

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
-----------	--------------------------------

1年次			
授業科目名	単位数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	4	○	CA1-01
セルフブランディング	4	○	CA1-02
デジタルイラスト(1)	2	○	CA1-03
デッサン	6	○	CA1-04
背景制作実習	4	○	CA1-05
ストーリーライン設計学	4	○	CA1-06
デジタル映像研究	4	○	CA1-07
作品制作実習(1)A	4	○	CA1-08
キャラクターデザイン	2	○	CA1-10
ドローイングスキル(基礎)	2	○	CA1-11
似顔絵制作(1)	1	○	CA1-12
Clipstudio実習	2	○	CA1-13
同人誌制作実習(1)	2	○	CA1-14
カラーコーディネート実習	4	○	CA1-15
模写・トレース	2	○	CA1-16
ドローイング実習(1)	4	○	CA1-18
合計単位数		51	

2年次			
授業科目名	単位数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	4	○	CA2-22
CGデッサン	6	○	CA2-23
イラスト実習(2)	4	○	CA2-24
似顔絵制作(2)	4	○	CA2-25
作画技術(応用)	4	○	CA2-26
作品制作実習(2)A	8	○	CA2-27
同人誌制作実習(2)	1	○	CA2-31
合計時間数		31	

総合計単位数(2年間) 82

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)	4	○	CA1-01
セルフブランディング	4	○	CA1-02
模写・トレースA	2	○	CA1-17
デッサン	6	○	CA1-04
背景制作実習	4	○	CA1-05
ストーリーライン設計学	4	○	CA1-06
デジタル映像研究	4	○	CA1-07
作品制作実習(1)B	4	○	CA1-09
キャラクターデザイン	2	○	CA1-10
ドローイングスキル(基礎)	2	○	CA1-11
Clipstudio実習	2	○	CA1-13
同人誌制作実習(1)	2	○	CA1-14
カラーコーディネート実習	4	○	CA1-15
デジタルイラスト(1)	2	○	CA1-03
ドローイングスキル(基礎)	2	○	CA1-11
合計単位数		48	

2年次			
授業科目名	単位数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	4	○	CA2-22
CGデッサン	6	○	CA2-23
デジタルアニメ制作	4	○	CA2-27
作画実習(2)	8	○	CA2-29
作品制作実習(2)B	8	○	CA2-28
同人誌制作実習(2)	1	○	CA2-31
合計時間数		31	

総合計単位数(2年間) 79

				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ネス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 他、プリント配付	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
イラストマンガ・アニメ科	1年	通年	必須	講義			
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、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	・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。 ・ビジネス文書は全経文書処理検定3級レベルの能力を習得する。						
時間外に必要な学修	・次回の授業項目を教科書にて、予習し、ビジネス用語等を調べておくこと(約30分) ・授業後は検定試験の過去問を解答。採点し、誤答部分は解説書で確認作業(約30分)。						
評価方法	期末試験(85%)、出席率(15%)						
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し、説明できる。			
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・コスト意識を説明できる。			
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を考え、身だしなみを理解し、挨拶を実践できる。			
4	4章 指示の受け方・報連相			仕事中の態度・出勤と休暇取得・指示の受け方を説明できる。			
5	5章 話し方と聞き方のポイント			話し方と言葉遣いを理解し、実践できる。			
6	6章 来客応対と訪問の基本マナー			来客への応対の仕方と流れ・面談方法等を理解し、実践できる。			
7	7章 会社関係での付き合い			会食と会食中のマナー・冠婚葬祭の対応を説明できる。			
8	「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。			
9	【第2編】1章 仕事への取り組み方			計画の重要性・マニュアルと業務を説明できる。			
10	1章 仕事への取り組み方			スケジュール管理とPCスキルの基本として、eメール等、実践できる。			
11	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を理解し、書類を下書きできる。			
12	3章 電話応対			電話応対の重要性と取次のマナーを理解し、実践できる。			
13	4章 統計データの読み方・まとめ方			数字とグラフ・情報の読み取り方を理解し、PCで作成できる。			
14	5章 情報収集とメディアの活用 6章 会社を取り巻く環境と経済の基本			情報の取捨選択(ネットリテラシー、新聞)をし、これから必要となる人材を説明できる。			
15	前期末試験						
16	社外文書の作成			基本的な社外文書をワープロで作成できる。			
17	自己分析セミナー			ジョブカフェセミナーを受講し、自己分析を実施する。			
18	社外文書の作成・漢字の修正等			PCにて、指示に従い、漢字等、入力文書の修正が出来る。			
19	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。			
20	社外文書の作成・表挿入等			PCにて、指示に従い、表を作成し、挿入出来る。			
21	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。			
22	社外文書の作成・罫線の修正等			PCにて、指示に従い、罫線の修正・変更が出来る。			
23	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。			
24	全経文書処理検定(ワープロ)3級対策①			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
25	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。			
26	全経文書処理検定(ワープロ)3級対策②			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
27	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。			
28	全経文書処理検定(ワープロ)3級対策③			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
29	全経文書処理検定(ワープロ)3級対策④			PCにて過去類似問題を解答し、教員が採点する。			
30	後期末試験						

授業科目名	セルフブランディング実習		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 教材	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	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
		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・クライアントへの提案が出来るようになる。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。 専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、プロの原稿やイラストの技法リサーチを習慣化し、作品を完結させるためのスケジュール管理と、最終的なポートフォリオへの掲載準備を継続すること。						
評価方法	出席率・課題提出(20点)/課題内容(80点)/						
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	デジタルイラスト1		担当者名	本郷正広			
			実務経験	1989年フリーのイラストレーター、デザイナーとして独立。現在も広告、webを中心に制作。			
教科書 教材		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数 60					
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	各ソフトの習得、作品の添削、疑問点などを通してイラスト、デザインに必要なスキル及び完成度の高い作品を完成させる。合わせて実社会での現場に対応できる対応や考え方の力をつける。						
時間外に必要な学修	課題及び予習＝授業内で行った課題制作は締め切りが設定してあるので、その時間内で完成することが必須なので、もし完成しない。間に合わない場合は時間外で作業をする。(締め切りを守ることは実社会では必要最低限の決まり事という事を意識するため)						
評価方法	出席率30%、課題提出50%、学習態度20%						
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習・習得。 ソフトがどんなことが出来るか説明ができる。			
2	「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習2						
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習・習得。 ソフトがどんなことが出来るか説明ができる。			
4	「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習2						
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、調整レイヤー、他を習得。			
6	「オリジナルイラスト」制作2(photoshop)						
7	「オリジナルイラスト」制作3(photoshop)						
8	「マトリョーシカ」イラスト制作1(ILLSTRATOR)			イラスト制作を通してペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得。			
9	「マトリョーシカ」イラスト制作2(ILLSTRATOR)						
10	「アバター」イラスト制作1(ILLSTRATOR)			アバターイラスト制作をさらに発展したイラスト制作でさらにペンツール、他のツール、制作方法を使用できるようになる。			
11	「アバター」イラスト制作2(ILLSTRATOR)						
12	「光と影」(テーマ変更の場合あり)イラスト制作1(photoshop)			与えられた"テーマ"に基づいて、オリジナルティある作品に仕上げていくかを研究していく。			
13	「光と影」(テーマ変更の場合あり)イラスト制作1(photoshop)						
14	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作1。			前期おさらい			
15	「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作2。			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、フォトショップの様々な機能の練習で前期のおさらい			
17	「書籍デザインの模写」-2(illustrator)						
18	「雑誌表紙デザイン」制作1(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2(photoshop/illustrator)						
20	「アイソメトリック」イラスト制作1(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2(illustrator)						
22	「GIFアニメ」制作1(photoshop/illustrator)			GIFアニメの製作を通してphotoshopの機能を習得する。			
23	「GIFアニメ」制作2(photoshop/illustrator)						
24	「ロゴタイプ」制作1(photoshop/illustrator)			様々な映画のタイトルロゴの模写を通してロゴデザインを習得する。			
25	「ロゴタイプ」制作2(photoshop/illustrator)						
26	「ポスター」制作1(photoshop/illustrator)			写真、イラストを調整レイヤーで調整するの使い方を習得する。			
27	「ポスター」制作2(photoshop/illustrator)						
28	「マスコットキャラクター」制作(photoshop/illustrator)			イラストレーター でマスコットキャラクターを制作しイラストの幅を広げる。			
29	おさらい・まとめ1(photoshop) or(ILLSTRATOR)						
30	おさらい・まとめ2(photoshop) or(ILLSTRATOR)			1年間のおさらい。2年生に向けて各操作の確認をし、復習・予習を行う。			

				CA1-04			
授業科目名	デッサン		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用人体フィギュア造形、商業用人物イラスト・デザインの担当経験あり			
教科書 教材	スーパー・ポーズブック スード編 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、鉛筆の陰影表現を使ってより写実的に描写していく						
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形状、 ビークル類・ロボット類・装飾品類等の描写を鉛筆で表現できるようになる						
時間外に必要な学修	当日に授業で行った内容を復習する意味でさらにテーマに沿った別のモチーフを題材にして、デッサンにおいての描画プロセスや鉛筆テクニック、目的を思い出しながら自分で納得がいくまで描く						
評価方法	出席30%、授業態度10%、課題取組10%、描画プロセス20%、完成度30%						
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（人物描写の基本的な描き順）			決められた時間内でモデル人物の全身を紙面からはみ出ることなくバランスよく描くことができるようになる			
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）			決められた時間内でモデル人物の頭身を数えてそのバランス通りに描写することができるようになる			
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）			決められた時間内でモデル人物の衣服のシワやディテールをきちんと描写できるようになる			
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研究し、見慣れない衣服や小物類の構造も意識して描写することができる			
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念頭に置きながら、金属の光沢感や陰影を濃淡で表現することができるようになる			
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、非現実的なパーツにも実在感を持たせて描写することができるようになる			
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の構造や表現を研究し、陰影表現を使ってリアルに描写することができる			
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）			本物のボディビルダーを参考に、より解剖学的に筋肉の形状や役割の意識し、カッコいい筋肉として正確に描写することができるようになる			
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			海外のアメコミを参考に筋肉のディフォルメ表現を研究し、筋肉の描き方はもちろんのこと、陰影の表現、立ち姿の魅せ方を再現ことができる			
10	マンガのキャラクターのアクションポーズの描き方			派手なアクションポーズにおけるポーズングの意味を確認しながら、力の入った腕、重心を掛けた脚などを正しく描写することができる			
11	男性、女性の顔をリアルにデッサン(ハリウッド俳優たち)			俳優ごとにちがう顔の骨格や目、鼻のバランス、特徴を研究し、陰影やハイライトを駆使してよりリアルに描写することができるようになる			
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、顔の各パーツの位置関係を考慮しながら、陰影やハイライトで質感も含めてリアルに描写することができるようになる			
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			想像上の衣服の形状や素材を研究し、実在するように説得力を持たせた質感や陰影表現でリアルに描写することができる			
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、直線ラインや表面のディテールを研究し、全体のバランスを意識してリアルに描くことができるようになる			
15	巨大ヒーローのポーズングをデッサン（正面、側面、俯瞰）			歴代巨大ヒーローのポーズングや複雑な着ぐるみ衣装を研究しながら、各アングルでスーツの素材も意識しながら躍動的に描写することができる			
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研究しながら、鉛筆テクニックで硬質なパーツや軟質スーツの描き分けができるようになる			
17	日本のサムライ、時代劇、日本刀を描く			日本の着物、刀剣、伝統、そして文化的背景を研究し、興味を持ちながらそのディテールを正確に描写することができる			
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）			ビジネスマンのスーツマナーを学習しながら、スーツの種類、ボタンの位置、構造も含めて細かく描き分けができる			
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、国ごとのちがいが形状、質感、スタイリングを正確に描き分けことができる			
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、銃火器類の機能や形状を研究し、金属としての光沢感やパーツごとのディテールを正確に描写することができる			
21	バイク、自動車等の複雑なビークルを描く			それぞれのメカニカルな形状や機能を研究しながら、パース的なカメラ視点でカーブや直線ラインを正確に描写することができる			
22	トレンチコート、オーバーウェアをデッサン			コート類やフライングジャケット類のそれぞれの着こなしや見え方を研究し、襟、エポレット、ボタン、ベルトの構造を意識しながら着ている状態をリアルに描写できる			
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、その作品類に登場するコスチュームをリアルに描写することができる			
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、その作品類に登場するコスチュームをリアルに描写することができる			
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）			古典的ホラーの歴史やキャラクターを学習しながら、時代的な衣装や特殊メイク等のディテールをそれぞれ描き分けすることができる			
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			近代映画に登場する各ハリウッドモンスター類の特徴や傾向を研究し、難易度の高い複雑なディテールをそれぞれリアルに描き分けことができる			
27	パワードスーツ、強化服、宇宙服の構造を描く			通常のメカ類よりも何度の高いモチーフとして、身体に装着するメカニカルな強化服の構造と形状を研究して、関節構造や金属パーツの重なり等を正確に描写できる			
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、それぞれの構造を解剖学的に紐づけながら、リアルな質感や毛の表現、骨格の違いを正確に描き分けことができる			
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構造、ボディラインの形状や筋肉を研究し、陰影表現やハイライトを用いてリアルに描写することができるようになる			
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、シワや見え方を研究し、衣装によるタイトなくびれ具合、生身の肌と衣服の素材の違いをリアルに描写することができる			

				CA1-05			
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 教材	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
		4					
		時間数					
		120	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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。 専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、透視図法に基づいた描き方・物のとらえ方を考え描き起こし練習を日課とし、授業での指摘を反映させた表現方法の追及を継続する。						
評価方法	出席率・課題提出(20点)/課題内容(40点)/筆記テスト点数(前期のみ/40点) 後期については課題内容を80点で評価						
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)			背景表現の種類や違いが判別でき、 使い分けの説明ができる			
2	地平線・奥行・対角線			カメラ位置設定や 描き起こしに必要な用法を設定できる			
3	1点透視図法 ① 基本/描き方			1点透視の特徴を説明でき、単純な立方体が描ける			
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	1点透視図法 ④ 室内を描く III = キャラクターの描き入れ =			背景と人物を合わせて描く			
7	1点透視図法 ⑤ 室内を描く IV = ペン入れ =			線画として完成させる			
8	2点透視図法 ① 基本			2点透視の特徴を説明でき、単純な立方体が描ける			
9	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、描き起こすことができる			
10	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			
11	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 =			ラフからアイレベルと消失点を決める			
12	2点透視図法 ⑤ 一軒家を描く II = 下書き・ペン入れ =			消失点とアイレベルに合わせて作図する			
13	2点透視図法 ⑥ 一軒家を描く III = ペン入れ =			ペン入れをして完成させる			
14	2点透視図法 ⑦ 教室の風景を描く II = ラフ・消失点アイレベル決定 =			背景と人物を合わせて描く			
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	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 =			キャラクターに合わせた装飾を提案できる			
17	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 =			グラフ用紙を用いて制作			
18	2点透視図法 ⑩ 勇者の部屋を描く III = デジタルでの設定 =			ソフトウェアの使いこなせる			
19	2点透視図法 ⑪ 勇者の部屋を描く IV = デジタル線画 =			ソフトウェアを使い、線画に起こせる			
20	2点透視図法 ⑫ 勇者の部屋を描く V = デジタル線画 =			ソフトウェアを使い、線画に起こせる			
21	作品検証			いろいろな作品の背景描写を学び、目的に合った 使い分けができる			
22	デジタル背景の描き方 ① = 透視図法の使わない背景 I =			フォトバッシュについて図解、説明が出来る			
23	デジタル背景の描き方 ② = 透視図法の使わない背景 II =			フォトバッシュで作品を作る			
24	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 I =ラフ=			複数案のラフを制作。 他人に意図を理解してもらえる描きこみ量にする。			
25	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 II =ラフ=						
26	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 III =ラフ・プレゼン=			自分の作品についてプレゼンする			
27	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 IV = プレゼン・書き起こし =			プレゼンを行ったうえで一つの案に絞る			
28	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 V = 書き起こし =			カラー背景の表現を追求し、目的に合った 作品の提示をする			
29	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 VI = 書き起こし =						
30	背景イラスト制作 雑誌の表紙をイメージした作品 VII = 書き起こし・評価 =						

				CA1-07			
授業科目名	デジタル映像研究		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	講師歴 デジタルアーツ仙台 20年 NHK・河北TBC教室 12年			
教科書 教材	自主制作資料	単位数 4	学科 イラスト・マンガアニメ科	学年 1年	学期 通年	科目種別 必修	授業方法 実習
		時間数 120					
授業概要	ジャンル問わず様々な作品を鑑賞。テーマを抽出し、キャラクターシートに描き込みます。						
学習到達目標	フィクションメイクに必要な要素を研究し、エンターテインメントな作品を創造できるようにする。						
時間外に必要な学修	自分が好きだった作品の分析。						
評価方法	出席率30%、課題評価60%、授業姿勢10% (居眠りや遅刻が多いと減点。)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	aura いじめをテーマにした秀逸アニメ作品。			好きな10作品を書き起こす。			
2	アシュラ 一時期悪書として封印されたが、後日評価された渾身のアニメ。			キャラクターシート(凄まじい過去を持つキャラを設定する)			
3	鉄人28号 ロボットアニメのルーツ。			キャラシート(ロボットキャラ)			
4	影鰐 一話8分完結のアニメ。			ボトムアップとトップガン方式が活用できるようになる			
5				キャラシート(怪物キャラ)			
6	百合紅 北斎の娘、応為の物語。			江戸の絵師たちの日常。			
7	ゴッホ最期の手紙。			不世出の画家の死の真相。			
8	コゼットの肖像。			キャラシート(魔女キャラ)			
9	ミーガン 近未来ホラー。			キャラシート(コンビキャラ)			
10	ミーガン2.0(webで大論争)			テイストをアクションに変更。 大失敗したのに大受け。			
11	マンガ編集部ドキュメント。						
12	映画大好きポンポさん。			制作者側の意図を説明でき、自分の作品に取り入れられるようになる。			
13	白蛇伝。			キャラシート(変身キャラ)			
14	僕が愛したすべての君へ。			二作品で対となっている作品。 観る順番で印象が変わる。			
15	君が愛した一人の僕へ。						
16	日本沈没2020 アニメ。			キャラシート(極限で生きるキャラ)			
17	君にしか聞こえない(切なさの今)			センスオブワンダーの力。			
18	デビルマン(ova)			若手作家に多大な影響を与えた歴史的作品。			
19	ロボットドリームズ(無声アニメ)			セリフなしで伝える情緒。			
20	FLOW(動物たちが協力して生き延びる話し)			セリフなしで伝える状態。			
21	ジェーンドゥの解剖。			キャラクターシート(闇に潜む悪)			
22	パンズラビリンス。			ファンタジーの真の意味。			
23	アリータバトルエンジェル。			三幕構成を使いこなせるようになる。			
24	下妻物語。			高速場面転換で観客を飽きさせない。			
25	モールス(200歳の少女のリメイク)			キャラクターシート(人外キャラ)			
26	太秦ライムライト。			一生懸命やればどこかで誰かが見ていてくれる。 自分を鼓舞する力を養う。			
27	※以上がラインナップですが、情勢により予定変更や追加もあります。 この授業では世界観を広げます。 情緒と受信力を育むことで作品の発信につなげます。			※以上がラインナップですが、情勢により予定変更や追加もあります。 この授業では世界観を広げます。 情緒と受信力を育むことで作品の発信につなげます。			
28							
29							
30							

授業科目名	作品製作実習(1)A		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材	・90日間で変わる画力向上講座	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・構図の描画教室 ミニ	4					
	・プリント	時間数	イラスト・マンガ アニメ	1年	通年	必修	実習
120							
授業概要	コンテスト応募および実践的な制作課題を通して企画力・表現力完成力を備えた作品制作能力を養う各課題に置いて「構想→制作→講評→改善」を繰り返し行い完成度の高い作品提出を目指す						
学習到達目標	・テーマに沿った作品を期間内に完成・提出できる ・講評をふまえて改善し、応募レベルのクオリティと構成力を持てる - 自身の作品意図を言語化して説明できる						
時間外に必要な学修	解剖学に基づいた素体練習を日課とし作品を完成させるためのスケジュール管理と、最終的なポートフォリオ掲載準備を継続すること長期休暇の際は提示された課題の完成に向けて計画的に制作を進めること						
評価方法	出席率40％／授業態度・取り組み姿勢10％／期末試験40％／課題レポート10％						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			評価説明 自身の現在の基礎画力の改善			
2	コピックアワード エントリー用作品制作 ①			テーマ設定から完成までの制作工程を実践するラフ制作、講評、修正を経て作品の完成度を高める			
3	コピックアワード エントリー用作品制作 ②			テーマ設定・リサーチ・ラフ制作 (構図・アイデア)			
4	コピックアワード エントリー用作品制作 ③			ラフ講評・ブラッシュアップ (構図・訴求力)修正ラフ制作			
5	コピックアワード エントリー用作品制作 ④			清書工程へ移行 進捗確認・技術面の指導			
6	コピックアワード エントリー用作品制作 ⑤						
7	コピックアワード エントリー用作品制作 ⑥			仕上げ・最終調整 完成提出・講評			
8	ATC カード制作①			小サイズ作品としての完成度を重視し ATC(アーティスト トレーディング カード)を制作する テーマ設定を行い構図・配色 細部表現の精度向上を図る			
9	ATC カード制作②						
10	ATC カード制作③						
11	民族衣装アレンジ 作品制作			ファッション雑誌を参考にし民族衣装の要素を取り入れたキャラクターイラストを企画・制作 文化的背景や特徴を理解し、現代的なアレンジとして再構築する			
12	民族衣装アレンジ 作品制作②						
13	民族衣装アレンジ 作品制作③						
14	前期期末試験(作品提出・講評)			完成作品＋制作プロセス評価 作品展示自己評価レポート			
15							
16	扉絵制作			商業媒体を想定し、可読性および視認性を考慮した画面設計をする 別講義で制作した企画書をもとに タイトルおよびキャラクターを配置した モノクロの扉絵イラストを制作する			
17	扉絵制作②						
18	扉絵制作③						
19	扉絵制作④						
20	エフェクト付きキャラクター立ち絵制作			四大元素をテーマに、エフェクト表現を伴うキャラクター立ち絵を制作する シルエットのみで判別可能なキャラクターを制作できる 正確や役割をポジング・構図で表現できる			
21	エフェクト付きキャラクター立ち絵制作②						
22	エフェクト付きキャラクター立ち絵制作③						
23	エフェクト付きキャラクター立ち絵制作④						
24	エフェクト付きキャラクター立ち絵制作④						
25	エフェクト課題だけで5枚構成のミニポートフォリオ			エフェクト付きキャラクター制作を行った作品をもとに、ポートフォリオ形式でまとめる 制作したポートフォリオをトンボ付きデータとして作成し出力する。 印刷を前提としたデータ制作及びレイアウト設計を行い、最終成果物として提出 学生同士の相互評価・自己評価・振り返りを行う			
26	エフェクト課題だけで5枚構成のミニポートフォリオ②						
27	エフェクト課題だけで5枚構成のミニポートフォリオ③						
28	エフェクト課題だけで5枚構成のミニポートフォリオ④						
29	エフェクト課題だけで5枚構成のミニポートフォリオ⑤						
30	後期末試験(作品提出・講評)						

				CA1-09			
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			
			実務経験	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント / 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 教材	・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		1年	後期	必修	実習
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(デジタル作品)						
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、企画会議を経て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が説明できるようになる						
時間外に必要な学修	・絵コンテやキャラクターデザイン画ほか、時間内に完成しない担当作業分のラフ画制作を進める						
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 (出席状況・授業態度・作品制作への取り組みを各20%、合計60%を基礎点とし、残り40%が全作業の評価)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			評価説明 自身の現在の基礎画力の改善			
2	コピックアワード エントリー用作品制作 ①			テーマ設定から完成までの制作工程を実践する ラフ制作、講評、修正を経て作品の完成度を高める			
3	コピックアワード エントリー用作品制作 ②			テーマ設定・リサーチ・ラフ制作 (構図・アイデア)			
4	コピックアワード エントリー用作品制作 ③			ラフ講評・ブラッシュアップ (構図・訴求力)修正ラフ制作			
5	コピックアワード エントリー用作品制作 ④			清書工程へ移行 進捗確認・技術面の指導			
6	コピックアワード エントリー用作品制作 ⑤						
7	コピックアワード エントリー用作品制作 ⑥			仕上げ・最終調整 完成提出・講評			
8	ATC カード制作①			小サイズ作品としての完成度を重視し ATC(アーティスト トレーディング カード)を 制作する テーマ設定を行い構図・配色 細部表現の精度向上を図る			
9	ATC カード制作②						
10	ATC カード制作③						
11	民族衣装アレンジ 作品制作			ファッション雑誌を参考にし民族衣装の要素を 取り入れたキャラクターイラストを企画・制作 文化的背景や特徴を理解し、現代的な アレンジとして再構築する			
12	民族衣装アレンジ 作品制作②						
13	民族衣装アレンジ 作品制作③						
14	前期期末試験(作品提出・講評)			完成作品+制作プロセス評価 作品展示自己評価レポート			
15							
16	演出・カメラワークと絵コンテ作成練習			・既成映像とその絵コンテを読む。演出技法とその記し方を学習し、簡単な絵コンテを作成してみる			
17	企画会議 1回目 ストーリー・登場キャラの案出し			・箇条書きにて思いつくままにストーリーとキャラの特徴の案を出していく			
18	企画会議 2回目 担当決め(演出や作画監督etc)			・ストーリーが確定したら担当を決め、前回の案を元にコンテとキャラデザインの作成に着手			
19	絵コンテ・キャラデザイン画UP&作画打合せ			・時間内に絵コンテとキャラデザ画をUP ・UPした絵コンテを読み、各自どのカットを担当するかを決める ・絵コンテを見ながらどのような演出を盛り込むか打ち合わせを行う			
20	レイアウト(LO)作業 IN			【画面構図描画(原図)、タイムシート記入、ラフ原画描画の3点をまとめて『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レイアウト作業を進める ・レイアウトがUPしたカットは演出チェック→作画監督の修正を経て次の工程「第2原画」へと進む			
21	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
22	LO作業 つづき&演出・作監チェック			※動画作業は一番手間と時間がかかる作業のため、動画のラフ画絵作成を冬休みの宿題とする予定。			
23	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
24	第2原画作業 IN			【レイアウトで作成した、ラフに描かれた原画を清書することを『第2原画』という】 ・2原作業がUPしたカットは演出チェック→作画監督修正へと進み、次の工程「動画」へと進む			
25	第2原画作業 つづき&演出・作監チェック						
26	動画作業 IN			・ドローイング実習(1)で習得した動画描画を駆使し、タイムシート通りに動画絵を作成したら動画チェックを受ける			
27	動画作業 つづき&動画チェック						
28	動画作業 つづき&動画チェック						
29	動画作業 つづき&動画チェック						
30	動画チェックにてリテークとなった動画の修正作業			・リテーク修正含め、動画制作完全UP			

				CA1-10			
授業科目名	キャラクターデザイン		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材	・90日間で変わる画力向上講座	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	人体構造の基礎を踏まえ、アニメ・コミック表現への応用 デフォルメ・描き分け・三面図制作を通してキャラクターデザインに必要なストック形成と実践力を養う						
学習到達目標	人体構造を簡略化して描ける 複数キャラクターを提案・制作できる						
時間外に必要な学修	・長期休暇中のキャラクター制作・課題進行 ・日常的な作画練習による描画経験の蓄積と継続的な制作習慣の定着						
評価方法	出席率40％／授業態度・取り組み姿勢10％／小課題提出50％ 各課題は制作過程および完成度を含めて評価対象とする						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			評価説明 自身の現在の基礎画力の改善			
2	人体の基礎			骨格の基本構造をもとに 自作品の違和感を確認できる 三面図の基本構造を用いて 実用的な制作資料として使用できる			
3	骨格						
4	筋肉構造基礎						
5	三面図基礎						
6	年齢による描き分け			頭身やデフォルメを調整できる 年齢や体型・顔立ちの違いを描き分け 年齢表現の特徴を表現できる			
7	あおり・ふかん・ななめ			回転を意識した作画が出来る			
8							
9	キャラクターデザイン基礎			モチーフや設定から発想できる 複数のデザイン案を提案できる			
10	キャラクターデザイン制作			キャラクター構造を統一して制作できる			
11				設定に応じた服装を考え、しわ構造を キャラクターデザインへ応用できる			
12							
13							
14	期末実技試験①			条件に応じたキャラクターデザインができる 制限時間内で構成・制作が出来る			
15	期末実技試験②						
16	シルエットキャラクター			シルエットを意識したキャラクター デザインが出来る			
17				デジタル環境を用いて作画できる			
18	実在の人物をキャラクター化			キャラクターの特徴を整理して表現できる アニメ・ゲーム向けに再構成できる			
19							
20							
21	持ち物・世界観デザイン			持ち物や小物を用いて キャラクター性を表現できる			
22							
23	一枚絵構成 キャラクター性表現			世界観や設定を意識した一枚絵を 構成できる			
24							
25	シリーズキャラクターデザイン (n個ある物をモチーフに複数キャラクターを制作)			シリーズ作品として統一感を持たせた デザインが出来る			
26							
27							
28							
29	後期末実技試験			時間内で条件に応じた キャラクターデザインを制作できる			
30							

授業科目名	ドローイングスキル(基礎)		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	講師歴 デジタルアーツ仙台 20年 NHK・河北TBC教室 12年			
教科書 教材	自主制作資料	単位数	学科 イラスト・マンガアニメ科	学年 1年	学期 通年	科目種別 必修	授業方法 実習
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	ドローイングとハッチングを使い、アナログでのスキルと表現力を鍛える。						
学習到達目標	質感を感じる作品を描く。 苦手、描けない絵を克服する。自信を持つ。						
時間外に必要な学修	様々なポーズのシルエットを覚える。背景のスケッチやトレースをする。						
評価方法	出席率30%、課題評価60%、授業姿勢10%(居眠りや遅刻が多いと減点。)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ドローイングとハッチングの説明。			練習課題の提供。			
2	写仏。仏画を模写しハッチングする。			各学生の守り神を描く。			
3	上記作業の続き。						
4	喜怒哀楽。表情をハッチング。			顔の陰影の付け方で 表情を変えられるような絵を描けるようになる。			
5	上記作業の続き。						
6	気に入ったポーズを描きハッチング。			シルエットでの絵を描けるようになる。			
7	東北地方の怪奇譚を描く。			どのシーンを抽出するのか話し合う。			
8	選んだシーンを挿絵として描く。			演出の要素も説明しながら描く。			
9	怪奇譚の挿絵完成。						
10	動物を描く。			毛並みに質感を出す。			
11	上記作業の続き。						
12	背景と人物をいれて描く。			背景と人物の描写。			
13	上記作業の続き。						
14	背景と人物の絵完成。			空間認識力をつける			
15	課題調整時間。						
16	色彩をいれる。テーマ:誕生花			アナログで色を塗る。 自分の誕生花の花言葉を絵にする。			
17	上記作業の進捗。						
18	誕生花の進捗。						
19	クトゥルフ神話の邪心を描く。			クトゥルフとは何か、邪心とは・・・ 調べて描く力をつける。			
20	上記作業の進捗。						
21							
22	短編まんがネームをを創る。			創作とコマ割の力をつける。			
23	上記作業に関して講義。			テーマの見つけ方。			
24	視線誘導とメクリと引き。			演出の方法論を説明できるようになる。			
25	ネーム制作完成。			仕上げた作品をwebで発表。 自分で載せられるようになる。 ※イラスト、まんががどちらにも人に見せてこそ意味がある。 積極的に発表する気持ちが高まることに期待します。			
26	webコンテスト用作品制作						
27							
28	課題調整期間①						
29	課題調整期間②						
30	課題調整期間③						

				CA1-12			
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 教材	配布資料	単位数 1	学科 イラスト・マンガアニメ	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 30		1年	後期	必修	実習
授業概要	基本的な特徴のとらえ方、画材の使い方。						
学習到達目標	観察力を養い、モデルの個性を的確に表現した似顔絵が描けるようになる。						
時間外に必要な学修	次回課題を前週の授業時に配布、予習として各自ラフスケッチを描いてくる。 授業中に描いたものを帰宅後に見直し、加筆し、より完成度を高める。						
評価方法	出席率30%、授業態度20%、課題50%						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	「似顔絵」とは、似顔絵師の仕事について			似顔絵文化、似顔絵師の仕事について説明できる			
2	鉛筆を使った、写実的な似顔絵(1)			大まかな特徴(卵型)の描きわけができる			
3	鉛筆を使った、写実的な似顔絵(2)			大まかな特徴(丸型)の描きわけができる			
4	鉛筆を使った、写実的な似顔絵(3)			大まかな特徴(長方形)の描きわけができる			
5	鉛筆を使った、写実的な似顔絵(4)			大まかな特徴(四角型)の描きわけができる			
6	絵の具を用いた彩色			絵の具を用いて色をつけることができる			
7	【課題】似顔絵検定6級レベルの問題演習			顔のパーツの特徴と位置関係を的確に表現できる			
8	表情の特徴をとらえて描く(1)			表情(笑顔)を誇張して描くことができる			
9	表情の特徴をとらえて描く(2)			表情(怒った顔)を誇張して描くことができる			
10	子どもとお年寄りを描く			年齢による特徴の変化を描きわけることができる			
11	著名人の似顔絵を描く(1)			モデルの特徴が、見た人に伝わる似顔絵が描ける			
12	著名人の似顔絵を描く(2)			モデルの特徴が、見た人に伝わる似顔絵が描ける			
13	著名人の似顔絵を描く(3)			モデルの特徴が、見た人に伝わる似顔絵が描ける			
14	著名人の似顔絵を描く(4)			モデルの特徴が、見た人に伝わる似顔絵が描ける			
15	【課題】似顔絵検定5級レベルの問題演習			顔立ち、表情の特徴をとらえた似顔絵が描ける			
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

授業科目名	ClipStudio実習		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材	ClipStudioPaintトレーニングブック プリント	単位数 2	学科 イラスト・マンガアニメ	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60		1年	通年	必修	実習
	授業概要	デジタル作画ソフトを用いた基本操作の習得を目的とし、ツール操作および着彩表現を段階的に行う演習を通して実用的な制作物に繋げる。学習経験に応じて課題の進行や内容に段階を設け、個別の理解度に応じた指導を行う制作における思考過程を可視化し、完成に至るまでの判断プロセスを重視することで修正・手戻りの少ない制作能力を養う					
学習到達目標	・基本ツールを用いた作画操作ができる ・着彩(塗り・合成モード)の基礎を理解して、簡単なキャラクターイラストを完成できる ・実践に近い課題を通して、企画・製作工程を繰り返し経験し、作品を完成させる						
時間外に必要な学修	学習したツール操作および着彩方法の復習を行うとともに、課題内容によっては長期休暇中は制作を進め期限内に複数点完成させること						
評価方法	出席率40％／授業態度・取り組み姿勢10％／小課題提出50％ 各課題は制作過程および完成度を含めて評価対象とする						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			評価説明 ソフトウェアの説明			
2	ツール説明(図形・ブラシ・塗りつぶし)			アニメ塗り・水彩塗り・厚塗りの塗り分けが出来る レイヤーの構造を理解し適切な使い分けが出来る			
3	写真トレース・デジタル模写						
4	着彩基礎・合成モード						
5				練習用線画を用いた着彩 合成モードをイラストに使用できる			
6	基本的なデジタル作画ツールを用いて 簡単なイラスト制作が出来る 視認性を意識したシンプルな作画表現 着彩の基礎を適切に使用できる						
7							
8				ラインスタンプ制作 簡易なキャラクター表現を用いたスタンプ制作を行う			
9							
10							
11	ノベルゲーム用 立ち絵制作・設計～ラフ制作			思考・設計力・制作準備			
12				制作において、アイデア出しからデザイン 決定までの一連の 思考プロセスを可視化・共有できる			
13							
14	ノベルゲーム用 立ち絵制作 イラストの素材化			立ち絵素材の制作 表情差分を制作し使用できる状態まで			
15	ポートフォリオ用にレイアウト						
16	IPイラスト絵柄寄せ			最低到達目標 IP作品の絵柄特徴を説明できる			
17				絵柄の違いを言語化できる オリジナルではなく寄せた絵として成立している			
18				どの要素を再現したか 説明できる			
19				複数IPで比較ができる			
20	デジタルコミックス基礎			ツールを用いた画面整理を行い 完全原稿を作る			
21							
22	デジタルコミックス 応用①						
23							
24							
25							
26	デジタルコミックス 応用②						
27							
28							
29							
30	期末試験課題提出 講評			制作工程を整理して説明できる			

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	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材		単位数 2	学科 イラスト・マンガアニメ	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60		1年	通年	選択	講義・演習
授業概要	同人誌制作を通して企画立案から制作・入稿・イベント頒布までの一連のプロセスを学ぶ実践型授業である印刷物としての完成と、対外的発表を目的とする						
学習到達目標	同人誌制作における企画・制作・入稿頒布の一連の流れを理解し、イベント等で作品を頒布・発表をできるようになる						
時間外に必要な学修	制作に必要なネーム・作画・編集・入稿準備は講義外でも継続して進める必要がある また、イベント参加(搬入・設営・頒布・撤収)は授業時間外に実施される為、事前準備を含めた対応が求められる						
評価方法	出席率40％／制作・実践40％／振り返りレポート10％						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			授業概要の理解と製作工程の把握			
2	制作基礎・企画			企画立案			
3	制作・イベント準備			同人誌制作の企画から制作・入稿イベント頒布までの一連の流れをもとに、実際の実際のイベント参加を通して作品を完成・発表できる能力を身に着ける。また制作と実践の繰り返しをとおして、作品の改善と制作プロセスができる			
4							
5							
6							
7							
8	参加準備 最終			イベントや制作経験をもとに作品の課題や改善点を整理し、次の作品に行かせる形で言語化できるようになる			
9	振り返り・改善制作						
10	イベント準備・制作			同人誌制作の企画から制作・入稿イベント頒布までの一連の流れをもとに、実際の実際のイベント参加を通して作品を完成・発表できる能力を身に着ける。また制作と実践の繰り返しをとおして、作品の改善と制作プロセスができる			
11							
12	参加準備 最終						
13	総括・完成化						
14							
15	最終イベント・統括						
16	制作基礎・企画			同人誌制作の企画から制作・入稿イベント頒布までの一連の流れをもとに、実際の実際のイベント参加を通して作品を完成・発表できる能力を身に着ける。また制作と実践の繰り返しをとおして、作品の改善と制作プロセスができる			
17							
18	制作・イベント準備						
19							
20							
21							
22							
23	参加準備 最終			イベントや制作経験をもとに作品の課題や改善点を整理し、次の作品に行かせる形で言語化できるようになる			
24	振り返り・改善制作						
25	公募・外部提出準備			制作物を整理・再構成し ポートフォリオとして提示できる形にまとめるとともに 公募や外部提出に対応できる完成形まで作品を仕上げる			
26							
27							
28	ポートフォリオ構成設計						
29							
30							

授業科目名	カラーコーディネーション実習		担当者名	毛利 舞衣			
			実務経験	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材	マンガキャラ配色の教科書	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	実習
		60					
授業概要	色彩の基本理論と配色表現を学び、イラスト制作へ応用する力を養う アナログ・デジタル双方に対応し、配色設計と思考を重視する						
学習到達目標	色彩の基本知識をもとに目的に応じて配色設計ができる						
時間外に必要な学修	・長期休暇中のキャラクター制作・課題進行 ・日常的な作画練習による描画経験の蓄積と継続的な制作習慣の定着						
評価方法	出席率40％／授業態度・取り組み姿勢10％／小課題提出50％ 各課題は制作過程および完成度を含めて評価対象とする						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			色が与える印象、色彩とは何かを説明することができる			
2	色のしくみについて						
3	色相環シート作成						
4							
5	単色での配色表現			一色のみで画面に変化をつけられる 密度・明度による印象変化を表現できる			
6							
7							
8	制限色での配色表現			二色による配色を意識した画面構成ができる 補色関係・協調や対比を意識した配色ができる			
9							
10							
11	印象別配色設計			世界観・ターゲットを意識した配色制作 色による作品のイメージの変化を判断できる 作品講評			
12							
13							
14	後期末試験 課題・筆記			色彩の基本理論を説明できる 配色意図を整理して作品へ反映できる			
15							
16	グリーティングカード 企画立案			企画段階において、使用目的・ターゲット等を整理し 目的に沿ったデザインを完成させる力を身につける			
17							
18							
19	グリーティングカード 制作			ラフから完成までの工程を段階的に進め 修正を反映しながら 作品を完成させることができる 完成作品を整理し、制作意図を言語化し提示できる			
20							
21							
22							
23							
24	3色マイカラー配色のVtuber ・メインカラー ・サブカラー ・アクセント			自身の性格・印象・コンセプトを言語化し ビジュアルテーマとして設定できる 完成作品を整理し、制作意図を言語化し提示できる			
25							
26							
27							
28							
29	期末試験 作品提出・講評			用途に応じた色彩設計ができる 制作意図を整理し説明できる ポートフォリオ形式で作品提出ができる			
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	アニメーターの経験			
教科書 教材	人体を描きたい人のための美術解剖図 スーパーパーポーズ集	単位数 2	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
	だらったポーズ①	時間数 60						
授業概要	人間の骨格の理解(ドラえもんにも骨格はあります)							
学習到達目標	人間の骨格を正しく捉え、どの方向から見ても同じキャラに見える様に描くことができる。							
時間外に必要な学修	自分のオリジナルキャラだけではなく、模写した他人のキャラにも骨格をいれていく。							
評価方法	実技の提出物 70%、出席率及び授業態度30%							
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			これから持ってくる教科書の確認				
2	模写 分割模写①			模写の基本作業を行う				
3	模写 分割模写②			上記の復習、60分で完成させる				
4	トレース			整理された線で見やすい絵にする				
5	模写・トレース 頭部 骨格			人間の骨格をパーツ毎に捉え、マンガキャラにもしっかりと骨格があることを応用して立体感のあるキャラ設定、ポーズングを行う事ができる。				
6	模写・トレース 脊椎 腰椎 尾骨							
7	模写・トレース 肩 肋骨 胸骨							
8	模写・トレース 肩甲骨 腕(手首まで)							
9	模写・トレース 骨盤 足(足首まで)							
10	模写・トレース 手のひら 足のひら							
11	模写・トレース 手の骨格 方向を変えて							
12	模写・トレース まとめ 全身骨格(正面、後)							
13	模写・トレース マンガキャラの骨格(頭身)							
14	オリジナルキャラ表の作成							
15	オリジナルキャラの骨格のうわがき							
16	横向きの走りポーズを描く			1つのキャラクターをどの方向から見ても同じキャラクターになるように描くことができる。				
17	横向きの歩きポーズを描く							
18	正面から見た走りのポーズを描く							
19	正面から見た歩きのポーズを描く							
20	横向きの座ったポーズを描く							
21	ナナメ向きの座ったポーズを描く							
22	トレース レイアウトをクリンナップ①			レイアウトとは何かと知り、パースがどう必要になるかを見極め、違和感のない様、人物をBGにのせることができる。				
23	トレース レイアウトをクリンナップ②							
24	街中にいるキャラクターを描く							
25	部屋にキャラクターをおく							
26	教室にキャラクターをおく							
27	自分のキャラクターをポーズング			写真(教科書)のポーズを参考にポーズングできる時間内に提出				
28	上記 トレース(クリンナップ)							
29	上記のポーズでシチュエーションを考え、							
30	BGをいれる。							

				CA1-18			
授業科目名	ドローイング実習(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 教材	・ショートアニメーションメイキング講座	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・アニメーションの基礎知識大百科	4					
	・配布資料(プリント)	時間数					
		120					
授業概要	・アニメ作画(動画)の現場と同等の動画描画を課題とし、専門用語や基礎画力を順次学習・習得していく ・アナログ、デジタル描画ともに学習するが、主にデジタル描画で進行する						
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説明できるレベルになることを目標とする ・デジタル描画アプリケーションソフト『ClipstudioPaintEX』操作の習得 ・描画は「慣れ」することで描画スピードが上がるので、描画ツールに頼り過ぎず地道に描いて描画スピードを速めることも目的とする						
時間外に必要な学修	・時間内に完成しなかった課題の完成 ・随時各アニメスタジオHPをチェックし求人応募用作品の動向を知るとともに、ポートフォリオ用作品を描き溜めていく						
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 (出席状況・授業態度・課題提出率各20%を基礎点とし、残り40%が全課題の評価)						
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(デジタル) 1回目／全3回			・絵が少しずつ変形(メタモル)する中割り作業 ・中割りの概念を簡単な図形を使って理解し、その後中割り手順をデジタルツールを使って描画 ・図形描画やレイヤーの使い方など、基本&便利ツールをまず使用できることが目的			
2	メタモルフォーゼ 2／3						
3	メタモルフォーゼ 3／3						
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、きれいな線を引く技術・注意点(ルール)を説明できるようになる			
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の記述 ・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 ・新人アニメーターが最初に任される内容を実施			
7	小テスト①「クリンナップ」(デジタル)			・クリンナップルールの理解度・作業スピードをチェックする			
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 ・歩く際の足の運び、腕の振り等、人体バランス＝人体描画の注意点を明確にし、関節の可動域がどの程度なのかを考え描画していく			
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)			・クリンナップルールの順守&目と口のパーツ崩れが無いかをチェックする			
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 ・透視図法「2点透視」を駆使して、遠近感の表現と人体描画の両方の技術ができる ・円人形＝単純な形であるが、その形が崩れないよう模写力ができるようになる			
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)			・クリンナップルールの順守&歩きの基本描画と作画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模写力が必要 ・模写力&人体描画力を以って、歩きの自然な動きを作成する			
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 ・クリンナップルール&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 ・振り向く際、人の視線がどう動くか、逆に動かないパーツはどこなのか等、振り向く自然な動きに必要な注意点を確認しつつ描画する			
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)			・クリンナップルールの順守&横歩きとは違うその場歩きの動画作成の作画スピードのチェック			
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 ・目に見えない「風」や「空気の流れ」を表現するには、その動きの規則性を説明できることが必要。「煙」と「旗」の描画にてその規則性を表現でき、完成度の高い動画を作成する			
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 ・炎の動きは同じ動きの繰り返し＝リピートで表現することがほとんどなので、繰り返しの絵をどのように描き、どういった描き方がNGなのかを確認しながら描画する			
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)			・クリンナップルールの順守&走りの動画作成の作画スピードをチェック			

				CA1-19			
授業科目名	ドローイング実習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 教材	・ショートアニメーションメイキング講座	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・アニメーションの基礎知識大百科	4					
	・配布資料(プリント)	時間数					
		120					
授業概要	・アニメ作画(動画)の現場と同等の動画描画を課題とし、専門用語や基礎画力を順次学習・習得していく ・アナログ、デジタル描画ともに学習するが、主にデジタル描画で進行する						
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説明できるレベルになることを目標とする ・デジタル描画アプリケーションソフト『ClipstudioPaintEX』操作の習得 ・描画は「慣れ」することで描画スピードが上がるので、描画ツールに頼り過ぎず地道に描いて描画スピードを速めることも目的とする						
時間外に必要な学修	・時間内に完成しなかった課題の完成 ・随時各アニメスタジオHPをチェックし求人応募用作品の動向を知るとともに、ポートフォリオ用作品を描き溜めていく						
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 (出席状況・授業態度・課題提出率各20%を基礎点とし、残り40%が全課題の評価)						
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(デジタル) 1回目／全3回			・絵が少しずつ変形(メタモル)する中割り作業 ・中割りの概念を簡単な図形を使って理解し、その後中割り手順をデジタルツールを使って描画 ・図形描画やレイヤーの使い方など、基本&便利ツールをまず使用できることが目的			
2	メタモルフォーゼ 2／3						
3	メタモルフォーゼ 3／3						
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、きれいな線を引く技術・注意点(ルール)を説明できるようになる			
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の記述 ・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 ・新人アニメーターが最初に任される内容を実施			
7	小テスト①「クリンナップ」(デジタル)			・クリンナップルールの理解度・作業スピードをチェックする			
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 ・歩く際の足の運び、腕の振り等、人体バランス＝人体描画の注意点を明確にし、関節の可動域がどの程度なのかを考え描画していく			
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)			・クリンナップルールの順守&目と口のパーツ崩れが無いかをチェックする			
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 ・透視図法「2点透視」を駆使して、遠近感の表現と人体描画の両方の技術ができる ・円人形＝単純な形であるが、その形が崩れないよう模写力ができるようになる			
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)			・クリンナップルールの順守&歩きの基本描画と作画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			・既成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模写力が必要 ・模写力&人体描画力を以って、歩きの自然な動きを作成する			
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			・既成キャラを使って中3枚で振り向く動画を作成 ・クリンナップルール&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 ・振り向く際、人の視線がどう動くか、逆に動かないパーツはどこなのか等、振り向く自然な動きに必要な注意点を確認しつつ描画する			
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)			・クリンナップルールの順守&横歩きとは違うその場歩きの動画作成の作画スピードのチェック			
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 ・目に見えない『風』や『空気の流れ』を表現するには、その動きの規則性を説明できることが必要。「煙」と「旗」の描画にてその規則性を表現でき、完成度の高い動画を作成する			
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 ・炎の動きは同じ動きの繰り返し＝リピートで表現することがほとんどなので、繰り返し絵をどのように描き、どういった描き方がNGなのかを確認しながら描画する			
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)			・クリンナップルールの順守&走りの動画作成の作画スピードをチェック			

				CA2-22			
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 4	学科 イラスト・マンガアニメ	学年 2年	学期 通年	科目種別 必須	授業方法 講義
		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。						
時間外に必要な学修	・次回の授業項目を教科書にて、予習し、ビジネス用語等を調べておくこと(約30分) ・授業後は検定試験の過去問を解答。採点し、誤答部分は解説書で確認作業(約30分)。						
評価方法	期末試験(85%)、出席率(15%)						
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。求人票等を見ることが出来る。			
2	一般常識演習と履歴書作成①			現時点での履歴書の作成(手書き、ワード使用)する。			
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の体験談等を確認し、センターを利用できる。			
4	一般常識演習と履歴書作成②自己PR			現時点での履歴書を完成(手書き、ワード使用)させる。			
5	一般常識演習と履歴書作成③得意科目						
6	一般常識演習と履歴書作成④学生						
7	一般常識演習と書類送付状等の作成(PC演習)			PCにて書類送付状を作成する。			
8	一般常識演習とお詫び状等の作成(PC演習)			PCにてお礼状・お詫び状を作成する。			
9	一般常識演習とイベント案内状等の作成(PC演習)			PCにて案内状を作成する。			
10	一般常識演習と見積書、請求書等の作成(PC演習)			PCにて見積書・納品書・請求書を作成する。			
11	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データ表を作成する。			
12	一般常識演習とエクセル演習②(関数と数式の基本)			エクセルにて基本的な数式を利用し、計算できる。			
13	一般常識演習とエクセル演習③(条件分岐sと論理式、データの並べ替え等)			エクセルにて基本的な関数等を利用し、計算できる。			
14	一般常識演習とエクセル演習④(グラフ作成等)			エクセルにて基本的な表計算データをグラフ化できる。			
15	期末試験						
16	全経文書処理検定(表計算)3級対策①			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
17	ビジネスマナー			ジョブカフェセミナーを受講し、マナーを実践する。			
18	全経文書処理検定(表計算)3級対策②			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
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実践する。			
20	全経文書処理検定(表計算)3級対策③			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
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、良質なコミュニケーションを実践する。			
22	全経文書処理検定(表計算)3級対策④			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
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	全経文書処理検定(表計算)3級対策⑤			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。			
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	全経文書処理検定(ワープロ)2級対策①			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。及び地図を作成・挿入できる。			
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、ストレスへの対処等を実践する。			
28	全経文書処理検定(ワープロ)2級対策②			PCにて過去類似問題を解答し、自己採点する。及びイラストや写真・図柄を作成・挿入できる。			
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	期末試験						

				CA2-23			
授業科目名	CGデッサン		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用人体フィギュア造形、商業用人物イラスト・デザインの担当経験あり			
教科書 教材	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	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6					
		時間数 180					
授業概要	PCフォトショップソフトのブラシツールを使用して、エアブラシ的に着色していき、きちんとデッサンを踏まえた油絵のような陰影・質感・点描等のリアル表現で重厚な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」、もしくは「雑誌の表紙絵」のようなイラスト表現ができるようになる						
時間外に必要な学修	当日に授業で行った内容を復習する意味でさらにテーマに沿った別のモチーフを題材にして、デッサンにおいての描画プロセスや鉛筆テクニック、目的を思い出しながら自分で納得がいくまで描く						
評価方法	出席30%、授業態度10%、課題取組10%、描画プロセス20%、完成度30%						
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PCのフォトショップを使って着色作業を行い、デジタルのブラシツールで絵を描くという基本的な操作ができる			
2	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			ブラシツールを使用して線画無しの陰影表現と光沢表現のみで、モチーフの立体感や体表のリアルな質感をデジタル描写で表現することができる			
3	アメコミキャラクターをカラーライズして描く			アメコミキャラをモチーフにキャラクターを正確に描写しながら、まずは配色の仕方や色の濃淡の出し方など着色操作の基礎ができる			
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			カラフルなモチーフを題材に、配色センスやツールに慣れるための陰影表現を練習し、色のグラデーション表現ができるようになる			
5	日本漫画のキャラクターを主線なしでリアルに描く			マンガのキャラクターを題材に、暗い色から明るい色にツールで重ね塗りしていく技法を修得し、「線」に頼らず「面」のみで立体的に見せる描写ができるようになる			
6	昆虫の形状を色の身で立体的に描く			海外の美しい甲虫を題材に光沢感や質感を工夫しながら、重ね塗り技法を用いて写真のようにリアルな絵として描写することができる			
7	爬虫類、両生類の質感や色味の描写			爬虫類、両生類を題材に独特のヌメリ感やウロコ、ディテールを重ね塗りだけでなく「点描」も用いて写真のようにリアルな絵として描写することができる			
8	女性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する			緑取り線に頼らずに、ブラシツールによる重ね塗りで女性キャラをリアルに描写することができる			
9	男性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する			緑取り線に頼らずに、ブラシツールによる重ね塗りで男性キャラをリアルに描写することができる			
10	グリザイユ技法で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、線画を使わずブラシツールのみの重ね塗り(グリザイユ技法)で着色し、写真のように描写することができるようになる			
11	グリザイユ技法で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、線画を使わずブラシツールのみの重ね塗り(グリザイユ技法)で着色し、写真のように描写することができるようになる			
12	西洋甲冑のキャラクター1（試験課題）			作品としてポスターにすることを前提に西洋甲冑を題材にして、それを着せるイメージでポーズを選び、まずは線画を描き起こす内容で、「鉛筆による線画をスキャンして描く技法」を修得することができる			
13	西洋甲冑のキャラクター2（試験課題）			西洋甲冑を着たキャラクターとして鉛筆で描いた線画をPCに「スキャン」して、線画のみを「抽出」し、線画と色を乗せる部分を分けて着色していく方法を修得することができる			
14	西洋甲冑のキャラクター3（試験課題）			キャラクターの肌、甲冑の金属部分、布地、刀剣等の質感や陰影を、暗い色から明るい色へと濃淡表現で再現し、リアルな描写ができるようになる			
15	西洋甲冑のキャラクター4（試験課題）			背景も含めた1枚絵の重厚なデジタル絵画作品として仕上げ、ゲームカードやポスター、雑誌表紙に使えるくらいのクオリティで完成させることができる			
16	バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写1			比較的シンプルなビークルモチーフを模写する感じで正確に着色していき、緑取り線を排した「面」のみで、写真のようなビークルを描くことができる			
17	バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写2			前回よりも難易度の高いビークルモチーフを模写する感じで正確に着色していき、緑取り線を排した「面」のみで、より複雑なビークルを描くことができる			
18	ロボット(メカ)をリアルに描写1			比較的シンプルなロボットメカの模型写真を参考に、陰影やハイライトを使って立体的に実在感を表現することができるようになる			
19	ロボット(メカ)をリアルに描写2			前回よりも難易度の高いロボットメカの模型写真を参考に、陰影やハイライトを使って複雑な形状を実在的に表現することができるようになる			
20	モンスターキャラをリアルに描写			それぞれ特徴のあるモンスターキャラクターを陰影と光沢表現を駆使して、実在感を持って描写することができる			
21	歴史上のキャラをリアルに描写			時代に沿った古いファッションを身にまとった歴史的人物を題材に、当時の素材の違いや質感を正確に描き分けことができる			
22	スーツ姿のキャラクターを描く			スーツ生地質感やシワの見え方を意識して、写真のようにリアルに描写することができる			
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慮しながら、写真のようにリアルに描写することができる			
24	背景の表現方法1			本格的な背景の基本的な描き方はもちろんのこと、被写体との比率、空間バランス描写を修得しそれを理論的に解説することができる			
25	背景の表現方法2			絵画的な背景モチーフとして、季節の表現や時間帯によっての背景の違いを描き分けことができる			
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3角形の配置法則を学習し、その理論を自分の絵に取り入れることができるようになる			
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			卒業制作として、自分でキャラクターデザインをして、背景も含めて1枚絵の構図を考えていく内容で、商業的なオリジナルイラストとしての制作プロセスを修得できる			
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			オリジナルイラストのキャラクターを線画としてスキャンし、背景と人物、構図などをデジタル作業で微調整して、より良いレイアウト比率で構成することができるようになる			
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して、オリジナルのキャラクターを重ね塗り技法でリアルに再現していき、まるで油絵のような重厚感で仕上げていくことができるようになる			
30	卒業制作「ファンタジーイラスト」4（試験課題）仕上げ			今まで修得してきた陰影や光沢感の表現、点描や色の濃淡による質感表現を駆使して、より写実的な1枚絵の「映画ポスター」、もしくは「雑誌の表紙絵」として完成させることができる			

				CA2-24			
授業科目名	イラスト実習(2)		担当者名	本郷正広			
			実務経験	1989年フリーのイラストレーター、デザイナーとして独立。 現在も広告、webを中心に制作しています。			
教科書		単位数 4	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
		時間数 120		2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行いつつ、イラスト制作を通してphotoshop、illustratorも習得していく。 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	各ソフトの習得、作品の添削、疑問点などを通してイラスト、デザインに必要なスキル及び完成度の高い作品を完成させる。 合わせて実社会での現場に対応できる対応や考え方の力をつける。						
評価方法	出席率30%、課題提出(時間管理)50%、学習態度20%						
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年時にどれぐらい習得しているかの確認とおさらいのための制作と次の課題の練習			
2	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作1(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。(写真の補正、修正、AIの導入)			
3	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作2(photoshop・illustrator)						
4	「観光ポスター」デザイン・イラスト制作3(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1(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2(photoshop・illustrator)			線画に着色制作。イラストレーターでの着色方法を1年生時の方法からさらに発展させて制作。(ドローソフト、イラストレーター 2種で制作)			
7	「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作3(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4(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1(photoshop)			画面の構成、構図、発想して等を吟味していく。			
10	モノクロイラスト制作2(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3(photoshop)			仕上げ、修正個所の直し→完成。			
12	「天使・悪魔」イラスト制作1(photoshop)						
13	「天使・悪魔」イラスト制作2(photoshop)			与えられた"テーマ"に基づいて、オリジナルティある作品に仕上げる。			
14	「天使・悪魔」イラスト制作3(photoshop)						
15	「パッケージイラスト・デザイン」制作1(photoshop・illustrator)						
16	「パッケージイラスト・デザイン」制作2(photoshop・illustrator)			バスの練習、デザイン、AIでのパーツ作成、キャラクターイラスト制作をトータルでまとめる制作術を使い、整理しながら制作していく。			
17	「パッケージイラスト・デザイン」制作3(photoshop・illustrator)						
18	「公募」イラスト制作1(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり						
19	「公募」イラスト制作2(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり			公募のテーマについて説明ができつつ、プレゼンテーションを踏まえて制作。			
20	「公募」イラスト制作3(ILLSTRATOR)※応募状況により変更の場合あり						
21	「楽器とキャラ」イラスト制作1(photoshop)						
22	「楽器とキャラ」イラスト制作2(photoshop)			物の形(形状)を正確に描く事を習得。			
23	「AI生成」イラストを元に異なるイラスト 制作1(photoshop)						
24	「AI生成」イラストを元に異なるイラスト 制作2(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)			印刷入稿のルールーを習得。			
26	ロゴ制作1(photoshop) or(ILLSTRATOR)						
27	ロゴ制作1(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1(ポートフォリオ)						
29	卒業制作2(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3(ポートフォリオ)						

				CA2-25			
授業科目名	似顔絵制作(2)		担当者名	がんじー			
			実務経験	日本似顔絵師協会正会員			
教科書 教材	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 120					
			イラスト・マンガアニメ	2年	通年	必修	実習
授業概要	より発展的なデフォルメ方法、コミュニケーション手段としての似顔絵の生かし方。						
学習到達目標	似せる技術とともに、見た人が楽しめる、魅力的な似顔絵が描けるようになる。プロの似顔絵師として、現場で実演できるようになる。						
時間外に必要な学修	次回課題を前週の授業時に配布、予習として各自ラフスケッチを描いてくる。 授業中に描いたものを帰宅後に見直す。特に即興での似顔絵実演は、反省点を自ら振り返り、次の機会に生かすことが肝心。						
評価方法	出席率30%、授業態度20%、課題50%						
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)			子どもの年齢の描きわけ(幼児)ができる			
2	似顔絵のテクニック・基本編(2)			子どもの年齢の描きわけ(小学生)ができる			
3	【課題】似顔絵検定4級レベルの問題演習			特徴をとらえて、老若男女の描きわけができる			
4	似顔絵のテクニック・基本編(3)			顔のパーツ(鼻)の特徴をデフォルメできる			
5	似顔絵のテクニック・基本編(4)			顔のパーツ(目)の特徴をデフォルメできる			
6	似顔絵のテクニック・基本編(5)			りんかくの印象(角ばり)を描くことができる			
7	似顔絵のテクニック・基本編(6)			りんかくの印象(まるみ)を描くことができる			
8	【課題】似顔絵検定3級レベルの問題演習			特徴をとらえて、年齢による描きわけができる			
9	似顔絵のテクニック・基本編(7)			位置関係(目と目を離す)をデフォルメできる			
10	似顔絵のテクニック・基本編(8)			位置関係(目と目を寄せる)をデフォルメできる			
11	似顔絵のテクニック・基本編(9)			骨格の特徴(ほほ骨)をデフォルメできる			
12	ペットの似顔絵			特徴をとらえて、動物を描くことができる			
13	落語家の似顔絵			日本伝統の話芸にふれ、似顔絵で表現できる			
14	即興で似顔絵を描く			モデルの前で短時間で似顔絵を描くことができる			
15	【課題】似顔絵検定準2級レベルの問題演習			特徴をとらえて、デフォルメすることができる			
16	似顔絵のテクニック・応用編(1)			デザイン的なタッチで描くことができる			
17	似顔絵のテクニック・応用編(2)			シンプルな線で特徴を表現できる			
18	似顔絵のテクニック・応用編(3)			横顔の特徴をデフォルメできる			
19	似顔絵のテクニック・応用編(4)			服装を変えて描くことができる			
20	似顔絵のテクニック・応用編(5)			パッチワーク風に描くことができる			
21	似顔絵のテクニック・応用編(6)			動物に変身させて描くことができる			
22	【課題】似顔絵検定2級レベルの問題演習			アクションポーズを入れた似顔絵が描ける			
23	似顔絵のテクニック・応用編(7)			背景(庭園)を入れて描くことができる			
24	似顔絵のテクニック・応用編(8)			背景(海)を入れて描くことができる			
25	似顔絵のテクニック・応用編(9)			背景(オフィス)を入れて描くことができる			
26	【課題】似顔絵検定準1級レベルの問題演習			背景を入れた似顔絵が描ける			
27	商店主の似顔絵			服装や道具と一緒に、職業を的確に表現できる			
28	外国人の似顔絵			外国人の特徴をとらえて描くことができる			
29	世界各国の首脳の似顔絵			似顔絵を使って、国際情勢を表現できる			
30	【課題】似顔絵検定1級レベルの問題演習			魅力的な似顔絵と、風刺画を描くことができる			

授業科目名	作画技術(応用)		担当者名	黒崎研志			
			実務経験	講師歴 デジタルアーツ仙台 20年 NHK・河北TBC教室 12年			
教科書 教材	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	ポートフォリオに対応できる作品創り。 一枚絵からも考察させる表現力のある作品を創る。						
学習到達目標	仕上げた作品はwebなどで発表。チャンスを広げる。						
時間外に 必要な学修	ドローイングデッサン。背景と人物デッサン。表情デッサン。アイデアスケッチ。						
評価方法	出席率30%、課題評価60%、授業姿勢10% (遅刻や居眠りが多いと減点。)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	涙メイクのピエロを描く。			鉛筆でハッチングを使う。 ピエロの涙の理由を絵で表現。			
2	上記課題完成。						
3	わらべ唄の謎を描く。			謎の部分を出出した内容。			
4	上記課題進捗①						
5	上記課題進捗②						
6	上記課題進捗③						
7	わらべ唄の謎完成。			全員の進捗状況確認。			
8	アートコンテスト用作品を描く。			テーマは時筋に応じる。			
9	コンテスト用作品進捗①			テーマを抽出しているか。			
10	コンテスト用作品進捗②						
11	コンテスト用作品進捗③						
12	コンテスト用作品進捗④			webに上げて作品を転送する。			
13	好きな音楽をアートにする。			曲が持つイメージの抽出。			
14	上記課題進捗①			曲と絵の雰囲気やスイング。 情緒を養う。			
15	上記課題進捗②						
16	上記課題進捗③			課題の完成、および調整。			
17	課題作品提出。						
18	ギリシャ神話のキャラを描く。			神々でも怪物でもいい。			
19	上記課題進捗①			物語の1シーンとして描く。			
20	モノクロで挿絵のように描く。			臨場感の演出を描きおこす。			
21	上記課題進捗②						
22	課題提出。						
23	時代を絵で表す。例：大正浪漫			時代の空気感と情緒。			
24	上記課題進捗①			※本授業の目的は単なる一枚絵を上手に描くこと よりも作品の中に自分のメッセージを相手に考察 させる内容になっているかを見ます。 作品のテーマを抽出した作品が描かれるようになります。			
25	上記課題進捗②						
26	上記課題進捗③						
27	課題提出。						
28							
29	課題作業調整期間						
30							

			CA2-27				
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	1989年フリーのイラストレーター、デザイナーとして独立。現在も広告、webを中心に制作しています。			
教科書 教材		単位数 8	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・演習
		時間数 240					
授業概要	用意した素材を使いソフトの操作を学び、イラスト制作を通してphotoshop、illustratorも習得していく。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、疑問点などを通してイラスト、デザインに必要なスキル及び完成度の高い作品を完成させる。合わせて実社会での現場に対応できる対応や考え方の力をつける。						
時間外に必要な学修	課題及び予習＝授業内で行った課題制作は締め切りが設定してあるので、その時間内で完成することが必須なので、もし完成しない。間に合わない場合は時間外で作業をする。(締め切りを守ることは実社会では必要最低限の決まり事という事を意識するため)						
評価方法	出席率30%、課題提出(時間管理)50%、学習態度20%						
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1(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の制作。AIを部分的に使用し完成させる。			
2	「ミュシャ」風イラスト制作2(photoshop+illustrator)						
3	「ミュシャ」風イラスト制作3(photoshop+illustrator)						
4	「shop」イラスト制作1(illustrator)			写真をトレスしペンツールの習得、着色、効率の良い制作方法を習得していく。			
5	「shop」イラスト制作2(illustrator)						
6	「shop」イラスト制作3(illustrator)						
7	「水球」イラスト制作1(photoshop)			ブラシの使い方、影の塗り方、他、ガラスの表現、水の表現を習得する。			
8	「水球」イラスト制作2(photoshop)						
9	「水球」イラスト制作3(photoshop)			仕様ブラシの使い方、影の塗り方、他、ガラスの表現、水の表現を習得する。			
10	「シルエットイラスト」制作1(photoshop+illustrator)			全体的な仕上げ、調整、レイヤーの調整、2つのソフトの連携を習得。			
11	「シルエットイラスト」制作2(photoshop+illustrator)						
12	「シルエットイラスト」制作3(photoshop+illustrator)			仕上げ、修正箇所の直し→完成。			
13	「公募」イラスト制作1(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり			与えられた"テーマ"に沿って、オリジナルティのある作品に仕上げていく。			
14	「公募」イラスト制作2(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり						
15	「公募」イラスト制作3(photoshop+illustrator) ※応募状況により変更の場合あり						
16	「ペーパードール」イラスト制作1(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していく。			
17	「ペーパードール」イラスト制作2(photoshop+illustrator)						
18	「ペーパードール」イラスト制作3(photoshop+illustrator)						
19	「ペーパードール」イラスト制作4(photoshop+illustrator)						
20	「12星座」イラスト制作1(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2(illustrator)						
22	「12星座」イラスト制作3(illustrator)						
23	「12星座」イラスト制作4(illustrator)						
24	卒業制作1(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2(ポートフォリオ)						
26	卒業制作3(ポートフォリオ)						
27	卒業制作4(ポートフォリオ)						
28	卒業制作5(ポートフォリオ)						
29	卒業制作6(ポートフォリオ)						
30	おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR)			2年間のおさらい。			

授業科目名	作品制作実習(2)		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 教材	・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					
			イラスト・マンガアニメ	2年	通年	必修	実習
授業概要	フルカラーのオリジナルアニメを共同制作する(デジタル作品)						
学習到達目標	・制作企画会議から始まり、設定(作品に関わる資料)すべてを作成し、演出や作画監督といった制作ポジションを実体験する ・音声以外の描画素材(彩色済み動画、背景画)を作成し、撮影作業も行いMOVIEを完成させる						
時間外に必要な学修	・絵コンテやキャラクターデザイン画ほか、時間内に完成しない担当作業分のラフ画制作を進める						
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 (出席状況・授業態度・作品制作への取り組みを各20%、合計60%を基礎点とし、残り40%が全作業の評価)						
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の打合せ			
4	レイアウト(LO)作業 IN			・LOは、各自週1カット以上UPを目標とする			
5	LO作業 つづき&演出・作監チェック			・LO作業と並行して2原作業にも着手 ※UPしたLOは演出チェック→作監修正へと流れるため、時にチェック待ちの時間が発生する際は次の工程である第2原画へと進んでいく			
6	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
7	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
8	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
9	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
10	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
11	LO作業 つづき&演出・作監チェック						
12	第2原画作業 IN			・LOがUP次第第2原作業に移行			
13	第2原画作業 つづき&演出・作監チェック			・第2原画も。早くUPしたカットから動画作業も並行して進めていく			
14	動画作業 IN			・第2原作業がUPしたら演出チェック→作監修正を受け、次の工程へと進む			
15	動画作業 つづき&動画チェック			※第2原画は前期中の完成を目標にする ※前期中にUPしなかった原画は秋休みの宿題とする			
16	動画作業 つづき&動画チェック			・各自担当カットの動画制作 ・動画がUPしたら動画チェックを受ける ・動画チェッカーからリテーク指示が出たら、最優先で修正作業に入る ※グループ制作なので、動画作業が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			
17	動画作業 つづき&動画チェック						
18	動画作業 つづき&動画チェック						
19	動画作業 つづき&動画チェック						
20	動画作業 つづき&動画チェック						
21	動画作業 つづき&動画チェック						
22	動画作業 つづき&動画チェック						
23	動画作業 つづき&動画チェック						
24	動画作業 つづき&動画チェック						
25	動画作業 つづき&動画チェック						
26	動画作業 つづき&動画チェック						
27	動画作業 つづき&動画チェック						
28	動画リテーク作業			・動画チェッカーからリテーク指示が出た分の修正作業を全員で行う			
29	動画リテーク作業			※『デジタルアニメ制作』にて、彩色済み動画が改めてリテークになる可能性もあり			
30	最終チェック(リテーク作業含む)			・最終チェックののち、MOVIEを書き出して完成			

				CA2-29			
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 教材	・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					
	イラスト・マンガアニメ	2年	通年	必修	実習		
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、『作品制作実習(2)』作業と連動してオリジナルアニメの完成を目指す						
時間外に必要な学修	原画や動画のラフ画制作など、教室外でできる作業を各自で適時進めていく						
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 (出席状況・授業態度・作品制作への取り組みを各20%、合計60%を基礎点とし、残り40%が全作業の評価)						
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」			『作品制作実習(2)』での撮影作業に向け、カメラワーク・エフェクトの説明ができる ※アニメ撮影アプリケーションソフト『CoreRETAS』使用 ※サンプルデータを使い、配布テキストの手順通りに作業を進める ・固定カメラの動きやカメラレンズ・光の使い方など、アニメ撮影専門用語を使いこなせるとともに、どのような演出意図をそのカメラワークが表現するかなどを学習し、1枚の絵にさらなる臨場感を加える手法が描けるようになる			
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「ごみ取りと線修正」			『作品制作実習(2)』での仕上げ作業に向け、動画素材の彩色手順を使いこなせる ※彩色アプリケーションソフト『Paintman』使用 ・日本アニメ特有のレイヤー構成による色の塗り方 ・複数のレイヤーを同時認識して囲み塗りを施す手順を学習			
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	『作品制作実習(2)』作業へ移行 「色指定」			『作品制作実習(2)』のキャラクター配色決め ※彩色アプリケーションソフト『Paintman』使用			
13	『作品制作実習(2)』作業へ移行 「色指定」						
14	『作品制作実習(2)』背景制作			『作品制作実習(2)』の企画会議にて決定した世界観を表現する、各カットの背景画の作成 ※背景制作アプリケーションソフト ・『Photoshop』 ・『ClipstudioPaint』使用			
15	『作品制作実習(2)』背景制作						
16	『作品制作実習(2)』背景制作						
17	『作品制作実習(2)』背景制作						
18	『作品制作実習(2)』背景制作						
19	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景etc)			『作品制作実習(2)』の各作業工程の進行状況に合わせ各自取り組む ※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	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
21	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
22	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景etc)						
23	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)			・各自の進行状況によってはチーム内でサポート(フォロー)に入り、各作業に従事する ・彩色済み動画素材 & 背景素材が揃ったカットから順次撮影作業に入る			
24	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
25	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
26	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
27	『作品制作実習(2)』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc)						
28	仕上げ・背景・撮影のリテーク作業			演出担当者は撮影が済んだカットのチェックをし、動画、彩色、背景、カメラワークなどNG箇所があればリテーク指示を出し、そのカット担当者は修正作業を進める			
29	仕上げ・背景・撮影のリテーク作業						
30	最終チェック(リテーク作業含む)			全素材完全版でUP、MOVIE完成			

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			
教科書 教材	アニメ作画のしくみ ①	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	アニメーションの基礎知識 大百科	8					
		時間数					
		240					
			イラスト・マンガアニメ	2年	通年	必修	実習
授業概要	人間以外の動くもの(エフェクト、動物)の動きをなめらかに表現できるようにする。						
学習到達目標	動くものの全ての基本のアクションをアニメイト出来るようになる。						
時間外に必要な学修	就職活動用のポートフォリオの作成(クロッキー、デッサン、ポーズ等)						
評価方法	提出物 80%(課題及びポートフォリオ)、出席率 20%						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	歩き復習①			1年次に行った基本の人間の動きと、パースを思い出し、合わせたものを描くことができる。			
2	歩き復習②						
3	歩き復習③						
4	走り復習 BG動画付き①						
5	走り復習 BG動画付き②						
6	走り復習 BG動画付き③						
7	走り復習 BG動画付き④						
8	エフェクト 風①			空気の流れを布のなびきで表現することが出来る。			
9	エフェクト 風②						
10	エフェクト 風③						
11	エフェクト 煙①			温度や風による空気の上昇を表現出来る。			
12	エフェクト 煙②						
13	エフェクト 煙③						
14	エフェクト 水①			表面張力を表現出来る。			
15	エフェクト 水②						
16	動物Ⅰ 骨格			いろいろな動物の骨格を描くことができる。			
17	動物Ⅱ 馬 歩き① Fix			アニメーションに一番よく出る馬の歩き、走りの足の動きを作画できるようになる。			
18	動物Ⅱ 馬 歩き② Fix						
19	動物Ⅱ 馬 歩き③ Fix						
20	動物Ⅱ 馬 走り① Follow						
21	動物Ⅱ 馬 走り② Follow						
22	動物Ⅱ 馬 走り③ Follow						
23	動物Ⅲ 犬 歩き①						
24	動物Ⅲ 犬 歩き②			主人公のパートナーとして良く出る犬、猫の動きを表現する。 ☆ひづめ動物との足の動かし方の違いを描き分ける事ができる。			
25	動物Ⅲ 犬 歩き③						
26	動物Ⅳ 猫 走り①						
27	動物Ⅳ 猫 走り②						
28	動物Ⅳ 猫 走り③						
29	動物Ⅴ 鳥の羽ばたき①						
30	動物Ⅴ 鳥の羽ばたき②						

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	漫画家・イラストレーター・漫画制作アシスタント			
教科書 教材		単位数 1	学科 イラスト・マンガアニメ	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 30		2年	前期	選択	講義・演習
	授業概要	同人誌制作を通して企画立案から制作・入稿・イベント頒布までの一連のプロセスを学ぶ実践型授業である 印刷物としての完成と、対外的発表を目的とする					
学習到達目標	同人誌制作における企画・制作・入稿てん頒布の一連の流れを理解し、イベント等で作品を発表・頒布できるようになる						
時間外に 必要な学修	制作に必要なネーム・作画・編集・入稿準備は講義外でも継続して進める必要がある また、イベント参加(搬入・設営・頒布・撤収)は授業時間外に実施される為、事前準備を含めた対応が求められる						
評価方法	出席率40％／制作・実践40％／振り返りレポート10％						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ガイダンス			授業概要の理解と製作工程の把握			
2	制作基礎・企画			企画立案			
3	制作・イベント準備			同人誌制作の企画から制作・入稿イベント頒布までの一連の流れをもとに、実際の実際のイベント参加を通して作品を完成・発表できる能力を身に着ける。また制作と実践の繰り返しをととして、作品の改善と制作プロセスができる			
4							
5							
6							
7							
8	参加準備 最終			イベントや制作経験をもとに作品の課題や改善点を整理し、次の作品に行かせる形で言語化できるようになる			
9	振り返り・改善制作						
10	イベント準備・制作			同人誌制作の企画から制作・入稿イベント頒布までの一連の流れをもとに、実際の実際のイベント参加を通して作品を完成・発表できる能力を身に着ける。また制作と実践の繰り返しをととして、作品の改善と制作プロセスができる			
11							
12	参加準備 最終						
13	総括・完成化						
14							
15	最終イベント・統括						
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							