伝えられるものを作りましょう。						
到達目標	内容目的に合わせて演出を考えられるようになる。リファレンスを増やす。他業務に指示、伝達できるようになる。						
評価方法と基準	1)出席50% 2)小テスト20% 3)実技20% 4)準備学習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20日	講義	前年度、コンテを描いてみて(作品制作してみて)の質疑 応答など	
2	4月27日	講義と演習	実写のドラマ等を見ながら画面の構図をメモに書き起こ す	DVDやPCとかで1時間ぐらいの実写の映像をテレビ モニターで見れるように準備してもらえると助かりま す。(2つほど)
3	5月18日	講義	実写のドラマ等を見ながら演出意図等を解説	DVDやPCとかで1時間ぐらいの実写の映像をテレビ モニターで見れるように準備してもらえると助かりま す。(2つほど)
4	5月25日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 1	授業で使えるシナリオがあると助かります
5	6月1日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 2	とにかくコンテを描くことに慣れるため
6	6月15日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 3	1シーンでいいのでいろんなバリエーションの
7	6月22日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 4	シナリオが沢山必要です。
8	6月29日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 5	
9	7月6日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 6	
10	7月13日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 7	
11	7月20日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 8	
12	8月31日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 9	
13	9月7日	講義と演習	シナリオを使用してコンテを描く(1シーン or 短い)その 10	
14	9月14日	講義	内容理解の確認	
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】				

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	山本 真夕子
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年B						
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約13年						
授業の学習 内容	作画の原画工程の実技と技能の指導						
到達目標	就職に際し必要な知識と技術の向上						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/19	講義と実習	オリエンテーション_試験	
2	4/26	講義と実習	パースを用いた等分	(時間外)課題の完成
3	5/10	講義と実習	模擬LO①	(時間外)課題の完成
4	5/17	講義と実習	模擬LO②	(時間外)課題の完成
5	5/24	講義と実習	模擬LO③	(時間外)課題の完成
6	5/31	講義と実習	模擬LO④	(時間外)課題の完成
7	6/14	講義と実習	模擬LO⑤	(時間外)課題の完成
8	6/21	講義と実習	模擬LO⑤	(時間外)課題の完成
9	6/28	講義と実習	LO実践①	(時間外)課題の完成
10	7/5	講義と実習	LO実践②	(時間外)課題の完成
11	7/12	講義と実習	LO実践③/予備日	(時間外)課題の完成
12	7/19	講義と実習	二原①	(時間外)課題の完成
13	8/30	講義と実習	二原②	(時間外)課題の完成
14	9/6	講義と実習	二原③/予備日	(時間外)前期課題の完成
15		試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
随時紹介				

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Ⅲ＝3年 B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター歴17年						
授業の学習 内容	・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要なコミュニケーション能力を養う。 ・三年生については学生生活最後の作品制作であり、クリエイターの本懐とは作品を作る事です。学んできた技術や三年間の学生生活そのものの集大成としても、楽しい作品を楽しみながら作りましょう。						
到達目標	・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、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過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深める事。						
評価方法と基準	出席率50%（出席30% 授業態度20%） 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	04月15日	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	04月22日	講義と演習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05月13日	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05月20日	講義と演習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	チームの目標とは別に、自身がなすべき目標を考える。
5	05月27日	実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06月03日	実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06月17日	実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06月24日	実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	07月01日	実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07月08日	実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	07月22日	実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	08月26日	実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	09月02日	実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09月09日	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品完成に向けての作業が主となります。	
【使用教科書・教材・参考書】				
作画、仕上げ、背景、撮影と状況に応じて必要な物を各自判断すること。				

東京コミュニケーションアート専門学校

科目名	デジタル作画Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	eエンターテインメント科昼ー3年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴:約13年						
授業の学習 内容	CLIP STUDIO PAINTのアニメーション機能、特に原画工程に特化した実技訓練						
到達目標	CLIP STUDIO PAINTでレイアウト業務の基礎が出来るようになる						
評価方法と基準	課題(提出70%,添削20%)授業姿勢(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	4/17	講義と実習	オリエンテーション	
2	4/24	講義と実習	デッサン割り	(時間外)課題の完成
3	5/8	講義と実習	LO分解①	(時間外)課題の完成
4	5/15	講義と実習	LO分解②	(時間外)課題の完成
5	5/22	講義と実習	オリジナルLO_BG原図	(時間外)課題の完成
6	5/29	講義と実習	オリジナルLO_タイムシート	(時間外)課題の完成
7	6/12	講義と実習	オリジナルLO_キーフレーム	(時間外)課題の完成
8	6/19	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
9	6/26	講義と実習	二原①	(時間外)課題の完成
10	7/3	講義と実習	二原②	(時間外)課題の完成
11	7/10	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
12	7/17	講義と実習	予備日	(時間外)課題の完成
13	8/28	講義と実習	版權	(時間外)課題の完成
14	9/4	講義と実習	予備日	(時間外)前期課題の完成
15		試験	課題評価	(時間外)前期課題の完成
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
随時紹介				

授業名(時間割表記)	ゲーム制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	鈴木
学科・コース	eエンターテインメント科屋一3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	C++歴29年、ゲームシステムの提供を通じ200を超える製品の開発に参加、「魔法使いの夜」(Steam版)ではメインプログラムを担当						
授業の学習 内容	C++の基礎的な文法を学び、C++を通じてコンピューターの基礎知識を身につける。 コンピューター上で目的を達成するための問題解決力を養う。						
到達目標	C++を使用してWindows上で動作する単純なアプリケーションを製作できる程度の知識と技術を身につける。						
評価方法と基準	提出された課題のみで評価を行う(提出期限は原則2週間以内)。 課題全提出で60%。 課題は完成度を評価するが、工夫があれば加点する。 完成度で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19日	講義	ガイダンス	
2	4月26日	講義と実習	C++の基礎(数値表現、変数、演算子、構文) 最も重要な基礎の文法を学ぶ。単純なサンプルプログラムを例に挙動を詳細に解説する。	課題を完成させて提出
3	5月10日	講義と実習	C++の基礎(配列と文字列) 文字列は配列で表現されている事を学ぶほか、単純なソートで配列についての理解を深める。	課題を完成させて提出
4	5月17日	講義と実習	C++の基礎(関数とポインタ) 関数の意義と適切な作り方、ポインタの有用性と危険性について学ぶ。	課題を完成させて提出
5	5月24日	講義と実習	C++の基礎(ビット演算) 2進数を扱わなければならないケースについて学ぶほか、可変長数値を扱う事でビット演算についての理解を深める。	課題を完成させて提出
6	5月31日	講義と実習	C++の基礎(構造体) 初歩的なオブジェクトの概念や構造体の有用性を学ぶほか、連想配列の実装を通じて関数やポインタへの理解を深める。	課題を完成させて提出
7	6月14日	講義と実習	ファイルの操作 データの読み込みと書き込みについて学ぶ。	課題を完成させて提出
8	6月21日	講義と実習	C++の基礎(クラス)①	課題を完成させて提出
9	6月28日	講義と実習	C++の基礎(クラス)② クラスの意義とクラスを記述する文法、構造体との違いなどを学ぶ。	課題を完成させて提出
10	7月5日	講義と実習	C++標準ライブラリに含まれる便利なクラス コンテナクラス、文字列クラス、スマートポインタなどを学ぶ。	課題を完成させて提出
11	7月12日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード①	課題を完成させて提出
12	7月19日	講義と実習	LZSS符号のエンコードとデコード② LZSS符号のエンコーダとデコーダの実装を通じ、基礎的なコーディング能力を高める。	課題を完成させて提出
13	8月30日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ①	課題を完成させて提出
14	9月6日	講義と実習	GDIとWindowsメッセージ② WindowsのGUIの基礎を学ぶ。	課題を完成させて提出
15	／		評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習と課題の製作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ゲーム制作(C++)	必修 選択	選択	年次	2・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一3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
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。CEDECの立ち上げに携わり1999年～2011まで運営委員を務める。新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。代表作は「ザース」(PC)、「バーニングソルジャー」(3DO)、「バーチャファイター3tb」(DC)、「首都高バトルオンライン」(PC)など						
授業の学習 内容	ゲーム制作の開発手法を実習を通して理解する 制作に当たって必要な ・計画 ・予定 ・時間 を算出する方法と実現する方法を学ぶ						
到達目標	制作に当たって"ならねばならぬもの"を予め洗い出して計画を作ること(WBS) 計画に基づいてスケジュールを作ること 制作物を完成させ、ポートフォリオシートを作成すること それらをまとめて発表すること						
評価方法と基準	1.提出物を必ず提出する。評価率80% 2.発表を行うこと。評価率20% 3.提出、発表が2回あるので注意すること 4.補習課題が出る可能性は低いことに注意すること						

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	04/19	講義、実習	ゲーム制作I:ガイダンス/WBS(計画と予定)/C言語復習	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
2	04/26	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
3	05/10	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
4	05/17	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
5	05/24	講義、実習	ゲーム制作I:制作	GoogleDriveに教材を用意しておくので事前に予習するのが望ましい
6	05/31	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
7	06/14	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
8	06/21	講義、実習	ゲーム制作I:制作:ポートフォリオシート作成	
9	06/28	講義、実習	ゲーム制作I:発表、提出	授業時間だけで全てをこなそうとしないこと
10	07/05	講義、実習	ゲーム制作II:WBS(計画と予定)	
11	07/12	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
12	07/19	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
13	09/06	講義、実習	ゲーム制作II:制作	
14	09/13	講義、実習	ゲーム制作II:発表、提出	
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				