

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	イラスト・マンガアニメ科(2年) イラスト・マンガ専攻
-----------	--------------------------------

学科名(修業年限)	イラスト・マンガアニメ科(2年) アニメーター専攻
-----------	------------------------------

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	CA1-01
業界研究	60	○	CA1-02
イラスト実習(1)	60	○	CA1-03
デッサン	180	○	CA1-04
背景制作実習	120	○	CA1-05
ストーリー構成実習	120	○	CA1-06
作品研究	120	○	CA1-07
作品制作実習(1)A	120	○	CA1-08
キャラクターデザイン	60	○	CA1-10
作画技術(基礎)	60	○	CA1-11
似顔絵制作(1)	30	○	CA1-12
同人誌制作実習(1)	60	○	CA1-15
色彩演習	60	○	CA1-16
模写・トレース(A)	60	○	CA1-17
作画実習(A)	120	○	CA1-18
合計時間数		1290	

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	CA1-01
業界研究	60	○	CA1-02
デッサン	180	○	CA1-04
背景制作実習	120	○	CA1-05
ストーリー構成実習	120	○	CA1-06
作品研究	120	○	CA1-07
作品制作実習(1)B	120	○	CA1-09
キャラクターデザイン	60	○	CA1-10
作画実習(1)	120	○	CA1-14
同人誌制作実習(1)	60	○	CA1-15
色彩演習	60	○	CA1-16
イラスト実習(A)	60	○	CA1-19
作画技術(A)	60	○	CA1-20
合計時間数		1200	

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	CA2-21
CGデッサン	180	○	CA2-22
イラスト実習(2)	120	○	CA2-23
似顔絵制作(2)	120	○	CA2-24
作画技術(応用)	120	○	CA2-25
作品制作実習(2)A	240	○	CA2-26
合計時間数		840	

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	CA2-21
CGデッサン	180	○	CA2-22
デジタルアニメ制作	120	○	CA2-27
作画実習(2)	240	○	CA2-28
作品制作実習(2)B	240	○	CA2-29
同人誌制作実習(2)	30	○	CA2-30
合計時間数		870	

総合計時間数(2年間) 2130

総合計時間数(2年間) 2070

				CA1-01			
授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	飛田 英男			
			実務経験	流通業での加工・販売及び会社経営			
教科書	文部科学省後援 ビジ 初能力検定ジョブパス ・3級公式テキスト ・3級公式試験問題集	単位数	学科 イラストマンガ・アニメ 科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
60							
授業概要	社会人としての基本的な考え方を身に着けると共に、社会人に広く求められるマナー等の知識を身に着け、実践できる事を目指し、社会人としてふさわしい人物像へと成長する事を目的とします。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自身のキャリア形成の中で役立つ知識を習得する。 ・社会人として必要と言われるマナーやルールを理解する。 ・コミュニケーション能力を修得し他者との円滑な関係を構築する。 ・自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。 						
評価方法	定期試験(90%)、平常点(10%)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	【第1編】1章 キャリアと仕事へのアプローチ			働く意義や会社の基本ルールを理解			
2	2章 仕事の基本となる8つの意識			顧客・品質・納期・時間・目標・協調・改善・コスト意識			
3	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本			コミュニケーションとは・ビジネスマナーとの関係			
4	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本			身だしなみとあいさつ			
5	4章 指示の受け方・報連相			仕事中の態度・出退勤と休暇取得・指示の受け方			
6	5章 話し方と聞き方のポイント			話し方と言葉遣い			
7	5章 話し方と聞き方のポイント			敬語の必要性・尊敬語、謙譲語			
8	6章 来客対応と訪問の基本マナー			来客への対応の仕方と流れ・面談方法			
9	6章 来客対応と訪問の基本マナー			名刺交換と訪問マナー			
10	7章 会社関係での付き合い			会食と会食中のマナー・冠婚葬祭について			
11	「お金について」の特別講座			SMBC主催の特別講座を実施し、経済の仕組みを知る			
12	【第2編】1章 仕事への取り組み方			計画の重要性・マニュアルと業務			
13	1章 仕事への取り組み方			スケジュール管理とPCスキルの基本・eメールについて			
14	2章 ビジネス文書の基本			ビジネス文書の種類とルールマナー			
15	前期末試験						
16	3章 電話対応			電話対応の重要性と取次のマナー			
17	4章 統計データの読み方・まとめ方			数字とグラフ・情報の読み取り方			
18	5章 情報収集とメディアの活用			情報の取捨選択・ネットリテラシー・新聞について			
19	6章 会社を取り巻く環境と経済の基本			近代の日本経済と世界とのかかわり・これからの人材について			
20	自己分析セミナー			ジョブカフェセミナーを受講し、自己分析を実施			
21	応募書類作成セミナー(自己PR)			ジョブカフェセミナーを受講し、自己PRを作成			
22	検定対策①			過去問題を解答			
23	応募書類作成セミナー(志望動機)			ジョブカフェセミナーを受講し、志望動機を作成			
24	検定対策②			過去問題を解答			
25	面接印象アップセミナー			ジョブカフェセミナーを受講し、面接の概要を理解する			
26	検定対策③			過去問題を解答			
27	グループディスカッションのコツ			ジョブカフェセミナーを受講し、GDの概要を理解する			
28	検定対策④			過去問題を解答			
29	キャリアデザイン I 総括と身嗜み(リクルートスーツの着方等)			ジョブカフェセミナーを受講し、身嗜みを確認する			
30	後期末試験						

授業科目名	業界研究		担当者名	三浦和音			
			実務経験	漫画家アシスタント・漫画連載 キャラクターデザイン等経験あり			
教科書	クリエイターのためのセルフブランディング全力授業	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	様々資料を用いて業界の現状を把握する。 どんな作品が求められていて、自分はどんなアピールをすることが出来るのかを考え、作品を制作する。						
学習到達目標	自分なりの市場調査の方法を見つけ、ピンポイントでアピールする作品制作が出来るようになる。						
評価方法	課題提出、出席率						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	目標設定		卒業後の進路に向け目標設定を行う				
2	好きな作品と流行作品		流行の作品を知る・分析する				
3	雑誌から情報を読み取る		雑誌を使い業界の情報を読み取る				
4	ポートフォリオ制作1 制作スケジュール プロフィール整理		就職に向けてポートフォリオ制作を開始 都度ごとに面談を行い仕上げていく				
5	ポートフォリオ制作2 企業研究 作品選出						
6	ポートフォリオ制作3 台割 レイアウト制作①						
7	ポートフォリオ制作4 台割 レイアウト制作②						
8	ポートフォリオ制作5 作品制作①						
9	ポートフォリオ制作6 作品制作②						
10	ポートフォリオ制作7 作品制作③						
11	ポートフォリオ制作8 プロトタイプ完成 チェック						
12	ポートフォリオ制作9 修正①						
13	ポートフォリオ制作10 修正②						
14	展示会準備 ①		学園祭の展示に向け準備を行う				
15	展示会準備 ②						
16	企画制作 1		企業依頼を想定した企画の制作 →ポートフォリオへの挿入想定				
17	企画制作 2						
18	企画制作 3						
19	企画制作 4						
20	企画制作 5						
21	就職用作品制作 1		ポートフォリオのブラッシュアップを含め、 各分野ごとに必要な作品の制作を行う				
22	就職用作品制作 2						
23	就職用作品制作 3						
24	就職用作品制作 4						
25	就職用作品制作 5						
26	進級作品展準備 1		年度末の作品展に向け準備				
27	進級作品展準備 2						
28	進級作品展準備 3						
29	進級作品展準備 4						
30	進級作品展準備 5						

				CA1-03			
授業科目名	イラスト実習(1)		担当者名	本郷正広			
			実務経験	フリーのイラストレーター、デザイナーとして活動中			
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	イラスト・マンガ・アニメ	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	用意した素材を使いソフトの操作を学び、photoshop、illustratorを習得していく。デザインでの現場でも必要なスキルも習得する。AI生成などについても習得していく。						
学習到達目標	各ソフトの習得、作品の添削、疑問点などを指導しイラスト、デザインに必要なスキルを身につける。						
評価方法	出席率、課題提出、学習態度						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習1			フォトショップの基本操作を練集・習得。			
2	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習2			フォトショップの基本操作を練集・習得。			
3	「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習1			イラストレーターの基本操作を練集・習得。			
4	「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習2			イラストレーターの基本操作を練集・習得。			
5	「オリジナルイラスト」制作1(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
6	「オリジナルイラスト」制作2(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
7	「オリジナルイラスト」制作3(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
8	「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
9	「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
10	「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
11	「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
12	「光と影」イラスト制作(photoshop)			与えられた”テーマ”を”理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。			
13	「光と影」イラスト制作(photoshop)			与えられた”テーマ”を”理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。			
14	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作。			前期おさらい			
15	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作。			前期おさらいと簡単なテスト			
16	「書籍デザインの模写」-1(illustrator)			イラストレーターの様々な機能の過特と前期のおさらい			
17	「書籍デザインの模写」-2(illustrator)			イラストレーターの様々な機能の過特と前期のおさらい			
18	「雑誌表紙デザイン」制作(photoshop/illustrator)			基本的な印刷入稿のルールを習得。			
19	「雑誌表紙デザイン」制作(photoshop/illustrator)			基本的な印刷入稿のルールを習得。			
20	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
21	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
22	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
23	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
24	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
25	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
26	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
27	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
28	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
29	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			1年間のまとめとして作品制作に取り組む。			
30	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			1年間のおさらい。			

授業科目名	デッサン		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用人体造形、商業用人体デザインの担当経験あり			
教科書	スーパー・ポーズブック ノード編 メール・ノード・コレクション 人体を描きたい人のための美術解剖学	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6					
時間数							
180							
授業概要	マンガやイラスト、アニメ描写の基礎となるデッサン・クロッキー・模写の描写方法で、より写実的な表現を身に付けていく						
学習到達目標	マンガ・アニメの人物の骨格や筋肉の解剖学的描写、男性と女性の顔、体のプロポーションの違い、衣服を着た状態の人体の質感や構造 動物や人間以外のそれぞれのモチーフ描写と形状への理解、ビークル類・ロボット類・装飾品類等の描写が出来るようになる						
評価方法	出席・授業態度・課題への取り組み・描写のプロセス・完成度の結果を総合的に評価						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	クロッキーの基礎的な描き方（時間内に紙面にバランスよく描く）			10分間で全身を全体的にバランスよく紙面に入るように描く			
2	クロッキーの効率を踏まえた描き方（時間内に頭身バランスを考慮して描く）			15分間でモデルの頭身バランスを数えてきちんと描く			
3	本格的なクロッキーの描き方（時間内に服の細かいディテールを描く）			20分間で、モデルの衣服のシワやディテールをしっかりと描く			
4	西部劇、ウェスタン時代のファッションをデッサン			映像や写真を通して昔のアメリカファッションのデザインを描写			
5	西洋甲冑アーマーのデッサン（ヨロイ・武器・防具等）			西洋甲冑アーマーの構造を理解して、フォルムやバランスを考えて描く			
6	ファンタジーコスチュームをデッサン（様々な衣服）			様々な種類の衣服バリエーションに興味を持ちその形状を描写する			
7	筋肉を描く（アクション映画、ゲームや格闘家の映像、関連アニメ作品を研究）			映画やアニメ媒体での筋肉表現を研究、描くことへの必要性を理解する			
8	筋肉を描く2（筋肉の位置や機能を踏まえた上で写真を模写）			より解剖学的に筋肉の形状や役割の意識、カッコいい筋肉として正確に描写する			
9	アメリカンコミックのキャラクターの立ち姿、形状の単純化			筋肉の単純化、陰影の表現、立ち姿の魅せ方を学ぶ			
10	マンガのキャラクターのアクションポーズの描き方			アクションポーズのバリエーションと形状による見え方の違いを知る			
11	男性、女性の顔をリアルにデッサン			顔の骨格やニュアンス、各パーツの違いを理解して写実的に描き分ける			
12	年齢の違いによる顔の表現を描き分けるデッサン			年齢によるシワの表現や見え方、陰影でそれぞれ描写する			
13	ゲームに登場するより複雑なコスチュームを描写するデッサン			想像上の衣服に説得力を持たせて、各パーツの素材を意識しながら描く			
14	ロボットメカの形状を細かく描写するデッサン			ロボットメカの独特の形状や機能、サイズ感を理解しながら描く			
15	巨大ヒーローのポージングをデッサン（正面、煽り、俯瞰）			歴代巨大ヒーローのポージングを研究しながら各アングルで躍動的に描写する			
16	日本の等身大ヒーローのコスチュームを描き分けるデッサン			歴代等身大ヒーローそれぞれのデザインやモチーフを理解して衣服を描写する			
17	日本のサムライ、時代劇、日本刀を描く			日本の着物、ファッション、そして持ち物に興味を持ちながらリアルに描写			
18	フォーマルスーツをデッサン（ビジネスマンのスタイル）			Yシャツ、ネクタイ、スーツ、ボタンの位置、構造も含めて細かく描写			
19	ミリタリージャケットをデッサン（迷彩柄や戦闘服）			軍服やミリタリー系装備の歴史を学習しながら正確に衣服を描き分ける			
20	銃火器、武器類を精密にデッサン			キャラクターに持たせる武器類の機能を理解しながら形状や質感を描写			
21	バイク、自動車等の複雑なビークルを描く			それぞれの形状や機能を理解しながらパース的に描写する			
22	トレンチコート、オーバーウェアをデッサン			襟、エポレット、ボタン、ベルトの構造を理解しながら描く			
23	サイバーパンクの世界（コスチュームや細かい装備品を描く）			サイバーパンクの世界観マナーを理解してコスチュームを描写			
24	スチームパンクの世界（コスチュームや細かい装備品を描く）			スチームパンクの世界観マナーを理解してコスチュームを描写			
25	古典的なユニバーサルモンスター類をデッサン（ドラキュラ、フランケン、狼男等）			古典的ホラーを学習しながら時代的な衣装や特殊メイクをそれぞれ描き分ける			
26	海外映画から想像上のモンスターデザインをデッサン			映画に登場する各ハリウッドモンスター類の形状やディテールを正確に描写			
27	パワードスーツ、強化服、宇宙服の構造を描く			身体に装着するメカニカルな強化服の構造と形状を理解して描く			
28	動物や恐竜のプロポーション、ディテールを正確にデッサン			実在の動物、過去の恐竜、それぞれの構造を紐づけながら描き分ける			
29	女性キャラの身体構造をデッサン			裸体の教科書を参考に女性身体の形状や筋肉を理解して描写			
30	女性身体と衣服の関係を描くデッサン			女性の身体に着せた衣服のラインや、シワや見え方を理解して描写する			

授業科目名	背景制作実習		担当者名	三浦和音			
			実務経験	マンガ雑誌への掲載 似顔絵イベント等への参加			
教科書	いちばんやさしいパースと背景画の描き方 かんたん！マンガパース術	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	イラスト・マンガアニメ	1年	通年	必修	実習
授業概要	透視図法の基本を理解し、場面に応じた使い方を学ぶ。また透視図法を使用しない背景やカラーでの表現を学ぶ						
学習到達目標	自分の表現したい作品に応じた背景の使い分けができるようになる。 実際に作品として背景を書き起こすことが出来るようになる。						
評価方法	課題提出、出席率、テスト点数						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	導入(パースについて解説・立方体を用いて作図・それぞれの透視図法の違い)			背景表現の種類を理解する			
2	地平線・奥行・対角線			カメラの位置や縮小等を理解する			
3	1点透視図法 ① 基本/描き方			1点透視の特徴を理解			
4	1点透視図法 ② 室内を描く I = ドア・窓・マットデザイン =			指定された家具を配置する			
5	1点透視図法 ③ 室内を描く II = ソファ・テレビ・マット =			指定された家具を配置する			
6	2点透視図法 ① 基本			2点透視の特徴を理解			
7	2点透視図法 ② 体育館を描く I = 2点透視の分割 =			2点透視の分割を理解し描く			
8	2点透視図法 ③ 体育館を描く II			ペン入れをして完成させる			
9	2点透視図法 ④ 一軒家を描く I = 図面・ラフ・消失点の決定・下書き =			透視図法を描く準備を行う			
10	2点透視図法 ⑤ 一軒家を描く II = ペン入れ =			ペン入れをして完成させる			
11	2点透視図法 ⑥ 教室の風景を描く I = ラフ・消失点アイレベル決定 =			背景と人物を合わせて描く			
12	2点透視図法 ⑦ 教室の風景を描く II = 下書き・ペン入れ =			背景と人物を合わせて描く			
13	2点透視図法 ⑧ 勇者の部屋を描く I = 部屋の図面をデザインする =			透視図法を描く準備を行う			
14	2点透視図法 ⑨ 勇者の部屋を描く II = デザインを元に下書き・ペン入れ =			グリッド用紙を用いて下書きを制作			
15	前期末テスト実施 (理論的に理解/実際に描写)			前期の総まとめを行う			
16	3点透視図法 ① 基本			3点透視の特徴を理解			
17	3点透視図法 ② 見下ろした街並みを描く I			グラフ用紙を用いて制作			
18	3点透視図法 ③ 見下ろした街並みを描く II			グラフ用紙を用いて制作			
19	感パースでの背景制作 ①			感パースで人物と背景を合わせる			
20	感パースでの背景制作 ②			アシスタント作業を想定した背景制作			
21	デジタル背景の描き方① = パース定規の使い方 =			ソフトウェアの使い方を理解する			
22	デジタル背景の描き方② = パース定規の使い方 =			ソフトウェアの使い方を理解する			
23	デジタル背景の描き方③ = 透視図法の使わない背景 I =			カラー背景の表現を理解する			
24	デジタル背景の描き方④ = 透視図法の使わない背景 II =			カラー背景の表現を理解する			
25	デジタル背景の描き方⑤ = 透視図法の使わない背景 III =			カラー背景の表現を理解する			
26	デジタル背景の描き方⑥ = 透視図法の使わない背景 IV =			カラー背景の表現を理解する			
27	背景イラスト制作 ①			カラー背景の表現を理解する			
28	背景イラスト制作 ②			カラー背景の表現を理解する			
29	背景イラスト制作 ③			カラー背景の表現を理解する			
30	後期末テスト実施 (指定された条件での背景制作)			1年間の総まとめ			

授業科目名	ストーリー構成実習		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経歴	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	イラストマンガ・アニメ	1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	物語性のあるイラストや漫画、アニメを制作するための方法を学ぶ。 発想力を鍛え、積極的に企画案を考えられるようにする						
学習到達目標	イラスト、漫画、アニメを制作するための企画を考え、作品として制作することが出来る また、コマ割りのある漫画制作を行い出版社へのPRに役立てる						
	出席率・課題提出・学期末試験(検定問題模擬 実技・筆記)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーリング・ストーリー構成について			構成方法についての知識を深める			
2	自己紹介マンガ			コマ割りのある自己紹介マンガを制作する			
3							
4	扉絵・企画書の制作			企画を考え 批評を行い 自分の作品を客観的に知る			
5							
6							
7							
8							
9	クラス内批評会						
10	作品制作						
11	1ページマンガ制作			1ページで完結する漫画を制作し 投稿サイトへアップロードを行う			
12							
13	押しプレゼンテーション			自分の好きな作品や題材についてをまとめ プレゼンテーションを行う			
14							
15							
16	身近な製品をテーマに2Pの宣伝用漫画素材を制作する			企業PRマンガを意識した作品づくり			
17							
18							
19							
20	小説 挿絵・表紙制作 注文の多い料理店			見ごたえのある挿絵や手に取りやすい 表紙の制作が出来る			
21							
22							
23							
24	サイレントマンガ 制作			5～17ページ以内のサイレント漫画を制作 外部出張編集部や投稿などを行い 業界進出を目指す			
25							
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	作品研究		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	月刊漫画誌と河北新聞に連載経験			
教科書	自主制作資料配布。	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	イラスト マンガアニメ	1年	通年	必修	実習
授業概要	邦画・洋画・アニメ・ドキュメントなど様々なジャンルの作品を鑑賞させ、テーマの核を抽出。キャラの立て方、ストーリー方式や演出などを学びます。分析力をつける。						
学習到達目標	フィクションメイクに必要なストーリー構成を学びエンターテインメントな作品を創造できるようにする。						
評価方法	鑑賞作品にシンクロナさせたキャラクターシートを配り課題とする。授業態度や出席率も基準にいれる。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	授業の目標と展開を学生に説明。			好きな作品のベスト10をアンケート。ジャンルやメディア形式は問わず。			
2	AURA(アニメ)鑑賞。 テーマ 異端か協調か…			キャラクターシート①制作			
3	ルート225 鑑賞。 テーマ 姉弟の成長…						
4	アシュラ(アニメ) ジョージ秋山の名作。						
5	鉄人28号(アニメ)鑑賞。 ロボットアニメの元祖。			キャラクターシート②制作			
6	悪夢のエレベーター。 一幕ものを面白く。						
7	影鱗(アニメ) ボトムアップアプローチで構成された委嘱作品。			ボトムアップアプローチを作品内で説明。			
8	四谷怪談(アニメ) 今の若い学生はあまり知らない鶴屋南北の怪談。			キャラクターシート③制作			
9	キャラクターとストーリー構成について講義。			ストーリーの探し方を講義。			
10	アリータバトルエンジェル鑑賞後三幕構成について作品ポイントで説明。			どのシーンからポイントに移ったかを講義。			
11	百日紅(アニメ) 葛飾北斎の娘が主人公。			キャラクターシート④制作			
12	映画大好きポンポさん(アニメ) 映画制作の面白さがわかる。			作品側の視点を学ぶ。			
13	白蛇伝(アニメ)鑑賞。						
14	ジョゼと虎と魚たち(アニメ) 実写とアニメ描写の違い。			キャラクターシート⑤制作			
15	短編ストーリーの企画・プロット制作。			まんが30P以内を想定した短編企画の制作。			
16	デビルマン(アニメ)鑑賞。 怪奇SFの指針となった。						
17	レオン(鑑賞)キャラ設定が秀逸。			キャラクターシート⑥制作			
18	コゼットの肖像(アニメ)鑑賞。 独特のダークファンタジー。			後発のマドカマギカに影響を与えた。			
19	君にしか聞こえない(鑑賞) ラブストーリー。			切なさを今をどう表現したのを見つける。			
20	一話30分の短編三本鑑賞。			テーマをダイレクトに見せる。			
21	四畳半神話体系(アニメ)鑑賞。			ループ系の面白さの仕組み。			
22	僕の彼女はサイボーグ(鑑賞)			キャラクターシート⑦制作			
23	ジェンドウの解剖。 死体一つで恐怖を演出。						
24	魔法使い見習いを探して(アニメ)鑑賞。			好きだったものを大事にする心。			
25	少女たちの羅針盤(鑑賞)。			キャラクターシート⑧制作			
26	太泰ライムライト(鑑賞)。			何事も一生懸命にやる大事さを教えてくれる。			
27	ゴッホを鑑賞。			天才画家ゴッホの生涯を描いたアニメ作品。			
28	※以上予定しているラインナップは上記までですが、新作や見せたい作品が登場した時のために予備日で余裕を取っています。作品を入れ替えます。						
29	しかしいずれになってもテーマを抽出し、キャラクターシートに描く指導はおこなっていきます。事実上キャラクターシートの出来具合が						
30	成績に大きく反映されます。シート作成は一年トータルで10回ほど予定しています。尚、キャラクターシートは全員学生に採点して返します。						

授業科目名	作品制作実習(1)A		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり			
教科書	公募案内	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
授業概要	出版社・web媒体・ゲーム制作企業へのアプローチ方法を学び実際に就職活動へと繋げる						
学習到達目標	完成作品を持つ。 短期間で制作・コンペへの応募実績を作る						
	出席率・課題提出・レポート						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーリング		制作手順や優先順位の付け方 考え方を学ぶ				
2	校外コンペへの応募作品制作		制作計画を立て工程や期日を意識した 制作を行うことができる				
3							
4							
5							
6							
7	ATCカード 制作		ATCカード制作を通し 作品の流通やPR 交流の仕方を学ぶ				
8							
9							
10							
11							
12	グリーティングカード制作		実用性のあるイラスト制作を行う				
13							
14							
15	四台元素 エフェクト効果のあるイラスト制作		アプリゲームなどで求められる イラスト制作ができる				
16							
17							
18							
19	コンテスト用作品制作		公募実績を作る				
20							
21							
22							
23							
24							
25	IPイラスト 絵柄寄せ		カードゲーム風イラスト制作ができる				
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名		作品制作実習(1)B		担当者名	毛利舞衣 / 小宮山純子									
教科書		配布資料(プリント)	単位数 4	実務経験	アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター/企業PR漫画制作・キャラクターデザイン・マンガアシスタント制作の実務経験									
授業概要		時間数 120	学科	学年	学期	科目種別	授業方法							
授業概要		モノクロ線画の30秒オリジナルアニメをクラス内で共同制作する												
学習到達目標		演出手法やカメラワークについて学んだ後、オリジナルキャラのデザインやストーリーを考案し絵コンテを作成する。原画や動画を含め、アニメ作画の一連の工程を踏襲し手順を理解する												
評価方法		制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物の評価など												
週数	授業内容			到達目標・学習課題など										
1	オリエンテーリング			制作手順や優先順位の付け方 考え方を学ぶ										
2	校外コンパへの応募作品制作			制作計画を立て工程や期日を意識した 制作を行うことができる										
3														
4														
5														
6														
7	ATCカード 制作			ATCカード制作を通し 作品の流通やPR 交流の仕方を学ぶ										
8														
9														
10														
11														
12	グリーティングカード制作			実用性のあるイラスト制作を行う										
13														
14														
15	演出・カメラワークと絵コンテ作成練習			既成の映像とその絵コンテを読んで、演出技法等確 認し理解していく										
16								企画会議 1回目 ストーリー・登場キャラの案出し			箇条書きにてとにかく案を出していく			
17								企画会議 2回目 担当決め(演出や作画監督etc)			担当が決まり次第コンテやキャラデザイン作成着手			
18								絵コンテ・キャラデザイン画UP&作画打合せ			時間内に絵コンテをUP			
19								レイアウト(L/O)作業 IN			画面構図描画(原図)、タイムシート記入、ラフ原画作 成をレイアウトという。作画打合せの際の演出指示 を盛り込んでL/O作業を進める。L/OがUPした カットは2原作業を並行して進めていく			
20								L/O作業 つづき						
21								L/O作業 つづき						
22								L/O作業 つづき						
23								第2原画作業 IN			L/OがUPしたカットから2原作業に移行。2原が早 くUPしたら動画作業も順次並行して進めていく			
24								第2原画作業 つづき						
25								動画作業 IN						
26								動画作業 つづき			動画作業は一番手間と時間がかかる作業のため、 冬休みの宿題とする予定。			
27								動画作業 つづき						
28								動画作業 つづき						
29								動画作業 つづき			動画全UP			
30								リテークとなった動画の修正作業			リテーク修正含め、動画完全UP			

授業科目名	キャラクターデザイン		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経歴	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり			
教科書	ダテ式おえかき塾90日で変わる画力向上講座	単位数 2	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	キャラクターを書くうえで必要な基礎を学び、表現したい世界観、絵を描く技術を身に着ける						
学習到達目標	指定した内容でイラスト制作ができる。 キャラクター検定合格レベル(3-1級)のイラストを制作することができる						
	出席率・課題提出・学期末試験(検定問題模擬 実技)						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーリング		人体の構造について 解剖学的な部分から理解を深める				
2	人体の骨格 正面 男女						
3	側面						
4	背面						
5	筋肉について1		筋肉の構造を学ぶ				
6	筋肉について2						
7	三面図の制作 男女		三面図を制作することができる				
8							
9							
10	表情・年齢による変化		様々な年代のキャラクターを 制作することができる				
11							
12							
13	キャラクター検定に向けての学習・実践		模擬試験で描画力を確認する				
14	キャラクター検定に向けての学習・実践						
15	キャラクター検定 模擬						
16	伝統衣装アレンジ		実際に着用されている衣装を元に 作品に合ったデザインを行うことができる				
17							
18							
19							
20	擬人化 n個あるものをテーマにキャラクターをデザインする		複数個存在するものをテーマに キャラクターを制作することができる				
21							
22							
23							
24	SDキャラクター制作		スーパーデフォルメをした キャラクター制作ができる				
25							
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	作画技術(基礎)		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	月刊漫画誌と河北新聞に連載経験。			
教科書	自己制作資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	イラスト マンガアニメ	1年	通年	必修	実習
授業概要	絵による表現力の基本を学び、画力の向上と全体的なスキルアップを目指す。作品を観た人に考察をさせるようなメッセージ性のある絵を描けるようにする。						
学習到達目標	描けない絵、苦手克服。作品コンテストのチャレンジ。業界関係者とのつながりを持つ。						
評価方法	課題による評価。テーマに沿った絵に仕上げているか。作品に考察させる力はあるか。出席率クリアはもちろん、授業態度も採点対象。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	シルエット描きを覚える。			男女の全身図。ポーズ付きで描く。			
2	表情の描き分け。			喜怒哀楽がついた表情を描く。			
3	図形やS字を利用した作画。			シチュエーションを考え作画する。			
4	横顔や目の描き方のコツ。			実践で作画する。			
5	アオリやフカンの構図の意図。			それぞれの演出効果を講義。			
6	13仏をデッサンする。			学生各自の守り神を描く。			
7	上記作業の続き。			作画進捗。			
8	私の誕生花。			自分の誕生花の花言葉を絵にイメージする。			
9	誕生花制作②			作画進捗。			
10	誕生花制作③			作画進捗。			
11	誕生花制作④			誕生花の花言葉完成。			
12	テーマ 挿絵を描く。描くシーンを考える。			選んだ小説の挿絵を制作。			
13	挿絵②			作画進捗。			
14	挿絵③			作画進捗。			
15	※挿絵制作の画材はアナログ ペン描き。			完成。			
16	わらべ唄の秘密。			わらべ唄の歌詞から絵をイメージする。			
17	わらべ唄の秘密②			作画進捗。			
18	わらべ唄の秘密③			わらべ唄の作品完成。			
19	短編漫画のネーム制作。			テーマを三例ほど与えそれを選んでネームにする。			
20	短編漫画のネーム制作②			ネーム進捗。			
21	短編漫画のネーム制作③			ネーム完成。			
22	神話のイラスト制作。			日本神話、ギリシャ神話 クトゥルフ神話から選択。			
23	神話のイラスト制作②			作画進捗。			
24	神話のイラスト制作③			作画進捗。			
25	神話のイラスト制作④			作画進捗。			
26	キャラデザとイラストの違い。			講義の中で説明。			
27	イラストにもある視線誘導。			奥行きはどこで出すか。 漫画とイラスト。			
28	中世画家と近代画家の思惑。			写実派、印象派、抽象派と言われた 画家達の歴史を講義。			
29	課題調整期間①						
30	課題調整期間②						

授業科目名	似顔絵制作(1)		担当者名	がんじー			
			実務経験	日本似顔絵師協会正会員			
教科書	配布資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		1					
		時間数					
		30	イラスト・マンガアニメ	1年	後期	必修	実習
授業概要	実習を通して、似顔絵らしい特徴の捉え方を学ぶ。						
学習到達目標	似顔絵の基礎を習得する。						
評価方法	課題提出、期末試験、出席率						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション			似顔絵師の仕事を知る			
2	鉛筆を使った写実的な似顔絵①			特徴を正確に捉える			
3	鉛筆を使った写実的な似顔絵②						
4	鉛筆を使った写実的な似顔絵③						
5	鉛筆を使った写実的な似顔絵④						
6	絵の具を用いた彩色			絵の具の使い方を理解する			
7	表情のある似顔絵①			表情の特徴を捉える			
8	表情のある似顔絵②						
9	検定過去問6級			検定6級レベルを理解する			
10	著名人の似顔絵①			著名人の特徴を捉える			
11	著名人の似顔絵②						
12	著名人の似顔絵③						
13	著名人の似顔絵④						
14	検定過去問5級			検定5級レベルを理解する			
15	期末試験			まとめ			

授業科目名	模写トレース		担当者名	伊藤 由起子			
			実務経験	アニメスタジオでの勤務経験			
教科書	人体を描きたい人のための美術解剖学	単位数 2	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	人間の描き方を骨格から理解し、どんなポーズでも描けるようになる						
学習到達目標	アニメーターに必須の模写力を立体として考えられるようになる						
評価方法	出席率、提出課題、授業態度						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	自己紹介、授業説明						
2	グリッド模写		模写の基本を身につける				
3	拡大模写		上記応用				
4	クリンナップ		模写したもののクリンナップ				
5	骨格模写 頭部						
6	骨格模写 脊椎・腰椎・骨盤						
7	骨格模写 肩・肋骨・胸骨						
8	骨格模写 骨盤・足						
9	骨格模写 肩・肩甲骨・手						
10	骨格模写 手のひら・足のひら						
11	骨格模写 全身骨格①		骨格をバランスよく描く				
12	骨格模写 全身骨格②		骨格にポーズをつける				
13	骨格模写 全身骨格③		骨格にポーズをつける				
14	模写・クリンナップ		自分のキャラを描く				
15	模写・クリンナップ		上記クリンナップ				
16	クロッキー 1名 10分		前期の骨格模写応用				
17	クロッキー 1名 10分						
18	クロッキー 1名 5分						
19	模写		クロッキーしたものを利用してのポージング				
20	模写						
21	クロッキー 2名 10分						
22	クロッキー 2名 10分						
23	クロッキー 2名 10分						
24	模写		クロッキーしたものを利用してのポージング				
25	模写						
26	クロッキー		手のクロッキー 片手				
27	クロッキー		手のクロッキー 両手				
28	クリンナップ 顔		自分のキャラにクリンナップ				
29	クリンナップ 全身						
30	教科書・雑誌からのポージング						

授業科目名	作画実習(1)		担当者名	小宮山 純子			
			実務経験	アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター			
教科書	・ショートアニメーションメイキング講座 ・アニメーションの基礎知識大百科 ・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	・アニメ作画(動画)の現場と同等の動画作画を課題とし、専門用語や基礎画力を順次学習・習得していく ・アナログ、デジタル作画ともに学習するが、主にデジタル作画で進行する						
学習到達目標	・1年を修了した時点で、アニメスタジオの就職実技試験に出題されている専門用語や、要求される技術について理解できるレベルになることを目標とする ・デジタル作画アプリケーションソフト『ClipstudioPaintEX』操作の習得						
評価方法	授業課題への取り組み(授業態度)と、小テスト・提出課題の採点など						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	メタモルフォーゼ(アナログ)		・絵が少しずつ変形(メタモル)する中割り作業 ・まずは中割りの概念をアナログ描きで学習				
2	メタモルフォーゼ(デジタル) 1回目/全2回		・前回学習した中割り手順を、デジタルツールを使って描画				
3	メタモルフォーゼ	2/2	・図形描画やレイヤーの使い方など、基本&便利ツールを習得				
4	クリンナップ(デジタル)		TVや映画のスクリーンに映し出される絵としてきれいな線を引く				
5	タイムシートの記入と、中割り『一発割り・タップ割り』(アナログ)		・アニメ制作の設計図であるタイムシートを理解 ・下描きをせず、いきなり清書で中割りを仕上げる				
6	目パチ・口パク(デジタル)		・目の瞬き・口の動きの中割り作業				
7	小テスト①「クリンナップ」		・クリンナップの理解度・作業スピードのチェック				
8	歩き①「横歩き」(デジタル) 1/3		・関節等がわかりやすい円人形で歩きの基本「横歩き」の動画を作成する。1歩前に進むのに3枚の動画(中3枚という)を作成し、3歩歩く動画を完成させる				
9	歩き①	2/3					
10	歩き①	3/3 ※提出課題					
11	小テスト②「目パチ・口パク」(デジタル)		・クリンナップ線に注意し、キャラ崩れしないかをチェック				
12	歩き②「斜め歩き」(デジタル) 1/4		・円人形で奥から手前に向かって歩く動画を作成。パースの効いたキャラクター(円人形)を2歩歩かせる動画を完成させる				
13	歩き②	2/4					
14	歩き②	3/4					
15	歩き②	4/4 ※提出課題					
16	小テスト③「横歩き」(デジタル)		・歩きの基本の理解度・作業スピードのチェック				
17	歩き③「横歩きフォロー」(デジタル) 1/3		・既存キャラを使ってフォロー歩き(その場歩き)の動画を作成。円人形と違い、キャラ崩れをしないよう意識し、クオリティの高い動画制作を心掛ける				
18	歩き③	2/3					
19	歩き③	3/3 ※提出課題					
20	振り向き(デジタル) 1/4		・既存キャラを使って中3枚で振り向き動画を作成。クリンナップ・キャラ崩れに注意しクオリティの高い動画制作を心掛ける				
21	振り向き	2/4					
22	振り向き	3/4					
23	振り向き	4/4 ※提出課題					
24	小テスト④「歩きフォロー」(デジタル)		・横歩きと違うその場歩きの理解度・スピードチェック				
25	走り①「走りフォロー」(デジタル) ※提出課題		・円人形で中2枚のその場走りの動画作成				
26	自然現象①「煙」と「旗」(デジタル) 1/2		・立ち昇る「煙」とはためく「旗」の動画作成				
27	自然現象①「煙」と「旗」	2/2					
28	自然現象②「炎」(デジタル) 1/2		炎のゆらぎを意識してリピート動画を作成				
29	自然現象②「炎」	2/2					
30	小テスト⑤「走りフォロー」(デジタル)		中2枚の動画作成の作業スピードをチェック				

授業科目名	同人誌制作実習(1)		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
授業概要	同人誌制作を通し、業界の動向や流行についてを学び、地震の作品に取り入れる卒業後の自主制作、PR活動を円滑に行えるよう製本技術や印刷所の利用方法を学ぶ						
学習到達目標	冊子の制作を行うことができる。 必要な経費・収益の管理方法を学ぶ						
	出席率・イベント参加・レポート提出						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーリング・即売会について		同人誌即売会についての知識を深める				
2	参加申し込み・制作手順						
3	頒布物の制作		色相を理解する それぞれのトーン(調子)の役割・イメージを共有出来る				
4							
5							
6							
7	イベント前 最終準備		イベント参加				
8	即売会参加 申し込み						
9	頒布物の制作		イベント参加に向けた作品制作				
10							
11							
12							
13							
14	イベント参加		イベント参加				
15							
16	次回参加打合せ		スケジュールに合わせ印刷所利用などの方法を学ぶ				
17	イベント申込み						
18	頒布物の制作		収益の管理について学ぶ				
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25	コミケパンフレット用イラスト制作		運営の主催するイラスト公募に応募する				
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	色彩演習		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経歴	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり			
教科書	漫画のための配色教室	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	イラストマンガ・アニメ	1年	通年	選択	講義・実習
		60					
授業概要	配色についての知識を身に付け、必要に応じて適切な配色、効果的な色彩表現を行う方法を学ぶ。 また、色彩検定3級合格レベルの知識と理解を深める						
学習到達目標	色の役割や仕組みについてを理解しており、適切な色彩表現を行うことができる 色彩検定3級合格レベルの知識習得を目標とする						
出席率・課題提出・学期末試験(検定問題模擬 実技・筆記)							
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーリング・色彩検定について			色が持つイメージを理解することができる 目の構造から色を認識する仕組みを理解する			
2	色の仕組み・見え方について						
3	光の三原色・色の三原色について			色相を理解する それぞれのトーン(調子)の役割・イメージを 共有出来る			
4	トーンについて						
5	色鉛筆での着色			アナログ画材を使用し適切な着色を 行うことができる			
6	コピックでの着色						
7	制作した線画への着色①			実際に画材を使用し作品を制作することができる			
8	制作した線画への着色②						
9	制作した線画への着色③						
10	制作した線画への着色④						
11	カレンダー制作			12カ月それぞれをイメージした カレンダー用イラストを制作することができる			
12	カレンダー制作						
13	色彩検定 過去問題			模擬問題で理解度を確認する			
14	色彩検定 過去問題						
15	期末試験						
16	ファッションから色の配色を学ぶ			服装に合わせた配色を行うことができる			
17	ファッションから色の配色を学ぶ②						
18	空間・インテリアのカラー			空間に合わせた配色を行うことができる			
19	空間・インテリアのカラー②						
20	空間・インテリアのカラー③						
21	架空の企業イメージカラーに合わせた商品・広告用素材の制作			企業ロゴ・タイトルの素材として 使用できるアイテムを制作する			
22							
23							
24							
25	マイカラー配色のVtuber 制作			自分を表す色で構成されたVtuberを 制作することができる			
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	模写トレース(A)		担当者名	伊藤 由起子			
			実務経験	アニメスタジオでの勤務経験			
教科書	人体を描きたい人のための美術解剖学	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	人間の描き方を骨格から理解し、どんなポーズでも描けるようになる						
学習到達目標	アニメーターに必須の模写力を立体として考えられるようになる						
評価方法	出席率、提出課題、授業態度						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	自己紹介、授業説明						
2	グリッド模写			模写の基本を身につける			
3	拡大模写			上記応用			
4	クリンナップ			模写したもののクリンナップ			
5	骨格模写 頭部						
6	骨格模写 脊椎・腰椎・骨盤						
7	骨格模写 肩・肋骨・胸骨						
8	骨格模写 骨盤・足						
9	骨格模写 肩・肩甲骨・手						
10	骨格模写 手のひら・足のひら						
11	骨格模写 全身骨格①			骨格をバランスよく描く			
12	骨格模写 全身骨格②			骨格にポーズをつける			
13	骨格模写 全身骨格③			骨格にポーズをつける			
14	模写・クリンナップ			自分のキャラを描く			
15	模写・クリンナップ			上記クリンナップ			
16	クロッキー 1名 10分			前期の骨格模写応用			
17	クロッキー 1名 10分						
18	クロッキー 1名 5分						
19	模写			クロッキーしたものを利用してのポージング			
20	模写						
21	クロッキー 2名 10分						
22	クロッキー 2名 10分						
23	クロッキー 2名 10分						
24	模写			クロッキーしたものを利用してのポージング			
25	模写						
26	クロッキー			手のクロッキー 片手			
27	クロッキー			手のクロッキー 両手			
28	クリンナップ 顔			自分のキャラにクリンナップ			
29	クリンナップ 全身						
30	教科書・雑誌からのポージング						

授業科目名	作画実習(A)		担当者名	小宮山 純子			
			実務経験	アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター			
教科書	・ショートアニメーションメイキング講座 ・アニメーションの基礎知識大百科 ・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	・アニメ作画(動画)の現場と同等の動画作画を課題とし、専門用語や基礎画力を順次学習・習得していく ・アナログ、デジタル作画ともに学習するが、主にデジタル作画で進行する						
学習到達目標	・1年を修了した時点で、アニメスタジオの就職実技試験に出題されている専門用語や、要求される技術について理解できるレベルになることを目標とする ・デジタル作画アプリケーションソフト『ClipstudioPaintEX』操作の習得						
評価方法	授業課題への取り組み(授業態度)と、小テスト・提出課題の採点など						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	メタモルフォーゼ(アナログ)		・絵が少しずつ変形(メタモル)する中割り作業 ・まずは中割りの概念をアナログ描きで学習				
2	メタモルフォーゼ(デジタル) 1回目/全2回		・前回学習した中割り手順を、デジタルツールを使って描画				
3	メタモルフォーゼ	2/2	・図形描画やレイヤーの使い方など、基本&便利ツールを習得				
4	クリンナップ(デジタル)		TVや映画のスクリーンに映し出される絵としてきれいな線を引く				
5	タイムシートの記入と、中割り『一発割り・タップ割り』(アナログ)		・アニメ制作の設計図であるタイムシートを理解 ・下描きをせず、いきなり清書で中割りを仕上げる				
6	目パチ・口パク(デジタル)		・目の瞬き・口の動きの中割り作業				
7	小テスト①「クリンナップ」		・クリンナップの理解度・作業スピードのチェック				
8	歩き①「横歩き」(デジタル) 1/3		・関節等がわかりやすい円人形で歩きの基本「横歩き」の動画を作成する。1歩前に進むのに3枚の動画(中3枚という)を作成し、3歩歩く動画を完成させる				
9	歩き①	2/3					
10	歩き①	3/3 ※提出課題					
11	小テスト②「目パチ・口パク」(デジタル)		・クリンナップ線に注意し、キャラ崩れしないかをチェック				
12	歩き②「斜め歩き」(デジタル) 1/4		・円人形で奥から手前に向かって歩く動画を作成。パースの効いたキャラクター(円人形)を2歩歩かせる動画を完成させる				
13	歩き②	2/4					
14	歩き②	3/4					
15	歩き②	4/4 ※提出課題					
16	小テスト③「横歩き」(デジタル)		・歩きの基本の理解度・作業スピードのチェック				
17	歩き③「横歩きフォロー」(デジタル) 1/3		・既存キャラを使ってフォロー歩き(その場歩き)の動画を作成。円人形と違い、キャラ崩れをしないよう意識し、クオリティの高い動画制作を心掛ける				
18	歩き③	2/3					
19	歩き③	3/3 ※提出課題					
20	振り向き(デジタル) 1/4		・既存キャラを使って中3枚で振り向く動画を作成。クリンナップ・キャラ崩れに注意しクオリティの高い動画制作を心掛ける				
21	振り向き	2/4					
22	振り向き	3/4					
23	振り向き	4/4 ※提出課題					
24	小テスト④「歩きフォロー」(デジタル)		・横歩きと違うその場歩きの理解度・スピードチェック				
25	走り①「走りフォロー」(デジタル) ※提出課題		・円人形で中2枚のその場走りの動画作成				
26	自然現象①「煙」と「旗」(デジタル) 1/2		・立ち昇る「煙」とはためく「旗」の動画作成				
27	自然現象①「煙」と「旗」	2/2					
28	自然現象②「炎」(デジタル) 1/2		炎のゆらぎを意識してリピート動画を作成				
29	自然現象②「炎」	2/2					
30	小テスト⑤「走りフォロー」(デジタル)		中2枚の動画作成の作業スピードをチェック				

授業科目名	イラスト実習(A)		担当者名	本郷正広			
			実務経験	フリーのイラストレーター、デザイナーとして活動中			
教科書	独自教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	イラスト・マンガ・アニメ	1年	通年	選択	講義・実習
授業概要	用意した素材を使いソフトの操作を学び、photoshop、illustratorを習得していく。デザインでの現場でも必要なスキルも習得する。AI生成などについても習得していく。						
学習到達目標	各ソフトの習得、作品の添削、疑問点などを指導しイラスト、デザインに必要なスキルを身につける。						
評価方法	出席率、課題提出、学習態度						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習1			フォトショップの基本操作を練集・習得。			
2	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習2			フォトショップの基本操作を練集・習得。			
3	「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習1			イラストレーターの基本操作を練集・習得。			
4	「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習2			イラストレーターの基本操作を練集・習得。			
5	「オリジナルイラスト」制作1(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
6	「オリジナルイラスト」制作2(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
7	「オリジナルイラスト」制作3(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、レイヤー、調整、他を習得。			
8	「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
9	「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
10	「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
11	「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
12	「光と影」イラスト制作(photoshop)			与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルテイのある作品に仕上げる。			
13	「光と影」イラスト制作(photoshop)			与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルテイのある作品に仕上げる。			
14	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作。			前期おさらい			
15	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作。			前期おさらいと簡単なテスト			
16	「書籍デザインの模写」-1(illustrator)			イラストレーターの様々な機能の過特と前期のおさらい			
17	「書籍デザインの模写」-2(illustrator)			イラストレーターの様々な機能の過特と前期のおさらい			
18	「雑誌表紙デザイン」制作(photoshop/illustrator)			基本的な印刷入稿のルールを習得。			
19	「雑誌表紙デザイン」制作(photoshop/illustrator)			基本的な印刷入稿のルールを習得。			
20	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
21	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
22	「アイソメトリック」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
23	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
24	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
25	「GIFアニメ」制作(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
26	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
27	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
28	「コラージュ」制作(photoshop/illustrator)			調整レイヤーの使い方を習得する。			
29	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			1年間のまとめとして作品制作に取り組む。			
30	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			1年間のおさらい。			

授業科目名	作画技術(A)		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	月刊漫画誌と河北新聞に連載経験。			
教科書	自己制作資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数	イラスト マンガアニメ	1年	通年	選択	実習
60							
授業概要	絵による表現力の基本を学び、画力の向上と全体的なスキルアップを目指す。作品を観た人に考察をさせるようなメッセージ性のある絵を描けるようにする。						
学習到達目標	描けない絵、苦手克服。作品コンテストのチャレンジ。業界関係者とのつながりを持つ。						
評価方法	課題による評価。テーマに沿った絵に仕上げているか。作品に考察させる力はあるか。出席率クリアはもちろん、授業態度も採点対象。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	シルエット描きを覚える。		男女の全身図。ポーズ付きで描く。				
2	表情の描き分け。		喜怒哀楽がついた表情を描く。				
3	図形やS字を利用した作画。		シチュエーションを考え作画する。				
4	横顔や目の描き方のコツ。		実践で作画する。				
5	アオリやフカンの構図の意図。		それぞれの演出効果を講義。				
6	13仏をデッサンする。		学生各自の守り神を描く。				
7	上記作業の続き。		作画進捗。				
8	私の誕生花。		自分の誕生花の花言葉を絵にイメージする。				
9	誕生花制作②		作画進捗。				
10	誕生花制作③		作画進捗。				
11	誕生花制作④		誕生花の花言葉完成。				
12	テーマ 挿絵を描く。描くシーンを考える。		選んだ小説の挿絵を制作。				
13	挿絵②		作画進捗。				
14	挿絵③		作画進捗。				
15	※挿絵制作の画材はアナログペン描き。		完成。				
16	わらべ唄の秘密。		わらべ唄の歌詞から絵をイメージする。				
17	わらべ唄の秘密②		作画進捗。				
18	わらべ唄の秘密③		わらべ唄の作品完成。				
19	短編漫画のネーム制作。		テーマを三例ほど与えそれを選んでネームにする。				
20	短編漫画のネーム制作②		ネーム進捗。				
21	短編漫画のネーム制作③		ネーム完成。				
22	神話のイラスト制作。		日本神話、ギリシャ神話クトゥルフ神話から選択。				
23	神話のイラスト制作②		作画進捗。				
24	神話のイラスト制作③		作画進捗。				
25	神話のイラスト制作④		作画進捗。				
26	キャラデザとイラストの違い。		講義の中で説明。				
27	イラストにもある視線誘導。		奥行きはどこで出すか。漫画とイラスト。				
28	中世画家と近代画家の思惑。		写実派、印象派、抽象派と言われた画家達の歴史を講義。				
29	課題調整期間①						
30	課題調整期間②						

				CA2-21			
授業科目名	キャリアデザイン(2)		担当者名	飛田 英男			
			実務経験	流通業での加工・販売及び会社経営			
教科書	独自プリント等	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
授業概要	就職活動全般及び就職後に関する知識修得や文書作成・事務処理の演習。						
学習到達目標	社会人として、マナーや言葉遣いが適切に出来ること。就職後に最低限必要な事務力の習得を目標とする。						
評価方法	前期:ワープロソフト(ワード)でビジネス文書を作成し、提出。出席状況等を含め総合評価する。 後期:2年間の総決算として、独自履歴書の作成し、提出。出席状況等も含め総合評価する。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	働くことの意義と求人検索(ハローワーク・民間業者の求人検索)		働く事への理解と動機づけ。求人票の見方。				
2	性格検査(エニアグラム・エゴグラム等)の紹介、実施		自分を知るための検査内容の理解				
3	本学科の就職活動概要(キャリアサポートセンターとの連携授業)		OB・OGの体験談等を確認する。				
4	一般常識演習と履歴書作成①		履歴書の完成(手書き、ワード使用)				
5	一般常識演習と履歴書作成②自己PR						
6	一般常識演習と履歴書作成③得意科目						
7	一般常識演習と履歴書作成④学生時代に取り組んだこと						
8	一般常識演習と履歴書作成⑤志望動機・業界を選んだ理由						
9	一般常識演習と履歴書作成⑥志望動機・会社を選んだ理由						
10	一般常識演習と履歴書作成⑦志望動機・職種を選んだ理由と将来像						
11	一般常識演習と書類送付状等の作成(PC演習)		ワードにて基本的な文書作成能力を身に付ける				
12	一般常識演習とお詫び状等の作成(PC演習)						
13	一般常識演習とイベント案内状等の作成(PC演習)						
14	一般常識演習と見積書、請求書等の作成(PC演習)						
15	企業研究として、人材派遣会社等のガイダンスを実施		(株)東洋ワーク、(株)アウトソーシング、(株)エイジェックの紹介と人材派遣業の理解。				
16	一般常識演習とエクセル演習①(セル操作等、基本操作全般)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
17	ビジネスマナー		ジョブカフェセミナーを受講し、マナーを習得する				
18	一般常識演習とエクセル演習②(表の編集と計算式)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
19	ビジネススキル(電話応対・名刺交換)		ジョブカフェセミナーを受講し、電話応対と名刺交換を習得する				
20	一般常識演習とエクセル演習③(グラフ機能等)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
21	コミュニケーションのポイント		ジョブカフェセミナーを受講し、コミュニケーションを理解する				
22	一般常識演習とエクセル演習④(シート間の参照と画像・図形挿入等)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
23	ワークルール【労働法】		ジョブカフェセミナーを受講し、労働に関する法律を理解する				
24	一般常識演習とエクセル演習⑤(関数と数式の基本)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
25	メンタルヘルスの基礎知識		ジョブカフェセミナーを受講し、メンタルヘルスを理解する				
26	一般常識演習とエクセル演習⑥(条件分岐sと論理式)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
27	ストレスとの付き合い方		ジョブカフェセミナーを受講し、ストレスを理解する				
28	一般常識演習とエクセル演習⑦(データ抽出等)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				
29	社会人基礎力		ジョブカフェセミナーを受講し、ビジネスマナー全般を習得する				
30	一般常識演習とエクセル演習⑧(データの並べ替え等)		エクセルにて基本的な表計算作成力を習得する				

授業科目名	CGデッサン		担当者名	関東 武久			
			実務経験	製品用人体デザイン、商業用CGイラストの担当経験あり			
教科書	デジタルアーティストが知っておくべきアートの原則 (色、光、構図、解剖学、遠近法、奥行き)	単位数 6	学科 イラスト・マンガアニメ科	学年 2年	学期 通年	科目種別 必修	授業方法 講義・実習
	時間数 180						
授業概要	PCのフォトショップソフトを使用して、デッサン的な陰影・質感・点描等のリアル描写で表現した重厚なCGイラストをコンスタントに制作していく						
学習到達目標	デジタルならではの機能を使い、線画に頼らず西洋絵画的な重ね塗り手法を取り入れて、リアル系イラストとして陰影・光沢・質感をPCで再現出来るよう学習していき、最終的に写実的な映画ポスターのようなイラスト表現が出来るようになる						
評価方法	出席・授業態度・PCの操作・課題への取り組み・着色描写のプロセス・完成度の結果を総合的に評価						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	PCでフォトショップソフトを使用して、基本操作を学習する			いくつかのモチーフを題材に重ね塗りを練習する			
2	ブラシツールでドラゴン頭部を写実的に表現。体表を陰影のみで再現する			線画無しの陰影表現で、体表のディテールを面で描写する			
3	アメコミキャラクターをカラーライズして描く			カラフルな色の表現、ハイライトやコントラストを学習する			
4	特撮ヒーロー、モンスターの頭部をカラーライズして描く			配色センスやツールに慣れるための陰影表現を練習をする			
5	日本漫画のキャラクターを主線なしでリアルに描く			暗い色から明るい色に重ね塗りをして主線なしで表現する			
6	昆虫の形状を色の身で立体的に描く			光沢感や質感を工夫しながらリアルに点描で表現する			
7	爬虫類、両生類の質感や色味の描写			独特のヌメリ感やウロコ、ディテールを正確に描写する			
8	女性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する			縁取り線に頼らずに、女性キャラをリアルに表現する			
9	男性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する			縁取り線に頼らずに、男性キャラをリアルに表現する			
10	映画俳優の顔をリアルに描く（女性）			実在の女優の顔を題材に、写真のように着色する			
11	映画俳優の顔をリアルに描く（男性）			実在の俳優の顔を題材に、写真のように着色する			
12	グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター1（試験課題）			西洋甲冑、ポーズを選び、ポスターにすることを前提に線画を進める			
13	グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター2（試験課題）			線画をスキャン抽出して、暗い色から重ね塗りをしていく			
14	グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター3（試験課題）			肌、金属部分、布地、等の陰影に気を付けながらリアルに彩色する			
15	グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター4（試験課題）			それぞれの光沢感、質感を表現して1枚絵として完成させる			
16	バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写1			写真を見ながら縁取りの無いリアルな着色で仕上げる			
17	バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写2			写真を見ながら縁取りの無いリアルな着色で仕上げる			
18	ロボット(メカ)をリアルに描写1			模型写真を見ながら陰影やハイライトを使って立体的に完成させる			
19	ロボット(メカ)をリアルに描写2			模型写真を見ながら陰影やハイライトを使って立体的に完成させる			
20	モンスターキャラをリアルに描写			陰影と光沢を使って想像上のキャラをリアルに描写する			
21	歴史上のキャラをリアルに描写			古いファッションを質感や素材を考慮しながら描写する			
22	スーツ姿のキャラクターを描く			生地の質感やシワの出方を意識してリアルに描写する			
23	軍服のキャラクターを描く			衣服の細かい形状や素材の違いを考えて描写する			
24	背景の表現方法1			背景を「風景画」として捉え、その着色を学習する			
25	背景の表現方法2			季節や時間帯によつての背景の違いを描写する			
26	レイアウトの法則、キャラの立ち位置			レイアウトの3分割法や配置の法則を学習する			
27	卒業制作「ファンタジーイラスト」1（試験課題）キャラクターデザイン			自分でキャラクターデザインをして、背景も含めて1枚絵の構図を考える			
28	卒業制作「ファンタジーイラスト」2（試験課題）レイアウト、構図、配置			線画をスキャンして、暗い色から塗り重ねて配色をしていく			
29	卒業制作「ファンタジーイラスト」3（試験課題）彩色作業			様々な写真資料を参考に、油絵のような重厚感を再現していく			
30	卒業制作「ファンタジーイラスト」4（試験課題）仕上げ			ハイライトや質感、リアルな描写にこだわって背景も含めて全体を仕上げる			

授業科目名	イラスト実習(2)		担当者名	本郷正広			
			実務経験	フリーのイラストレーター、デザイナーとして活動中			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
時間数		120					
授業概要	毎回用意したテーマをもとに作品制作。その都度、ソフトの操作、作品の添削、疑問点などを指導。デザインでの現場でも必要なスキルも獲得する。AI生成などについても習得していく。						
学習到達目標	photoshop、illustratorを使用しイラスト制作を行いソフトの操作とイラストのスキルアップを目指します。						
評価方法	出席率、課題提出、学習態度						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	「PHOTOSHOP」「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習			1年時にどれくらい習得しているかの確認とおさらいのための制作			
2	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作(photoshop・illustrator)			イラストレーター、フォトショップの練習を兼ねて制作しながら習得			
3	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作(photoshop・illustrator)			イラストレーター、フォトショップの練習を兼ねて制作しながら習得			
4	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作(photoshop・illustrator)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
5	「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop・illustrator)			線画の取り込み、線画の補正、スキャンの使い方、下地の塗り方、等を習得。			
6	「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop・illustrator)			線画に着色制作			
7	「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop・illustrator)			ブラシの使い方、影の塗り方、他。			
8	「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop・illustrator)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
9	モノクロイラスト制作(photoshop)			全体的な仕上げ、調整、レイヤーの調整を習得。			
10	モノクロイラスト制作(photoshop)			全体的な仕上げ、調整、レイヤーの調整を習得。			
11	モノクロイラスト制作(photoshop)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
12	「天使・悪魔」イラスト制作(photoshop)			与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルテイある作品に仕上げる。			
13	「天使・悪魔」イラスト制作(photoshop)			与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルテイある作品に仕上げる。			
14	「天使・悪魔」イラスト制作(photoshop)			与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルテイある作品に仕上げる。			
15	「パッケージイラスト・デザイン」制作(photoshop・illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
16	「パッケージイラスト・デザイン」制作(photoshop・illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
17	「パッケージイラスト・デザイン」制作(photoshop・illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
18	「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり			公募のテーマを理解し、それに沿って制作。			
19	「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり			公募のテーマを理解し、それに沿って制作。			
20	「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり			公募のテーマを理解し、それに沿って制作。			
21	「楽器とキャラ」イラスト制作(photoshop)			物の形(形状)を正確に描く事を習得。			
22	「楽器とキャラ」イラスト制作(photoshop)			物の形(形状)を正確に描く事を習得。			
23	「AI生成」イラストを元におり時なるイラスト制作(photoshop)			AI生成の利点と欠点を自身で定義してイラスト作成、習得。			
24	「AI生成」イラストを元におり時なるイラスト制作(photoshop)			AI生成の利点と欠点を自身で定義してイラスト作成、習得。			
25	名刺制作(photoshop) or(ILLSTRATOR)			印刷入稿のルールを習得。			
26	ロゴ制作(photoshop) or(ILLSTRATOR)			色々な場面で使えるロゴを習得していく。			
27	ロゴ制作(photoshop) or(ILLSTRATOR)			色々な場面で使えるロゴを習得していく。			
28	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめとして作品制作に取り組む。			
29	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめとして作品制作に取り組む。			
30	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめとして作品制作に取り組む。			

授業科目名	似顔絵制作(2)		担当者名	がんじー			
			実務経験	日本似顔絵絵師協会正会員			
教科書	配布資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数	イラスト・マンガアニメ	2年	通年	必修	実習
		120					
授業概要	似顔絵の技術を磨くとともに、実践の場で生かしていく。						
学習到達目標	プロの似顔絵絵師として必要な技術を身につける。検定1級合格を目指す。						
評価方法	課題提出、期末試験、出席率、平常点						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	似顔絵のテクニック基本編①			子供の特徴を捉える			
2	似顔絵のテクニック基本編②						
3	似顔絵のテクニック基本編③						
4	検定過去問4級			検定4級レベルを理解する			
5	似顔絵のテクニック基本編④			パーツの配置を捉える			
6	似顔絵のテクニック基本編⑤						
7	似顔絵のテクニック基本編⑥						
8	検定過去問3級			検定3級レベルを理解する			
9	似顔絵のテクニック基本編⑦			輪郭・パーツの個性を捉える			
10	似顔絵のテクニック基本編⑧						
11	似顔絵のテクニック基本編⑨						
12	バットの似顔絵			動物の特徴を捉える			
13	即興対面似顔絵			対面で描けるようになる			
14	検定過去問準2級			検定準2級レベルを理解する			
15	前期末試験			前期まとめ			
16	似顔絵のテクニック応用編①			様々な画風で描く			
17	似顔絵のテクニック応用編②						
18	似顔絵のテクニック応用編③						
19	検定過去問2級			検定2級レベルを理解する			
20	似顔絵のテクニック応用編④			様々なデフォルメを理解する			
21	似顔絵のテクニック応用編⑤						
22	似顔絵のテクニック応用編⑥						
23	検定過去問準1級			検定準1級レベルを理解する			
24	似顔絵のテクニック応用編⑦			背景を工夫して描く			
25	似顔絵のテクニック応用編⑧						
26	似顔絵のテクニック応用編⑨						
27	外国人の似顔絵			外国人の特徴を捉える			
28	諷刺漫画			社会表情を知り表現する			
29	検定過去問1級			検定1級レベルを理解する			
30	後期末試験			後期まとめ			

授業科目名	作画技術(応用)		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	月刊漫画誌と河北新聞に連載経験。			
教科書	自主制作資料。	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120	イラスト マンガアニメ	2年	通年	必修	実習
授業概要	ポートフォリオに適應できる作品創り。 一枚の絵から何かを考察させる力のある作品を創る。						
学習到達目標	完成させた作品はwebなどで発表する。 チャンスを自ら作っていきける環境を準備する。						
評価方法	課題のメッセージ、コンセプトが作品に活かされているか。 及び出席率と授業態度。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	奥州地方の妖怪の民話を調べ、 その一幕を絵に起こす。			モノクロ・アナログペンで 表現する。			
2	妖怪画制作 進捗。			キャラデザではなく エピソードシーンを描く。			
3	上記作業進捗。			進捗状況確認。 アドバイス。			
4	上記作業完成。			やっつけ作品には やり直しか低評価。			
5	ピエロを描く。着色。コピック・色鉛筆あり			ピエロと道化師の 違いを説明。			
6	上記作業進捗。			ピエロの涙には どんな理由が。			
7	上記作業進捗。						
8	上記作業進捗。			かくも大勢のピエロがいるが 涙メイクの理由は様々。			
9	上記作業完成。						
10	名画のつもりで…制作。(パロディアート)			北斎・歌麿・フェルメール・ピカソ などの名画をパロディで描く。			
11	上記作業進捗作業。			名画を真似る中でインス ピレーション力をつける。			
12	上記作業進捗。						
13	上記作業進捗。						
14	上記作業完成。			描写の工夫と作品に 笑いがあるかをみる。			
15	音楽を絵で表現。着色をする。			曲から受ける自分なりの イメージを一枚に込める。			
16	上記作業進捗。						
17	上記作業進捗。						
18	上記作業進捗。						
19	上記作業完成。						
20	図形を元にした 構図で描く。			円形・トンネル・S字などの 形を利用して構図に当てはめる。			
21	上記作業進捗。						
22	上記作業進捗。			ポートフォリオの 作り方と有効性を説明。			
23	上記作業進捗。						
24	上記作業進捗。						
25	上記作業完成。						
26	明治・大正・昭和・平成 時代の色をイラストにする。			明治はハイカラ。大正ロマン 昭和レトロなどのイメージを描く。			
27	上記作業進捗。			※課題テーマは全て確定した ものではありません。			
28	上記作業進捗。			変更する場合がありますが、			
29	上記作業進捗。			制作の意図するものは どんな内容にあっても人に			
30	上記作業完成。			考察させる作品を描くという 点では共通しています。			

授業科目名	作品制作実習(2)A		担当者名	本郷正広			
			実務経験	フリーのイラストレーター、デザイナーとして活動中			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数					
		240					
授業概要	毎回用意したテーマをもとに作品制作。その都度、ソフトの操作、作品の添削、疑問点などを指導。デザインでの現場でも必要なスキルも獲得する。AI生成などについても習得していく。						
学習到達目標	photoshop、illustratorを使用しイラスト制作を行いソフトの操作とイラストのスキルアップを目指します。						
評価方法	出席率、課題提出、学習態度						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	「ミュシャ」風イラスト制作(photoshop+illustrator)			1年次のイラストレーター、フォトショップのおさらいと練習を兼ねて			
2	「ミュシャ」風イラスト制作(photoshop+illustrator)			1年次のイラストレーター、フォトショップのおさらいと練習を兼ねて			
3	「ミュシャ」風イラスト制作(photoshop+illustrator)			1年次のイラストレーター、フォトショップのおさらいと練習を兼ねて			
4	「shop」イラスト制作(illustrator)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得			
5	「shop」イラスト制作(illustrator)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得			
6	「shop」イラスト制作(illustrator)			ペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得			
7	「水球」イラスト制作(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、他。			
8	「水球」イラスト制作(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、他。			
9	「水球」イラスト制作(photoshop)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
10	「シルエットイラスト」制作(photoshop+illustrator)			全体的な仕上げ、調整、レイヤーの調整、2つのソフトの連携。			
11	「シルエットイラスト」制作(photoshop+illustrator)			全体的な仕上げ、調整、レイヤーの調整、2つのソフトの連携。			
12	「シルエットイラスト」制作(photoshop+illustrator)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
13	「公募」イラスト制作(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり			与えられた「テーマ」を「理解」してオリジナルティのある作品に上げていく。			
14	「公募」イラスト制作(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり			与えられた「テーマ」を「理解」してオリジナルティのある作品に上げていく。			
15	「公募」イラスト制作(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり			与えられた「テーマ」を「理解」してオリジナルティのある作品に上げていく。			
16	「ペーパードール」イラスト制作(photoshop+illustrator)			多数のイラストパーツをどうまとめるか考慮しながら習得			
17	「ペーパードール」イラスト制作(photoshop+illustrator)			多数のイラストパーツをどうまとめるか考慮しながら習得			
18	「ペーパードール」イラスト制作(photoshop+illustrator)			多数のイラストパーツをどうまとめるか考慮しながら習得			
19	「ペーパードール」イラスト制作(photoshop+illustrator)			多数のイラストパーツをどうまとめるか考慮しながら習得			
20	「12星座」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
21	「12星座」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
22	「12星座」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
23	「12星座」イラスト制作(illustrator)			パスの練習-各機能を効率的に使い時間内に仕上げる。			
24	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
25	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
26	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
27	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
28	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
29	卒業制作(ポートフォリオ)			2年間のまとめ、ポートフォリオとして作品制作に取り組む。			
30	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			2年間のおさらい。			

授業科目名	デジタルアニメ制作		担当者名	小宮山 純子			
			実務経験	アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
120							
授業概要	『作品制作Ⅱ』完成のため、撮影や彩色等各デジタル操作の技術を習得する						
学習到達目標	アニメ制作の描画系全工程を踏襲し、『作品制作Ⅱ』作業と連動して完成を目指す						
評価方法	制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物の評価など						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	アニメ撮影基礎・カメラワーク「PAN」			『作品制作Ⅱ』での撮影作業に向け、カメラワーク・エフェクトを学ぶ ※アニメ撮影アプリケーションソフト『CoreRETAS』使用			
2	アニメ撮影基礎・カメラワーク「TU・TB」「SL」						
3	アニメ撮影基礎・カメラワーク「Follow」						
4	アニメ撮影基礎・カメラワーク「ピン送りと画面動」						
5	アニメ撮影基礎・カメラワーク「レイヤーTU・TB」						
6	アニメ撮影基礎・カメラワーク「透過光と放射光」						
7	アニメ撮影基礎・カメラワーク「レンズフレアと色合い・色バラ」						
8	アニメ撮影基礎・カメラワーク「クロス透過光と波ガラス」						
9	仕上げ基礎「ごみ取りを線修正」			『作品制作Ⅱ』での仕上げ作業に向け、彩色手順を学ぶ ※彩色アプリケーションソフト『Paintman』使用			
10	仕上げ基礎「彩色」						
11	仕上げ基礎「合成・組み線動画の彩色」						
12	『作品制作Ⅱ』作業へ移行「色指定」			『作品制作Ⅱ』のキャラ表スキャン。線修正後キャラクターの配色決め ※二値化スキャンアプリケーションソフト『Traceman』使用			
13	『作品制作Ⅱ』作業へ移行「色指定」						
14	『作品制作Ⅱ』背景制作			※背景アプリケーションソフト ・『Photoshop』 ・『ClipstudioPaint』使用			
15	『作品制作Ⅱ』背景制作						
16	『作品制作Ⅱ』背景制作						
17	『作品制作Ⅱ』背景制作						
18	『作品制作Ⅱ』背景制作						
19	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc)			仕上げ作業は動画の進行状況に影響されるため、同時進行で動画・仕上げ・背景制作を進める			
20	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
21	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
22	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
23	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)			各自の進行状況により各作業に従事 素材が揃ったカットから撮影作業に入る			
24	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
25	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
26	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
27	『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
28	仕上げ・背景・撮影のリテイク作業			撮影が済んだカットのチェック・リテイク指示出しと修正作業			
29	仕上げ・背景・撮影のリテイク作業						
30	最終チェック(リテイク作業含む)			全素材、完全版でUP			

授業科目名	作画実習2		担当者名	伊藤 由起子			
			実務経験	アニメーター経験 有			
教科書	アニメ作画の仕組み 配布プリント	単位数 8	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 240					
授業概要	ポートフォリオに入れる作品製作 及 入社、インターン模試						
学習到達目標	人にみせては恥ずかしくない作品の制作						
評価方法	提出作品、ポートフォリオ						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	ポートフォリオ用作品制作 オリエンテーション		最低5枚のデッサン				
2	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習		最低5枚のデッサン クロッキーbook1冊分のクロッキー パース付 正面歩き				
3	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習						
4	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習		オリジナルキャラクター作成				
5	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習		イラスト作成				
6	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習						
7	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習						
8	ポートフォリオ用作品制作 歩き復習						
9	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 風		ハタのなびき				
10	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 風						
11	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 煙		空気の玉の移動				
12	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 煙						
13	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 水		すいてきの広がり				
14	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 水						
15	ポートフォリオ用作品制作 エフェクト 炎		炎の動き				
16	就職模試 及 実践作画 映像マナー		ふりむき① 絵コンテの理解				
17	就職模試 及 実践作画 映像マナー		ふりむき② カメラワークの理解				
18	就職模試 及 実践作画 動物Ⅰ		ふりむき③ 骨格の理解				
19	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム歩き① 馬の歩き				
20	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム歩き②				
21	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム歩き③				
22	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム歩き④ 馬の走り				
23	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム走り①				
24	就職模試 及 実践作画 動物Ⅱ 馬		ナナム走り②				
25	就職模試 及 実践作画 動物Ⅲ 犬・猫		ナナム走り③ 犬の歩き				
26	就職模試 及 実践作画 動物Ⅲ 犬・猫		ナナム走り④				
27	就職模試 及 実践作画 動物Ⅲ 犬・猫		予備動作① 猫の走り				
28	就職模試 及 実践作画 動物Ⅲ 犬・猫		予備動作②				
29	就職模試 及 実践作画 動物Ⅳ 鳥		予備動作③ 鳥のはばたき				
30	就職模試 及 実践作画 ☆魚は予備課題		予備動作④				

授業科目名	作品制作実習(2)B		担当者名	小宮山 純子			
			実務経験	アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数 240					
授業概要	フルカラーのオリジナルアニメ制作						
学習到達目標	背景画を作成し、動画に彩色を施したフルカラーアニメをクラス内で共同作成する						
評価方法	制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物の評価など						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	企画会議 1回目			ストーリー及び登場キャラクターの案出し			
2	企画会議 2回目			絵コンテとキャラクター設定の作成着手			
3	絵コンテ・キャラクター設定UP&作画打合せ			完成絵コンテを元に演出指示等の打合せ			
4	レイアウト(L/O)作業 IN			L/Oは、各自週1カット以上UPを目標とする			
5	L/O作業			L/O作業と並行して2原作業にも着手			
6	L/O作業						
7	L/O作業						
8	L/O作業						
9	L/O作業						
10	L/O作業						
11	L/O作業			L/OがUP次第2原作業に移行。早くUPしたカットから動画作業も並行して進めていく			
12	第2原画作業 IN						
13	第2原画作業						
14	動画作業 IN			第2原作業が終了次第順次動画作業着手。第2原画は前期中に完成させる ※前期中にUPしなかった原画は秋休みの宿題とする			
15	動画作業			グループ制作なので、動画については遅れている担当者がいたら互いにフォローに入り、スケジュール順守で完成を目指す			
16	動画作業						
17	動画作業						
18	動画作業						
19	動画作業						
20	動画作業						
21	動画作業						
22	動画作業						
23	動画作業						
24	動画作業						
25	動画作業			演出からリテーク指示が出た分の修正作業			
26	動画作業						
27	動画作業						
28	動画リテーク作業			最終チェックののち、movieを書き出して完成			
29	動画リテーク作業						
30	最終チェック(リテーク作業含む)						

授業科目名	同人誌制作実習(2)		担当者名	毛利 舞衣								
			実務経験	企業PR漫画制作・キャラクターデザイン マンガアシスタント制作実務経験あり								
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		1						イラストマンガ・アニメ	2年	前期	選択	講義・実習
		時間数 30										
授業概要	同人誌制作を通し、業界の動向や流行についてを学び、地震の作品に取り入れる卒業後の自主制作、PR活動を円滑に行えるよう製本技術や印刷所の利用方法を学ぶ											
学習到達目標	冊子の制作を行うことができる。 必要な経費・収益の管理方法を学ぶ											
	出席率・イベント参加・レポート提出											
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など								
1	オリエンテーリング・即売会について			同人誌即売会についての知識を深める								
2	参加申し込み・制作手順											
3	頒布物の制作			色相を理解する それぞれのトーン(調子)の役割・イメージを共有出来る								
4												
5												
6												
7	イベント前 最終準備			イベント参加								
8	即売会参加 申し込み			イベント参加に向けた作品制作								
9	頒布物の制作											
10												
11												
12												
13												
14	イベント参加			イベント参加								
15												