

科目名	デザインシンキング I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	細川和彦
学科・コース	スーパークリエイター科 2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	コマーシャル企画会社社長。プレゼンテーション理論研究						
授業の学習 内容	「とにかくやってみよう」を合言葉に、必要な技術とコミュニケーション力の向上を主眼に進めて参ります。そのための各種課題や取組問題を用意し、他者とのコミュニケーションを図ります。授業は「イラストレーションメイン」「ゲーム製作メイン」の二つのコースから選択し(または両方)、最終的に発表出来る作品を制作します。どちらのコースもアプローチが違うだけで学ぶ内容は同じです。						
到達目標	他者満足の理解を深め、自分だけの作品から人のための作品作りが出来るようになる。						
評価方法と基準	出席 授業態度・および進行度(質疑応答・および理解度) 提出作品・および口答により研究発表 ※出席率の偏差と提出作品の絶対評価を元にした独自の計算方法で算出口						
先修条件	コンピューター(MacintoshおよびWindows)の基本的な操作と、Word(Pages)、Excel(Numbers)、Powerpoint(Keynote)、Photoshop、Illustrator、その他のツールなどの基礎的な操作、およびメールクライアント(Outlook等)とブラウザ(Internet Explorer等)の基礎的な操作。						

授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容			準備学習 時間外学習(学習課題)	
		項目(主題)	内容	概要	キーワード	課題	用意するもの
第1週	4月15日	講義: オリエンテーション&BootCamp	「伝達する」と言う事について。	オリエンテーション・まずは対象を観察する。	これからの「使命」について	写真を元に模写	デッサン用鉛筆、練り消し、定規
第2週	4月22日	講義: 伝達と認識の改革	自分が欲しいものの分析と欲しくないものの分析。	「認識」の改革。プロダクトアウトとマーケットイン。ディアプロダクトの概念について。マーケティングマイオビアについて。	自分の「武器」について	コース選択面談	過去の作品
第3週	5月13日	講義・実習: ブランドと「虜」の関係	モノではなくスタイルを売る/楽しくない事を楽しむ。そこに差別化が産まれることに着目した提案	ニーズとウォンツとデマンド、要求の三段階を如何に引き上げるか。そしてそのあとの要求をいかに虜に変えるか。	毒と魔法と脳の傷	売れないものを売れるようにするアイディアトレーニング	適宜指示
第4週	5月20日	講義・実習: 心地よい裏切り、およびプレゼンテーション(評価)	「自分だけが楽しい」「相手だけが楽しい」「二人が楽しい」どれが一番?	マクドナルドとコココーラを例に企業は何を売ってるか(化粧品・希望・期待・夢/カメラ・記憶の永続性/アップル・所有感/ベンツ・ステータス)の考察とそこから何を生み出すか。	人は主観の生き物	プレゼンテーション(評価)	↓
第5週	5月27日	講義・実習: ドメインをシフトする	プラスリソースとマイナスリソースの洗い出し。いまの自分と未来の自分を元に「喜ばれる」自分の発見	オリコン/雪国もやし/ユニクロを例に関連多角化の重要性とそれが産み出す効果について。	もう一人の自分	プレゼンテーション(評価)	↓
第6週	6月3日	講義・実習: delight(喜び)とbenefit(利益)で挟み込む	4つの富士山を例にした多角的なアイデアのトレーニング。	マンネリではないサービスの繰り返しの重要性。	前から後ろから	プレゼンテーション(評価)	↓
第7週	6月17日	講義・実習: 閃きの父と母、およびプレゼンテーション(評価)	既成概念とマンネリから脱却したアイデアを提供する事によって新しい顧客の利益が生まれる。	スピードとPlan/do/checkとアイデアストックとイメージングとつっこ(覚悟)と閃きの関係について。	スピードとこだわり	プレゼンテーション(評価)	↓
第8週	6月24日	講義・実習: 恋愛の上手なマーケティング	初見の重要性を重視した絵本の表紙の作成。本もWEBページも広告も一瞬にして通じる。キスのはなし(〜もー・ばか)	話の内容7%/話し方38%/しぐさ55%。ここから見る恋愛とサービスの相関性。真実の瞬間(15秒(SAS)/6秒(カラーミーサクセスフル))	共同正犯とタイミング	「コミュニケーション」を題材にした企画	↓
第9週	7月1日	講義・実習: イメージのご原理	発酵的変化と爆発的変化。蓄積されてるイメージ・言葉とその組み合わせによって産まれる効果。	通販生活/ジャパネットたかた/家庭教師のトライの言葉や例に人肌から産まれるレバレッジ効果について。	言霊	↓	↓
第10週	7月8日	講義・実習: ドラマチックな演出	もてなしの気持ち。「ただの満足」を越えた満足を提供するには?	dedicated service(あなただけのサービス)の考察から	製品は自分自身	↓	↓
第11週	7月15日	講義・実習: 秋田弁の「け」と「く」、およびプレゼンテーション(評価)	親しい人とのラポール(親密で感情が通いあう状態)の構築と、「恋/愛」を題材にした絵本の講評とサイトアップを目標にする。	関連するみんなが気持ち良く生きる(カスタマーボンディング)事とは何か?	synergy(共働する)	↓	↓
第12週	7月22日	講義・実習: 異端である覚悟	見た目ではない中身の充実。相対的後退について。安定を求めてはいけない。	ナンバーワンとオンリーワンとワーストワンとロンリーワンとベストワンの違い。	品行と品性	↓	↓
第13週	8月26日	講義・実習: 夢とファンタジーと現実	袋小路にならないために明確の目標を持つ。	エース・金のなる木・問題児・負け犬についての考察と自分のポジショニング	負け犬とオオカミ	プレゼンテーション準備	↓
第14週	9月2日	講義・実習: あの人に出来て私に出来ない。あの人に出来なくて私に出来る。	プレゼンについての説明	プロビジョニング(準備)とバリュープロポジション(手段)を理解する事により原因と結果を予測する。	プロビジョニングとバリュープロポジション	↓	↓
第15週	9月9日	実習・試験: プレゼンテーション(評価)	評価について説明	講評	自分と人	プレゼンテーション	↓
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】
各人の学習到達度により適宜指示、および配布

科目名	2DCG制作 I B	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森永
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	イラストレーター、漫画家						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ photoshop、illustratorの各特徴や操作を理解し、デジタルツールを扱えるようになる ・ アプリの基本から応用を身につけ、イラスト制作やデザインなどのクオリティアップに生かす 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 画像ソフトの基本・応用を身に付ける ・ デジタル技術を生かしたイラスト作品作りができるようになる 						
評価方法と基準	課題評価(課題内容を理解し、ツールを使いこなすクオリティに反映できているか) 締め切りの厳守						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義・実習	Photoshop基本・1 各ツールの説明	
2	4月23日	講義・実習	Photoshop基本・2 ツールのカスタム	
3	5月7日	講義・実習	Photoshop基本・3 データの仕組み	
4	5月14日	講義・実習	ブラシアレンジ・1 いろいろな塗り	
5	5月21日	講義・実習	ブラシアレンジ・2 質感を出す	
6	5月28日	講義・実習	イラスト制作	
7	6月4日	講義・実習	イラスト制作	
8	6月18日	講義・実習	マスクと加工 効果イラスト・1	効果を意識したイラストのイメージラフの用意
9	6月25日	講義・実習	効果イラスト・2	
10	7月2日	講義・実習	効果イラスト・3	
11	7月9日	講義・実習	模写イラスト制作	模写元イラストデータの用意
12	7月16日	講義・実習	模写イラスト制作	
13	8月27日	講義・実習	模写イラスト制作	
14	9月3日	講義・実習	模写イラスト提出 復習	課題完成して提出
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】				

授業名(時間割表記)	プログラミング I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	奥村
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 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						
授業の学習内容	現在に必要なゲームツール(UnrealEngine)を実際に演習し具体的な経験という実績を得るクリエイターになるために最低限一人でゲーム制作をこなせる基礎力を身に付ける 各自の進捗に合わせて内容を調整していく完全個別対応						
到達目標	GameDevelopmentSUPの修了 個人製作の修了						
評価方法と基準	SUP進捗度と活動回数 基礎プログラミングの進捗度と活動回数 反復練習回数						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4月18日	実習	“ゲームを作る”ってどういうこと? ～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25日	実習	“面白さ”は誰のもの? ～プレイヤーの視線を想像する～		〃
3	5月9日	実習	“もっとやってみたい”は才能かも ～好奇心を伸ばす力～		〃
4	5月16日	実習	授業は“材料”、作品は“選択” ～自分で形にすること～		〃
5	5月23日	実習	“つくる人”になる覚悟 ～プレイヤーから一步抜け出す～		〃
6	5月30日	実習	“やってみる”と“やりきる”のあいだ ～作品を完成させるとは～		〃
7	6月13日	実習	ひとりじゃ見えないこと ～他者との関わりがもたらすもの～		〃
8	6月20日	実習	“好きにやる”って難しい ～自由と責任のバランス～		〃
9	6月27日	実習	やってみて“違った”も学びだ ～迷いながら進め～		〃
10	7月4日	実習	評価は“届くかどうか”で決まる ～自己満足を超えていく～		〃
11	7月11日	実習	“もっとやってみたい”がカタチになってきたら ～動き出した人たちへ～		〃
12	7月18日	実習	“挑戦する場所”は用意されている ～君が望むならいつでも～		〃
13	8月29日	実習	その一步を、誰かが見てる ～自分で選んだ道を誇ろう～		〃
14	9月5日	実習	“やる人”であり続ける ～これからも、つくり続ける君へ～		〃
15	9月12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】					

科目名	コンピューターデザインベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	木島朝子
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	TV番組制作、TVCM制作、印刷会社などを経てデザイン事務所を開業。 広告から書籍など幅広くデザインを手掛け、デザイナー、アートディレクターとして多くのデザインに携わっています。						
授業の学習 内容	デザイナーとしての必須アイテムである「Illustrator」と「Photoshop」を基礎から学びます。 全ての科目において、この2つのアプリケーションを使用できることが大前提とされているため、 ツールや機能などの基本操作を徹底的に学習します。 また、ロゴデザインや名刺、チラシなどの実践的な課題に取り組み、デザインの基礎を学習して デザインスキルを身につけます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする ・レイアウト力やレタッチ力を身につける ・自分の思い描いたアイデアをデータとして形にする力を習得する 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・課題評価点(技術・デザイン・クオリティ etc) ・進行状況による評価 ・提出期限の厳守 ・出席率 						

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21日	講義	Illustrator基礎1 Illustratorの基本、図形を描く	復習
2	5月12日	講義と演習	Illustrator基礎2 線を描く(フリーハンド含む)	復習
3	5月19日	講義と演習	Illustrator基礎3 オブジェクトの変形、編集	復習
4	5月26日	講義と演習	Illustrator基礎4 色の設定、線の設定	復習
5	6月2日	講義と演習	Illustrator基礎5 文字を扱う	演習課題1のアイデア出し
6	6月9日	講義と演習	名刺制作 ロゴ制作・文字を扱う	復習
7	6月23日	実技	名刺制作 出カデータの作成	復習
8	6月30日	実技	Photoshop基礎1 Photoshopの基礎、選択範囲をマスターする	復習
9	7月7日	講義と演習	Photoshop基礎2 色の設定と描画の操作、レイヤーの操作	復習
10	7月14日	講義と演習	Photoshop基礎3 もじとパス、グラデーションとパターン	復習
11	8月25日	講義と演習	Photoshop基礎4 マスクと切り抜き、フィルター	復習
12	9月8日	講義と演習	Photoshop基礎5 よく使う作画の技法、写真の色を補正する	復習
13	9月22日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
14	9月29日	講義と演習	前期の復習 IllustratorとPhotoshopの復習	復習
15		試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 教科書「世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」、筆記用具、ノート				

科目名	ビジュアルコミュニケーション I A	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 梅田祥成
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年B	授業形態	実習	総時間 (単位)	45時間 1単位	
教員の略歴	TCA2013年卒業生/デザイナー歴7年/クリエイティブディレクター兼デザイナー(インハウス)/元看護師					
授業の学習 内容	「カタチにする楽しさ」を学びます。 「Photoshop」「Illustrator」等のデジタルツールをMACにて使用。 学生それぞれの作りたいデザインを知り、 頭の中にあるイメージを形にしていくこと(ビジュアル化)を通じて、 ツールの基本操作から文字や画像の扱い・合成等デザインの知識・スキルを身につける。					
到達目標	「Illustrator」と「Photoshop」の基本操作をマスターする。 1年間を通じて、クリエイティブ業界の現場で通用するデザインスキルを身につけることを目標とする。					
評価方法と基準	☆出席率:50% ☆評価点(課題評価):50%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
2	4月26日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
3	5月10日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
4	5月17日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
5	5月31日	講義・演習	課外授業	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
6	6月7日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
7	6月21日	講義・演習	デジタルアートワークとPhotoshopの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
8	6月28日	講義・演習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
9	7月5日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
10	7月12日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
11	7月19日	実 習	デジタルアートワークとIllustratorの基本	復習・アイデア思考・好きなデザインの収集
12	8月30日	実 習	演習課題1-1	復習・演習課題のアイデア出し
13	9月6日	実 習	演習課題1-2	復習・演習課題のアイデア出し
14	9月13日	実 習	演習課題1-3	復習
15	9月20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】				
教科書「世界一わかりやすいIllustrator 操作とデザインの教科書」、「世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書」				

科目名	スケッチ I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 上杉 浩隆
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	プロダクトデザインの業界で20年以上の経験 , Rhinoceros3D , 3D CADモデラー					
授業の学習 内容	①スケッチでコミュニケーションをとるための基本スキル→単純な絵の上手さ(写實的)ではなく、目的に応じてその都度 必要とされる表現が変わってくるため、それぞれ“形状や意図が効果的に伝わるような絵”を描けるようになること ・自分自身のアイデアを視覚化するためのツールとしてスケッチを使用できるようにすること。→アイデアを深く考える、思考やアイデアの整理が必要な際に言葉以外の手段を身につけてもらうこと。 ②全科目に共通し必要となる基礎スケッチ ③スケッチの基礎を身につけてもらいたい。また、スケッチによる提案スタイルに馴染んでもらいたい。					
到達目標	①単純なものから複雑なものまで立体を頭の中で構成し、イメージの幅を広げる能力を養成する。 ②手で描く技術を習得する。(鉛筆、マーカーを用いた多様な表現方法を養う) ③授業の過程で作成したスケッチはファイリングし、生徒それぞれの課題と目標を明確にする。					
評価方法と基準	成果物60% 出席数40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習 (学習課題)
1	4月19日	講義・実演	オリエンテーション	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
2	4月26日	講義・実演	ライン (直線・円・曲線の練習)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
3	5月10日	実習	ライン (直線・円・曲線の練習)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
4	5月17日	実習	ライン (直線・円・曲線の練習)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
5	5月24日	講義/実演/実習	三面図 (ティッシュ箱とスマホ)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
6	5月31日	講義/実演/実習	三面図 (ペットボトルと缶)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
7	6月7日	講義/実演/実習	三面図 (椅子とテーブル)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
8	6月21日	講義・実演	パースペクティブ (1点・2点・3点透視)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
9	6月28日	実習	パースペクティブ (1点・2点・3点透視)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
10	7月5日	実習	パースペクティブ (1点・2点・3点透視)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
11	7月12日	講義・実演	三面図・立体物 (ティッシュ箱とスマホ)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
12	7月19日	実習	三面図・立体物 (ペットボトルと缶)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
13	8月30日	実習	三面図・立体物 (椅子とテーブル)	各講義間1週間の授業外にスケッチ練習したものは次回授業後半でチェックします。
14	9月6日	試験	課題評価試験	
15	9月13日	実習	講評会	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 ファイル(A4)※採点時ファイルにて提出/コピー用紙(A4程度)/鉛筆/色鉛筆/サインペン/マーカー				

科目名	背景デザインIA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1~2週(3~6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1~2週間の時間外自習期間があります)6~10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義 実習	先生自己紹介。背景とは何か	筆記用具
2	4月23日	講義 実習	授業の進め方の説明	ペンタブレット
3	4月30日	講義 実習	PSツール、タブレット 説明	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょ
4	5月7日	講義 実習	アライン、消失点の説明	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
5	5月14日	講義 実習	平面形態を描く	映画を観ましょ
6	5月21日	講義 実習	立方体を描く	カメラで風景を撮る
7	5月28日	講義 実習	パース、空気遠近法を理解する	未完成のままの提出にならないように、時間外学習を行いましょ
8	6月4日	講義 実習	円柱を球を三角錐を描く	映画を観ましょ
9	6月18日	講義 実習	ハーモニーBGを描く	カメラで人物を撮る
10	6月25日	講義 実習	炎、フラッシュPAN、ショック背を描く	映画を観ましょ
11	7月2日	講義 実習	猫を描く	カメラで動物を撮る
12	7月9日	講義 実習	空を描く	カメラで空を撮る
13	7月16日	講義 実習	TVアニメの模写	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
14	8月27日	講義 実習	話題のアニメ映画の模写	映画を観ましょ
15	9月3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				

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)	3DCG制作 I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員 島添 徹 村野 翔太
学科・コース	スーパークリエイター科 2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	2011年～2018年:CGCGスタジオ株式会社[CGデザイナー] 2018年～2019年: STUDIO GOONEYS[リードモデラー] 2019年～:フリーランス3DCGデザイナー					
授業の学習内容	作品制作に必要なモデリング操作をハンズオン形式で学ぶ。 ※学習内容は変更する場合があります。					
到達目標	【1年生】 ・CG制作に必要なPCの知識を習得する ・木箱・樽などの無機物のアセットを作れるようになる ・制作に必要な検索スキルを習得する ・モデリングを通じたmaya基礎の習得および、制作物の見せかたやアウトプットの方法を学ぶ ・Photoshop, Substance Painterなどのソフトウェアとの連携を学ぶ					
評価方法と基準	・課題評価:100% ※◆マークは提出が必要な課題です。 指定の期日までに、指定の場所に提出をお願いします。(授業の終盤にお伝えします。) ・作品のコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーションにて評価					

授業計画・内容						
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)	
1	04月19日	講義と実習	【講師自己紹介・Mayaを触ってみよう】 超カンタン! Mayaを知ろう	◆ジオメトリを自由に配置する		
2	04月26日	講義と実習	【Mayaを触ってみよう】 テクスチャ・ライティング・レンダリングの基礎	◆配布動画を元に制作物を提出		
3	05月10日	講義と実習	【モデリング実践】:木箱・樽を作ろう 木箱・樽を作成	◆配布動画を元に制作物を提出		
4	05月17日	講義と実習	【モデリング実践】:テクスチャを作ろう 木箱・樽のテクスチャを作成	◆木箱、樽を提出		
5	05月24日	講義と実習	【ノードを知ろう】(ノードとその役割について) Mayaの根幹を成す(ノード・アトリビュート)を知ろう	講義内容の復習		
6	05月31日	講義と実習	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう モデリング中に意図せず生じたメッシュのエラー解決方法を知ろう	◆配布動画を元に制作物を提出		
7	06月14日	講義と実習	【モデリング実践】:メッシュのエラーを解決しよう 解決できなかったデータの問題について答えます	◆配布動画を元に制作物を提出		
8	06月21日	講義と実習	【色々なモデリングの方法】大砲+砲弾・ロープを作ろう 大砲の動きを考える。デフォーマを用いたモデリングをしてみよう	◆配布動画を元に制作物を提出		
9	06月28日	講義と実習	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう① Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	◆配布動画を元に制作物を提出		
10	07月05日	講義と実習	【テクスチャリング実践】:テクスチャ表現をアップさせよう② Photoshopでテクスチャペイントの基礎を学ぼう	◆配布動画を元に制作物を提出		
11	07月12日	講義と実習	【マテリアル実践】:PBRテクスチャを学ぼう① PBR向けのテクスチャ作成について、ツール概要説明	講義内容の復習		
12	07月19日	講義と実習	【マテリアル実践】:PBRテクスチャを学ぼう② Photoshopで[diffuse/specular/bump/normal]マップを作ろう	◆配布動画を元に制作物を提出		
13	08月30日	講義と実習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう① Mayaでカメラとライトを用いて構図をハンティングしよう	講義内容の復習		
14	09月06日	講義と実習	【レイアウト】木箱・樽を使ってレイアウトしよう② HDRiを用いた環境光の中で、ロケーションを作ろう	◆配布動画を元に制作物を提出		
15	09月13日	試験	試験後質疑・自主制作			
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】						
『Autodesk Maya トレーニングブック 第4版』						

授業名(時間割表記)	クレイモデリング I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	福井秀行
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	本田技術研究所にてモデラー スタジオアストにてデザイナー						
授業の学習 内容	モニター上での3D造形に深みと実在感を与えために、手指を駆使しての粘土による造形を経験して作品に説得力を持たせる。						
到達目標	自らスケッチした二次元のデザインを三次元でデザイン展開し、矛盾点などを立体確認するため効率的かつある程度高精度なクレイモデルを完成させることで、立体的なデザイン感覚を身につけてVFXにフィードバックする。						
評価方法と基準	段階に応じた課題の完成度と粘土モデルの習熟度。						

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19日	講義／演習	クレイモデル制作の意味&意図の概説。基礎形態の作成1。		
2	4月26日	実習／講評	基礎形態の作成2。		
3	5月10日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
4	5月17日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
5	5月24日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
6	5月31日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
7	6月7日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		モデルを完成、提出
8	6月21日	実習／講評	講評 友人をクロッキー		
9	6月28日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
10	7月5日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
11	7月12日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
12	7月19日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
13	8月30日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作。		
14	9月6日	実習／講評	2Dスケッチからのプロップ・キャラクター等のクレイモデル制作 講評。		モデルを完成、提出
15	9月13日	試験	評価週		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口		
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチブック 鉛筆 消しゴム					

科目名	コンピュータベーシック I A	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員 小高みちる
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	パソコンでの、CLIPSTUDIO PAINTの操作を練習する 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 “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% ・出席ただけで、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。 ・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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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)	作画基礎 I A	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤浩一
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二1年C						
教員の略歴	アニメーター歴18年						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・アナログ作画での実習作業を主とする。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーター業務の基礎的な知識、技術の習得。 ・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。 						
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 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 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 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 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 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 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 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	・タップ割り1 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	・タップ割り2	未提出課題の完成と提出。
13	09/08	講義と実習	・タップ割り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 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】 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(時間割表記)	作品制作IA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	長牛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	<p>講義の目的: 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。</p> <p>講義内容: 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</p>						
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 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	スーパークリエイター科昼二1年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	「撮影」はアニメ現場の絵作りの最終工程のため、他のすべての行程に関わる。 「撮影」の知識を身につけることは、どの職種に進む上でも必ずプラスになる。 aftereffects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% ■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 選択	選択	年次	1	担当教員 小川紗都 美
学科・コース	スーパークリエイター科 専攻2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査歴13年					
授業の学習 内容	①アニメーション制作において仕上げがどういう立ち位置か、どういう行程で作業されているか理解する。 ②作画・背景・撮影との関係性。 ③仕上げの基本知識と理解・「RETAS STUDIO」の基本操作の習得。					
到達目標	Trace man・Paint manを使用して連番のスキャン・ペイントができる。					
評価方法と基準	・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験40%					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義	仕上げの基本知識(アニメ制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□	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	クリエイティブワークⅡA	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員 篠塚 正典
学科・コース	スーパークリエイター科昼ニ2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位	
教員の略歴	パッケージデザイナーとして30年余、主として(株)明治ザバスのパッケージ全般をディレクションしている。					
授業の学習 内容	1:商品企画からパッケージデザインまでの基を学び商品コンセプト作り、そのコンセプトに合ったデザイン創りを学ぶ。 2:パッケージデザインを通してユーザーのニーズを的確に掴む思考力、デザイン力を身につける。 3:産学協同プロジェクトを経験し、深い思考能力、高い対応力、自分だけの独創性を習得し、グローバルに活躍できるクリエイターを目指す。					
到達目標	企業プロジェクトを通じて実践的かつ応用的なデザイン技術、デザイン速度、プレゼンテーションテクニック、クライアント対応マナーなどを習得する。 全国規模プロジェクトではグループ校とコンペティションになるが競合してデザインを勝ち得る実力、精神力の習得を目指し、真の実力を身に付け卒業後プロのデザイナーとして永く活躍できる基礎を構築する。					
評価方法と基準	授業に出席し、全ての課題作品を提出したうえでの総合評価					

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	4/16	講義	このクラスの到達目標の確認	講義の振り返り、自分の目標到達への計画作り
2	4/23	講義	プロジェクト:オリエンテーション	アジェンダを基に復習
3	5/7	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:1	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
4	5/14	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:2	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
5	5/28	講義と演習	リサーチ&コンセプトワーキング:3	リサーチを基に次週に向けてアイデアをまとめる
6	6/4	講義と演習	コンセプト決定	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
7	6/18	講義と演習	コンセプト&デザインスケッチ:1	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
8	6/25	講義と演習	デザインスケッチ:2	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
9	7/2	講義と演習	デザインスケッチ:3	次週に向けてのプレゼンテーション準備
10	7/9	講義	コンセプト中間審査	コンセプトの見直し、ブラッシュアップ
11	7/16	講義と演習	デザインスケッチ:4	次週に向けてのアイデアをスケッチにまとめる
12	8/27	講義と演習	デザインスケッチ:5、ダミーパッケージ製作	ダミーパッケージ製作復習、ブラッシュアップ
13	9/3	講義と演習	ダミーパッケージ最終、プレゼン資料製作	次週に向けてのプレゼンテーション準備
14	9/10	講義と演習	クライアントプレゼンテーション、総評	最終プレゼンテーションの振り返り
15	9/17	試験	課題評価試験	

準備学習 時間外学習 授業時間では足りない、アイデア出し・ビジュアル作成・材料購入を主に学習課題とします。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	プロジェクトワーク I	必修 選択	必修	年次	2年	担当教員	入江洋平
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学GD卒 株)ENJINTOKYO:ECD 株)マッキャンエリクソン：CD 株)グレイワールドワイド：CCO 株)propeller：代表取締役						
授業の学習 内容	*コンセプトワーク及び進行・制作 *企画する事・発案する事への興味喚起と誘導、習慣化 *アウトプット定着への意欲と熱						
到達目標	*クリエイティブ・コンテンツの企画・発案は楽しいと思わせる事 *企画できることの喜びが、フィニッシュワーク・定着へ繋がると理解させる事						
評価方法と基準	*企画のクオリティ・企画へ挑戦する姿勢 *アウトプット・定着への粘りと熱・こだわり *出席率 出席態度						

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	4/19	講義	コミュニケーション・コンテンツとは	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
2	4/26	講義・実習	企画の発想法1 (融合) 連休課題	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
3	5/10	講義・実習	企画の発想法1 (融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
4	5/17	講義・実習	企画の発想法1 (融合)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
5	5/24	講義・実習	企画の発想法2 (商品特徴を活かす)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
6	5/31	講義・実習	企画の発想法3 (消費者努力・企業努力)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
7	6/7	講義・実習	企画の発想法4 (リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
8	6/21	講義・実習	企画の発想法4 (リアリティ・共感)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
9	6/28	講義・実習	企画の発想法5 (キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
10	7/5	講義・実習	企画の発想法5 (キャラクター戦略)	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
11	7/12	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
12	7/19	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
13	9/6	講義・実習	コンセプト、企画書の作り方	課題のタイミングとプレゼン・講評はその都度様子をみて調整
14	9/13	講義・実習	前期まとめ	
15	9/20	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】				
その時々のWebサイトコンテンツ中心				

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)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大塚
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年B	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2単位		
教員の略歴	多摩美術大学プロダクトデザイン卒業。メーカー・デザイン事務所を経て独立。						
授業の学習 内容	ポートフォリオ制作に必要な基礎習得を、主に以下2つを軸に授業を行う。1.Adobe illustrator操作向上(制作に必要なAdobe Photoshop操作授業も行う)。2.作品の編集(エディトリアルデザイン)の知識・技術の習得。						
到達目標	[Adobe illustratorの習得]授業内で説明した基礎知識・操作技術を基に、ポートフォリオ制作に活かすことができる。[ポートフォリオ完成]A4(見開きA3)サイズにこれまでの作品をポートフォリオとして完成させ、クリアフォルにまとめる。						
評価方法と基準	・授業毎の基礎演習の達成度(理解度・習得度) 授業内の演習データを毎回指定フォルダに提出し評価。(20%)・ポートフォリオの完成度 授業最終日までにポートフォリオ(印刷、ファイル収納)を提出物の評価。(80%)						

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	授業の説明(授業目標・目的)	
2	5月12日	講義&演習	illustratorの習得_1 基本操作ができる	
3	5月19日	講義&演習	illustratorの習得_2 基礎的なデータ制作ができる	
4	5月26日	講義&演習	illustratorの習得_3 PFの作り方を理解する	
5	6月2日	講義&演習	レイアウト演習_1 フォーマットに沿って制作できる	
6	6月9日	講義&演習	レイアウト演習_2 クオリティー向上説明	ここまで作品(画像・内容)の整理
7	6月23日	講義&面談	各個人の作品確認、完成へ向けての講義	
8	6月30日	講義&制作	ポートフォリオ制作_1 レイアウトができる	
9	7月7日	講義&制作	ポートフォリオ制作_2 画像処理ができる	
10	7月14日	制作	ポートフォリオ制作_3	
11	8月25日	制作	ポートフォリオ制作_4	
12	9月1日	制作	ポートフォリオ制作_5	
13	9月8日	制作	ポートフォリオ制作_6	
14	9月22日	制作・講評	ポートフォリオ完成	PFを印刷しファイルに収納後、提出
15	9月29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】				

科目名	3Dレイアウト I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員 小高みちる
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	LightWaveで小物や建物のモデリングを学びます。 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。 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% ・出席だけで、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。 ・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→CS	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 →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 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 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 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 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 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 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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタル作画1	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	山本 真夕子
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメーター 実務歴：約14年						
授業の学習 内容	デジタル作画が普及しつつあるアニメ業界に対応出来るよう、デジタルへ慣れておく必要があります。 当授業では課題を通してCLIP STUDIO PAINTの基本操作からアニメーション作画の基礎を知り、 アニメーターとして必要な知識を補い、業界入りに向けて備えていきます。						
到達目標	ソフトウェアの基本蘇作、簡易的なアニメーション作画を可能となる						
評価方法と基準	課題（提出70%,添削20%）授業姿勢(10%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/16	講義と実習	オリエンテーション/事前アンケート	
2	4/23	講義と実習	自由作画/画力測定	(時間外) 課題の完成
3	5/7	講義と実習	トレス	(時間外) 課題の完成
4	5/14	講義と実習	目パチロパク①	(時間外) 課題の完成
5	5/21	講義と実習	目パチロパク②	(時間外) 課題の完成
6	5/28	講義と実習	予備日	(時間外) 課題の完成
7	6/4	講義と実習	ボールのアニメーション作画	(時間外) 課題の完成
8	6/18	講義と実習	猫の尻尾でなびきの基礎を知る①	(時間外) 課題の完成
9	6/25	講義と実習	猫の尻尾でなびきの基礎を知る②	(時間外) 課題の完成
10	7/2	講義と実習	カード①体積の変化に注意して作画する	(時間外) 課題の完成
11	7/9	講義と実習	カード②体積の変化に注意して作画する	(時間外) 課題の完成
12	7/16	講義と実習	予備日	(時間外) 課題の完成
13	8/27	講義と実習	立方体のアニメーションで規則性を再確認	(時間外) 課題の完成
14	9/3	講義と実習	予備日	(時間外) 前期課題の完成
15	9/10	試験	課題評価	(時間外) 前期課題の完成
準備学習 時間外学習		前授業の復習および提示課題制作		
【使用教科書・教材・参考書】				
随時紹介				

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)	クリエイティブワークⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	早川花
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 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口		
【使用教科書・教材・参考書】 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 選択	選択	年次	2	担当教員	宮西哲也
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 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、 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 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 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 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 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	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	安東恒太
学科・コース	スーパークリエイター科 昼2年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60時間 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 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% 毎回出席をする。遅刻をしない。 居眠りをしない。しっかりと授業に参加する。勝手に途中退席をしない。わからないことは質問する。 課題を指定された状態で出す。解説通りに作画ができていないか(“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(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都 美
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ・ポートフォリオの作成 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ、背景に合った色彩設計ができる。 ・テーマについて言語化して説明できる。 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・時間外学習の評価点30% ・実習での評価点30% ・定期試験40% 						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	4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(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	長牛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	講義の目的: ポートフォリオの制作を行う 講義内容: 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、将来の目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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I B	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	西川大地
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	撮影監督、コンポジット業界歴11年、MV、ライブ映像						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要なポートフォリオ制作の為の準備・作成 ・撮影の実践的な内容も踏まえながらの講義・実習 ・アニメーションの見方、表現力の向上 →業界に就職+就職後も活かせる技術も踏まえポートフォリオの準備、制作をしてほしい						
到達目標	ポートフォリオの制作 <ul style="list-style-type: none"> ・撮影技術の習得 ・撮影はアニメーション作成における最終工程の為、他工程の把握 →就職してから苦勞しないように活かす						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出 40% ・企画書の内容、提出 20% ・作品内容の評価 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	4/16	講義	オリエンテーション、個人MTG	前年度に作った作品を提出
2	4/23	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
3	5/7	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
4	5/14	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
5	5/21	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
6	5/28	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
7	6/4	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
8	6/18	実習	映像制作①提出、次作品準備(企画書提出)	
9	6/25	実習	映像制作②、個人MTG	次作品準備の企画書
10	7/2	実習	映像制作②、個人MTG	
11	7/9	実習	映像制作②、個人MTG	
12	7/16	実習	映像制作②	
13	8/27	実習	映像制作②	
14	9/3	実習	映像制作②	
15	9/10	実習	映像制作②提出	
16	9/17	評価	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	モーショ映像制作 I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	西川大地
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	撮影監督、コンポジット業界歴11年、MV、ライブ映像						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な作品の作り方の習得とエフェクトの使い方の習得 ・実際に使用するソフト・機材の講義 ・アニメーション制作及びAftereffectsの応用 <p>→業界就職するための作品の準備、作成をしてほしい</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作の為の技術の習得 ・映像制作の演出知識の習得 ・映像作品の完成 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出 40% ・企画書の内容、提出 20% ・作品内容の評価 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	4/16	講義	オリエンテーション、個人MTG	前年度に作った作品を提出
2	4/23	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
3	5/7	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
4	5/14	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
5	5/21	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
6	5/28	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
7	6/4	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
8	6/18	実習	映像制作①提出、次作品準備(企画書提出)	
9	6/25	実習	映像制作②、個人MTG	次作品準備の企画書
10	7/2	実習	映像制作②、個人MTG	
11	7/9	実習	映像制作②、個人MTG	
12	7/16	実習	映像制作②	
13	8/27	実習	映像制作②	
14	9/3	実習	映像制作②	
15	9/10	実習	映像制作②提出	
16	9/17	評価	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像演出 I A	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒田幸生
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 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ける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	人数次第でこの日も確認 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	人数次第でこの日も確認 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	人数次第でこの日も確認 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	人数次第でこの日も確認 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	作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・技術の習得 ・チームで動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージネーションを広げる 						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

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	オリエンテーション	
2	4月22日	講義・実習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月13日	講義・実習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月20日	講義・実習	企画	
5	5月27日	講義・実習	企画	
6	6月3日	講義・実習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・実習	企画・絵コンテ制作	
8	6月24日	講義・実習	制作	
9	7月1日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月8日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月15日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月22日	講義・実習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月26日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月2日	講義・実習	成果発表	
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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	作品制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉川マッ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像・CG制作を通して、スキルや発想の向上、チーム制作を通しての連携の仕方の学習。 最終的にポートフォリオに追加できる作品を制作することが目的。 実際の動画制作を通じて、映像のワークフローや考え方を学んでいきます。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・技術の習得 ・チームで動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージーションを広げる 						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

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	オリエンテーション	
2	4月22日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	
3	5月13日	講義・演習	テーマに沿った映像制作練習	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月20日	講義・演習	企画	
5	5月27日	講義・演習	企画	
6	6月3日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
7	6月17日	講義・演習	企画・絵コンテ制作	
8	6月24日	講義・演習	制作	
9	7月1日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月8日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月15日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月22日	講義・演習	制作・中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月26日	講義・演習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月2日	講義・演習	成果発表	
15	9月9日	試験	課題評価	
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	撮影編集ⅡB	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	スーパークリエイター科 昼2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■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(時間割表記)	色彩設計Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都美
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査						
授業の学習 内容	・1年次の復習。 ・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。						
到達目標	・Trace man・Paint manを使用して作画と撮影との関連、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% ・実習での評価点30% ・定期試験40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4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 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】				

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)	色彩設計Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	小川紗都美
学科・コース	スーパークリエイター科屋2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査						
授業の学習 内容	・2年次の復習。 ・仕上げの応用・知識と理解・「RETAS STUDIO」の応用操作の習得。						
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% ・実習での評価点30% ・定期試験40%						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4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】

授業名(時間割表記)	動画制作 I	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	羽田智織
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	作画講師歴10年目						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・主に紙を使用しての作画実習をメインとし、アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。 						
到達目標	・作画の基礎的な知識、技術の習得・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内課題の提出(50%) ・課題の完成度(30%) ・授業態度(20%) ※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ⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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
2	4月25日	講義、実技	ロマン マ作画	
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
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
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
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 選択	選択	年次	2	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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(時間割表記)	ポートフォリオ制作 I A	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	内川
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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。 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						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 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 ②編集に必要なPhotoshop(必要ならIllustrator)の基本操作の取得 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 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	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動の流れを把握し、ポートフォリオの準備を行う 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	<ul style="list-style-type: none"> ・出席率、授業に取り組む姿勢 ・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) 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 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) 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 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 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、自分の作品の量、質、種類を認識する。 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 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、授業時間内に裁断できる様にしておく
7	6月4日	講評会	【ポートフォリオ講評会 第一回】 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」 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」 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) 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。 (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 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。 (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】 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(時間割表記)	デジタル動画 I	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	羽田智織
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	動画監督。業界経験20年以上。作画講師歴10年目						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作工程における「作画」の知識、技術をより専門的に学習する。 ・液晶タブレット&CLIP STUDIO PAINT使用してのデジタル作画実習をメインとし、アニメーション制作の現場で必要とされる基礎的な技術に沿った課題を1週～2週にかけて行う。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・作画の基礎的な知識、技術の習得 ・デジタル作画(動画)の技術習得 ・スキルアップと同時に課題をやりきるマインドの習得 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内課題の提出(50%) ・課題の完成度(30%) ・授業態度(20%) <p>※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)</p>						

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(時間割表記)	3DCG制作 I A(Maya)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大坪
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	<ul style="list-style-type: none"> *「Autodesk Maya」を使用した3DCG制作の入門クラスです *一年を通して Maya の基礎を学んでゆきます *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 *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 *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 *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	<ul style="list-style-type: none"> *3DCG制作の作業ワークフローの習得 *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 *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 *新しいソフトの自己対応力 *制作の企画と作品への応用 *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% 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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	プロジェクトワークⅡ	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤浩一
		授業 形態	実技	総時間 (単位)	60 (2)		
学科・コース	スーパークリエイター科 昼二3年C						
教員の略歴	アニメーター歴18年						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・同専攻の授業で学んだ専門的な技術や知識の実践の中で、より具体的な技術習得への目標を定め、その意義を明確にする事。また、それらの体感的理解を深める。 ・企業課題、またはオリジナルアニメーション作品のチーム制作を通して、アニメ制作が集団作業である事を理解し、その為に必要なコミュニケーション能力を養う。 ・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。 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒主導のオリジナル作品の完成と上映。それによって学内外の観客の評価を得る事。 ・企画の立ち上げから発表までを生徒たち自身で行うことで、プロダクション工程だけでなく、プリプロダクション、ポストプロダクションまでを含めたアニメーション制作過程を知る事。 ・企業との連携を通し、仕事をするという事、自身が持っている技術や知識の使い方、それらの経験的かつ体感的な理解を深める事。 						
評価方法と基準	出席率50%(出席30% 授業態度20%) 評価点50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04/21	講義	・オリエンテーション、企画 新たな企画の立ち上げ。どのような作品を作りたいのか。	チームの連携と、映像の編集。
2	05/12	講義と実習	・作品の準備 制作した作品を、どのような形で発表するか。	作品の完成、納品。
3	05/19	講義	・チーム毎の目標を決める 各チーム毎の目標を制定し達成可能なスケジュールを立てる。	参考作品の観察、考察、分解。
4	05/26	講義と実習	・各種設定の作成 映像制作に必要な絵コンテ、キャラクターデザイン表、色見本、美術ボード等の完成。	個人の為すべき目標を考える
5	06/02	講義と実習	・LO作業 作画スタッフを中心に映像の基となる絵をおこし、画面構成を決定する。	課題作業。
6	06/09	講義と実習	・原画作業 LOを基に、各カットの動きの基礎となる原画を作成する。	
7	06/23	講義と実習	・動画作業 作成した原画と原画とをつなぐ絵を描き足し、各カットの動きを完成させる。	
8	06/30	講義と実習	・仕上げ作業 仕上げスタッフが中心となり、作成した動画一枚一枚に色を付けていく。	
9	07/07	講義と実習	・美術作業 LOの絵を基に、美術スタッフが中心となり各カットの背景を作成する。	
10	07/14	講義と実習	・撮影と編集 各セクションで作成した素材を合成し、各カットの映像を完成させ、またそれらを一本の映像として繋いでいく。作品の完成。	チームの連携と、映像の編集。
11	08/25	講義と実習	・音響 アフレコや効果音、劇伴などの作品に必要な音を付けていく。	リテイクカットの洗い出し。
12	09/01	講義と実習	・リテイク 完成した映像を全体で確認し、ミスの修正やクオリティのブラッシュアップをする。	リテイク作業。
13	09/08	講義と実習	・作品のブラッシュアップ 発表方法等も考慮し、トータルで作品の質を向上させる。	作品の完成、納品。
14	09/23	講義	・講評とまとめ 完成作品の鑑賞、講師による講評、制作全体のまとめ、プロのクリエイターとして。	
15	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(時間割表記)	ポートフォリオ制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小川紗都美
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	仕上げ・色指定・検査						
授業の学習 内容	・テーマ、背景に合った色彩設計をする為に明度・彩度・トーンについて理解する。 ・ポートフォリオの作成						
到達目標	・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% ・実習での評価点30% ・定期試験40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4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(時間割表記)	ポートフォリオ制作ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	長牛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	講義の目的: ポートフォリオの制作を行う 講義内容: 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、将来の目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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作ⅡB	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	西川大地
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	撮影監督、コンポジット業界歴11年、MV、ライブ映像						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要なポートフォリオ制作の為の準備・作成 ・撮影の実践的な内容も踏まえながらの講義・実習 ・アニメーションの見方、表現力の向上 →業界に就職+就職後も活かせる技術も踏まえポートフォリオの準備、制作をしてほしい						
到達目標	ポートフォリオの制作 <ul style="list-style-type: none"> ・撮影技術の習得 ・撮影はアニメーション作成における最終工程の為、他工程の把握 →就職してからも苦勞しないように活かす						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出 40% ・企画書の内容、提出 20% ・作品内容の評価 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	4/16	講義	オリエンテーション、個人MTG	前年度に作った作品を提出
2	4/23	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
3	5/7	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
4	5/14	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
5	5/21	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
6	5/28	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
7	6/4	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
8	6/18	実習	映像制作①提出、次作品準備(企画書提出)	
9	6/25	実習	映像制作②、個人MTG	次作品準備の企画書
10	7/2	実習	映像制作②、個人MTG	
11	7/9	実習	映像制作②、個人MTG	
12	7/16	実習	映像制作②	
13	8/27	実習	映像制作②	
14	9/3	実習	映像制作②	
15	9/10	実習	映像制作②提出	
16	9/17	評価	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割表記)	モーショ映像制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	西川大地
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 (2単位)		
教員の略歴	撮影監督、コンポジット業界歴11年、MV、ライブ映像						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な作品の作り方の習得とエフェクトの使い方の習得 ・実際に使用するソフト・機材の講義 ・アニメーション制作及びAftereffectsの応用 <p>→業界就職するための作品の準備、作成をしてほしい</p>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作の為の技術の習得 ・映像制作の演出知識の習得 ・映像作品の完成 						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の提出 40% ・企画書の内容、提出 20% ・作品内容の評価 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	4/16	講義	オリエンテーション、個人MTG	前年度に作った作品を提出
2	4/23	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
3	5/7	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
4	5/14	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)、個人MTG	
5	5/21	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
6	5/28	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
7	6/4	実習	映像制作①(模倣orポートフォリオ)	
8	6/18	実習	映像制作①提出、次作品準備(企画書提出)	
9	6/25	実習	映像制作②、個人MTG	次作品準備の企画書
10	7/2	実習	映像制作②、個人MTG	
11	7/9	実習	映像制作②、個人MTG	
12	7/16	実習	映像制作②	
13	8/27	実習	映像制作②	
14	9/3	実習	映像制作②	
15	9/10	実習	映像制作②提出	
16	9/17	評価	評価週	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像演出ⅡA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒田幸生
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 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ける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	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	4月26日	講義と実習	20秒～2分位の映像作品の作成①	
3	5月10日	講義と実習	20秒～3分位の映像作品の作成②	
4	5月17日	講義と実習	20秒～4分位の映像作品の作成③	
5	5月24日	講義と実習	20秒～5分位の映像作品の作成④	
6	5月31日	講義と実習	20秒～6分位の映像作品の作成⑤	
7	6月7日	講義と実習	20秒～7分位の映像作品の作成⑥	
8	6月21日	講義と実習	20秒～8分位の映像作品の作成⑦	
9	6月28日	講義と実習	20秒～9分位の映像作品の作成⑧	
10	7月5日	講義と実習	20秒～10分位の映像作品の作成⑨	
11	7月12日	講義と実習	20秒～11分位の映像作品の作成⑩	
12	7月19日	講義と実習	20秒～12分位の映像作品の作成⑪	
13	8月30日	講義と実習	20秒～13分位の映像作品の作成⑫	
14	9月6日	講義と実習	20秒～14分位の映像作品の作成⑬	
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ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	佐藤優帆
学科・コース	スーパークリエイター科昼二三年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	アニメ撮影経歴約8年						
授業の学習 内容	アニメ制作の現場において、撮影マンとして即戦力になってもらいたい。 また、「撮影」はアニメ作品の最終絵作りの行程のため、各科目すべてに関わる。 学生には卒業後、アニメの撮影マンとして活躍してほしい。						
到達目標	アニメ撮影として即戦力になる						
評価方法と基準	■出席率:50% ■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】				

科目名	背景デザインⅢA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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 マ作画	
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ⅢB	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二3年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1～2週(3～6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1～2週間の時間外自習期間が有ります)6～10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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				

科目名	編集デザイン	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	吉川マツ ハスペ シャル
学科・コース	スーパークリエイター科昼二2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	映像クリエイター15年						
授業の学習 内容	映像制作のテクニックを習得し、最終的にポートフォリオに追加する作品の制作、デモリールの制作をすることが目的						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・技術の習得 ・動画作品を作ることができる ・自分でコンテンツの内容を考えることができる ・イメージネーションを広げる 						
評価方法と基準	課題評価100% (取り組み・貢献度・仕上がり)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月16日	講義	オリエンテーション	
2	4月23日	講義・実習	構想	進捗具合によって必要であれば自分で進める
3	5月7日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
4	5月14日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
5	5月21日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
6	5月28日	講義・実習	中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
7	6月3日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
8	6月18日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
9	6月25日	講義・実習	中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
10	7月2日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
11	7月9日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
12	7月16日	講義・実習	中間チェック	進捗具合によって必要であれば自分で進める
13	8月27日	講義・実習	制作	進捗具合によって必要であれば自分で進める
14	9月3日	講義・実習	課題の提出	進捗具合によって必要であれば自分で進める
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】				

授業名(時間割表記)	2DCG制作IVA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	内川
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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。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。 ①企業テイストの研究・把握(ポートフォリオにも活かす) 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 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 ・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 ・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 【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) デザインラフ(モノクロ)	アイコンテイスト研究・資料探し (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 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 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 (ラフ)(アイコンと同じテーマに揃える) デフォルメキャラクターも同時に考え、制作 (名刺にする可能性があります)	衣装資料収集 (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(着色本制作)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 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 (過去制作物+課題①②を使用) 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 (過去制作物+課題①②を使用) 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 (過去制作物+課題①②を使用) 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 (過去制作物+課題①②を使用) 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 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(時間割表記)	ゲームデザインⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	加藤
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	様々なゲームデベロッパー会社にてプランナー/ディレクターを経験(20年)						
授業の学習 内容	就職活動に向けてポートフォリオのブラッシュアップを行い、完成させます。 また、対企業の対策としての学生へのサポートを行い、就職活動に自信をもって臨めるようにします。						
到達目標	ポートフォリオの完成及び、企業の内定を獲得します。						
評価方法と基準	作成したポートフォリオの内容、授業への姿勢にて評価します。 (提出のみ:60%、内容評価:30%、授業への姿勢:10%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	就活用の企画書の内容や面接の対策についてなど	
2	4月25日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
3	5月9日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
4	5月16日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
5	5月30日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
6	6月6日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
7	6月20日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
8	6月27日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
9	7月4日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
10	7月11日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
11	7月18日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
12	8月29日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
13	9月5日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
14	9月12日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ、企業打診対策のサポート	ポートフォリオの指定枚数を制作
15	9月19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)	ポートフォリオ制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	吉田
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	スマホゲーム会社にイラストレーターとして10年以上勤務経験あり。漫画家。						
授業の学習 内容	進路に応じたポートフォリオ制作のサポート。 自身の進路についての相談。(毎時個人相談の時間を設ける)						
到達目標	自身の進路を定め、それに沿ったポートフォリオの制作とブラッシュアップ。 自身の進路決定。						
評価方法と基準	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	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
2	4月23日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
3	5月7日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
4	5月14日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
5	5月21日	実習	ポートフォリオ制作・相談	合同企業説明会に向けて課題制作
6	5月28日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
7	6月11日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
8	6月18日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
9	6月25日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
10	7月2日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
11	7月9日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
12	7月16日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
13	8月27日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
14	9月3日	実習	ポートフォリオのブラッシュアップ・相談	各進路に向けて課題制作
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】				

授業名(時間割表記)	ポートフォリオ制作ⅢA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	長牛
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 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 内容	講義の目的: ポートフォリオの制作を行う 講義内容: 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、将来の目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口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	背景デザインⅣA	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼2年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1~2週(3~6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1~2週間の時間外自習期間が有ります)6~10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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 マ作画	
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				

科目名	背景デザインⅣB	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	本田 修
学科・コース	スーパークリエイター科昼二4年C	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60時間 2		
教員の略歴	アニメーション、ゲーム背景美術 30年						
授業の学習 内容	ゲーム、アニメーション業界で多用されているPhotoshopのマスター無くして就職は考えられません。デッサン、クロッキーで培ったアナログ表現をデジタル上に再現出来れば最強だと私は考えています。一歩進めてこの授業ではリアルなカラーペイント表現を習得して行きたいと思います。						
到達目標	Photoshopを使用しての既存絵画表現(リアル表現)の描写。新たな表現方法の探求と実現。偉大なる先人達の作品群を理解をし自分達の作品に昇華させて行く。次世代を担うクリエイターの育成。良い作品を創り続けるための発想力の養成。						
評価方法と基準	課題完成度100%。課題1点に対して、1~2週(3~6時間)の授業で完成させ、2週目に講師がチェックし100点満点で採点。(時間が足りない学生には1~2週間の時間外自習期間が有ります)6~10の課題の平均点で成績が決まります。授業への積極的取り組みも加点して行きます。						

授業計画・内容授業計画・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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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、時間外学習を行きましょう
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				