

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎	マンガ・アニメーション学科/1年	2021/通年	講義	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	100時間	必須	種田真幸 近藤俊治 泉本拓士 赤阪諒介	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける ・日頃の習慣が自分の進路選択に与える影響が大きいことを理解する ・その他学習状況のヒアリングや個別のアドバイスを実施する(HR的内容) 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る ・就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る ・物事の見方と考え方や話しを聴くことの重要性を理解して問題意識を持つことが出来る 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	人材総合サービスで8年、人材育成・学生就職情報サイト運営 時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> ・良い習慣を身につけるために自分がすべきことに気付き日々行動すること(日々の振り返りと反省と反復) 				
回	テーマ	内容		
	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について +各チューターによるHR(各回) ↓ 社会人基礎講座で学ぶことの解説 話の聴き方 偶然がつくる人生 モノの見方① モノの見方②		
	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る① 就職活動の世界を知る②		
	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方① 文章の書き方と構成の仕方② 記憶からたどる 自分を知る工夫① 自分を知る工夫② 自分を知る工夫③ 履歴書の書き方と伝え方 履歴書を作成する① 履歴書を作成する② 履歴書を作成する③		
	情報の集め方を学ぶ	情報収集編 興味のある仕事について調べる 考え方(その1)① 考え方(その1)②		
	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用 他の学生との違いをアピールする方法 企業の話しを聞こう 面接のポイントを理解する 動画教材:ディスカッションの基本と応用① 動画教材:ディスカッションの基本と応用② 動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
	学んだことの活用方法	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト：熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%	質問がある場合はメールにて受け付けます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
実践コミュニケーション1		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/通年	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	真木尚子
授業の概要				
人と人との直接的な交流から、コミュニケーションの大切さを体得する。 「話し方」「聞き方」にも技術があることを知り、必要な技術を習得する。 「動く」「話せる」「聞ける」3つの能力を磨く。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・目を見てあいさつをすることができる ・目をそらさずに話すことができる				
(標準目標:B評価以上) ・課題に真面目に取り組むことができる(嫌がったり、照れくさがったりしない) ・相手が話しやすくなる態度面の工夫ができる(ながら聞きをしない・話の腰を折らない・話し手を無視しない)				
(発展的目標:A評価) ・あらゆる場面において、自分を表現することができる ・人と豊かにコミュニケーションをすることができる ・相手を尊敬(尊重)する、相手を大事にするという気持ちが、態度・言葉遣いに現れている				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
人と出会うとき、自分からいつも明るくあいさつをする。 人に対して、思いやりや気配りのある行動を心がける。				
回	テーマ	内容		
1	授業運営について	授業を運営するための注意点、意識してほしいことなど		
2	序章(コミュニケーションしてみよう)	効果的な自己紹介の方法、自己紹介の目的		
3	コミュニケーションの基本	コミュニケーションの定義・コミュニケーションの手段		
4	コミュニケーションの基本を身につけよう	「ア行で話そう」「言葉を使わず会話をしよう」「言葉」の重要性		
5		人間関係に影響する話し方		
6		コミュニケーション上手を目指して「話しがうまい人」はどんな人か考えてみよう		
7	あいさつ	コミュニケーションのスタートはあ・い・さ・つ、あいさつをする場面		
8		あいさつの言葉遣い、効果的な御辞儀		
9		あいさつの達人になるために必要なこと、返事について		
10	課題1(あいさつとエチケット・マナー)	テキストP.23演習		
11	きれいな発声・発音	自分の話し方を見直し、話しぐせの改善をする		
12	書き言葉と話し言葉	「書き言葉」と「話し言葉」の違いについて、間違った現代言葉を探す		
13	課題2	復習(コミュニケーションの基本について)		
14	話すときの心構え	プレゼンテーションとスピーチの違い、報告の仕方		
15	現状のコミュニケーション能力	これまでの学習の振り返りをし、自分自身のチェックをする		
16	効果的な話し方	効果的に話すための3つのポイント(明確に、整理して、工夫を加えて)		
17		聞き取りやすい話のリズムとスピード、話の構成技術		
18	「目から入る印象」の大切さ	A,メラビアンの法則、第一印象の大切さについて		
19	正しい言葉遣い	敬語の基本、敬語はなぜ必要か、敬語の役割		
20		敬語の種類(尊敬語・謙譲語・丁寧語)		
21		正しい敬語の使い方		
22		間違いの多い使い方(二重敬語・尊敬語と謙譲語の混在)		
23		敬語表現(応用編)		
24	課題3	敬語表現(復習)		
25	ビジネス会話の慣用表現	人の呼び方、方向、時間、年、月、日を示す慣用表現		
26	アルバイト語・敬語チェック	テキストP.52練習問題をとおして、自分自身の言葉遣いを振り返る		
27	聞くことの重要性	「きく」ことの種類(聞く・聴く・訊く)、聴く態度		
28	課題4(対話紹介の体験)	質問のタイミング、質問の留意点について、対話紹介の準備		
29		対話紹介の準備(質問したことから、相手の紹介文を作成する)		
30	課題5(対話紹介の実践)、まとめ	相手の特徴をどう表現するか? (良いところに気づき素直に口に出すことができる)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自分を大きく見せる話し方 コミュニケーション技法		到達目標に即し、課題に対し真面目に丁寧に取り組んでいたかで評価する	100.0%	テキスト、筆記用具は、毎回持参する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン演習1		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	赤阪 諒介
授業の概要				
Windowsを使用してillustrator、Photoshopの基本操作を習得する				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上)				
・illustrator、Photoshopの基本操作が理解できる				
(標準目標:B評価以上)				
・自分のアイデアを制作物に反映することができる				
・チェックを受けた後、適切に修正することができる				
(発展的目標:A評価)				
・自分の考えだけでなく、見る人や受け取る人のことを考えて見やすいレイアウトやデータ作成ができる				
・デザインのコンセプトを説明できる				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
教科書と動画教材を見て予習・復習をしてください。また、パソコンでソフトを触ってさまざまな機能を確認してみてください。				
回	テーマ	内容		
1	PCの基本操作、ログイン方法を学ぶ illustrator、Photoshopで出来ること illustratorの基本操作	授業を始める前の設定や準備 illustrator、Photoshopで作れるものの紹介 illustrator教科書(P1～P27)		
2	オブジェクトの基本操作 カラー設定の基本操作 オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作	illustrator教科書(P28～P49) illustrator教科書(P50～P57) illustrator教科書(P58～P65) illustrator教科書(P66～P71)		
3	パスの基本操作 パスの編集 ベジェ曲線練習	illustrator教科書(P72～P82) パス描画の課題ファイル(8問)を1つずつ丁寧に描画し提出		
4	オブジェクトの応用操作 カラー設定の応用操作 レイヤーの応用操作 文字編集の応用操作	illustrator教科書(P84～107) illustrator教科書(P108～P121) illustrator教科書(P122～123) illustrator教科書(P124～P139)		
5	パスの応用操作 illustratorテキスト総復習	illustrator教科書(P140～P154) 質疑応答		
6	ロゴデザイン 名刺のデザイン	illustrator教科書(P174～P189) illustrator教科書(P212～P217)		
7	トンボについて	出来上がり線、塗り足し・マージンについて		
8	オリジナル名刺制作	自分でデザインした名刺を完成させる(データ提出、印刷、名刺交換まで)		
9				
10	Photoshopの基本操作 選択範囲の作成 画像の移動と変形 カラーモードと色調補正	Photoshop教科書(P1～P31) Photoshop教科書(P32～P45) Photoshop教科書(P46～P59) Photoshop教科書(P60～P71)		
11	ベイント レイヤー操作 パスとシェイプ テキスト フィルター	Photoshop教科書(P72～P97) Photoshop教科書(P98～P111) Photoshop教科書(P112～P127) Photoshop教科書(P128～P135) Photoshop教科書(P136～P151)		
12	Photoshopテキスト総復習 ロゴデザイン	質疑応答 Photoshop教科書(P182～P199)		
13	オリジナルロゴ制作	自分でデザインしたロゴを完成させる(データ提出まで)		
14	フォトコラージュ	Photoshop教科書(P216～P233)		
15	前期振り返り	前期の取り組みを振り返る 後期の予定について伝達		
16	後期授業について 検定対策の実施方法解説 試験を始める前の注意点	後期の授業スケジュールについて 検定対策の実施方法やスケジュールの日程 試験の始め方、間違えやすい注意点の伝達		
17	サンプル問題	実技問題8問、実践問題実施		
18	サンプル問題	実技問題8問、実践問題解説		
19	模擬問題1	実技問題8問、実践問題実施		
20	模擬問題1	実技問題8問、実践問題解説		
21	模擬問題2	実技問題8問、実践問題実施		
22	模擬問題2	実技問題8問、実践問題解説		
23	模擬問題3	実技問題8問、実践問題実施		
24	模擬問題3	実技問題8問、実践問題解説		
25	模擬問題4	実技問題8問、実践問題実施		
26	模擬問題4、総復習	実技問題8問、実践問題解説		
27	ポートフォリオの基本	ポートフォリオについて説明 ポートフォリオの作り方 どんなポートフォリオにするか打ち合わせ、テーマ決め 作品準備、選別		
28	ポートフォリオ作り	図案作成、素材・文字準備、レイアウト確認、データ作成		
29	ポートフォリオ作り	データ完成、提出		
30	後期振り返り	後期の取り組みを振り返る 今後の取り組みを計画する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書『Illustratorクイックマスター CC』、問題集 Illustratorクリエイター能力認定試験、教科書『Photoshopクイックマスター CC』アカウントパスワード表、筆記用具、 ノートPC一式(マウス等)orモバイルスタジオ一式(マウス、キーボード等)、外付けHDDまたはUSBメモリ		課題 到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング1		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	赤坂 諒介
授業の概要				
静物デッサン(幾何石膏・各種静物) 人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング)				
授業終了時の到達目標				
クロッキー (基本目標:C評価以上) ・描く対象物を簡略化してとらえることができる。 (標準目標:B評価以上) ・見えない所も意識して立体としてとらえる事が出来る。 (発展的目標:A評価) ・上記に加え、見切れることなく全身をバランス良く描くことができる。				
静物デッサン (基本目標:C評価以上) ・輪郭線ではなく面に対象物をとらえることができる。 (標準目標:B評価以上) ・シェーディングとハッチングが出来る。 (発展的目標:A評価) ・上記に加え、形のバランスが良く質感が表現されている。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
放課後や休み期間などに自主練習をしましょう。授業時間だけではなかなか上手になれません。自分で足りないと思う所はどんどん練習していきましょう。				
回	テーマ	内容		
1、2	デッサンの基本	鉛筆を削るところから持ち方、デッサンの描き方を学ぶ。 透視図・幾何石膏(立方体)		
3～9	人物クロッキー	手、自画像、モデル、写真描画など、人物の描き方を学ぶ。		
10～21	静物デッサン	ビン、金属、木など様々な素材から出来ているモチーフの描き方を学ぶ。		
22～30	石膏デッサン	石膏像を印刷した写真を模写 面取りアグリッパデッサン アグリッパデッサン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教材はプリントを配ります。デッサンに必要な道具を、購入済みの教材から毎回持ってきて下さい。		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
原画・背景画演習1		マンガ・アニメーション学科/1学年	2021年度/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	村上竜之介
授業の概要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈を持ってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達するために突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいから理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校の2年間で多少上手くなってもすぐに成長は停滞します。卒業後に、プロの現場で自分より上手い人間が身近にいる状況で切磋琢磨して5年後くらいにようやくぼんやりと何かが掴めます。10年後くらいでやっとまあまあ描けるようになるでしょう。ある一定のレベルを超えずに一人で練習し続けても上達は難しいものです。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。このための授業。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	個人面談、レイアウトを描く	自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く		
2	続・個人面談、透視図法の基礎練習1	1点透視		
3	透視図法の基礎練習2	1点透視		
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視		
5	課題①	写真参考を基に指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習(遠隔授業の場合は変更)	解説を交えて映像を見る		
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く		
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く		
9	課題②	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く		
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く		
11	1点透視の考察	写真参考を基に1点透視で描く		
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する		
13	透視図法の応用1	透視図法の練習		
14	透視図法の応用2	透視図法の練習		
15	レイアウトを描く	自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く		
16	レンズによる見え方2	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
17	レンズによる見え方3	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
18	課題③	写真参考を基に指定された条件で3点透視で描く		
19	レイアウト	写真参考を基に1点透視でレイアウトを描く		
20	課題④	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く		
21	映像学習(遠隔授業の場合は変更)	解説を交えて映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと現実との違いを検証する	生徒をモデルとして首回りを実際に観察する		
24	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く		
25	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く		
26	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く		
27	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く		
28	力の表現	見かけ倒しの力の表現ではなく、現実的なもの見え方を考察する		
29	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
30	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具(定規含む)		課題提出とその出来映えによる	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ演習1		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	泉本拓士
授業の概要				
マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。プロットの組み立て方、ネームの書式、書き方などの、ストーリーを作る上での基本的なことを学びます。後期マンガを選択する人は、パース・アイレベルなどの作画に必要な知識を引き続き。初心者から上級者のマンガとイラスト(モノクロ&フルカラー)の知識と技術指導。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標:C評価以上)				
・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることができる。				
(標準目標:B評価以上)				
・下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることができる。				
(発展的目標:A評価)				
・上記に加え、読者を楽しませるために客観的に自分を見つめ、技術向上をしていける。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テーマ	内容		
1	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログ、デジタル、いずれかの画材やどのような機能があるのか使い方を学びます。		
2	原稿用紙の使い方を覚える	原稿用紙の使い方を学びます。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描いてみましょう。		
3	コマワリの中のいろいろな表現方法	集中線・ベタフラッシュ・ホワイトの使い方など、漫画を作画する上で必要最低限の技術を学び、実践してみます。		
4	トーンワーク	マンガを描く上で必要なトーン。トーンの貼り方から削り方など、基本的な使用方法を学びます。		
5	背景の描き方	マンガを描く上で、舞台を説明する重要な役割。それが背景です。背景作画の基本的知識を学び、2点透視での背景作画を実践してみます。		
6	キャラクターと背景のかかわり	紙の上に舞台を描くことは、マンガを描く上で難しい作業のひとつです。キャラクターを椅子に座らせたいのにそう見えない。奥のキャラの方が大きな設定なのにそう見えない。そんなとき指針となるのが「アイレベル」です。アイレベルを正しく理解して、作画を実践してみましょう。		
7~8	面白いを考える	映画を見ます。映画を見て。なぜ自分はそう思ったのか客観的に考えてみましょう。面白いには理由があります。授業を通して作品を観るときの考え方を身に付け、今後自分の作品を作っていくことで客観視は重要になってきます。		
9~15	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作に必要な物		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習1		マンガアニメーション学科/1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	前田 稔
授業の概要				
アニメーションの本質「動かす楽しさ」という感動を体感。作画技術の向上を目指します。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) 慣性の法則を理解し、動画に反映させる事が出来る。タイムシートの書き方を理解している。				
(標準目標:B評価以上) 複雑な動画を混乱しない状態に完成させられる。動きを自分で想像し、動画として再現することが出来る。パースが理解出来ている。				
(発展的目標:A評価) タイムシートを操って、センスある動きをデザイン出来る。思い切って効果的なディフォルメを用いる事が出来る。パースによる空間表現が動画の中で出来る。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	30年業界と関わる。海外を視野に作品を監督・自主制作。TVCMなども手がける。学校での指導経験は10年を超える。			
時間外に必要な学修				
参考図書だけでなく通学の行き帰りにも参考資料は沢山ある。観察して考える方法も授業内で触れて行く。周囲にある何気ない物の動きに注意し、想像を膨らませる。アニメーター脳のトレーニングを心がけてみよう。				
回	テーマ	内容		
1	制作現場の流れ、分業の仕組みを知る 自分の絵が動くよるこびに触れる	アニメーションの制作行程 レクチャー 人物のジャンプ(原画) → 撮影 提出		
2	撮影して動きを確認する(ツメ) 慣性の法則に基づく動きの基本	人物のジャンプ(撮影) 振り子の動画 振り子動画の撮影		
3	動きの誇張表現を考える 予備動作	トンカチの動画 ツブシ表現 イラスト課題		
4	苦手の克服 関節のある複雑な物の動き(ノコン)	手の描き方 足の描き方 手を振る動画		
5	自然現象の簡略表現 タイムシートの付け方	繰り返しの動画 自然現象 雪 旗 水 煙の動き		
6	計画的な原画の分割	AセルBセルの概念 目パチ ロパク 作画&タイムシート		
7	合成の確認(撮影) 時間のデザイン	目パチ ロパク 撮影 セリフを想定したタイムシート		
8	奥行きを意識した中割り 演技の付け方	中割り 振り向き作画演習 より自然な原画 間の動きを考える		
9	命のない物を生き生きと動かす	これまでの授業内容を生かした動画(タイムシート制作) 撮影 → 修正 → 撮影		
10	命のない物を生き生きと動かす イラスト課題	撮影データとタイムシート・動画の提出 ポートフォリオ対策1(あぐら)		
11	人物デッサン 複数要素を同時に作画 follow作画の基礎	キャラクター頭身・服のシワレクチャー 歩きのレクチャー 歩きの作画(横向き)		
12	follow作画の基礎 follow作画の基礎	走りの作画 レクチャー 走りの作画 撮影		
13	レンズの意識 パースを意識した動画	望遠・標準・広角について パースの確認レクチャー 箱(車)を走らせる		
14	映画のルール、映像の秘密 カメラワーク	イマジナリーライン 目線の誘導		
15	絵コンテやレイアウトを読む様になる 参考映像鑑賞	アニメーション用語解説 レイアウトを読む 勉強した表現を使った実際の映像を鑑賞・解説		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
随時プリントを配布。参考映像も随時紹介		各課題の提出・撮影で判断する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルコミック・イラスト演習		マンガ・アニメーション学科/1年	2021年/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	増野海咲
授業の概要				
フルカラーのフルデジタル漫画制作(comico形式＝縦スクロール)を一から学ぶ。				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業や課題に対して不真面目に取り組んでいる。集中力がない。自分勝手に作品を描き上げてしまう。 基礎技術に対応できず、表現や描画するのが困難である。一つの課題を仕上げるのがかなり難しい。 課題が締め切りに間に合わない。計画性に欠け、締め切り前に一気に片付け間に合わせようとする。 				
(基本目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業や課題に対して適切に対応し、するべきことを判断して行動できる。集中力は続かないが、やるべき最低限の範囲は集中して作業が出来る。自分の描きたいものが明確である。 課題や授業で学ぶ基礎技術に対応、表現ができる。自身の作品や課題を描き上げることが出来る。 課題が締め切りには提出可能な状態にできる。提出に間に合わない場合の連絡が出来、その後の提出期限には提出可能な状態にできる。 				
(基本目標:A評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 進んで授業に取り組み、自分自身の作品や課題に対しても手を抜かず集中して作業が出来る。様々な意見を取り入れることで、自分の意志もはっきりと確立することができる。 課題や授業で学ぶ基礎技術をしっかりと表現、描画ができる。更に基礎以上の技術や課題にも対応することができる。自身の作品や課題の修正が出来る。 課題を締め切り前には提出可能な状態にできる。自分の健康管理ができ、力を抜くところと集中するところの状態管理が出来る。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTとMobileStudio Proの使い方をマスターする。 comico形式を理解し、縦スクロールの漫画を描けるようになる。 comicoに全員投稿し、スマホのアプリで確認までする。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	背景(アナログ、デジタル)作画、デジタルでの配色(塗分け)下塗り、トーン作業等の漫画制作一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
comicoで連載、投稿されている作品を閲覧し、自身の作品創りの参考にすること。				
回	テーマ	内容		
1	CLIP STUDIO PAINTで好きなものを描こう	ペンとCLIP STUDIO PAINTの設定 ・好きなものを自由に描いてみよう		
2	レイヤーを理解しよう!	レイヤーの順番、新規レイヤーの作成を理解、実践してみよう		
3	comicoを知ろう	マンガ/イラスト/アニメの概念を飛び越えた、新しいスタイルのデジタルコミック“comico形式”を理解する。		
4	プロットシートをかいてみよう	プロットシートを書いて、漫画の話を考えてみる。起承転結をきちんと理解する。		
5	comico説明会&ワークショップ	comicoの編集さんからお話を伺って、comicoのことについて深く理解しましょう		
6	キャラ履歴書を書いてみよう!	プロットシートをもとに、キャラクター履歴書を作成する。三面図を理解する。		
7	自分の描きたいものを理解しよう	プロットシート、キャラ履歴書を完成させて、物語や登場人物のイメージをどんどん固めていきましょう		
8	キャラクターを世界観になじませよう	主人公以外のキャラクター、敵、ヒロイン、仲間のキャラを描いてみましょう		
9	全身を描けるようにしよう	三面図を描く。基本となる立ちポーズを描き、全身を描くコツを覚える		
10	特別課題 キャラクター作画	出されたお題のキャラクターを授業内に描き上げる		
11	特別課題 アニメ塗り練習	10回目で描いたキャラクターをアニメ塗りで仕上げる		
12	三面図を完成させる	三面図を提出して、自分の漫画のストーリーを固める		
13	ネームを描き始めよう	縦書きのネームを描いてみましょう		
14	書き出したセリフをネームに配置していきましょう	前々回に書き出したセリフを、ネームにコピー&ペーストし、絵とセリフを噛み合わせましょう		
15	前期のまとめ ネームを携帯で確認してみましょう	描いたネームを携帯の画面で確認し、読みやすいかどうか、実際に読んでみましょう		

回	テーマ	内 容		
16	下描きを描くための資料を探してきましょう	漫画に必要な背景や人物のポーズなどの資料を探してきましょう		
17	下描きを進めていく。定規ツールを使う。	背景の下描きをやってみましょう		
18	線画を進めましょう	下描きを進めて、線画をしていきましょう		
19	1Pの線画を進めましょう	全頁の下描きをして、1Pの下描きをしていきましょう		
20	2Pの線画を進めましょう	1Pの線画が終わったら2Pの線画をしていきましょう		
21	2Pの線画を終わらせる 線画を丁寧に	2Pの線画を終わらせ、1Pの塗りにはいっていきます		
22	3Pの線画を終わらせる 線画の解説	3Pの線画を終わらせ、1P,2Pの塗をする		
23	線画チェックと着彩チェック	線画の進捗具合と、仕上がり具合をチェックします		
24	着彩・背景の塗り方を学ぼう	着彩に入る。コマの背景を塗って、少しでも色を付けていきましょう		
25	フキダシに色をつけよう	フキダシ内や、透明グラデなどを使ってより画面をみやすくしていきましょう		
26	影、効果を使って、仕上げていこう	全ページの着彩を仕上げ、画像統合して丁度いい画質にしましょう		
27	ロゴを作りましょう	ロゴをデザインし、自分の思い通りのフォントも見つけてみましょう		
28	表紙サムネイルを作りましょう	前回作成したロゴを絵と組み合わせ、表紙サムネイルを作っていきます		
29	話のサムネイルと画質調整	第一話のサムネイルを作成する。更に画像の品質の調整もしてみましょう		
30	コミコに自分の作品を投稿しましょう	コミコに作品を投稿し、感想をまとめましょう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ●デジタル漫画のテクニック 2nd update ●クリスタ デジタルマンガ&イラスト道場 ●MobileStudio Pro又は、ノートPC&ペンタブレット ●外付けHDD、USB 		課題・レポート	100%	個々の取り組みや伸びを評価します。 【準備学習】 マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。パソコンで落描きをする。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ演習2		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	泉本祐士
授業の概要				
1年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる修了制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
ネームを最低1本完成させる。 そのネームを基に打ち合わせが出来るようになる。 マンガを1本デジタル、アナログ。どちらでもいいので完成させて投稿する。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。パソコンで落書きをする。				
回	テーマ	内容		
16	プロット制作	修了制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
17	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
18~21	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
22~26	マンガ本編下書き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。		
27~30	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です！		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
漫画を作画する上で必要な道具を、購入済みの教材から毎回持ってきて下さい。 貸し出しはしないので忘れないように！		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習2		マンガアニメーション学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	前田 稔
授業の概要				
アニメーションは映画だ。観客を意識した映像の構築。修了制作の制作作業。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) 制作の流れが理解出来ている。デジタル彩色作業を経験。作画課題の撮影・タイムシートの完了。				
(標準目標:B評価以上) 長期的なスケジュールの管理が出来ている。コンセプトに基づいたキャラデザイン・背景美術が出来ている				
(発展的目標:A評価) 段階を追って構図やカットのつながりに工夫・改善がみられる。				
【事前学習】参考図書だけでなく通学の行き帰りにも参考資料は沢山ある。観察して考える方法も授業内で触れて行く。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		30年業界と関わる。海外を視野に作品を監督・自主制作。TVCMなども手がける。学校での指導経験は10年を超える。		
時間外に必要な学修				
映画やテレビドラマ、CMなどを見る際に、作り手の意図にも注目して見る様に心がけよう				
回	テーマ	内容		
1	作りたい物を形にする 長期戦の自己管理 映像の構成要素	イメージイラスト(ストーリーボード) スケジュール計画表作り 絵コンテ参考『白熱教室4』 ショットとカット		
2	作品にあった表現をする 重心を考える	プレゼン ストーリーに仕上げて行く キャラクターデザイン 画材選び 階段のぼる follow 作画・撮影		
3	映像の構成要素 重心を考える	シーン・シークエンス 編集の考え方 階段おりの follow 作画・撮影		
4	展示用設定資料の制作 及び絵コンテの直し指示	キャラ三面図 背景美術原図の制作 奥行きのある動画 絵コンテのアドバイス イマジナリーライン、目線の誘導		
5	長期戦の自己管理 ポートフォリオ対策2	スケジュール計画の確認 物と人物を描く		
6	合成伝票	ロパク横顔 髪の毛のなびき タイムシートと合成伝票 絵コンテチェック レイアウトチェック		
7	デジタル作業を知る	線修正 仕上げ作業のデモンストレーション レイアウトの制作作業		
8	動物を動かす為の知識 イメージを形にする実践	動物の骨格 デッサン 動物の走り作画 撮影 絵コンテの一場面を動画化する		
9	イメージを形にする実践 イメージを形にする実践	絵コンテの一場面を動画化する 撮影		
10	スケジュール管理補助	その他のカットを原画化し撮影を行って行く 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
11	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
12	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 冬休みの間の作業の進め方について 海外作家作品などの鑑賞		
13	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
14	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
15	スケジュール管理補助	修了制作の相談・アドバイス 動画だけでなく、イラスト・背景についてもアドバイスします		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
随時プリントを配布。参考映像も随時紹介		各課題の提出・撮影で判断する	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習1		マンガ・アニメーション学科/1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
背景付きのキャラクターイラスト制作を学ぶ。一年次集大成として修了制作(イラスト)に取り組む。				
授業終了時の到達目標				
ツールを使って、コンセプトに基づいた背景付きキャラクターイラストが作成できる。修了制作を完成させる。				
(基本目標:C評価以上)				
・ツールを使って、背景付きのキャラクターイラストに必要な工程を経て、完成させることができる。				
(標準目標:B評価以上)				
・加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。				
(発展的目標:A評価)				
・加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
イラストはレベルの高い作品を手軽に沢山見れる環境になっています。 良いイラストを描く人・自分の興味のある分野の情報を持っている人をSNS上でフォローしましょう。				
回	テーマ	内容		
1~3	背景イラストの為の基礎技術	準備・線画・塗り		
4~6	修了制作(イラスト)の為の準備	コンセプト・ラフ・資料収集		
7~14	修了制作(イラスト)制作	背景の制作、キャラクターの線画・塗り・キャラ三面図の制作		
15	まとめ	講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO		課題・レポート	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
実践コミュニケーション2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	真木尚子
授業概要				
<p>ビジネスにおける文書の機能や目的を理解する。 コミュニケーションのあり方のひとつとして、文字をとおした学習をする。 文章は伝わりにくいものだが、読み手の立場に立って、要領のよい文章が書ける力を育てる。 混乱せず、わかりやすく読みやすい気を配った文章作成能力を習得する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> テキストの解答欄枠内に、文字を正しく丁寧に書くことができる 誤字当て字などに注意して、丁寧に書くことができる <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 読みやすくまとめた文章作成ができる 文脈の整った文章作成ができる 文章をわかりやすい表現で書くことができる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ムダやダブリを省き、要領よく意図や用件を伝える文章作成ができる 文章表現において、かな書きや漢字にする語句の区別ができる 文章の表現技術に従って、読みやすく、わかりやすい文章作成ができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>新聞や雑誌など、手本となる文章を多く読み、活字になれる。 ただ読むのではなく、構成を意識しながら真剣に読む。</p>				
回	テーマ	内容		
1	ビジネスと文書	ビジネス文書はなぜ必要か、文書の機能、ことばの常識		
2	文書化の手順	簡条書き、伝言メモの作成		
3		文章の要約、演習		
4		文の成り立ち、仮名書きにする語句		
5		文章の構成、文体の統一		
6		文語体と口語体		
7		段落、字下げ、句読点、記号や符号の使い方		
8		漢語表現と大和表現の比較		
9	課題1	読みやすくわかりやすい文章作成		
10	一般の文書	ハガキ、封筒の書き方(縦書き)		
11		ハガキ、封筒の書き方(横書き)		
12		返信用ハガキの書き方		
13	課題2	封筒の宛名書き作成(受取人・差出人)		
14	電子メールのマナー	読みやすいメール文		
15	実践コミュニケーション1まとめ	文章作成に必要な表現技術		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書実務		到達目標に即し、課題、演習の表現到達度、丁寧さで評価する	100.0%	テキスト。筆記用具を忘れず持参(鉛筆・消しゴム)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング2		マンガ・アニメーション学科/2	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	赤阪 諒介
授業の概要				
デッサンの基本レベルを理解し、適正レベルを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>デッサンの5つの調子を理解し、表現できるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・ものを見て対象の形を捉えることができる。</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・ものの質感が表現されており、鮮やかさ・鈍さを表現できる。</p> <p>(発展的目標:A評価) ・ものの立体感、奥行き(空間)、パースペクティブなどに狂いがなく、陰影の明暗表現ができる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】自宅で果物などもデッサンしてみましょう。				
回	テーマ	内容		
1~5	人物クロッキー	教科書をもとに人物の各パーツを描く 頭部(骨)、顔(筋肉)、首、手、腕、足、上半身、下半身、全身		
6~8	人物デッサン	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く		
9~11	石膏・モチーフデッサン	白い石膏像を描いたり、いくつかのモチーフを配置して、主役と脇役を決めて描く		
12~14	風景デッサン	風景を見ながら、または撮影した写真をもとに風景を描く		
15	講評会、前期まとめ	全体の評価 前期の振り返りと後期について説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(2H,H,F,HB,B,2B,3B)、シャーペン、カッター、練りゴム、消しゴム、定規、教科書(モルフォ人体デッサン)		課題	100%	人物クロッキー(25点) 人物デッサン(25点) 石膏・モチーフ(25点) 風景デッサン(25点)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
シナリオ・ネーム原作概論1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
各ジャンルに求められる、シナリオ制作の技法を学ぶ。 基礎的な作話技法と、媒体ごとの書き方の違いに対応したテクニックを、実際に作品を書きながら習得する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・プロットが書ける ・基本的な作話の骨組みが分かる				
(標準目標:B評価以上) ・短いシーンを明確に作れるようになる ・何を伝えたい作品か具体的に見えてくる				
(発展的目標:A評価) ・短編用のネーム、小説が書ける ・独自性の高いキャラクターと世界観を構築できる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。 身の回りにある作品や物事を注意深く観察すること。				
回	テーマ	内 容		
1	物語の型	形式と設定の黄金パターン		
2	サクセスストーリー	映画「ピンポン」解説		
3	サクセスストーリー(演習)	サクセスストーリーのプロット制作		
4	変身譚	映画「マスク」解説		
5	変身譚(演習)	変身譚のプロット制作		
6	主人公の死	映画「レオン」解説		
7	主人公の死(演習)	主人公が死ぬプロット制作		
8	特殊能力物	映画「酔拳2」解説		
9	特殊能力物(演習)	特殊能力物のプロット制作		
10	巻き込まれ型	映画「クレヨンしんちゃん 電撃!ブタのヒヅメ大作戦」		
11	巻き込まれ型(演習)	巻き込まれ型のプロット制作		
12	ストーリーテラー型	映画「主人公は僕だった」解説		
13	ストーリーテラー型(演習)	ストーリーテラー型のプロット制作		
14	サクセスストーリー2	映画「シャルウィダンス?」解説		
15	前期まとめ(予備日)	前期まとめ(予備日)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン演習2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	松本尚美
授業の概要				
<p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なりアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。また色の持つイメージや配色の理解などグラフィック要素にも対応できるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようと考えられる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない</p> <p>(発展的目標:A評価) ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作			
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テーマ	内容		
1	広告とは? 「目的」について考える	ゲームで楽しく考える・気づく / 課題1:名刺制作① 名刺の役割 /要素		
2	課題1:名刺制作	広告とDTPの関連・販促とは/課題1:どのような名刺を作りたい? クライアントの要望を聞く		
3		課題1:デザイナーに自分の名刺を依頼する クライアントの名刺案を作る		
4		課題1: クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定		
5		課題1:自分の名刺をデザインする		
6		課題1:名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員でプレゼン		
7	課題2:レモンジャムラベルデザイン	様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印象・行動など		
8	シールのデータ入稿	課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / 商品について		
9		課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / デザインラフ・コンセプトなど		
10		課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / 入稿データ / プレゼン		
11	課題3:カフェパネル制作	課題3:カフェパネル制作 / チョークアートでカフェのメニューパネル / チョークアートの描き方		
12		課題3:カフェパネル制作 / チョークアートの練習		
13		課題3:カフェパネル制作 / カフェのメニューの構成→ラフ		
14		課題3:カフェパネル制作 / チョークアートの仕上げ、定着		
15	広告・デザインのまとめ	課題3の投票・講評会 / 授業のまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルコミック1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	増野海咲
授業の概要				
プロのマンガの現場を知る。デジタルアシスタントの仕事を一通り出来る様になる。CLIP STUDIO PAINTの1ランク上の使い方(資料の探し方や活用方法、作業スピードアップ！)				
授業終了時の到達目標				
フルデジタルコミックの作成。在宅デジタルアシスタントが出来るレベルの技術を修得。背景や小物の作画から仕上げが出来る様になる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	背景(アナログ、デジタル)作画、デジタルでの配色(塗分け)下塗り、トーン作業等の漫画制作一連の実務経験			
時間外に必要な学修				
クロッキーや落書きなどをCLIP STUDIO PAINTで描くこと。				
回	テーマ	内容		
1	デジタルでのコミックの描き方	クリスタでのコミックの描き方、枠線の取り方をはじめ基礎的な説明をしていきます。1p、2pで終わるほどの簡単なネームを描いてみましょう		
2	セリフ、フキダシを配置する	素材集のフキダシ、フキダシツールを使ってセリフを作りましょう		
3	線画をする	下描きをしたら線画を描き進めましょう		
4	背景を作画する	定規ツールを使って背景を作画していきましょう。ベクターレイヤーを使用してみましょう。		
5	トーンの貼り方を覚える	グラデトーン、線数の粗いトーン、ホワイトトーンを使い分け、トーン技術を磨いてみましょう。白壁を作ってみましょう。		
6	素材集のトーンを使用してみる	素材の中のトーンを自分の漫画に使用してみましょう		
7	ホワイトトーンを使って光を表現しましょう	ホワイトトーンを使い、アナログで表現しづらい光を表現してみましょう。仕上げれたら原稿を提出してください。		
8	3D背景を配置してみる	3D素材の背景を使ってみましょう		
9	3Dキャラクターを配置してみる	様々な3Dのポーズをさせて、3Dを動かすことに慣れていきましょう		
10	3Dを配置したら、トレス、線画をする	背景の定規を使って背景をトレス。キャラクターも下描きをしたら線画していきましょう。		
11	下塗りをしていきましょう	線画が出来たら下塗りをしていきましょう		
12	トーンで影を表現してみましょう	下塗りの状態のままを利用し、影をトーンで表現してみましょう。モノクロとカラーで見比べると影表現がしやすくなります。		
13	デジアシ体験	トーンを使って、デジタル漫画アシスタントの仕事体験してみましょう。		
14	モブ、背景トレス、描き起こしをしてみましょう	指定されたモブ、背景をトレス、描き起こしをして、仕上げてみる		
15	アシ体験の原稿を仕上げる	指定された作業をこなし、期間内に提出しましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MobileStudio Pro ノートPC&ペンタブ USBなど		課題・レポート	100.0%	個々の取り組みや伸びを評価します。 【準備学習】 マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。パソコンで落書きをする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
仕上演習1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
マンガを描くときの主に仕上に重点を置いた授業になります。原稿を仕上げる経験を積んで自身の作品のクオリティーが上げられるように取り組みましょう。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 線の強弱を意識している。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 見やすさを意識して仕上が出来る。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 上記に加え、支持する人の要求に答えることが出来る。 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学习していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テーマ	内容		
1～3	背景トレス	背景のトレス課題		
4～6	背景仕上	背景の仕上げ課題		
7～10	原稿トレス、仕上	自分の好きなマンガ原稿のトレスと仕上		
11～13	背景トレス	背景のトレス課題		
14～15	背景仕上	背景の仕上げ課題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作に必要な物		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ演習3		マンガ・アニメーション学科/2	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間	選択	赤坂 諒介
授業の概要				
マンガ業界に対応した実践的な技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>キャラクターと背景の描き分け、表情、構図を意識して作成できる。</p> <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ツールを使って、マンガ的表現が出来ている。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 線の強弱、質感の表現ができ、全体のバランスを考えて作成されている。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 他者が見た時に魅力的だと感じるか客観的に考え、感情移入できるような表情、構図で描かれている。 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
自分のマンガにおいて、頑張りたいところを決める(キャラ、ストーリー、画力、演出等)				
回	テーマ	内 容		
1	面白いとは何か	面白いと感じたモノやことを分析シートを使って書き出す なぜ面白いと感じたのか、自分の感性を理解する		
2	構図、背景の決め方	構図にもさまざまな種類が存在します 構図の使い方を理解し、キャラや背景を配置します フカンやアオリ、近景・中景・遠景も意識して作画します		
3~5	透視図法を用いた作画	一点透視、二点透視、三点透視を使った作画・仕上げ		
6~12	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
13~14	漫勉観賞	漫勉のDVDを見ます プロの作家の考えや技術を勉強しましょう		
15	振り返り 後期に向けて	前期の取り組みの振り返り 課題の講評会 夏休み実施計画を立てる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
モバイルスタジオプロ、漫画用具		課題	100%	課題について ①面白分析シート(5点) ②透視図法課題(各15点) ③完成漫画原稿(50点)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	平田卓也
授業の概要				
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
デジタル映像についての理解を深める 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得 AfterEffectsを使用したオリジナルエフェクトムービー制作 アニメ制作ソフト『Paintman』の操作方法を習得				
実務経験有無	実務経験内容			
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。			
時間外に必要な学修				
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。				
回	テーマ	内容		
1	自己紹介・卒業生映像作品鑑賞 デジタルムービーについて	学生全員による自己紹介。卒業生達の映像作品上映。デジタルムービーについての講義。		
2~3	カット編集	Premiere Pro基本操作を学ぶ		
4~5	絵コンテとは	絵コンテに必要な用語を学ぶ 参考絵コンテの配布		
6~7	AfterEffects基礎講座	AfterEffects基本操作を学ぶ。素材の読み込み、コンポジットの理解、キーフレームアニメーションの理解		
8	AfterEffects基礎講座	モーショントラッキングを学ぶ		
9	AfterEffects基礎講座	CC Particle Worldを学ぶ		
10	AfterEffects基礎講座	トラックマット、3Dレイヤー、マスクを学ぶ		
11~15	テーマ別教材ビデオ制作	7つのテーマをランダムに各自に振り分け、その教材ビデオをAfterEffectsを使用し制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝ノートPC、USBメモリ、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているため自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習3		マンガ・アニメーション学科/2学年	2021年度/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間	選択	村上竜之介
授業の概要				
アニメーション制作現場で必須の技術や考え方を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・トレス、中割がまあまあ綺麗にできるようになる (発展的目標:A評価) ・トレス、中割が入社後すぐ本番に入れるレベルになる(完璧レベルではなくてよい) 動画の中割と画力の関係は、ある意味直結してるし別物とも考えられる。絵が下手でも動画はできる。卒業までに画力が上がることはなくても、ある程度の動画ならこなせる技術を身につけることは十二分に可能である。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	トレス	トレスの考察と実践		
2	アニメ用語・歴史の説明、目パチ・ロパク	目パチ・ロパクの考察と実践		
3	タップ割り	中割りの技法であるタップ割りn説明と実践		
4	中割り	実際の原画を用いて中割りしてみる		
5	外観レイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
6	外観レイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる		
7	歩き・横	横歩きFOLLOW		
8	走り・横	横歩きFOLLOW		
9	テレビOPレイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
10	テレビOPレイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる		
11	アニメレイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
12	アニメレイアウト2	資料を基にレイアウトを描く		
13	アニメレイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
14	アニメレイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
15	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
16	トレス1	3Dレイアウトのキャラに絵を乗せる		
17	トレス2	3Dレイアウトのキャラに絵を乗せる		
18	絵の修正	資料を修正し他人と交換しトレスする		
19	トレス	原画をトレスする		
20	デッサン中割り	手を表から裏に返す		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
23	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
24	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
25	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
26	レイアウトの修正	資料のレイアウトを修正する		
27	オリジナルキャラ振り向き	振り向きを作る		
28	歩き・正面	正面歩き		
29	走り・正面	正面走り		
30	映像学習、まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出のその出来映え	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授業の概要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
キャラクターデザイン概念からはじまり、実際にノウハウを伝授。 「自分がこうしたいから、こう描く」ではなく、「人の目を意識したプロの、コンセプトあるキャラクターデザイン技術の習得」を目指す				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる 発注内容(課題)に沿った作品制作ができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる 発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> 第三者を魅了するレベルで作品ができている 発注内容(課題)に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている 提出画面のデザインにも気を配っている 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	かき分けのコツ・各々の今後の志望について	キャラクターデザインというものの解説・顔とかき分けのキャラクターデザイン		
2	解剖学の授業1	頭身・骨格の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
3	解剖学の授業2	筋肉の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
4	キャラクターデザインの色彩学(PC持参)	一歩進んだイラスト配色のための色彩学を解説。		
5	服飾について	服の仕立てなどの解説。シワの仕組みや捉え方の解説		
6	シルエットについて	シルエットを活かしたキャラクターデザインの必要知識を解説		
7	コントラポストについて	魅力的なポージングのコツであるコントラポストの解説		
8	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説		
9	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説		
10	発想法 ブレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説		
11	主人公以外のキャラクターデザイン(PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法		
12	アニメ企画のキャラクターデザイン(PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う		
13		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授		
14		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導		
15		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付 講師が残れる日は残って指導可能

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル背景演習1		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
デジタルペイントで、目的に応じた指定の技法で背景を作成する方法を学ぶ。 パス・陰影などを正確に表現し、適切な空間表現を行う。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム業界・アニメーション業界で、通用する背景を制作できる。				
(基本目標：C評価以上) ・デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成させることができる。 (標準目標：B評価以上) ・加えて、塗りで陰影・質感の表現ができる。 (発展的目標：A評価) ・加えて、違和感を感じない正確なパースの立体表現ができる。 ・加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
背景資料の撮影・収集など自分で画像をストックしておきましょう。 自主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。 100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまいます。 朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。				
回	テーマ	内容		
1~3	第1週~3週 背景制作(1)規定課題 室内 線画有り	クリップスタジオのベクターレイヤ活用・パース定規・クリッピング 与えられた室内の参考資料をもとに背景を制作する		
4~7	第4週~第7週 背景制作(2)自由課題 学校 線画有り	建築物部分は線画有りで背景を制作する		
8	第8週 背景制作(3)時間帯による差分制作	制作した学校の背景の朝と夕方の差分を制作する。		
9~14	第9週~第14週 背景制作(3)自由課題 教会のある風景 線画無し	線画無し厚塗りで背景を制作する レイヤ分割		
15	第15週 作品提出 まとめ	データのグーグルドライブへのアップロード確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
デジタルイラストの業界に対応した実践的技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>デジタルツールを使って、コンセプトアートが作成できる。 コンセプトに沿ったキャラクターの老若男女の描き分けができる。</p> <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルツールを使って、キャラクターイラストに必要な工程を経て、完成させることができる。 コンセプトアートで世界観を提示できる。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。 加えて、明暗・遠近感が適正に表現されたコンセプトアートが制作できる。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、コンセプトにマッチした、キャラクターのデザインができる。 加えて、意図し世界観を伝える為に必要な情報量が込められたコンセプトアートが制作できる。 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
ゲーム会社のオンライン説明会・ポートフォリオセミナー等の聴講。				
回	テーマ	内容		
1~4	コンセプトアート制作	コンセプト決定・ラフ・塗り・仕上げ		
5~6	コンセプトアートに沿ったキャラクターイラスト制作の為の準備	各キャラクターのコンセプト・ラフ・資料収集		
7~14	メイン・サブキャラクターイラスト制作	線画・塗り・仕上げまで		
15	まとめ	講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
実践コミュニケーション3		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	真木尚子
授業の概要				
文章の表現技術をもとに、社外文書、社交文書、社内文書について、学習、演習をとおして、文書作成の知識と作成能力の向上を図る。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・社外文書、社交文書、社内文書のそれぞれの特徴をつかみ、違いを理解できる				
(標準目標:B評価以上) ・社外、社交、社内文書のスタイルを理解し、課題を文書にすることができる ・ビジネス文書作成に必要な知識'頭語、結語、時候のあいさつ、安否のあいさつ、御礼のあいさつ、敬称のつけ方)をまちがいがなく、それぞれの文書にあわせて使いこなすことができる				
(発展的目標:A評価) ・社外、社交、社内文書のスタイルを熟知し、課題を完璧な文書にすることができる ・相手(読み手)を尊重した、礼儀正しい文書作成ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
自分に届いた手紙、文書、メールなどを注意して、熟読する。 文書作成に必要な書き表し方になじんでおく。 気になる表現をチェックしておく。				
回	テーマ	内容		
1	ビジネス文書の種類	文書主義の原則について、授業概要の説明		
2	ビジネス文書作成上の注意点	敬称のつけ方、頭語と結語		
3		時候のあいさつ、安否のあいさつ、御礼のあいさつ		
4	社外文書	ビジネス文書の書式、案内状の作成練習		
5		案内状の作成練習		
6	課題1	社外文書の作成(社外文書のスタイルにそって)		
7	社交文書	社交文書の特徴、種類、社交文書で使われる手紙文のことば		
8		お礼状の作成練習、		
9		お礼状の作成練習、		
10	課題2	祝い状の作成(社交文書のスタイルにそって)		
11	社内文書	社内文書のスタイル、社内文書の特徴		
12		案内状、通知文の作成練習		
13		報告書の作成練習、見やすい文書にする工夫		
14	課題3	社内文書の作成(社内文書のスタイルにそって)		
15	まとめ	文書作成能力がそのままコミュニケーション能力の一つの手段となる理由		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書実務		到達目標に即し、到達度、丁寧さで評価する	100.0%	テキスト、筆記用具を忘れず持参(鉛筆、消しゴム)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング3		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	赤阪 諒介
授業の概要				
デッサンの基本レベルを理解し、適正レベルを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>デッサンの5つの調子を理解し、表現できるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・ものを見て対象の形を捉えることができる。</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・ものの質感が表現されており、鮮やかさ・鈍さを表現できる。</p> <p>(発展的目標:A評価) ・ものの立体感、奥行き(空間)、パースペクティブなどに狂いがなく、陰影の明暗表現ができる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
【事前学習】身の回りにあるもので質感の違うものをデッサンしてみましょう。				
回	テーマ	内容		
1~2	前期の振り返り、後期の説明手、構成デッサン	デッサンの説明 構図を決める、輪郭線 明暗、ハッチング、グラデーション		
3~4	石膏像(胸像)	構図を決める、輪郭線 明暗、描き込み		
5~7	人物デッサン	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く		
8	講評会	前半の講評		
9~11	乗り物	描くもの、構図を決める、撮影、形をとる 輪郭線、明暗 ハッチング、グラデーション、ハイライト、微調整		
12~14	風景デッサン	風景を見ながら、または撮影した写真をもとに風景を描く		
15	講評会、後期まとめ	全体の評価 後期の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
鉛筆(2H,H,F,HB,B,2B,3B)、シャーペン、カッター、練りゴム、消しゴム、定規、教科書(モルフォ人体デッサン)		課題	100%	構成デッサン(20点) 石膏デッサン(20点) 人物デッサン(20点) 乗り物(20点) 風景デッサン(20点)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
シナリオ・ネーム原作概論2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
各ジャンルに求められる、シナリオ制作の技法を学ぶ。 基礎的な作話技法と、媒体ごとの書き方の違いに対応したテクニックを、実際に作品を書きながら習得する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・プロットが書ける ・基本的な作話の骨組みが分かる				
(標準目標:B評価以上) ・短いシーンを明確に作れるようになる ・何を伝えたい作品か具体的に見えてくる				
(発展的目標:A評価) ・短編用のネーム、小説が書ける ・独自性の高いキャラクターと世界観を構築できる				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。 身の回りにある作品や物事を注意深く観察すること。				
回	テーマ	内容		
16	行って帰る話	映画「WOOD JOB!」解説		
17	行って帰る話(演習)	行って帰る話のプロット制作		
18	入れ子構造	映画「ジュマンジ」解説		
19	入れ子構造(演習)	入れ子構造のプロット制作		
20	空間限定型	映画「ラジオの時間」解説		
21	空間限定型(演習)	空間限定型のプロット制作		
22	ロードムービー	映画「リトル・ミス・サンシャイン」解説		
23	ロードムービー(演習)	ロードムービーのプロット制作		
24	2つの視点	映画「デスノート」解説		
25	2つの視点(演習)	2つの視点のプロット制作		
26	異類婚姻譚	映画「シェイプ・オブ・ウォーター」解説		
27	異類婚姻譚(演習)	異類婚姻譚のプロット制作		
28	卒業制作1	卒業制作の進行		
29	卒業制作2	卒業制作の進行		
30	卒業制作3	卒業制作の進行		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン演習3		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	松本尚美
授業の概要				
<p>広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。また色の持つイメージや配色の理解などグラフィック要素にも対応できるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上) ・広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようと考えられる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる</p> <p>(標準目標:B評価以上) ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない</p> <p>(発展的目標:A評価) ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有り	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作			
時間外に必要な学修				
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。				
回	テーマ	内容		
1	販促ツールについて	販促とは何か? 効果的な販促物を作る / 課題1:マイコレクション展リーフレット		
2	課題1:リーフレット制作	課題1:リーフレット制作 / 内容・構成を考える		
3		課題1:リーフレット制作		
4		課題1:リーフレット制作		
5		課題1:リーフレット制作 / プリントアウト / 入稿データ / プレゼン		
6	課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作	店頭チラシ制作について / 宝石店の新製品発売告知チラシ制作		
7		課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / A4 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ		
8		課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / 画像の切り抜き等		
9		課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ		
10		課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作		
11		課題2:A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / プレゼン		
12	課題3:ミニミニブックカード制作	いろんな形の制作物 / メッセージの発信		
13		課題3:ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作		
14		課題3:ミニミニブックカード制作 感謝したいあの人にカードを送ろう プリントアウト		
15	アドバタイジングのまとめ	いちばん大切なことは何か? 気づいたこと / クイズ大会口		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付けます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルコミック2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	増野海咲
授業の概要				
CLIP STUDIO PAINTとペンタブレットで描く、フルカラーのフルデジタルイラスト制作を学ぶ。 (前期の復習と、さらに高度なCLIP STUDIO PAINTの機能を理解する) 独自の世界感の構築、構図の考え方、下描きの重要性について。				
授業終了時の到達目標				
フルデジタルコミックの作成に必要な技術を理解できる。 カラーイラストから、コミックスの表紙なども制作内容を理解できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	背景(アナログ、デジタル)作画、デジタルでの配色(塗分け)下塗り、トーン作業等の漫画制作一連の実務経験 時間外に必要な学修			
クローッキーや落書きなどをCLIP STUDIO PAINTで描くこと。				
回	テーマ	内容		
1	課題1 植物絵を描くための資料を集めよう	どんな植物が描きたいか、自分の描きたいキャラに合った植物の資料をネットで探してみよう。		
2	課題1 植物絵の下描きを描きましよう	資料を基に下描きを描いていきましょう。キャラとの構図にも注意しましょう		
3	植物絵の線画をしっかり描き込んでいきましょう	植物の線画、キャラの線画をしっかり描き込む。		
4	植物絵を塗りましよう	資料を基に塗りこんでいきましょう。影や光をしっかり描き込んでいきましょう。		
5	仕上げとモノクロ化	活用できそうな効果や塗り方を覚えましよう。更に、モノクロにしてみることで、より明暗をはっきりさせることが重要だと理解ましよう。		
6	課題1 植物絵の提出	仕上げ終わったら提出してください。		
7	課題2 遠近感のある背景	描きたい風景の資料を、植物絵同様集めて下描きをする		
8	キャラクターを配置する	前期の3Dを使用して、キャラクターにポージングさせましよう		
9	遠景絵の線画を進める	線画の時間を計りながら、進めていく。		
10	遠景作画の塗りに入る	遠景作画の線画を終わらせ、塗に入る		
11	遠景の塗り方を覚える	遠景の塗り方を覚えましよう。奥に行くほど霞むような技法を学びましよう。		
12	遠景作画を完成させる	遠景作画の塗りを終わらせる。その際、線画の時間、塗の時間の表記を忘れないこと		
13	課題2 遠近感のある背景提出	キレイに仕上げたら提出ましよう		
14	デジタルコミックのアシスタント仕事を体験する(下塗り、配色)	配色の仕事を理解する。配色の仕事を理解する。		
15	前期・後期の反省。自身の作品と向き合いましよう	今までの作品(1年のころのもの)を見返し、自分の成長を感じましよう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MobileStudio Pro ノートPC&ペンタブレット USBなど		課題・レポート ルーブリック参照	100.0%	個々の取り組みや伸びを評価まします。 【準備学習】 マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。パソコンで落描きをする。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
仕上演習2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本拓士
授業の概要				
マンガを描くときの主に仕上に重点を置いた授業になります。原稿を仕上げる経験を積んで自身の作品のクオリティーが上げられるように取り組みましょう。				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 線の強弱を意識している。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 見やすさを意識して仕上が出来る。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 上記に加え、支持する人の要求に答えることが出来る。 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テーマ	内容		
16～18	背景トレス	背景のトレス課題		
19～21	背景仕上	背景の仕上げ課題		
22～23	原稿トレス、仕上	自分の好きなマンガ原稿のトレスと仕上		
24～26	背景トレス	背景のトレス課題		
27～29	背景仕上	背景の仕上げ課題		
30	まとめ	後期まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作に必要な物		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ演習4		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	赤阪 諒介
授業の概要				
2年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる卒業制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標:C評価以上) ・プロットやネームを作ることが出来る。下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。				
(標準目標:B評価以上) ・描こうとしていることや伝えたいことが明確である。それを描くための技術(画力・コマ割り・演出・絵柄・セリフ)が備わっている。				
(発展的目標:A評価) ・他作品と差別化できるほどの個性がある。商業的な視点から見てもサービス精神を持って読者を楽しませる工夫がされている。				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
自分のマンガにおいて、頑張りたいところを決める(キャラ、ストーリー、画力、演出等) 自分にとって『面白い』とは何かを知り、読者にその『面白さ』を伝える方法を考える				
回	テーマ	内容		
1	プロット制作	卒業制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
2	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
3	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
4~6	感情移入する絵	直感的感情移入するしぐさやシーンを絵で描き起こす		
7~9	マンガ本編下描き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。		
10~12	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です！		
13~14	漫勉観賞	漫勉のDVDを見ます プロの作家の考えや技術を勉強しましょう		
15	振り返り 卒業後に向けて	後期の取り組みの振り返り 課題の講評会 春休み実施計画を立てる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
モバイルスタジオプロ、漫画用具		課題	100%	プロット、ネーム(20点) 完成漫画原稿(50点) 感情移入の絵(30点)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
原画・背景画演習3		マンガ・アニメーション学科/2学年	2021年度/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
ge-mu				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈を持ってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達するために突き進みます。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいから理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)				
現実的には専門学校で2年間で多少上手くなってもすぐに成長は停滞します。卒業後に、プロの現場で自分より上手い人間が身近にいる状況で切磋琢磨して5年後くらいにようやくぼんやりと何かが掴めます。10年後くらいでやっとまあまあ描けるようになるでしょう。ある一定のレベルを超えずに一人で練習し続けても上達は難しいものです。絵とはそういうものです。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。 最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。このための授業。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内 容		
1	レンズによる見え方2	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
2	レンズによる見え方3	指定されたキャラを用いて指定された見え方で描く		
3	課題③	写真参考を基に指定された条件で3点透視で描く		
4	レイアウト	写真参考を基に1点透視でレイアウトを描く		
5	課題④	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く		
6	映像学習(遠隔授業の場合は変更)	解説を交えて映像を見る		
7	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
8	イメージと現実との違いを検証する	生徒をモデルとして首回りを実際に観察する		
9	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く		
10	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く		
11	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く		
12	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く		
13	力の表現	見かけ倒しの力の表現ではなく、現実的なもの見え方を考察する		
14	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
15	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具(定規含む)		課題提出とその出来映えによる	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	平田 卓也
授業の概要				
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。				
授業終了時の到達目標				
映像制作のワークフローを理解 テーマ別映像作品の完成 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。		
時間外に必要な学修				
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。				
回	テーマ	内容		
1～4	テーマ別動画教材ビデオ制作	前期授業から継続し、各自違うテーマに沿ったビデオを制作提出する		
5	映像作品鑑賞	演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出		
6	クロマキー・ワイプ合成	A801教室のグリーンバックを利用した特殊合成映像課題の制作		
7～10	アニメーション作品制作	用意されたシーケンスファイル素材を元に編集、音付けを行いアニメーションムービーとして仕上げる		
11	AEテキストアニメーション	自宅学習にてAEテキストアニメーション課題に取り組む		
12～15	指定テーマ映像課題	『自己紹介』映像制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝ノートPC、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 自宅にてPremiere、AfterEffectsを積極的に操作してみる。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習4		マンガ・アニメーション学科/2学年	2021年度/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	村上竜之介
授業の概要				
アニメーション制作現場で必須の技術や考え方を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に自分で練習する (標準目標:B評価以上) ・トレス、中割がまあまあ綺麗にできるようになる (発展的目標:A評価) ・トレス、中割が入社後すぐ本番に入れるレベルになる(完璧レベルではなくてよい) 動画の中割と画力の関係は、ある意味直結してるし別物とも考えられる。絵が下手でも動画はできる。卒業までに画力が上がることはなくても、ある程度の動画ならこなせる技術を身につけることは十二分に可能である。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作の作画に携わり今年で21年目。原画や作画監督、新人指導など。最近の仕事は「YASUKE」、「東京卍リベンジャーズ」、「ゾンビランドサガR」など			
時間外に必要な学修				
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間でありそれだけで身に付くことは絶対にあり得ない。自分のものにするためには授業後、いかに自分で練習するかにかかっている。				
回	テーマ	内容		
1	トレス	トレスの考察と実践		
2	アニメ用語・歴史の説明、目パチ・ロパク	目パチ・ロパクの考察と実践		
3	タップ割り	中割りの技法であるタップ割りn説明と実践		
4	中割り	実際の原画を用いて中割りしてみる		
5	外観レイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
6	外観レイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる		
7	歩き・横	横歩きFOLLOW		
8	走り・横	横歩きFOLLOW		
9	テレビOPレイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
10	テレビOPレイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる		
11	アニメレイアウト1	資料を基にレイアウトを描く		
12	アニメレイアウト2	資料を基にレイアウトを描く		
13	アニメレイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
14	アニメレイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
15	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
16	トレス1	3Dレイアウトのキャラに絵を乗せる		
17	トレス2	3Dレイアウトのキャラに絵を乗せる		
18	絵の修正	資料を修正し他人と交換しトレスする		
19	トレス	原画をトレスする		
20	デッサン中割り	手を表から裏に返す		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
23	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
24	レイアウト	資料を基にレイアウトを描く		
25	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
26	レイアウトの修正	資料のレイアウトを修正する		
27	オリジナルキャラ振り向き	振り向きを作る		
28	歩き・正面	正面歩き		
29	走り・正面	正面走り		
30	映像学習、まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出のその出来映え	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
授業の概要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする				
授業終了時の到達目標				
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う				
(基本目標:C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる				
(標準目標:B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる				
(発展的目標:A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する		
時間外に必要な学修				
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導		
2	構図の授業1	「構図とは？」からはじまる構図の概要説明。三角形・逆三角形構図の解説		
3	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説		
4	必殺技・オーバーパス	キャラクターの代名詞である必殺技の概念とオーバーパスについての指導		
5	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説		
6	構図の授業4	アルファベット構図の解説		
7	エフェクトの授業1(PC持参)	「デフォルメの強いエフェクト」の描き方。誰でも授業後、炎を描けるようにする		
8	エフェクトの授業2(PC持参)	「塗りこんだリアル方面のエフェクト」の描き方		
9	質感の授業1 基本(PC持参)	キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写の描き方をライブペイント		
10	質感の授業2 応用(PC持参)	実際に武器やキャラクターに質感を塗り込むプロセスを指導		
11	ゲームキャラクターデザイン課題(PC持参)	カードイラストの課題。構図を練る		
12		質感を塗り込む		
13		エフェクトを描き込む。仕上げ		
14		提出と作品のチェック		
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付 講師が残れる日は残って指導可能

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル背景演習2		マンガ・アニメーション学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
デジタルペイントで、目的に応じた技法を選択し、背景制作を行う。 パース・陰影などを正確に表現し、適切な空間表現を行う。 想像した空間のリアリティーを追求する。				
授業終了時の到達目標				
ゲーム業界・アニメーション業界で、高い評価が得られる背景を制作できる。 (標準目標：C評価以上) ・デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成させることができる。 ・塗りで陰影・質感の表現ができる。 (標準目標：B評価以上) ・加えて、違和感を感じない正確なパースの立体表現ができる。 ・加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。 (発展的目標：A評価) ・加えて、必要な物体や景観を、ベースの背景に違和感なく追加できる。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
背景資料の撮影・収集など自分で画像をストックしておきましょう。 自主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。 100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまいます。 朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。				
回	テーマ		内容	
1~4	第1週~第4週 背景制作(1)自由課題 夕暮れの街並み		線画有り・厚塗り混合適宜使い分け	
5~8	第5週~第8週 背景制作(2)自由課題 駅構内		線画有り	
9~14	第9週~第14週 背景制作(3)自由課題 ファンタジー風景		厚塗り 必要がある部分は線画有	
15	第15週		まとめ	
教科書・教材			評価基準	評価率
			課題・レポート	100.0%
				その他

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習3		マンガ・学科/2年	2001/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	近藤俊治
授業の概要				
コンセプトにマッチした背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表の制作を学ぶ。二年次集大成として卒業制作(イラスト)に取り組む。				
授業終了時の到達目標				
<p>コンセプトに基づいた背景付きキャラクターイラスト・キャラ表が作成できる。卒業制作を完成させる。コンペに挑戦し、募集要項のテーマに沿った作品が制作できる。</p> <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルツールを使って、背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表に必要な工程を経て、完成させることができる。 応募作品一覧がネット上で確認できるコンペに1件応募する。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。 キャラ表でキャラの三面図が立体的に破綻なく表現されている。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
人気ゲーム・アニメのキャラクターセットの情報収集・分析。				
回	テーマ	内容		
1~2	卒業制作(イラスト)の為の準備	コンセプト・ラフ・資料収集		
3~10	卒業制作(イラスト)制作	背景の制作、キャラクターの線画・塗り・仕上げまで		
11~12	卒業制作(キャラ表)制作	卒業制作のメインキャラクターの三面図の制作、キャラクター・専用アイテムの線画・塗り・仕上げまで		
13~14	コンペ	コンセプト・ラフ・資料収集 背景の制作(必要であれば)、キャラクターの線画・塗り・仕上げまで		
15	まとめ	講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO		課題	100%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
企業実習	マンガ・アニメーション学 科/2年	2021/後期	演習	
	授業時数	必須・選択	担当教員	
	430時間	選択	近藤（窓口）/泉本/赤阪	
授業の概要				
就職活動を前提として漫画アシスタント・アニメーションスタジオゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。				
授業終了時の到達目標				
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。				
回	テーマ	内容		
	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
-		企業実施評価表	100.0%	