

|             |                                                                                                                   |          |    |             |         |      |       |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|-------|
| 科目名         | コンピュータベーシックⅠA                                                                                                     | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 1年      | 担当教員 | 小高みちる |
| 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<br>(単位) | 60<br>2 |      |       |
| 教員の略歴       | マンガ家 アニメデザイナー 講師歴36年                                                                                              |          |    |             |         |      |       |
| 授業の学習<br>内容 | パソコンでの、CLIPSTUDIO PAINTの操作を練習する<br>CLIPSTUDIO PAINTで効率よく絵を描くための機能や手順を学ぶ                                           |          |    |             |         |      |       |
| 到達目標        | CLIPSTUDIO PAINTで、絵を描く操作をスムーズにできるようになる<br>“効率”を意識して作業できるようになる                                                     |          |    |             |         |      |       |
| 評価方法と基準     | 授業に取り組む姿勢＝50% 実力＝50%<br>・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。<br>・指示した課題に取り組んでいない場合は0点になります。アニメの仕事は「指示に従う」が原則だからです。 |          |    |             |         |      |       |

| 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 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>起動、基本操作、絵を描く           | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 2              | 4月22日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>クリーンナップ                | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 3              | 5月13日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>キャラクター設定画を描く1 トレス、模写   | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 4              | 5月20日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>キャラクター設定画を描く2 トレス、模写   | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 5              | 5月27日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>キャラクター設定画を描く3 トレス、模写   | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 6              | 6月3日  | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>プロップデザイン画を描く1 トレス、模写   | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 7              | 6月17日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>プロップデザイン画を描く2 トレス、模写   | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 8              | 6月24日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景画を描く1 トレス            | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 9              | 7月1日  | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景画を描く2 模写ベクターレイヤーを利用す | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 10             | 7月8日  | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景画を描く3 模写ベクターレイヤーを利用す | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 11             | 7月15日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景画を描く2 模写             | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 12             | 7月22日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>キャラクターを描く1 3Dモデルの利用    | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 13             | 8月26日 | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景+キャラクターを描く1 3Dモデルの利  | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 14             | 9月2日  | 講義と実習 | CSP※描く絵はカラーではなくグレーです<br>背景+キャラクターを描く2 3Dモデルの利  | CLIPSTUDIO PAINTで絵を描く |  |
| 15             | 9月9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□                               |                       |  |
| 【使用教科書・教材・参考書】 |       |       |                                                |                       |  |

|             |                                                                                                                                                  |          |    |             |         |      |    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|----|
| 授業名(時間割表記)  | プログラミング I B                                                                                                                                      | 必修<br>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A                                                                                                                                | 授業形態     | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴       | フリープログラマー(27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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>甲子園ゲーム制作に必要な基礎プログラミングの修了<br>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<br>基礎プログラミングの進捗度と活動回数<br>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 | 実習   | “ゲームを作る”ってどういうこと？<br>～はじめの一步を踏み出す君へ～  | オープンゼミ(ゲームゼミオープンキャンパス) |
| 2              | 4月23日 | 実習   | “面白さ”は誰のもの？<br>～プレイヤーの目線を想像する～        | 〃                      |
| 3              | 5月7日  | 実習   | “もっとやってみたい”は才能かも<br>～好奇心を伸ばす力～        | 〃                      |
| 4              | 5月14日 | 実習   | 授業は“材料”、作品は“選択”<br>～自分で形にすること～        | 〃                      |
| 5              | 5月21日 | 実習   | “つくる人”になる覚悟<br>～プレイヤーから一歩抜け出す～        | 〃                      |
| 6              | 6月11日 | 実習   | “やってみる”と“やりきる”のあいだ<br>～作品を完成させるとは～    | 〃                      |
| 7              | 6月18日 | 実習   | ひとりじゃ見えないこと<br>～他者との関わりがもたらすもの～       | 〃                      |
| 8              | 6月25日 | 実習   | “好きにやる”って難しい<br>～自由と責任のバランス～          | 〃                      |
| 9              | 7月2日  | 実習   | やってみて“違った”も学びだ<br>～迷いながら進め～           | 〃                      |
| 10             | 7月9日  | 実習   | 評価は“届くかどうか”で決まる<br>～自己満足を超えていく～       | 〃                      |
| 11             | 7月16日 | 実習   | “もっとやってみたい”がカタチになってきたら<br>～動き出した人たちへ～ | 〃                      |
| 12             | 8月27日 | 実習   | “挑戦する場所”は用意されている<br>～君が望むならいつでも～      | 〃                      |
| 13             | 9月3日  | 実習   | その一步を、誰かが見てる<br>～自分で選んだ道を誇ろう～         | 〃                      |
| 14             | 9月10日 | 実習   | “やる人”であり続ける<br>～これからも、つくり続ける君へ～       | 〃                      |
| 15             | 9月17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□                      |                        |
| 【使用教科書・教材・参考書】 |       |      |                                       |                        |

|             |                                                                                                                                                          |          |    |             |             |      |      |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|-------------|------|------|
| 授業名(時間割表記)  | 作画基礎 I A                                                                                                                                                 | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3           | 担当教員 | 佐藤浩一 |
|             |                                                                                                                                                          | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>( 2 ) |      |      |
| 学科・コース      | eエンターテインメント科昼ー1年B_                                                                                                                                       |          |    |             |             |      |      |
| 教員の略歴       | アニメーター歴18年                                                                                                                                               |          |    |             |             |      |      |
| 授業の学習<br>内容 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション制作工程における作画、その中でも特に動画と呼ばれる作業を中心に、アニメ作画の基礎を学習する。</li> <li>・アナログ作画での実習作業を主とする。</li> </ul>                    |          |    |             |             |      |      |
| 到達目標        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーター業務の基礎的な知識、技術の習得。</li> <li>・実習作業を繰り返す中で、絵を描くことに対する抵抗感や不安感をなくし、より高度な技術習得や、就職に向けての作品作りを行うための下地を作る。</li> </ul> |          |    |             |             |      |      |
| 評価方法及び基準    | 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                                                                      | 04／21 | 講義    | ・オリエンテーション<br>アニメーターの仕事、作画とはどのようなものか。 | アニメの“絵”について考える。  |
| 2                                                                      | 05／12 | 講義と実習 | ・絵を動かしてみる<br>ボールのバウンド、振り子。            | 未提出課題の完成と提出。     |
| 3                                                                      | 05／19 | 講義と実習 | ・クリンナップ1<br>動画の“線”とは。                 | 未提出課題の完成と提出。     |
| 4                                                                      | 05／26 | 講義と実習 | ・クリンナップ2                              | 未提出課題の完成と提出。     |
| 5                                                                      | 06／02 | 講義と実習 | ・タイムシート<br>アニメーションにおける“時間”を考える。       | 未提出課題の完成と提出。     |
| 6                                                                      | 06／09 | 講義と実習 | ・ロパク1<br>キャラクターを喋らせてみる。               | 未提出課題の完成と提出。     |
| 7                                                                      | 06／23 | 講義と実習 | ・ロパク2                                 | 未提出課題の完成と提出。     |
| 8                                                                      | 06／30 | 講義と実習 | ・目パチ1<br>キャラクターに瞬きさせてみる。              | 未提出課題の完成と提出。     |
| 9                                                                      | 07／07 | 講義と実習 | ・目パチ2                                 | 未提出課題の完成と提出。     |
| 10                                                                     | 07／14 | 講義と実習 | ・基礎画力向上の為の練習方法<br>夏休みに向けて、絵の練習方法を知ろう。 | 未提出課題の完成と提出。     |
| 11                                                                     | 08／25 | 講義と実習 | ・タツ割り1<br>正確な中割りを作る。                  | 未提出課題の完成と提出。     |
| 12                                                                     | 09／01 | 講義と実習 | ・タツ割り2                                | 未提出課題の完成と提出。     |
| 13                                                                     | 09／08 | 講義と実習 | ・タツ割り3                                | 未提出課題の完成と提出。     |
| 14                                                                     | 09／23 | 講義    | ・課題の講評とまとめ<br>前期振り返り。後期に向けて。          | 未提出課題の完成と提出。     |
| 15                                                                     | 09／30 | 試験    | 評価週                                   |                  |
| 準備学習 時間外学習                                                             |       |       |                                       |                  |
| 【使用教科書・教材・参考書】<br>作画用具一式(ストップウォッチ等も含め、すべて持ってきてください)。初週の授業では用具の解説も行います。 |       |       |                                       |                  |

|                |                                                                                                                                                              |          |    |             |         |      |    |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|----|
| 授業名(時間割<br>表記) | 作品制作IA                                                                                                                                                       | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 1       | 担当教員 | 長牛 |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー1年B                                                                                                                                            | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴          | 業界経験40年アニメーションプロデューサー、撮影監督、演出を担当                                                                                                                             |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | 講義の目的：<br>各職種専門の技術的講義では教え切らない、アニメ制作の全体の流れ、職種の繋がりを俯瞰的に理解し、将来の自分の目指すべき職種を客観的に理解できるようになる。<br>講義内容：<br>各専門の講義では教わらない、業界の歴史、仕組、職種、用語などの講義と合わせ各講義で学んだことを総合的に実習していく |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | 各生徒が、自分自身の向き不向きや能力の違いを認識し、将来の目指すべき道の指標を持つ                                                                                                                    |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | 実習課題の完成度A～F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              | 4/17 | 講義と実習 | オリエンテーション・アニメの歴史     |                      |
| 2              | 4/24 | 講義と実習 | アニメ業界の仕組・各職種の解説      |                      |
| 3              | 5/8  | 講義と実習 | 画コンテについて・1カットアニメの説明  |                      |
| 4              | 5/15 | 講義と実習 | 1カットアニメのコンテ作成        | 作成物提出                |
| 5              | 5/22 | 講義と実習 | レイアウトについて・レイアウト作成    |                      |
| 6              | 5/29 | 講義と実習 | レイアウト作成              | 作成物提出                |
| 7              | 6/5  | 講義と実習 | 原画について・原画作成          |                      |
| 8              | 6/19 | 講義と実習 | 原画作成                 | 作成物提出                |
| 9              | 6/26 | 講義と実習 | 動画について・動画作成          |                      |
| 10             | 7/3  | 講義と実習 | 仕上、背景について・動画作成       | 作成物提出                |
| 11             | 7/10 | 講義と実習 | 動画、仕上、背景の作成          |                      |
| 12             | 7/17 | 講義と実習 | 仕上、背景の作成             | ここまでで未完成の者は夏休み中に仕上げる |
| 13             | 8/28 | 講義と実習 | 撮影について・撮影の実習         |                      |
| 14             | 9/4  | 講義と実習 | 撮影の実習                |                      |
| 15             | 9/11 | 試験    | 完成した1カットアニメの各生徒のプレゼン | 最終提出                 |
| 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】 |      |       |                      |                      |

|             |                                                                                                                                   |          |    |             |         |      |      |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|------|
| 科目名         | 撮影編集Ⅰ                                                                                                                             | 必修<br>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 1年B                                                                                                                  | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | アニメ撮影経歴約8年                                                                                                                        |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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。<br>「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。<br>aftereffecteの基礎とアニメ撮家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     | ■出席率:50%<br>■授業中の作業: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              | 4/21 | 講義と実習 | アニメ撮影がどんな仕事かの説明など       |                  |
| 2              | 4/28 | 講義と実習 | aftereffectsの使い方1       | 教科書の予習・復習        |
| 3              | 5/12 | 講義と実習 | aftereffectsの使い方2       | 教科書の予習・復習        |
| 4              | 5/19 | 講義と実習 | aftereffectsの使い方3       | 教科書の予習・復習        |
| 5              | 6/2  | 講義と実習 | アニメ撮影に必要な基礎知識1          | 教科書の予習・復習        |
| 6              | 6/16 | 講義と実習 | アニメ撮影に必要な基礎知識2          | 教科書の予習・復習        |
| 7              | 6/23 | 講義と実習 | アニメ撮影の基本的な組み方1          | 提示課題制作           |
| 8              | 6/30 | 講義と実習 | アニメ撮影の基本的な組み方2          | 提示課題制作           |
| 9              | 7/7  | 講義と実習 | カメラワークのつけ方(PAN,TU,TBなど) | 提示課題制作           |
| 10             | 7/14 | 講義と実習 | カメラワークのつけ方(Followなど)    | 提示課題制作           |
| 11             | 7/21 | 講義と実習 | アニメ撮影での基礎的なエフェクト1       | 提示課題制作           |
| 12             | 9/1  | 講義と実習 | アニメ撮影での基礎的なエフェクト2       | 提示課題制作           |
| 13             | 9/8  | 講義と実習 | aftereffectの応用1         | 提示課題制作           |
| 14             | 9/15 | 講義と実習 | aftereffectの応用2         | 提示課題制作           |
| 15             | 9/22 | 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)  | 色彩設計 I                                                                                                      | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 1       | 担当教員 | 小川紗都<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |           |
| 教員の略歴       | 仕上げ・色指定・検査                                                                                                  |          |    |             |         |      |           |
| 授業の学習<br>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。<br>②作画・背景・撮影との関係性。<br>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%<br>・実習での評価点30%<br>・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月21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              | 5月12日 | 講義と実習 | Trace manの基礎知識を学ぶ。                    |                  |
| 3              | 5月19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。       |                  |
| 4              | 5月26日 | 講義と実習 | Paint manの基礎知識を学ぶ。                    |                  |
| 5              | 6月2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)    | 指定した枚数の絵を描く      |
| 6              | 6月9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)    |                  |
| 7              | 6月23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              | 6月30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              | 7月7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             | 7月14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             | 8月25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             | 9月1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             | 9月8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) |                  |
| 14             | 9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。(5) | 指定した枚数の絵を描く      |
| 15             | 9月29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     |       |       | 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<br>表記) | ポートフォリオ制作ⅠA                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2       | 担当教員 | 内川 |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー2年A                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴          | ゲーム開発における3Dモデラーを経て、2Dグラフィックデザイン・素材制作のADを担当。現在は新卒育成にも携わる。<br>コンシューマーゲーム(デベロッパー)2D3Dグラフィッカー10年、ソーシャルゲーム(パブリッシャー)イラスト3年、制作会社8年                                                                                                                                                                        |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | ・ゲーム会社および2Dイラストスキルや知識を活かせる部署の作品選考として有効となる作品集をまとめ上げる事を目的とし、就職活動に備える。<br>①ポートフォリオにおけるコンセプトの理解から紙面デザインの作成方法や編集の段取り、(何度も繰り返し更新していくのが前提なので)スケジュール感を身に着ける<br>②編集に必要なPhotoshop(必要ならIllustrator)の基本操作の取得<br>③作品集に利用するアイコンやUI素材の作成方法、知識を実践で学ぶ<br>④グループでのアクティブラーニングを通して、より良い方向に更新をしていく(PDCA)フレーズに入れるように誘導する。 |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | ・就職活動の流れを把握し、ポートフォリオの準備を行う<br>PF完成を目指し、次年度に就活にスムーズに入れるような段階に仕上げる。                                                                                                                                                                                                                                  |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | ・出席率、授業に取り組む姿勢<br>・ポートフォリオの完成度                                                                                                                                                                                                                                                                     |          |    |             |         |      |    |

| 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     | ポートフォリオについて、授業説明(キャリアデザイン含)<br>先輩PFの観察                                        |                                                                     |
| 2                                                                           | 4月23日 | 講義と実習  | PFの構成と基本的な制作プロセス・スケジュールの把握<br>演習①作品を選ばず、一番シンプルなフォーマットに当てはめ大<br>枠のPF制作の流れを理解する | 各自プロフィールページに必要な文章・画像を収集しておく                                         |
| 3                                                                           | 5月7日  | 講義と実習  | 課題①-1プロフィールページの準備(文章項目の書き出し)<br>課題①-2プロフィールページの制作(画像と文字の配置)                   | 終わらなかった場合プロフィールページを完成させておく                                          |
| 4                                                                           | 5月14日 | 講義と実習  | 各自PFの全体の構成を考え、ページフォーマットの作成<br>過去制作物の見直し方(そのまま載せる前に)                           | 自分のデッサン・クロッキー等のアナログ作品をスキャン<br>し、データ化しておくようにする。                      |
| 5                                                                           | 5月21日 | 講義と実習  | 各自PFの全体の構成を考え、ページフォーマットの作成<br>および作品の配置                                        | 学校課題や自主制作作品をファイリングし、自分の作品の<br>量、質、種類を認識する。<br>ファイリング用に過去作品のブラッシュアップ |
| 6                                                                           | 5月28日 | 講義と実習  | ポートフォリオのページ裁断について<br>ポートフォリオ【進捗確認】                                            | 裁断の為の調整が出来るものを作成し、授業時間内に裁<br>断できる様にしてくる                             |
| 7                                                                           | 6月4日  | 講評会    | 【ポートフォリオ講評会 第一回】<br>過去制作物によるPF(1回目)の講評会と振り返り                                  | ポートフォリオのPDFを提出出来る様に仕上げてくる。                                          |
| 8                                                                           | 6月18日 | 講義と実習  | ポートフォリオ用課題②-1「ロゴデザイン」説明                                                       | ロゴ資料探し                                                              |
| 9                                                                           | 6月25日 | 講義と実習  | 課題②-2「ロゴデザイン1」<br>シェイプの操作説明                                                   |                                                                     |
| 10                                                                          | 7月2日  | 講義と実習  | 課題②-2「ロゴデザイン1」<br>配色の説明                                                       |                                                                     |
| 11                                                                          | 7月9日  | 講評会    | 課題②-3「ロゴデザイン1」講評【課題提出】・振り返り                                                   | 課題を提出出来る様に仕上げてくる。                                                   |
| 12                                                                          | 7月16日 | 講評会と講義 | ポートフォリオ2回目説明(キャリアデザイン含)<br>課題③「ロゴデザイン2」【夏休み課題説明】                              | 夏休み明けに課題を提出出来る様に仕上げてくる。<br>(継続)ポートフォリオ用作品の自主制作                      |
| 13                                                                          | 8月27日 | 講評会    | 課題③「ロゴデザイン2」【夏休み課題提出】振り返り<br>ポートフォリオ【進捗確認】                                    | 講評会に参加出来る様にポートフォリオを仕上げてくる。<br>(継続)ポートフォリオ用作品の自主制作                   |
| 14                                                                          | 9月3日  | 講評会    | 【ポートフォリオ講評会 第二回】<br>振り返り、後期への目標設定                                             | ポートフォリオのPDFを提出出来る様に仕上げてくる。                                          |
| 15                                                                          | 9月10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□                                                              |                                                                     |
| 【使用教科書・教材・参考書】                                                              |       |        |                                                                               |                                                                     |
| 見てわかる迷わず決まる配色アイデア、デザインのドリル、Photoshopプロフェッショナルズ、アニメ・ゲームのロゴデザイン等、各種資料書・まとめを配布 |       |        |                                                                               |                                                                     |

|                |                                                                                                                                                                                                                      |          |    |             |         |      |     |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|-----|
| 授業名(時間割<br>表記) | クリエイティブワークⅡA                                                                                                                                                                                                         | 必修<br>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ー2年B                                                                                                                                                                                                    | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |     |
| 教員の略歴          | 写真家 美術大学講師3年 専門学校講師30年                                                                                                                                                                                               |          |    |             |         |      |     |
| 授業の学習<br>内容    | 目で見ている対象がカメラ・レンズを通すとどのように写されるのかを実際にデジタル一眼レフカメラ・レンズを使って様々な対象(被写体)を撮影することで理解する。カメラ・レンズに関わる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。撮影したものは自分の資料としてまとめていく。カメラは視覚による記録・メモができる便利な道具であり、写真は実用面で有用な情報であるし、写真は表現でもあることを認識してほしい。 |          |    |             |         |      |     |
| 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を生かした構図で撮影できる。カメラと写真の用語を理解し使うことができる。撮影したものの中から自分で選びプリントしまとめることができる。                                                                                   |          |    |             |         |      |     |
| 評価方法と基準        | 撮影後、カメラの画面で確認する。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1冊にまとめたものを提出物とする(90%)。筆記試験(10%)。※理想的な達成レベルは撮影の全内容が1冊にまとまっており、筆記試験もできている。標準的な達成レベルは全内容はあがるがばらつきがあり、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月16日 | 講義・実習 | 自己紹介/カメラの仕組み・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月23日 | 実習    | 絞りとシャッターを理解し撮影ができる            |                    |
| 3                                                                                | 5月7日  | 実習    | 風景をレンズ効果を生かして撮影できる【行船公園】      | 風景写真をプリントする        |
| 4                                                                                | 5月14日 | 実習    | レンズの種類による写り方の違いを撮影できる         |                    |
| 5                                                                                | 5月21日 | 講義    | 次回撮影場所と順路を決めることができる           |                    |
| 6                                                                                | 5月28日 | 実習    | 【東京・上野・浅草・葛西臨海公園】のいずれかで撮影     | 街・風景写真をプリントする      |
| 7                                                                                | 6月4日  | 実習    | 連写・動体撮影のカメラ操作ができる             | 連写・動体写真をプリントする     |
| 8                                                                                | 6月18日 | 講義・実習 | 風景写真の構図を分析できる/プリント提出          |                    |
| 9                                                                                | 6月25日 | 実習    | 学校の建物(外観・室内)をレンズと構図を考え撮影できる   | 学校の建物の写真をプリントする    |
| 10                                                                               | 7月2日  | 実習    | ライティング(照明)による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   |
| 11                                                                               | 7月9日  | 実習    | プロフィール・証明写真を撮影できる             | プロフィール・証明写真をプリントする |
| 12                                                                               | 7月16日 | 試験・実習 | 試験(カメラ・写真用語)/小サイズの平面を撮影できる=複写 | 夏期課題/提出物のまとめ       |
| 13                                                                               | 8月27日 | 実習    | プリント提出とプレゼン(1冊)ができる           |                    |
| 14                                                                               | 9月3日  | 実習    | 平面作品(デッサン)を撮影できる(第7校舎)        | すべての課題を提出する        |
| 15                                                                               | 9月10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□              |                    |
| 【使用教科書・教材・参考書】<br>毎回授業内容プリント配布。学校共用のデジタル一眼レフカメラ・交換レンズ・三脚・ライト使用。SDカードは各自3回目までに用意。 |       |       |                               |                    |



|             |                                                                            |          |    |             |         |      |      |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|------|
| 授業名(時間割表記)  | プロジェクトワークⅠ                                                                 | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2       | 担当教員 | 宮西哲也 |
| 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<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | 制作歴5年 アニメ 演出歴12年 講師1年目                                                     |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>内容 | 商業アニメーションの制作とは、各スタッフ間の連携が何よりも重視されます。実際の制作体験を通じて、お互いの役職への理解を深めていきます。        |          |    |             |         |      |      |
| 到達目標        | 企業課題に取り組む上で、まず「企業が求めている条件」を満たす。その中で自身の役職・作業内容に意欲を持つことで、「自身が関わったことの意義」を見出す。 |          |    |             |         |      |      |
| 評価方法と基準     | ○授業態度(20%)、○自身で設定したスケジュールに即した作業が出来ていたか(30%)、○企業課題の完成度(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15日 | 講義    | 自己紹介・オリエンテーション                             | 自身の適正・役割を考える     |
| 2                                                        | 4月22日 | 講義・実習 | 各役職の作業役割確認                                 | 自身の役職候補を提出       |
| 3                                                        | 5月13日 | 講義・実習 | 講師→学生へ打ち合わせ、<br>スタッフの役職決め①                 | 役職に合わせた準備・作業     |
| 4                                                        | 5月20日 | 講義・実習 | スタッフの役職決め②(ここでFIX)                         | 〃                |
| 5                                                        | 5月27日 | 講義・実習 | 全体作業スケジュールを作成&実作業開始                        | 〃                |
| 6                                                        | 6月3日  | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A①                            | 〃(次の講義までにコンテ初稿)  |
| 7                                                        | 6月17日 | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A②<br>コンテ内容に関する指導①            | 〃                |
| 8                                                        | 6月24日 | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A③<br>コンテ内容に関する指導②            | 〃(ここでコンテ最終調整)    |
| 9                                                        | 7月1日  | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A④<br>監督から各スタッフへの全体打ち合わせ①     | 〃                |
| 10                                                       | 7月8日  | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A⑤<br>監督から各スタッフへの全体打ち合わせ②     | 〃                |
| 11                                                       | 7月15日 | 講義・実習 | 状況確認&必要に応じてQ&A⑥                            | 〃                |
| 12                                                       | 7月22日 | 講義・実習 | 次の講義までの作業課題を設定 Q&A⑦                        | 〃                |
| 13                                                       | 8月26日 | 講義・実習 | 作業課題の確認 Q&A⑧                               | 〃                |
| 14                                                       | 9月2日  | 講義・実習 | Q&A⑨、後期作業スケジュール確認、後<br>期講義開始までの課題設定・前期振り返り | 後期に向けたそれぞれの課題    |
| 15                                                       | 9月9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】                                           |       |       |                                            |                  |
| 作画はアナログ予定なので、デジタルコンテ作業などあれば、CLIPSTUDIOを利用するためIpadなど(私物可) |       |       |                                            |                  |

|             |                                                                                                                                                     |          |    |             |         |      |       |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|-------|
| 科目名         | 3Dレイアウト I                                                                                                                                           | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2年      | 担当教員 | 小高みちる |
| 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<br>(単位) | 60<br>2 |      |       |
| 教員の略歴       | マンガ家 アニメデザイナー 講師歴36年                                                                                                                                |          |    |             |         |      |       |
| 授業の学習<br>内容 | LightWaveで小物や建物のモデリングを学びます。<br>CLIPSTUDIO PAINTで3D素材を使って背景や小物を描く方法を学びます。                                                                            |          |    |             |         |      |       |
| 到達目標        | LightWaveで簡単な3Dオブジェクトを作れるようになる。<br>CLIPSTUDIO PAINTで3Dオブジェクトを操作し、作画の補助として利用できるようになる。                                                                |          |    |             |         |      |       |
| 評価方法と基準     | 出席＝20% 授業に取り組む姿勢＝40% 課題＝20% 実力＝20%<br>・出席しただけで、授業に参加していない場合は出席したことになりません。<br>・この授業では、3Dデータを作成する技術が高いかどうかではなく、作成した3Dデータをマンガ作品制作に生かせるようになるかどうかを重要視します |          |    |             |         |      |       |

| 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19日 | 講義と実習 | LW コップ ワイングラス、テーブルを作るー               | CSPの3D素材を使って作画練習  |
| 2              | 4月26日 | 講義と実習 | LW アーチ形の窓を作る<br>→CSPに読み込んでみる         | CSPの3D素材を使って作画練習  |
| 3              | 5月10日 | 講義と実習 | LW アーチ形の窓を作る<br>城の一部を作る1 バルコニーなど     | CSPの3D素材を使って作画練習  |
| 4              | 5月17日 | 講義と実習 | LW アーチ形の窓を作る<br>城の一部を作る2 回廊など        | CSPの3D素材を使って作画練習  |
| 5              | 5月24日 | 講義と実習 | LW アーチ形の窓を作る<br>城の一部を作る3 ガゼボなど       | CSPの3D素材を使って作画練習  |
| 6              | 5月31日 | 講義と実習 | LW アーチ形の窓を作る<br>城の一部を作る4 テーブル、椅子など   | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 7              | 6月7日  | 講義と実習 | 城 総まとめ<br>3D素材をCSPに読み込む→線画の作成        | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 8              | 6月21日 | 講義と実習 | LW 学校を作る1 机                          | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 9              | 6月28日 | 講義と実習 | LW 学校を作る2 椅子                         | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 10             | 7月5日  | 講義と実習 | LW 学校を作る3 柱、壁、窓枠                     | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 11             | 7月12日 | 講義と実習 | LW 学校を作る4 黒板、教壇、教卓、ロッカー              | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 12             | 7月19日 | 講義と実習 | LW 学校を作る5 照明、エアコン、本棚                 | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 13             | 8月30日 | 講義と実習 | LW 学校を作る 総まとめ<br>3D素材をCSPに読み込む→線画の作成 | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 14             | 9月6日  | 講義と実習 | 未完成の課題を完成させる                         | LWで素材を作成→CSPで作画練習 |
| 15             | 9月13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□                     |                   |
| 【使用教科書・教材・参考書】 |       |       |                                      |                   |

|             |                                                                                                                                            |          |    |             |             |      |      |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|-------------|------|------|
| 科目名         | ポートフォリオ制作ⅠA                                                                                                                                | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2年          | 担当教員 | 安東恒太 |
| 学科・コース      | eエンターテインメント科Ⅱ-2年B                                                                                                                          | 授業形態     | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60時間<br>2単位 |      |      |
| 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<br>内容 | 目指している企業に入社するためのポートフォリオの作成                                                                                                                 |          |    |             |             |      |      |
| 到達目標        | アニメ企業への入社                                                                                                                                  |          |    |             |             |      |      |
| 評価方法と基準     | 出席率30%   ポートフォリオ70%<br><br>毎回出席をする。遅刻をしない。<br>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。<br>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15日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 2              | 4月22日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 3              | 5月13日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 4              | 5月20日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 5              | 5月27日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 6              | 6月3日  | 講師・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 7              | 6月17日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 8              | 6月24日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 9              | 7月1日  | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 10             | 7月8日  | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 11             | 7月15日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 12             | 7月22日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 13             | 8月25日 | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 14             | 9月2日  | 講義・実習 | ポートフォリオの作成と添削                     | ポートフォリオの作成       |
| 15             | 9月9日  | 試験    | 課題評価試験                            |                  |
| 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<br>表記) | ポートフォリオ制作ⅠA                                           | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2       | 担当教員 | 小川紗都<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |           |
| 教員の略歴          | 仕上げ・色指定・検査                                            |          |    |             |         |      |           |
| 授業の学習<br>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。<br>・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。<br>・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%<br>・実習での評価点30%<br>・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月18日 | 講義と実習 | ポートフォリオ・就職についての説明           |                  |
| 2              | 4月25日 | 講義と実習 | 明度・彩度・トーンについての理解            |                  |
| 3              | 5月9日  | 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月16日 | 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月30日 | 実習    | テーマに沿ってカラーチャート作成(1)         |                  |
| 6              | 6月6日  | 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月20日 | 実習    | 性格からの色作り(1)                 |                  |
| 8              | 6月27日 | 講義と実習 | 性格からの色作り(2)                 |                  |
| 9              | 7月4日  | 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月11日 | 実習    | 背景合わせの色作り(2)                |                  |
| 11             | 7月18日 | 実習    | ポートフォリオ作成(1)                |                  |
| 12             | 8月29日 | 実習    | ポートフォリオ作成(2)                |                  |
| 13             | 9月5日  | 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月12日 | 実習    | ポートフォリオ作成(4)                |                  |
| 15             | 9月19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     |       |       | 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<br>表記) | ポートフォリオ制作 I A                                                      | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2       | 担当教員 | 長牛 |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー2年B                                                  | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴          | 業界経験40年アニメーションプロデューサー、撮影監督、演出を担当                                   |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | 講義の自的：<br>ポートフォリオの制作を行う<br>講義内容：<br>個人指導を中心に添え、個性的で的確なポートフォリオを作成する |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | 各生徒が、自分自身の向き不向きや能力の違いを認識し、将来の自指すべき道の指標を持つ                          |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | 撮影ポートフォリオとしての完成度、充実度を100%で評価する。                                    |          |    |             |         |      |    |

| 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              | 4/17 | 講義と実習 | オリエンテーション・実習・個別指導 |                  |
| 2              | 4/24 | 実習    | 実習・個別指導           |                  |
| 3              | 5/8  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 4              | 5/15 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 5              | 5/22 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 6              | 5/29 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 7              | 6/5  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 8              | 6/19 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 9              | 6/26 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 10             | 7/3  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 11             | 7/10 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 12             | 7/17 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 13             | 8/28 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 14             | 9/4  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 15             | 9/11 | 試験    | 課題評価試験            | 最終提出             |
| 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         | 映像演出 I A                                                                                                                       | 必修<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | アニメーター27年目 講師7年目                                                                                                               |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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19日 | 講義    | 自己紹介と授業内容の説明等                   |                              |
| 2              | 4月26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10日 | 講義と実習 | コンテを使用して芝居を作る①（ラフ原画を作成しシートをつける） | 授業で使えるコンテ(シーン)を用意して頂けると助かります |
| 4              | 5月17日 | 講義と実習 | 前回作成した芝居(内容やタイミング等)を皆で確認する      |                              |
| 5              | 5月24日 | 講義と実習 | 人数次第でこの回も確認 質疑応答あり 予備日          |                              |
| 6              | 5月31日 | 講義と実習 | コンテを使用して芝居を作る②（ラフ原画を作成しシートをつける） | 授業で使えるコンテ(シーン)を用意して頂けると助かります |
| 7              | 6月7日  | 講義と実習 | 前回作成した芝居(内容やタイミング等)を皆で確認する      |                              |
| 8              | 6月21日 | 講義と実習 | 人数次第でこの回も確認 質疑応答あり 予備日          |                              |
| 9              | 6月28日 | 実習    | コンテを使用して芝居を作る③（ラフ原画を作成しシートをつける） | 授業で使えるコンテ(シーン)を用意して頂けると助かります |
| 10             | 7月5日  | 実習    | 前回作成した芝居(内容やタイミング等)を皆で確認する      |                              |
| 11             | 7月12日 | 実習    | 人数次第でこの回も確認 質疑応答あり 予備日          |                              |
| 12             | 7月19日 | 講義と実習 | コンテを使用して芝居を作る④（ラフ原画を作成しシートをつける） | 授業で使えるコンテ(シーン)を用意して頂けると助かります |
| 13             | 8月30日 | 実習    | 前回作成した芝居(内容やタイミング等)を皆で確認する      |                              |
| 14             | 9月6日  | 講義    | 人数次第でこの回も確認 質疑応答あり 予備日          |                              |
| 15             | 9月13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Ⅱ                                                                                                     | 必修<br>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ー2年B                                                                                         | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | アニメ撮影経歴約8年                                                                                                |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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ってもらいたい。<br>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。<br>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     | ■出席率:50%<br>■授業中の作業: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              | 4/19 | 講義と演習 | 1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作             |                  |
| 2              | 4/26 | 講義と演習 | アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作           | 提示課題制作           |
| 3              | 5/10 | 講義と演習 | アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作           | 提示課題制作           |
| 4              | 5/17 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 5              | 5/24 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 6              | 5/31 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 7              | 6/14 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 8              | 6/21 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 9              | 6/28 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 10             | 7/5  | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 11             | 7/12 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 12             | 7/19 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 13             | 8/30 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 14             | 9/6  | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 15             | 9/13 | 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<br>表記) | 色彩設計Ⅱ                                             | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 2       | 担当教員 | 小川紗都美 |
| 学科・コース         |                                                   | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |       |
| 教員の略歴          | 仕上げ・色指定・検査                                        |          |    |             |         |      |       |
| 授業の学習<br>内容    | ・1年次の復習。<br>・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を使用して作画と撮影との関連、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%<br>・実習での評価点30%<br>・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月21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              | 5月12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              | 5月19日 | 実習    | Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2) |                     |
| 4              | 5月26日 | 講義    | カメラワークと解像度について                   |                     |
| 5              | 6月2日  | 講義と実習 | Paint manの応用 合成アゴパク(1)           | 指定したキャラクターの絵をペイントする |
| 6              | 6月9日  | 実習    | Paint manの応用 合成アゴパク(2)           |                     |
| 7              | 6月23日 | 講義と実習 | Paint manの応用 クミ切り(1)             |                     |
| 8              | 6月30日 | 実習    | Paint manの応用 クミ切り(1)             |                     |
| 9              | 7月7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             | 7月14日 | 実習    | Paint manの応用 クミ上セル作成(1)          |                     |
| 11             | 8月25日 | 実習    | RETAS STUDIOを使用して応用操作(1)         |                     |
| 12             | 9月1日  | 実習    | RETAS STUDIOを使用して応用操作(2)         |                     |
| 13             | 9月8日  | 実習    | RETAS STUDIOを使用して応用操作(3)         |                     |
| 14             | 9月22日 | 実習    | RETAS STUDIOを使用して応用操作(4)         | 指定したキャラクターの絵をペイントする |
| 15             | 9月29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     |       |       | 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】 |       |       |                                  |                     |

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)  | 動画制作Ⅰ                                                                                                       | 必修<br>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ー2年B                                                                                           | 授業形態     | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | 作画講師歴10年目                                                                                                   |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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。<br>・主に紙を使用しての作画実習をメインとし、<br>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(50%)<br>・課題の完成度(30%)<br>・授業態度(20%)<br><br>※6月に行われるアニメータースキル検定5級合格者は成績B判定以上確定とします。(前期のみ)           |          |    |             |         |      |      |

| 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    | オリエンテーション        | 原画トレス練習          |
| 2              | 4月26日 | 実習    | 実力テスト            | 原画トレス練習          |
| 3              | 5月10日 | 講義と実習 | 原画トレス1           | 原画トレス練習          |
| 4              | 5月17日 | 講義と実習 | 原画トレス2           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 5              | 5月24日 | 講義と実習 | タイムシート、素材構成について1 | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 6              | 5月31日 | 講義と実習 | タイムシート、素材構成について2 | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 7              | 6月7日  | 講義と実習 | タップ割り1           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 8              | 6月21日 | 講義と実習 | タップ割り2           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 9              | 6月28日 | 講義と実習 | タップ割り3           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 10             | 7月5日  | 講義と実習 | タップ割り4           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 11             | 7月12日 | 講義と実習 | タップ割り5           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 12             | 7月19日 | 講義と実習 | タップ割り6           | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 13             | 8月30日 | 実習    | 実力テスト            | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 14             | 9月6日  | 講義と実習 | 添削、解説            | 原画トレス練習、未提出課題の完成 |
| 15             | 9月13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<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60時間<br>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<br>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 | 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                                                   | 4月25日 | 講義、実技 | ロマンタ作画            |                                       |
| 3                                                   | 5月9日  | 講義、実技 | 西欧のお城を描く          |                                       |
| 4                                                   | 5月16日 | 講義、実技 | シド・ミード 考察、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        |
| 5                                                   | 5月23日 | 講義、実技 | 夜の未来都市を描く         |                                       |
| 6                                                   | 5月30日 | 講義、実技 | 夕陽の広大な世界を描く       |                                       |
| 7                                                   | 6月6日  | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    | ここに書かれているイラストレーターに関して はしっかり 調べておきましょう |
| 8                                                   | 6月13日 | 講義、実技 | 時間差分BGを作る         |                                       |
| 9                                                   | 6月20日 | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    |                                       |
| 10                                                  | 6月27日 | 講義、実技 | ジブリ 作品模写          | 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        |
| 11                                                  | 7月7日  | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    |                                       |
| 12                                                  | 7月14日 | 講義、実技 | 新海作品模写            |                                       |
| 13                                                  | 9月4日  | 講義、実技 | 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        |
| 14                                                  | 9月11日 | 講義、実技 | ジブリ 作品模写          |                                       |
| 15                                                  | 9月18日 | 試験    | 作品評価試験            |                                       |
| 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 |       |       |                   |                                       |
| 東京コミュニケーションアート 専門学校                                 |       |       |                   |                                       |

|             |                                                                                                                                         |          |    |             |           |      |      |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|-----------|------|------|
| 科目名         | 背景デザインⅡB                                                                                                                                | 必修<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60時間<br>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<br>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                                   | 4月23日 | 講義・ 実習 | 筆の作り方              |                                |
| 3                                   | 4月30日 | 講義・ 実習 | 設定の描き方             |                                |
| 4                                   | 5月7日  | 講義・ 実習 | 作品チェック             | 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14日 | 講義・ 実習 | アニメーション作品の模写       | 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 |
| 6                                   | 5月21日 | 講義・ 実習 | 評価週                | 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 |
| 7                                   | 5月28日 | 講義・ 実習 | アニメーション作品の模写       | 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 |
| 8                                   | 6月4日  | 講義・ 実習 | 作品チェック             | 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 |
| 9                                   | 6月11日 | 講義・ 実習 | アニメーション作品の模写       | 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 |
| 10                                  | 6月18日 | 講義・ 実習 | 評価週                | 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 |
| 11                                  | 6月25日 | 講義・ 実習 | アニメーション作品の模写       | 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 |
| 12                                  | 7月17日 | 講義・ 実習 | 作品チェック             | 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 |
| 13                                  | 9月4日  | 講義・ 実習 | アニメーション作品の模写       | 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 |
| 14                                  | 9月11日 | 講義・ 実習 | 評価週                |                                |
| 15                                  | 9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<br>表記) | 2DCG制作ⅢA                                                                                                                                                                    | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3       | 担当教員 | 内川 |
|                |                                                                                                                                                                             | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー3年A                                                                                                                                                           |          |    |             |         |      |    |
| 教員の略歴          | ゲーム開発における3Dモデラーを経て、2Dグラフィックデザイン・素材制作のADを担当。現在は新卒育成にも携わる。ゲームデベロッパー会社で2D3Dグラフィッカー10年、ソーシャルゲーム会社イラストレーター3年、イラスト制作会社8年                                                          |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | 商業ゲームイラストのクオリティやテイストを意識し、実際の案件と近いフローでの実践演習を通して、イラストの制作および就職活動や展示会出展に備える。<br>①企業テイストの研究・把握(ポートフォリオにも活かす)<br>②案件での制作に近い作業工程やスケジュール管理での制作<br>③作品集にも利用するアイコンやUI素材の作成方法、知識を実践で学ぶ |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | ・世界観設定に基づいたキャラクターデザイン・アイコン・バナーの企画と一連の制作を行う<br>・ポートフォリオに載せるレベルのキャラクターデザイン制作                                                                                                  |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | ・出席率、授業毎に課題への取り組み方、制作に必要な技術の習得度<br>・作品の完成度                                                                                                                                  |          |    |             |         |      |    |

| 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 | 講義と演習 | オリエンテーション<br>【photoshopのシェイプ・レイヤー効果の理解】アイコン模写                                                      |                                       |
| 2                                                  | 4月23日 | 講義と実習 | 課題①-1メニューアイコン制作(複数あるテーマから1つ選択)<br>デザインラフ(モノクロ)                                                     | アイコンテイスト研究・資料探し<br>(ピンタレストに専用のフォルダ用意) |
| 3                                                  | 5月7日  | 講義と実習 | 課題①-2メニューアイコン制作<br>シェイプ作業(カラー)                                                                     |                                       |
| 4                                                  | 5月14日 | 講義と実習 | 課題①-3メニューアイコン制作<br>シェイプ清書・仕上げ作業(カラー)完成・提出                                                          | 課題を提出できる様に仕上げてくる。                     |
| 5                                                  | 5月21日 | 講義と実習 | 課題②-1過去のドローイングから立ち絵もしくは衣装替えを作成<br>(ラフ)(アイコンと同じテーマに揃える)<br>デフォルメキャラクターも同時に考え、制作<br>(名刺にする可能性があります ) | 衣装資料収集<br>(テーマに沿った参考資料収集)             |
| 6                                                  | 5月28日 | 実習    | 課題②-2(詳細ラフ)デフォルメキャラクター同時制作                                                                         |                                       |
| 7                                                  | 6月4日  | 実習    | 課題②-3(線画・下塗り)デフォルメキャラクター同時制作                                                                       |                                       |
| 8                                                  | 6月18日 | 実習    | 課題②-4(着彩本制作)デフォルメキャラクター同時制作                                                                        |                                       |
| 9                                                  | 6月25日 | 講義と実習 | 課題②-5立ち絵完成 デフォルメキャラクターと一緒に提出<br>次回課題説明                                                             | 課題を提出できる様に仕上げてくる。                     |
| 10                                                 | 7月2日  | 講義と実習 | 課題③-1スマホゲームのホーム画面を想定したUI制作<br>(過去制作物+課題①②を使用)<br>アイコン制作                                            | テーマに沿ったUI参考資料収集                       |
| 11                                                 | 7月9日  | 実習    | 課題③-2スマホゲームのホーム画面を想定したUI制作<br>(過去制作物+課題①②を使用)<br>アイコン制作                                            |                                       |
| 12                                                 | 7月16日 | 講義と実習 | 課題③-3スマホゲームのホーム画面を想定したUI制作<br>(過去制作物+課題①②を使用)<br>バナー制作                                             |                                       |
| 13                                                 | 8月27日 | 講義と実習 | 課題③-4スマホゲームのホーム画面を想定したUI制作<br>(過去制作物+課題①②を使用)<br>バナー制作                                             |                                       |
| 14                                                 | 9月3日  | 講評会   | 【作品講評会】課題②と③同時実施<br>振り返り、後期への目標設定                                                                  | 課題を提出できる様に仕上げてくる。                     |
| 15                                                 | 9月10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】                                     |       |       |                                                                                                    |                                       |
| TIPS、見てわかる迷わず決まる配色アイデア、Vtuberデザイン大全、等、各種資料書・まとめを配布 |       |       |                                                                                                    |                                       |

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |          |    |             |             |      |      |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|-------------|-------------|------|------|
| 授業名(時間割<br>表記) | プロジェクトワークⅡ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3           | 担当教員 | 佐藤浩一 |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 授業<br>形態 | 実技 | 総時間<br>(単位) | 60<br>( 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          | アニメーター歴18年                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |          |    |             |             |      |      |
| 授業の学習<br>内容    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・一部の三、四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。学んできた技術やこれまで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。</li> </ul> |          |    |             |             |      |      |
| 到達目標           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>                                                               |          |    |             |             |      |      |
| 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              | 04／21 | 講義    | ・オリエンテーション、企画<br>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              | 05／12 | 講義と実習 | ・作品の準備<br>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              | 05／19 | 講義    | ・チーム毎の目標を決める<br>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              | 05／26 | 講義と実習 | ・各種設定の作成<br>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。                 | 個人の為すべき目標を考える    |
| 5              | 06／02 | 講義と実習 | ・LO作業<br>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              | 06／09 | 講義と実習 | ・原画作業<br>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              | 06／23 | 講義と実習 | ・動画作業<br>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              | 06／30 | 講義と実習 | ・仕上げ作業<br>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              | 07／07 | 講義と実習 | ・美術作業<br>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             | 07／14 | 講義と実習 | ・撮影と編集<br>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             | 08／25 | 講義と実習 | ・音響<br>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             | 09／01 | 講義と実習 | ・リテイク<br>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             | 09／08 | 講義と実習 | ・作品のブラッシュアップ<br>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             | 09／23 | 講義    | ・講評とまとめ<br>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             | 09／30 | 試験    | 評価週                                                                 |                  |
| 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<br>表記) | 3DCG制作 I A(Maya)                                                                                                                                                                                                      | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3       | 担当教員 | 大坪 |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー3年B                                                                                                                                                                                                     | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴          | 3DCG・VFXジェネラリスト/TVコンテンツ・CF・PV制作                                                                                                                                                                                       |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | *「Autodesk Maya」を使用した3DCG制作の入門クラスです<br>*一年を通して Maya の基礎を学んでゆきます<br>*業界で広く使われている Maya に触れることで、映像制作の一般知識を広く学習します<br>*製品が提供するチュートリアルを活用して基礎からの学び方を習得<br>*作品事例を紹介し実践的な実業務に役立つ技能を身につけます<br>*講義毎にテーマを設けて、アピールできる作品を完成していきます |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | * 3DCG制作の作業ワークフローの習得<br>* 多くのコマンドやオプション活用して、効率的な操作技法を習得<br>* アプリの特性を理解し、手段、順序を明確化できるようになる<br>* 新しいソフトの自己対応力<br>* 制作の企画と作品への応用<br>* 出力したイメージファイルの使用活用方法の習得                                                             |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | 1)講義毎の達成度合 50%<br>2)課題提出と評価 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              | 4/18 | 講義と実習 | 3DCG制作の流れ         |                  |
| 2              | 4/25 | 講義と実習 | ポリゴンモデリング         | 課題提出             |
| 3              | 5/9  | 講義と実習 | UV・テクスチャ          | 課題提出             |
| 4              | 5/16 | 講義と実習 | カーブ・NURBSモデリング    | 課題提出             |
| 5              | 5/23 | 講義と実習 | ポリゴンモデリング         | 課題提出             |
| 6              | 5/30 | 講義と実習 | ポリゴンモデリング         | 課題提出             |
| 7              | 6/6  | 講義と実習 | デフォーム、アニメーション     | 課題提出             |
| 8              | 6/20 | 講義と実習 | デフォーム、アニメーション     | 課題提出             |
| 9              | 6/27 | 講義と実習 | デフォーム、アニメーション     | 課題提出             |
| 10             | 7/4  | 講義と実習 | レンダリング・コンポジット     | 課題提出             |
| 11             | 7/11 | 講義と実習 | レンダリング・コンポジット     | 課題提出             |
| 12             | 7/18 | 講義と実習 | 前期復習、評価・補習課題制作    | 課題提出             |
| 13             | 8/29 | 講義と実習 | 前期復習、評価・補習課題制作    | 課題提出             |
| 14             | 9/5  | 講義と実習 | 前期復習、評価・補習課題制作・提出 | 課題提出             |
| 15             | 9/12 | 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)  | デジタル動画Ⅰ                                                                                                                              | 必修<br>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<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | 作画講師歴10年目                                                                                                                            |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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。<br>・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、<br>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<br>・デジタル作画(動画)の技術習得<br>・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(50%)<br>・課題の完成度(30%)<br>・授業態度(20%)<br><br>※6月に行われるアニメータースキル検定5級合格者は成績B判定以上確定とします。(前期のみ)                                    |          |    |             |         |      |      |

| 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     | オリエンテーション | 紙作画での自主練習          |
| 2              | 4月26日 | 講義と 実習 | 原画トレス1    | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 3              | 5月10日 | 講義と 実習 | 原画トレス2    | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 4              | 5月17日 | 講義と 実習 | タップ割り1    | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 5              | 5月24日 | 講義と 実習 | タップ割り2    | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 6              | 5月31日 | 講義と 実習 | タップ割り3    | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 7              | 6月7日  | 実習     | テスト       | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 8              | 6月21日 | 講義と 実習 | 添削、解説     | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 9              | 6月28日 | 講義と 実習 | 歩き、走り動画   | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 10             | 7月5日  | 講義と 実習 | 歩き、走り動画2  | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 11             | 7月12日 | 講義と 実習 | 歩き、走り動画3  | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 12             | 7月19日 | 講義と 実習 | 歩き、走り動画4  | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 13             | 8月30日 | 実習     | 歩き、走り動画5  | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 14             | 9月6日  | 講義と 実習 | 歩き、走り動画6  | 紙作画での自主練習、未提出課題の完成 |
| 15             | 9月13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】 |       |        |           |                    |

|                |                                                       |          |    |             |         |      |       |
|----------------|-------------------------------------------------------|----------|----|-------------|---------|------|-------|
| 授業名(時間割<br>表記) | ポートフォリオ制作ⅡA                                           | 必修<br>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一3年B                                     | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |       |
| 教員の略歴          | 仕上げ・色指定・検査                                            |          |    |             |         |      |       |
| 授業の学習<br>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。<br>・ポートフォリオの作成 |          |    |             |         |      |       |
| 到達目標           | ・ポートフォリオの完成                                           |          |    |             |         |      |       |
| 評価方法と基準        | ・時間外学習の評価点30%<br>・実習での評価点30%<br>・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月18日 | 講義と実習 | ポートフォリオ・就職活動についての説明     | ポートフォリオ提出        |
| 2              | 4月25日 | 実習    | ポートフォリオ作成(1)            |                  |
| 3              | 5月9日  | 実習    | ポートフォリオ作成(2)            |                  |
| 4              | 5月16日 | 実習    | ポートフォリオ作成(3)            |                  |
| 5              | 5月30日 | 講義と実習 | ポートフォリオ・就職活動についての進捗チェック | ポートフォリオ提出        |
| 6              | 6月6日  | 実習    | ポートフォリオ作成(1)            |                  |
| 7              | 6月20日 | 実習    | ポートフォリオ作成(2)            |                  |
| 8              | 6月27日 | 実習    | ポートフォリオ作成(3)            |                  |
| 9              | 7月4日  | 講義と実習 | ポートフォリオ・就職活動についての進捗チェック | ポートフォリオ提出        |
| 10             | 7月11日 | 実習    | ポートフォリオ作成(1)            |                  |
| 11             | 7月18日 | 実習    | ポートフォリオ作成(2)            |                  |
| 12             | 8月29日 | 実習    | ポートフォリオ作成(3)            |                  |
| 13             | 9月5日  | 実習    | ポートフォリオ作成(4)            |                  |
| 14             | 9月12日 | 講義と実習 | ポートフォリオ・就職活動についての進捗チェック | ポートフォリオ提出        |
| 15             | 9月19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     |       |       | 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<br>表記) | ポートフォリオ制作ⅡA                                                        | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3       | 担当教員 | 長牛 |
| 学科・コース         | eエンターテインメント科昼ー3年B                                                  | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |    |
| 教員の略歴          | 業界経験40年アニメーションプロデューサー、撮影監督、演出を担当                                   |          |    |             |         |      |    |
| 授業の学習<br>内容    | 講義の自的：<br>ポートフォリオの制作を行う<br>講義内容：<br>個人指導を中心に添え、個性的で的確なポートフォリオを作成する |          |    |             |         |      |    |
| 到達目標           | 各生徒が、自分自身の向き不向きや能力の違いを認識し、将来の自指すべき道の指標を持つ                          |          |    |             |         |      |    |
| 評価方法と基準        | 撮影ポートフォリオとしての完成度、充実度を100%で評価する。                                    |          |    |             |         |      |    |

| 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              | 4/17 | 講義と実習 | オリエンテーション・実習・個別指導 |                  |
| 2              | 4/24 | 実習    | 実習・個別指導           |                  |
| 3              | 5/8  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 4              | 5/15 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 5              | 5/22 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 6              | 5/29 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 7              | 6/5  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 8              | 6/19 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 9              | 6/26 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 10             | 7/3  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 11             | 7/10 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 12             | 7/17 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 13             | 8/28 | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 14             | 9/4  | 実習    | 実習・個別指導           | 作成物提出            |
| 15             | 9/11 | 試験    | 課題評価試験            | 最終提出             |
| 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         | 映像演出ⅡA                                                                                                                      | 必修<br>選択 | 必修・選択必修・選択等 | 年次          | 3        | 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<br>形態 | 講義・演習・実習等   | 総時間<br>(単位) | 30<br>-2 |      |      |
| 教員の略歴       | アニメーター27年目 講師7年目                                                                                                            |          |             |             |          |      |      |
| 授業の学習<br>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す。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              |    | 講義    | 今年度、短い映像作品を作成するにあたって 質疑応答あり |                  |
| 2              |    | 講義と演習 | 20秒～2分位の映像作品の作成①            |                  |
| 3              |    | 講義と演習 | 20秒～3分位の映像作品の作成②            |                  |
| 4              |    | 講義と演習 | 20秒～4分位の映像作品の作成③            |                  |
| 5              |    | 講義と演習 | 20秒～5分位の映像作品の作成④            |                  |
| 6              |    | 講義と演習 | 20秒～6分位の映像作品の作成⑤            |                  |
| 7              |    | 講義と演習 | 20秒～7分位の映像作品の作成⑥            |                  |
| 8              |    | 講義と演習 | 20秒～8分位の映像作品の作成⑦            |                  |
| 9              |    | 講義と演習 | 20秒～9分位の映像作品の作成⑧            |                  |
| 10             |    | 講義と演習 | 20秒～10分位の映像作品の作成⑨           |                  |
| 11             |    | 講義と演習 | 20秒～11分位の映像作品の作成⑩           |                  |
| 12             |    | 講義と演習 | 20秒～12分位の映像作品の作成⑪           |                  |
| 13             |    | 講義と演習 | 20秒～13分位の映像作品の作成⑫           |                  |
| 14             |    | 講義と演習 | 20秒～14分位の映像作品の作成⑬           |                  |
| 15             |    | 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ⅢA                                                                                                    | 必修<br>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ー3年B                                                                                         | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |      |
| 教員の略歴       | アニメ撮影経歴約8年                                                                                                |          |    |             |         |      |      |
| 授業の学習<br>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ってもらいたい。<br>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。<br>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     | ■出席率:50%<br>■授業中の作業: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              | 4/19 | 講義と演習 | 1年間の授業の進め方、ポートフォリオ制作             |                  |
| 2              | 4/26 | 講義と演習 | アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作           | 提示課題制作           |
| 3              | 5/10 | 講義と演習 | アニメ撮影の表現力の向上、ポートフォリオ制作           | 提示課題制作           |
| 4              | 5/17 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 5              | 5/24 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 6              | 5/31 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 7              | 6/14 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 8              | 6/21 | 講義と演習 | Particularなどの技術、ポートフォリオ制作        | 提示課題制作           |
| 9              | 6/28 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 10             | 7/5  | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 11             | 7/12 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 12             | 7/19 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 13             | 8/30 | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 14             | 9/6  | 講義と演習 | aftereffectsでのエフェクトの応用、ポートフォリオ制作 | 提示課題制作           |
| 15             | 9/13 | 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<br>表記) | 色彩設計Ⅲ                                             | 必修<br>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<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60<br>2 |      |       |
| 教員の略歴          | 仕上げ・色指定・検査                                        |          |    |             |         |      |       |
| 授業の学習<br>内容    | ・2年次の復習。<br>・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を使用して作画と撮影との関連、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%<br>・実習での評価点30%<br>・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月21日 | 実習    | Paint manを使用して2年次の復習             | 指定したイラストの絵をペイントする   |
| 2              | 5月12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              | 5月19日 | 実習    | Trace manの応用(連番スキャン・ピンク・水色出力)(2) |                     |
| 4              | 5月26日 | 講義    | カメラワークと解像度について                   |                     |
| 5              | 6月2日  | 講義と実習 | Paint manの応用 合成アゴパク(1)           | 指定したイラストの絵をペイントする   |
| 6              | 6月9日  | 実習    | Paint manの応用 合成アゴパク(2)           |                     |
| 7              | 6月23日 | 講義と実習 | Paint manの応用 クミ切り(1)             |                     |
| 8              | 6月30日 | 実習    | Paint manの応用 クミ切り(1)             |                     |
| 9              | 7月7日  | 講義と実習 | Paint manの応用 クミ上セル作成(1)          | 指定したイラストの絵をペイントする   |
| 10             | 7月14日 | 実習    | Paint manの応用 クミ上セル作成(1)          |                     |
| 11             | 8月25日 | 実習    | RETAS STADIOを使用して応用操作(1)         |                     |
| 12             | 9月1日  | 実習    | RETAS STADIOを使用して応用操作(2)         |                     |
| 13             | 9月8日  | 実習    | RETAS STADIOを使用して応用操作(3)         |                     |
| 14             | 9月22日 | 実習    | RETAS STADIOを使用して応用操作(4)         | 指定したキャラクターの絵をペイントする |
| 15             | 9月29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     |       |       | 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         | 背景デザインⅢA                                                                                                                                | 必修<br>選択 | 選択 | 年次          | 3         | 担当教員 | 本田 修 |
| 学科・コース      |                                                                                                                                         | 授業<br>形態 | 実習 | 総時間<br>(単位) | 60時間<br>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       | アニメーション、ゲーム背景美術 30年                                                                                                                     |          |    |             |           |      |      |
| 授業の学習<br>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 | 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                                                   | 4月25日 | 講義、実技 | ロマンタ作画            |                                       |
| 3                                                   | 5月9日  | 講義、実技 | 西欧のお城を描く          |                                       |
| 4                                                   | 5月16日 | 講義、実技 | シド・ミード 考察、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        |
| 5                                                   | 5月23日 | 講義、実技 | 夜の未来都市を描く         |                                       |
| 6                                                   | 5月30日 | 講義、実技 | 夕陽の広大な世界を描く       |                                       |
| 7                                                   | 6月6日  | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    | ここに書かれているイラストレーターに関して はしっかり 調べておきましょう |
| 8                                                   | 6月13日 | 講義、実技 | 時間差分BGを作る         |                                       |
| 9                                                   | 6月20日 | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    |                                       |
| 10                                                  | 6月27日 | 講義、実技 | ジブリ 作品模写          | 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        |
| 11                                                  | 7月7日  | 講義、実技 | 作品チェック、カウンセリング    |                                       |
| 12                                                  | 7月14日 | 講義、実技 | 新海作品模写            |                                       |
| 13                                                  | 9月4日  | 講義、実技 | 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        |
| 14                                                  | 9月11日 | 講義、実技 | ジブリ 作品模写          |                                       |
| 15                                                  | 9月18日 | 試験    | 作品評価試験            |                                       |
| 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 |       |       |                   |                                       |
| 東京コミュニケーションアート 専門学校                                 |       |       |                   |                                       |