

シラバス

科目名	DTP2		必修(選択)	担当教員	森田太一(実務経験有)	連絡先		
学科・学年	マンガ・アニメーション		学科	2 学年	授業概要	DTP制作実習。制作意図を伝えるコミュニケーション能力と、グラフィック・広告に必要なデザイン・レイアウトを学ぶ。 【実務経験】グラフィックデザイナー 13年 広告や編集などを制作してきた実務経験を生かし、平面構成や効果的な表現、発想の方法を指導。		
授業数	3 時間	×	13 週	合計			39 時間	3 単位
授業期間	前期 ・ (後期) ・ 通年 ・ 集中							
授業形態	講義 ・ (演習) ・ 実習 (50 分/ コマ)							
教科書・教材								
評価基準	定期試験・臨時試験等		0 %		到達目標	制作意図を伝えるコミュニケーション力を養い、質の高いデザイン、レイアウトの習得。また、現場で必要なデータづくりの習得。 【事前学習】 ネット上や身の回りにある広告物などを観察し、目的や意図を汲み取る。		
	課題・レポート		90 %					
	出席数・授業態度		10 %					
	その他 ()		%					
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容	
1		課題 雑誌の表紙デザイン ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・レイアウトに必要な素材を探しラフを制作			10		課題 ポスターデザイン.D ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出	
2		課題 雑誌の表紙デザイン ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出			11		課題 ポスターデザイン.D ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作	
3		課題 雑誌の表紙デザイン ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作			12		課題 ポスターデザイン.D ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出	
4		課題 雑誌の表紙デザイン ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出			13		課題 ポスターデザイン.D ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出	
5		課題 単行本の表紙デザイン ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・レイアウトに必要な素材を探しラフを制作			14			
6		課題 単行本の表紙デザイン ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出			15			
7		課題 単行本の表紙デザイン ・探した資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作			16			
8		課題 単行本の表紙デザイン ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出			17			
9		課題 ポスターデザイン.D ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・レイアウトに必要な素材を探しラフを制作			18			

シラバス

科目名	アドバタイジング演習2			必修 選択	担当教員	松本尚美 (実務経験有)	
学科・学年	マンガ・アニメーション			学科	2 学年	授業概要	広告の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。/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。 【実務経験】Design office Rightworkでの広告制作において、企画・デザイン制作をしている実績をもとに、より実務に近い制作を仮のクライアント設定をし企画からDTPの流れと共に仕事の内容を把握させる。
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間			3 単位			
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材	これだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識デザイナーズハンドブック						
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	広告の意義と販促の意味を理解する。(販促の)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。 【事前学習】広告の目的をよく考えてる習慣をつける。コミックスとの関わりも意識する。	
	課題・レポート			90 %			
	出席数・授業態度			10 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1	1	DTPについて復習			10	1	課題4:A4クリスマスイベント告知チラシ制作①
	2	課題1:合同作品集の入稿データ制作①				2	4/OCの印刷物・Aiのみ使用・クーポン付き
	3	・各自のデータチェック				3	ラフデザイン2つ/キャッチコピー→チェック
2	1	課題1:合同作品集の入稿データ制作②			11	1	課題4:A4クリスマスイベント告知チラシ制作②
	2	・グループを作りデータを確認し合う				2	
	3	・刷り見本用プリントアウト・データ入稿				3	
3	1	課題2:マンガを使った雑誌広告①			12	1	課題4:A4クリスマスイベント告知チラシ制作③
	2	企画、ストーリーを考える				2	データ提出 プリントアウト
	3	サムネール→チェック				3	プレゼン
4	1	課題2:マンガを使った雑誌広告②			13	1	アドバタイジングについてまとめ
	2	レイヤーの効果的な使い方				2	後期の総評
	3					3	
5	1	課題2:マンガを使った雑誌広告③			14		
	2	写真のトリミング・クリッピングパス					
	3						
6	1	課題2:マンガを使った雑誌広告④			15		
	2	入稿のためのデータ制作					
	3						
7	1	課題2:マンガを使った雑誌広告④			16		
	2	データ提出/プリントアウト					
	3	プレゼン					
8	1	課題3:レモンジャムラベルの制作①			17		
	2	型抜きラベルシールの入稿データの作り方					
	3	商品に付加価値をつける					
9	1	課題3:レモンジャムラベルの制作②			18		
	2	商品をよく見せる配色					
	3	シール印刷のデータ(アンカーポイント数など)					

シラバス

科目名				アニメーション演習4				必修・選択		担当教員		村上竜之介(実務経験有)		連絡先					
学科・学年				マンガ・アニメーション				学科		2 学年		授業概要		アニメーションの基礎とその応用					
授業数				6 時間 × 13 週				合計 78 時間		6 単位				上記を踏まえた上で、ひたすら画力向上を目指す。					
授業期間				前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中										【実務経験】アニメーター18年。					
授業形態				講義 ・ 演習 ・ 実習				(50 分/ コマ)						テレビ・劇場アニメにおいて原画や作画監督等。今までの経験から、より効率よく効果的に上達できるよう考え指導する。					
教科書・教材																			
評価基準				皆勤				30 %		到達目標		アニメーションにおける基礎を自分自身の中に確立する							
				課題				20 %											
				出席数				50 %											
				その他 ()				%											
回	時間	授業内容								回	時間	授業内容							
1	1	写真参考をもとに指定されたレイアウトを描く								10	1	ラフの絵を整える							
	2	"									2	"							
	3	"									3	"							
	4	"									4	"							
	5	"									5	"							
	6	"									6	"							
2	1	第1回で描いたレイアウトを、別資料を用いて再度描く								11	1	3D資料に絵を乗せる							
	2	"									2	"							
	3	"									3	"							
	4	"									4	"							
	5	"									5	"							
	6	"									6	"							
3	1	写真参考をもとに指定されたレイアウトを描く								12	1	映像学習							
	2	"									2	"							
	3	"									3	"							
	4	"									4	"							
	5	"									5	"							
	6	"									6	"							
4	1	写真参考のおかしい部分を修正しレイアウトを描く								13	1	まとめ・質疑応答							
	2	"									2	"							
	3	"									3	"							
	4	"									4	"							
	5	"									5	"							
	6	"									6	"							
5	1	映像学習								14									
	2	"																	
	3	"																	
	4	"																	
	5	"																	
	6	"																	
6	1	写真参考をもとに指定されたレイアウトを描く								15									
	2	"																	
	3	"																	
	4	"																	
	5	"																	
	6	"																	
7	1	第1回で描いたレイアウトを、別資料を用いて再度描く								16									
	2	"																	
	3	"																	
	4	"																	
	5	"																	
	6	"																	
8	1	第7回で作成した原画を他者と交換し中割り								17									
	2	"																	
	3	"																	
	4	"																	
	5	"																	
	6	"																	
9	1	課題								18									
	2	"																	
	3	"																	
	4	"																	
	5	"																	
	6	"																	

シラバス

作成者: 近藤 俊治

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	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	78回	6単位（78時間）	選択	近藤俊治
授 業 の 概 要				
デジタルの特性を理解し、効率よく効果的な作画を学ぶ。 CLIP STUDIO PAINTの応用操作を学ぶ。 評価されている作家を研究する。 コンペに挑戦し、同テーマで不特定多数と競争する。				
授業終了時の到達目標				
自分の実力を現状よりも一段階引き上げる努力を積み、成果を実感する。				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	第1週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(1) 制作開始・企画	参加できるコンペがあれば募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定		
7～30	第2週～第5週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低3パターン制作する		
31～36	第6週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(3) 講評	現時点での改善ポイント確認 投稿の場合は情報確認		
37～42	第7週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(1) 制作開始・企画	参加できるコンペがあれば募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定		
43～66	第8週～第11週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低3パターン制作する		
67～72	第12週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(3) 講評	現時点での改善ポイント確認 投稿の場合は情報確認		
73～78	第13週 後期まとめ 今後の改善点を確認	強みと弱点の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価	100.0%	【事前学習】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。

シラバス

科目名				キャラクターデザイン2				必修/選択		担当教員		シカタシヨミ 実務経験有											
学科・学年				マンガ・アニメーション				学科		2 学年		授業概要		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します。完全に現場目線で、一人でも多くのプロを育てることを第一に目指します。									
授業数				3 時間 × 13 週 合計 39 時間						3 単位				【実務経験】Studio 34 Address代表。本年まで13年、アニメーション・ゲームキャラクターデザイン多数担当。著書出版。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しています。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									
授業期間				前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								到達目標		後期では、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・存在感を増す授業を行います。									
授業形態				講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)										【事前学習】教えられた知識を元に、今度は日常の光景や、物体の質感などをよく観察し、「現実をどう仮想現実落实到し込むか」という方向にも完成を養う訓練をしましょう。									
教科書・教材				基本的に配布資料でおこないます。筆記用具やUSBメモリなどの記録媒体は必須です。場合によってペンタブも持参してください。																			
評価基準				定期試験・臨時試験等						%													
				課題・レポート						60 %													
				出席数・授業態度						40 %													
				その他 ()						%													
回		時間		授業内容								回		時間		授業内容							
1		3		オリエンテーション 後期の授業説明。 前期最終課題のプレゼンテーション 前期に出してもらった最終課題について、一人3分のプレゼンをしてもらいます。 プレゼンのコツも指導します。								10		3		後期最終課題 前期後期すべての知識を生かしたオリジナルのカードイラスト作品を描いてもらいます。 あなたの「自分がこうしたい表現」に、決して妥協せずそのうえで仕様書に則って描いてください。 構図とエフェクト・質感は絶対に意識してください。							
2		3		「そもそも構図とは？」からはじまる、構図の概要説明。 構図の授業1 三角形構図・逆三角形構図の予定。 実習あり。								11		3		後期最終課題2 作業時間ですが、先生を「活用」できる時間です。 漫然と作業だけしないでください。 「こうしたいけどやりかたがわからない」があったら、 どんどん聞いてください。							
3		3		構図の授業2 構図の授業を行います。 日の丸構図・円構図の予定。 実習あり。								12		3		後期最終課題3 この時間が締め切りです。 エフェクトや仕上げに関する時間にしますので、 その他の部分は仕上げてきてください。							
4		3		エフェクトの授業 エフェクトの描き方を教えます。 技法と、ソフトの使い方、ブラシの使い方 仕上げのコツなど 「デフォルメの強いエフェクト」の描写のコツを教えます。 ペンタブを持参してください。								13		3		後期最終課題4 予備の時間です。仕上がらなかった人は、この時間までに最低でも提出をしてください。 時間があれば、会社員やフリーランスのクリエイターの「生き方」についてのアドバイスをを行います。							
5		3		エフェクトの授業2 エフェクトの描き方を教えます。 技法と、ソフトの使い方、ブラシの使い方 仕上げのコツなど 「塗りこんだリアル方面のエフェクト」の描写のコツを教えます。 ペンタブを持参してください。								14											
6		3		構図の授業3 構図の授業を行います。 オーバーラップ構図の予定。 実習あり。								15											
7		3		構図の授業4 構図の授業を行います。 アルファベット構図の予定。 実習あり。								16											
8		3		質感の授業 キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写について ライブペイントを交えつつ講義をします。 ペンタブを持参してください。								17											
9		3		質感の授業2 キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写について ライブペイントを交えつつ講義をします。								18											

ペンタブレットを持参してください。

シラバス

科目名	シナリオ・ネーム原作概論2		必修・選択	担当教員	奥村惇一郎(実務経験有)	連絡先	
学科・学年	マンガ・アニメーション		学科	2 学年	授業概要	各ジャンルのコンテンツ業界に求められる、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。 【実務経験】株式会社講談社他、複数の企業から制作を受注し、漫画原作者、ライトノベル作家、ゲームシナリオライター、アニメ脚本家として活動 4年 経験を活かし、実際の制作業務に即した課題を出すことで技術を指導する。	
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間	3 単位	
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材							
評価基準	定期試験・臨時試験等			%			
	課題・レポート			80 %			
	出席数・授業態度			20 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容		回	時間	授業内容	
1	1 2 3	新人賞攻略法 構成について 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		10	1 2 3	作品の修正法 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "	
2	1 2 3	新人賞攻略法 「個性的」と「変」の違いについて 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		11	1 2 3	最終調整と客観性について 各々の目指すジャンルの長編作品の仕上げ "	
3	1 2 3	新人賞攻略法 作品のウリについて 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		12	1 2 3	持ち込む企業ごとの対策 目標の企業を意識した作品修正 "	
4	1 2 3	新人賞攻略法 あらすじの活用法 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		13	1 2 3	作品の講評 " 総括	
5	1 2 3	新人賞攻略法 自分だけの持ち味を探る 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		14			
6	1 2 3	新人賞攻略法 デザインとストーリーの親和性について 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		15			
7	1 2 3	新人賞攻略法 セリフの長さについて 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		16			
8	1 2 3	新人賞攻略法 資料集めとリアリティの関係性 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		17			
9	1 2 3	新人賞攻略法 企業が出す「お題」に隠された狙いについて 各々の目指すジャンルの長編作品制作 "		18			

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	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	選択	升谷陽子(実務経験有)
授 業 の 概 要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ CLIP STUDIO PAINTとペンタブで描く、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、更に高度なCLIP STUDIO PAINTの機能を使いこなす) ・ 独自の世界観の構築・構図の考え方、下描きの重要性について。 ・ Photoshopによる、最終仕上げ(効果)の重要性を学ぶ。 <p>【実務経験】2DCGデザイナー(ゲーム会社)2年間。フリーランスでグラフィッカーと、マンガのアシスタントをアナログとデジタルで※17年間。※11年間、様々なジャンルのマンガのアシスタント、少女漫画家、イラストレーターとしての仕事経験有。週刊連載作家の専属デジタルアシスタント6年間。アナログ(手描き) & デジタルの実務経験を活かし、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。</p>				
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。コミックスの表紙など、カラーイラストも制作する事が出来る。				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前期のおさらい ・ 後期スケジュールの確認 ・ mood board/コンセプトアートの解説 	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタルコミックの、後期授業の内容を理解する。 ・ 授業準備(ペンなど各種設定)が出来る。 ・ 次回の予告・片づけ(データの保存方法など)を理解する。 		
4～6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前回の内容を復習 ・ mood board/コンセプトアートの作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料集めをしながら、コンセプトアートを作画する。 		
7～12	<ul style="list-style-type: none"> ・ mood board/コンセプトアートのチェック ・ 下描きに入る 	<ul style="list-style-type: none"> ※合格した人から、下描きに入る。 ・ 資料を確認しながら、パースを用いパーツごとに本番の下描きを、A4サイズで描き始める。 		
13～18	<ul style="list-style-type: none"> ・ 下描きチェック→線画 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 下描きをしっかりとする。 ・ 納得のいかないままで、線画に入ったり塗りに入らない。 ・ 手癖で描かない。必ず資料を見ながら、考えて描くこと。 		
19～21	<ul style="list-style-type: none"> ・ 下描き全員完成チェック→線画 	<ul style="list-style-type: none"> ※線画が合格した人は、下塗りに入る。 ・ パーツの塗り分け作業。 		
22～27	<ul style="list-style-type: none"> ・ 線画完成→マスク分け 	<ul style="list-style-type: none"> ※線画は10月中に完全に終わらせる。一からの描き直し不可。 ※パーツの塗り分け作業は、この週までに終わらせる。 		
28～30	<ul style="list-style-type: none"> ・ 進行度をチェック ・ 光源の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ イラスト全体の光の調整をする。 ・ 色も完成をイメージしながら、調整し塗っていく。 		
31～33	<ul style="list-style-type: none"> ・ 空気感の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 物や人物の影を細かく塗り進める。 ・ 全体的に塗りが完成してきたら、線画や色をなじませる。 		
34～36	<ul style="list-style-type: none"> ・ テクスチャ・エフェクトの説明 ・ PhotoShopによる、最終仕上げ(効果)のつけ方の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 質感を出しながら、描き込んでいく。 ※木・空など、自然物も描き込んでいく。 ・ ハイライトなどの仕上げをする。 		
37～39	<ul style="list-style-type: none"> ・ イラスト講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタルコミック授業終了、まとめ。 		
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 出席率	70.0% 30.0%	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。パソコンで落描きをする。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルコミック4		マンガ・アニメーション学科/2年	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	選択	升谷陽子(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTとペンタブで描く、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、更に高度なCLIP STUDIO PAINTの機能を使いこなす) ・独自の世界観の構築・構図の考え方、下描きの重要性について。 ・Photoshopによる、最終仕上げ(効果)の重要性を学ぶ。 <p>【実務経験】2DCGデザイナー(ゲーム会社)2年間。フリーランスでグラフィッカーと、マンガのアシスタントをアナログとデジタルで※17年間。※11年間、様々なジャンルのマンガのアシスタント、少女漫画家、イラストレーターとしての仕事経験有。週刊連載作家の専属デジタルアシスタント6年間。アナログ(手描き) & デジタルの実務経験を活かし、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。</p>				
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。コミックスの表紙など、カラーイラストも制作する事が出来る。				
回	テーマ	内容		
1～3	<ul style="list-style-type: none"> ・前期のおさらい ・後期スケジュールの確認 ・mood board/コンセプトアートの解説 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルコミックの、後期授業の内容を理解する。 ・授業準備(ペンなど各種設定)が出来る。 ・次回の予告・片づけ(データの保存方法など)を理解する。 		
4～6	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の内容を復習 ・mood board/コンセプトアートの作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・資料集めをしながら、コンセプトアートを作画する。 		
7～12	<ul style="list-style-type: none"> ・mood board/コンセプトアートのチェック ・下描きに入る 	<ul style="list-style-type: none"> ※合格した人から、下描きに入る。 ・資料を確認しながら、パースを用いパーツごとに本番の下描きを、A4サイズで描き始める。 		
13～18	<ul style="list-style-type: none"> ・下描きチェック→線画 	<ul style="list-style-type: none"> ・下描きをしっかりとする。 ・納得のいかないままで、線画に入ったり塗りに入らない。 ・手癖で描かない。必ず資料を見ながら、考えて描くこと。 		
19～21	<ul style="list-style-type: none"> ・下描き全員完成チェック→線画 	<ul style="list-style-type: none"> ※線画が合格した人は、下塗りに入る。 ・パーツの塗り分け作業。 		
22～27	<ul style="list-style-type: none"> ・線画完成→マスク分け 	<ul style="list-style-type: none"> ※線画は10月中に完全に終わらせる。一からの描き直し不可。 ※パーツの塗り分け作業は、この週までに終わらせる。 		
28～30	<ul style="list-style-type: none"> ・進行度をチェック ・光源の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト全体の光の調整をする。 ・色も完成をイメージしながら、調整し塗っていく。 		
31～33	<ul style="list-style-type: none"> ・空気感の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・物や人物の影を細かく塗り進める。 ・全体的に塗りが完成してきたら、線画や色をなじませる。 		
34～36	<ul style="list-style-type: none"> ・テクスチャ・エフェクトの説明 ・PhotoShopによる、最終仕上げ(効果)のつけ方の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・質感を出しながら、描き込んでいく。 ※木・空など、自然物も描き込んでいく。 ・ハイライトなどの仕上げをする。 		
37～39	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト講評会 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルコミック授業終了、まとめ。 		
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 出席率	70.0% 30.0%	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。パソコンで落描きをする。

シラバス

作成者: 近藤 俊治

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	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位（39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。				
回	テーマ	内 容		
1～12	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		
13～24	第5週～第8週 背景制作(2) 自由課題 駅構内	線画有り		
25～36	第9週～第12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		
37～39	第13週	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	【事前学習】背景は参考資料無くしては描けません。日頃からジャンルごとに分けて参考資料を整理・追加しておきましょう。

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	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	選択	赤坂諒介
授業の概要				
<p>●人物デッサンの基礎 人物がバランスよく描けるようにするトレーニング 見た対象物を正確に描ける、見る力を養う。</p> <p>●マンガ・アニメ・イラスト制作をよりいい物にするための基礎トレーニング それぞれのジャンルで表現力の向上を目指す。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①見た対象物を正確に描けるようになる。 ②人物の構造を理解する。 ③人物がバランスよく描けるようになる。 ④ジャンルごとに線や描き分けを意識し、作画する。</p>				
回	テーマ	内 容		
1～3	①足の描き方	足の描き方の練習をします。指、甲、かかと、くるぶし等パーツに分けて考えましょう。		
4～6	②太もも、ふくらはぎ	骨盤の付け根辺りからくるぶしまでの足を描きます。膝を曲げているとき、伸ばしたときの骨や筋肉の構造を意識して作画します。		
7～9	③下半身	下半身全体を様々なポーズで作画します。向きを変えて正面以外から見た時の練習もします。		
10～12	①～③のまとめ(年齢、性別ごとに描き分け)	今回は①②③を年齢、性別ごとに描き分けてみましょう。同じパーツでも年齢や性別によって違いがあります。		
13～15	身体の側面の構造	人体を横から見た場合の作画を練習します。さらにポーズをとったとき、腕や足などのパーツがどう見えるのか理解しましょう。		
16～18	全身をフカンやアオリで描く	同じものでも見方を変えると違って見えます。人物を上から見下ろしたとき、見上げたときの作画をします。		
19～21	男女の描き分け	同じ人間でも性別によって骨格や肉のつき方に違いがあります。それぞれの特徴を理解しましょう。		
22～24	年齢による見た目の変化	生き物には寿命というものがあります。生まれてから成長し、最後は老いて寿命を終えます。それぞれの年齢による見た目の変化を作画してみましょう。		
25～27	服を着た人の作画、シワの描き方	今までは何も衣類をまとっていない人物の作画でしたが、服や衣装を着た人物の練習をしましょう。		
28～30	人物と背景	マンガ、アニメ、イラストどのジャンルでも必ず背景は必要になります。人物と背景の位置関係や効果的に見える描き方を学びましょう。		
31～33	後期まとめ課題	後期で学んだことのまとめとなる課題を実施。		
34～36	後期課題の完成と提出、苦手部分の練習	後期課題全ての提出。 後期課題で不得意と感じた絵を練習し、添削を受けながら苦手意識をなくす。		
37～39	後期振り返り、質疑応答	後期で描いたものの講評を実施。 他人の絵と比べて、振り返りを行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具、人体のデッサン技法		課題・レポート	70.0%	【事前学習】アニメ専攻の人は、プロのアニメーターの原画・動画のトレース。マンガ専攻の人は、漫画で
		出席率	30.0%	

シラバス

科目名		マンガ演習4		必修/選択		担当教員		泉本 拓士		連絡先					
学科・学年		マンガ・アニメーション				学科		2 学年		授業概要					
授業数		6 時間 × 13 週 合計 78 時間				6 単位		「映画を見てシナリオについて考える」「演出について考える」 作画面では、個々の苦手な部分を克服していい原稿が描けるように頑張りましょう。							
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中													
授業形態		講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)													
教科書・教材		教科書、教材は特に使用しません。 こちらで準備し配布するものを使用して、毎回授業を行います													
評価基準		定期試験・臨時試験等				%		到達目標		話の基本的な作りを理解、意識して、自分のネームを客観的に読み返せるようになりましょう。 【事前学習】色々な映画を見て欲しいです。					
		課題・レポート				60 %									
		出席数・授業態度				40 %									
		その他 ()				%									
回	時間	授業内容						回	時間	授業内容					
1	1	オリエンテーション前期の振り返り						10	55	課題「らせん階段がある風景」					
	2	映画鑑賞「ターミネーター2」							56	"					
	3	"							57	"					
	4	考察・分析・発表							58	"					
	5	"							59	"					
	6	来週の説明							60	"					
2	7	映画鑑賞「クレヨンしんちゃんガチンコ！逆襲のロボとーちゃん」						11	61	課題「らせん階段がある風景」					
	8	"							62	"					
	9	考察・分析・発表							63	"					
	10	バットエンドの学生作品を読む							64	"					
	11	良いバットエンドと悪いバットエンドの違いの説明							65	"					
	12								66	"					
3	13	ネームチェック直し						12	67	課題「らせん階段がある風景」					
	14	"							68	"					
	15	"							69	"					
	16	"							70	"					
	17	"							71	"					
	18	"							72	"					
4	19	課題「2点透視でバイク」						13	73	まとめ					
	20	"							74	残課題進行					
	21	"							75	"					
	22	"							76	"					
	23	"							77	"					
	24	"							78	"					
5	25	課題「2点透視でバイク」						14							
	26	"													
	27	映画鑑賞「I am sam」													
	28	"													
	29	講評・分析・発表													
	30	"													
6	31	マンガ原稿						15							
	32	"													
	33	"													
	34	"													
	35	"													
	36	"													
7	37	マンガ原稿						16							
	38	"													
	39	"													
	40	"													
	41	"													
	42	"													
8	43	マンガ原稿						17							
	44	"													
	45	映画鑑賞「グリーンマイル」													
	46	"													
	47	"													
	48	"													
9	49	マンガ原稿						18							
	50	"													
	51	"													
	52	"													
	53	"													
	54	"													

シラバス

作成者: 平田 卓也

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/2年	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位（39時間）	選択	平田 卓也（実務経験有）
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。				
【実務経験】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。				
授業終了時の到達目標				
映像制作のワークフローを理解 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』、アニメ制作ソフト『Paintman』の操作方法を習得 オリジナルムービーの制作				
回	テ ー マ		内 容	
1～6	RETAS STUDIO Paintman基礎講座		アニメーション制作ソフトPaintmanによる仕上げ作業体験。および素材制作	
7～18	AE エフェクトムービー制作課題①		エフェクトムービー①制作作業	
19～24	エフェクト制作		エフェクト制作ソフトEffekseerの基本操作を学ぶ	
25～27	AE オリジナルムービー制作課題②		オリジナルムービー②個人制作（マニュアルビデオ） 企画	
28～33	AE オリジナルムービー制作課題②		オリジナルムービー撮影・編集	
34～36	AE オリジナルムービー制作課題②		オリジナルムービー②発表会	
37～39	後期まとめ		通年の総まとめ（復習）	
教科書・教材		評価基準		評価率
両学科共通＝USBメモリ、筆記用具、メモ帳		授業態度 実習・実技評価		40.0% 60.0%
				その他
				【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。

シラバス

作成者:近藤俊治

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画制作3		マンガ・アニメーション学 科／2年	2019／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	13回	1単位（13時間）	選択	近藤俊治 升谷陽子 泉本拓士 赤阪諒介
授 業 の 概 要				
各個人のジャンルに応じた、卒業制作を支援する。				
授業終了時の到達目標				
自ら希望する卒業制作に必要な企画を立て、スケジュール管理を行いながら準備を確実に行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1	第1週 卒業制作のジャンル確認・ 企画制作			
2～ 12	第2週～第12週 企画書確認 卒業制作 準備開始			
13	第13週 卒業制作の準備状況確認			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	【事前学習】自分の作品制作のジャンルに応じた既存の優秀な作品を、出来るだけ多く知る努力をすること。

シラバス

作成者：近藤俊治

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	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
8時間	最大65日	44単位（515時間）	選択	近藤俊治（窓口） 升谷陽子 泉本拓士 赤阪諒介
授業の概要				
就職活動を前提としたゲーム・マンガ・アニメ系企業（事務所）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。 【実務経験】企業担当者による実務経験を活用する。				
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。				
回	テーマ	内 容		
最長 65日	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
-		出席率 企業実施評価表	60.0% 40.0%	【事前学習】 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。

シラバス

科目名	原画・背景画演習3			必修・選択	担当教員	村上竜之介(実務経験有)	連絡先
学科・学年	マンガ・アニメーション			学科	2 学年	授業概要	
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間	雰囲気絵ではなく、正確な絵を追求する 普段何気に描いている絵がどういう理屈でそう見えているか学ぶ	
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中			【実務経験】アニメーター18年。 テレビ・劇場アニメにおいて原画や作画監督等。今までの経験から、より効 率よく効果的に上達できるよう考え指導する。			
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)			【事前学習】常日頃から意識して考えながら観察する。			
教科書・教材							
評価基準	皆勤			10 %		到達目標	
	課題			42 %		1年次よりも画力の上達を実感し、特に練習のやり方、取り組み方を少しで もいいいので本当に理解する。	
	出席数			48 %			
				%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1	1	階段とキャラを指定された見え方で描く			10	1	指定されたキャラを指定された見え方で描く
	2	"				2	"
	3	"				3	"
2	1	階段とキャラを指定された見え方で描く			11	1	自分の部屋を指定された見え方で描く
	2	"				2	"
	3	"				3	"
3	1	写真参考をもとに3点透視でレイアウトを描く			12	1	第11回で描いたレイアウトを私が目の前で修正する
	2	"				2	"
	3	"				3	"
4	1	写真参考をもとに3点透視でレイアウトを描く			13	1	まとめ・質疑応答
	2	"				2	"
	3	"				3	"
5	1	写真参考をもとに2点透視でレイアウトを描く			14		
	2	"					
	3	"					
6	1	課題① 指定されたレイアウトを描く			15		
	2	"					
	3	"					
7	1	写真参考をもとに2点透視でレイアウトを描く			16		
	2	"					
	3	"					
8	1	写真参考をもとに2点透視でレイアウトを描く			17		
	2	"					
	3	"					
9	1	写真参考をもとに2点透視でレイアウトを描く			18		
	2	"					
	3	"					

シラバス

科目名		実践コミュニケーション3		必修・選択		担当教員		真木 尚子(実務経験有)			
学科・学年		マンガ・アニメーション		学科		2 学年		授業概要			
授業数		2 時間 × 13 週		合計		26 時間		2 単位			
授業期間		前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中									
授業形態		講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)									
教科書・教材		ビジネス文書実務									
評価基準		定期試験・臨時試験等		20 %		到達目標		各文書のスタイルを理解し、単独で文書作成ができる。社会に目を向け、常識的なマナー、心構えを持つことができる。 【事前学習】新聞、雑誌、ニュース番組などをととして、世の中の情報を収集する。			
		課題・レポート		60 %							
		出席数・授業態度		20 %							
		その他 ()		%							
回	時間	授業内容						回	時間	授業内容	
1	1	オリエンテーション 授業概要説明 学習目的・目標の確認						10	1	社内文書の作成(稟議書)	
	2	前期復習							2	その他の文書 社会常識・一般知識	
2	1	ビジネス文書の種類と特徴 ・社外文書 ・社交文書 ・社内文書						11	1	見やすい文書にする工夫 図表化のメリット グラフ化の基礎知識	
	2	頭語と結語 時候のあいさつ							2	手紙のマナー 社会常識・一般知識	
3	1	安否のあいさつ 御礼のあいさつ						12	1	ビジネス文書の作成(まとめ)	
	2	主文、末文、記書き、以上について 表題(件名)のつけ方							2	情報や意見などを受信する作業(聞く、読む)の重要性 情報や意見などを発信する作業(話す、書く)の重要性 社会常識・一般知識	
4	1	社外文書のスタイル						13	1	後期まとめ	
	2	社外文書の作成(案内状) 社会常識・一般知識							2	全体のまとめ(全体を振り返る)	
5	1	社外文書の作成(依頼状)						14			
	2	社交文書の書き方 社交文書で使われる手紙文のことば 社会常識・一般知識									
6	1	社交文書の作成(礼状)						15			
	2	社交文書の作成(礼状) ・横書きを縦書きになおす ・便箋に丁寧に書く 社会常識・一般知識									
7	1	社交文書(祝い状)						16			
	2	封筒の入れ方(扱い方) 社会常識・一般知識									
8	1	社内文書のスタイル						17			
	2	社内文書の作成(案内状、通知状) 社会常識・一般知識									
9	1	社内文書の作成(報告書)						18			
	2	社内文書の作成(議事録) 社会常識・一般知識									

シラバス

作成者:近藤俊治

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会研究3		マンガ・アニメーション学科/2年	2019/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	53回	5単位(53時間)	選択	近藤俊治 升谷陽子 泉本拓士 赤阪諒介
授業の概要				
各種伝達・個人面談・週報確認・行事準備等				
授業終了時の到達目標				
自立し学生生活が送れる。 卒業後の進路に向けて準備を行う。				
回	テーマ	内容		
1	第1週目 後期の授業について 各種伝達事項	夏休み中の就職活動報告 後期の活動について確認		
2～5	第2週目～第5週目 各種伝達事項、 週報確認	就職関連情報提供 活動報告		
6～9	第6週目～第9週目 各種伝達事項、 週報確認、卒業制作について	就職関連情報提供 活動報告 卒業制作について		
10～12	第10週目～第12週目 各種伝達事項、 個人面談	卒業までに達成したい目標の再設定 活動状況報告		
13	第13週目 各種伝達事項、週報確認	冬休み中の過ごし方 卒業制作進捗確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度	50.0% 50.0%	【事前学習】より 充実した学生生活 を過ごすために、 学校の基本的な ルール・伝達事項 について正確に理 解し行動する。常 に卒業後のプラン について、考えて おくこと。

シラバス

作成者: 近藤 俊治

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作		マンガ・アニメーション学科／2年	2019／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	146回	15単位（150時間）	選択	近藤俊治 升谷陽子（実務経験有） 泉本拓土 赤阪諒介
授業の概要				
<p>一年次の集大成として、自分の企画した作品を制作する。</p> <p>【実務経験】 升谷：2DCGデザイナー（ゲーム会社）2年間。フリーランスでグラフィッカーと、マンガのアシスタントをアナログとデジタルで※17年間。※11年間、様々なジャンルのマンガのアシスタント、少女漫画家、イラストレーターとしての仕事経験有。週刊連載作家の専属デジタルアシスタント6年間。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>あらかじめ企画した制作目標を達成する。</p> <p>自分の作品を他人に説明できる。</p>				
回	テーマ	内 容		
1～6	第1回 修了制作(1) 制作ルール・規定の確認	企画内容を確認。規定時間内に制作が完了するようにスケジュールを組む。		
7～120	第2～20回 修了制作(2) 制作	企画書を常に確認しながら進めていく。		
121～126	第21回 修了制作(3) プレゼンテーション	氏名・コンセプト・工夫した点を簡潔に説明する。ジャンル担当教員からフィードバックを受ける。		
127～146	第22～24回 修了制作(4) 作品修正・グレードアップ	講評で改善点を見つけ、手直しをする。提出の為の体裁を整える。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	【事前準備】制作には必ず資料が必要です。常にアンテナを張って情報を集めておいてください。

シラバス

科目名	DTP1		必修/選択	担当教員	森田太一(実務経験有)	連絡先	
学科・学年	マンガ・アニメーション		学科	2	学年		
授業数	3 時間	×	13 週	合計	39 時間	3	単位
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材							
評価基準	定期試験・臨時試験等			0 %			
	課題・レポート			90 %			
	出席数・授業態度			10 %			
	その他 () %			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1		授業内容説明 ・DTPとは ・制作のプロセス 課題 ポスターデザインA ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・提供された資料からレイアウトラフを制作			10		課題 ポスターデザインC ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出
2		課題 ポスターデザインA ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出			11		課題 ポスターデザインC ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作
3		課題 ポスターデザインA ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作			12		課題 ポスターデザインC ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出
4		課題 ポスターデザインA ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出			13		課題 ポスターデザインC ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出
5		課題 ポスターデザインB ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・提供された資料からレイアウトラフを制作			14		
6		課題 ポスターデザインB ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出			15		
7		課題 ポスターデザインB ・提供された資料からレイアウトラフを制作 ・進捗状況を確認し、ラフを提出 ・ラフを元にデータを制作			16		
8		課題 ポスターデザインB ・ラフを元にデータを制作 ・データを提出			17		
9		課題 ポスターデザインC ・対象を調査しDTPに必要な要素を探す ・提供された資料からレイアウトラフを制作			18		

シラバス

科目名	アドバタイジング演習1			(必修)選択	担当教員	松本尚美 (実務経験有)	
学科・学年	マンガ・アニメーション			学科 2 学年	授業概要	広告の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。/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。 【実務経験】Design office Rightworkでの広告制作において、企画・デザイン制作をしている実績をもとに、より実務に近い制作を仮のクライアント設定をし企画からDTPの流れと共に仕事の内容を把握させる。	
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間			3 単位			
授業期間	(前期) ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ (演習) ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材	これだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識デザイナーズハンドブック						
評価基準	定期試験・臨時試験等			%	到達目標	広告の意義と販促の意味を理解する。(販促の)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。 【事前学習】広告の目的をよく考えてる習慣をつける。コミックスとの関わりも意識する。	
	課題・レポート			90 %			
	出席数・授業態度			10 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1	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 1年時の復習/トンボの引き方と役割 販促ツールについて 課題1:コミックスカバー制作①			10	1	課題3:合同作品集表紙デザイン①
	2					2	作品集のタイトルを考える
	3					3	ラフ3案➡[チェック
2	1	解像度の理解と確認/変更の仕方 課題1:コミックスカバー制作② 帯という販促ツール			11	1	課題3:合同作品集表紙デザイン②
	2					2	表紙デザイン制作
	3					3	
3	1	課題1:コミックスカバー制作③ ロゴマーク/バーコード 帯も制作			12	1	課題3:合同作品集表紙デザイン③
	2					2	表紙デザイン制作
	3					3	仕上げ/データチェック/プリントアウト
4	1	課題1:コミックスカバー制作④ 仕上げ前データ確認(グループ内チェック) プリントアウト・カット			13	1	合同作品集表紙デザインコンペ
	2					2	前期のまとめと総評
	3					3	
5	1	課題2:合同作品集① 作品集について(内容/イメージ/意味) 各自のページベース(Aiの座標感覚を理解/数値入力をする)			14		
	2						
	3						
6	1	課題2:合同作品集② キャッチコピーについて キャッチコピー制作			15		
	2						
	3						
7	1	課題2:合同作品集③ 各自B5サイズチラシ制作(4/0C)			16		
	2						
	3						
8	1	課題2:合同作品集④ 各自B5サイズチラシ制作(4/0C)			17		
	2						
	3						
9	1	課題2:合同作品集⑤ 各自B5サイズチラシ制作(4/0C) モノクロプリント➡チェック			18		
	2						
	3						

シラバス

科目名	アニメーション演習3			必修・選択	担当教員	村上竜之介(実務経験有)	連絡先
学科・学年	マンガ・アニメーション			学科	2 学年	授業概要	
授業数	6 時間 × 13 週 合計 78 時間			6 単位	アニメーションの基礎とその応用 上記を踏まえた上で、ひたすら画力向上を目指す。		
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中			【実務経験】アニメーター18年。 テレビ・劇場アニメにおいて原画や作画監督等。今までの経験から、より効率よく効果的に上達できるよう考え指導する。			
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)			到達目標			
教科書・教材				アニメーションにおける基礎を自分自身の中に確立する			
評価基準	皆勤			30 %	【事前学習】常日頃から意識して考えながら観察する。		
	課題			20 %			
	出席数			50 %			
	その他 ()			%			
回	時間	授業内容			回	時間	授業内容
1	1	トレスについての考え方・描き方			10	1	エフェクト
	2	〃				2	〃
	3	〃				3	〃
	4	〃				4	〃
	5	〃				5	〃
	6	〃				6	〃
2	1	目パチ・ロパクの考察・実習			11	1	走りからジャンプ
	2	〃				2	〃
	3	〃				3	〃
	4	〃				4	〃
	5	〃				5	〃
	6	〃				6	〃
3	1	中割り・タップ割り			12	1	映像学習
	2	〃				2	〃
	3	〃				3	〃
	4	〃				4	〃
	5	〃				5	〃
	6	〃				6	〃
4	1	歩き			13	1	まとめ・質疑応答
	2	〃				2	〃
	3	〃				3	〃
	4	〃				4	〃
	5	〃				5	〃
	6	〃				6	〃
5	1	映像学習			14		
	2	〃					
	3	〃					
	4	〃					
	5	〃					
	6	〃					
6	1	走り			15		
	2	〃					
	3	〃					
	4	〃					
	5	〃					
	6	〃					
7	1	自分で振り向きの原画を作成し中割り			16		
	2	〃					
	3	〃					
	4	〃					
	5	〃					
	6	〃					
8	1	第7回で作成した原画を他者と交換し中割り			17		
	2	〃					
	3	〃					
	4	〃					
	5	〃					
	6	〃					
9	1	課題			18		
	2	〃					
	3	〃					
	4	〃					
	5	〃					
	6	〃					

シラバス

作成者：近藤 俊治

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／2年	2019／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	78回	6単位（78時間）	選択	近藤俊治
授 業 の 概 要				
デジタルの特性を理解し、効率よく効果的な作画を学ぶ。 CLIP STUDIO PAINTの基本・応用操作を学ぶ。 目標とするイラストレーターの技法を自分のものにする。				
授業終了時の到達目標				
コンセプトを元に、魅力あるイラストを作成できる。 ゲーム会社へのポートフォリオの提出・コンペに挑戦する。				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	第1回構図概論 クリスタ基礎（1）	構図概論 クリスタ基本操作		
7～12	第2回 クリスタ基礎（2）	クリスタ基本操作		
13～36	第3回～第6回 1DAY DRAWING キャラ	一日でキャラ絵の線画から塗りまで行う		
37～42	第7回 背景付オリジナルイラスト制作（1）	ラフ・キャラ線画制作		
43～48	第8回 背景付オリジナルイラスト制作（2）	背景線画制作		
49～54	第9回 背景付オリジナルイラスト制作（3）	背景着色		
55～66	第10回～11回 背景付オリジナルイラスト制作（4）	キャラ着色		
67～72	第12回 背景付オリジナルイラスト制作（5）	エフェクト		
73～78	第13回 まとめ	現在の自分の課題確認と、今後のイラスト制作について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	【事前学習】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。

シラバス

科目名	キャラクターデザイン1	必修(選択)	担当教員	シカタシヨミ(実務経験有)	連絡先	
学科・学年	マンガ・アニメーション	学科	2 学年	授業概要	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します。完全に現場目線で、一人でも多くのプロを育てることを第一に目指します。【実務経験】Studio 34 Address代表。本年まで13年、アニメーション・ゲームキャラクターデザイン多数担当。著書出版。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しています。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に取り組んでもらいます。	
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間	3 単位				
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中					
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)					
教科書・教材	基本的に配布資料でおこないます。筆記用具やUSBメモリなどの記録媒体は必須です。					
評価基準	定期試験・臨時試験等	%	到達目標	前期では、キャラクターデザインの概念からはじまり、実際にノウハウを教えています。「自分がこうしたいから、あくまでこう描く」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」を目指します。【事前学習】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つけましょう。		
	課題・レポート	60 %				
	出席数・授業態度	40 %				
	その他 ()	%				
回	時間	授業内容	回	時間	授業内容	
1	3	オリエンテーション・こうなりたい表記入・そもそもキャラクターデザインとは・顔とかき分けのキャラクターデザインについて。第一回創作相談など	10	3	発想法 ブレインストーミングについて キャラクターデザインの必要知識であるアイデアだと、その取捨選択の方法について教えます。 全員で実際にやってみます。	
2	3	解剖学の授業1 頭身・骨格など、役割と具体的な名前を覚えてもらいます。小テストも予定。	11	3	課題 アニメのキャラクターデザイン TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を、三回に分けて手がけてもらいます。 現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを教えます。	
3	3	解剖学の授業2 筋肉の具体的な名前と役割を覚えてもらいます。小テストも予定。	12	3	課題 アニメのキャラクターデザイン ここで提出してもらえると最良ですが、 救済措置として最終週も用意しています。	
4	3	色彩学 一歩進んだ配色のための色彩学を説明していきます。 用意したデータを配色法に基づいて配色をするという実習を行います。	13	3	課題 アニメのキャラクターデザイン 必ずここで課題を出してもらいます。 時間が残った人は、作品にアドバイス・講評をしますので、 時間いっぱい先生を活用してください。	
5	3	服飾知識 服の仕立てなどの知識です。シワの仕組みや捉え方にも言及したいと思います。	14			
6	3	シルエット ゲーム業界などで必須となる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します。 実習あり。	15			
7	3	コントラポストについて 魅力的なポーズのワザであるコントラポストの解説をします。 実習あり。	16			
8	3	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、必要知識を解説します。 実習あり。	17			
9	3	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したいと思います。 実習あり。	18			

シラバス

科目名	シナリオ・ネーム原作概論1				(必修)選択	担当教員	奥村惇一朗(実務経験有)	連絡先	
学科・学年	マンガ・アニメーション				学科	2 学年	授業概要	各ジャンルのコンテンツ業界に求められる、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。 【実務経験】株式会社講談社他、複数の企業から制作を受注し、漫画原作者、ライトノベル作家、ゲームシナリオライター、アニメ脚本家として活動 4年 経験を活かし、実際の制作業務に即した課題を出すことで技術を指導する。	
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間				3 単位				
授業期間	(前期) ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								
授業形態	(講義) ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)								
教科書・教材									
評価基準	定期試験・臨時試験等				%	到達目標	基礎的なシナリオ制作技術の習得 【事前学習】授業内容を反映させながら、自宅でも制作を進めること。		
	課題・レポート				80 %				
	出席数・授業態度				20 %				
	その他 ()				%				
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1	1	授業概要の説明				10	1	セリフだけを用いた心理描写について	
	2	自己紹介と現状の確認					2	脚本の仕上げ	
	3	即日課題 アイデアメモの作成					3	"	
2	1	プロットの書き方				11	1	小説の書き方	
	2	アイデアメモを元にしたプロット作成					2	ネーム・脚本を元にした短編小説の作成	
	3	"					3	"	
3	1	世界観構築の技法				12	1	地の文の書き方	
	2	プロットを元にした世界観構築					2	短編小説の仕上げ	
	3	"					3	"	
4	1	魅力的なキャラクターの作り方				13	1	企業からのリテイクを想定した講評	
	2	プロットを元にした主人公の考案					2	"	
	3	"					3	実際に作った上でのジャンル選択	
5	1	魅力的なサブキャラクターの作り方				14			
	2	プロットを元にしたサブキャラクターの考案							
	3	"							
6	1	ネームの作り方				15			
	2	プロットを元にしたネーム作成							
	3	"							
7	1	シーンの取捨選択				16			
	2	ネームの修正							
	3	"							
8	1	読者を意識した演出について				17			
	2	ネームの仕上げ							
	3	"							
9	1	ゲームシナリオ及びアニメ脚本の書き方				18			
	2	ネームを元にした脚本の作成(ゲーム・アニメ両方に対応)							
	3	"							

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	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	選択	升谷陽子(実務経験有)
授業の概要				
<p>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!)</p> <p>【実務経験】2DCGデザイナー(ゲーム会社)2年間。フリーランスでグラフィッカーと、マンガのアシスタントをアナログとデジタルで※17年間。※11年間、様々なジャンルのマンガのアシスタント、少女漫画家、イラストレーターとしての仕事経験有。週刊連載作家の専属デジタルアシスタント6年間。アナログ(手描き) & デジタルの実務経験を活かし、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。</p>				
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。				
回	テーマ	内容		
1~3	デジアシ体験	マンガ1P指定、デジタル仕上げ 選択範囲、マスクの使い方色々。		
4~6	効果などの仕上げ	マンガに必要な仕上げを一通りやってみる。		
7~9	デジアシ体験講評会 料理作画★課題1	感想と添削まとめ 写真トレースから仕上げ		
10~12	ペン入れの練習 質感表現	ラスターとベクターレイヤーの使い分け トーン削りや描き込み方		
13~15	光源 料理作画講評会	ホワイต์の入れ方など 感想と添削まとめ		
16~18	植物 樹木の描き方	模写(資料写真)、ペン画、ベタ 光源を意識した葉っぱや木の描き込み方、花の描き方		
19~21	植物添削	トーン、ホワイต์仕上げ		
22~24	背景作画(室内)★課題2	パース定規を使いこなす(2点透視)		
25~27	背景作画(室内)	小物を色々描いてみる 映りこみなど、質感表現		
28~30	背景作画(室内)	トーン、ホワイต์仕上げ		
31~33	背景作画(外観)★課題3	パース定規を使いこなす(3点透視)		
34~36	背景作画(外観)	トーン、ホワイต์仕上げ		
37~39	背景作画講評会	前期まとめ		
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		授業態度 課題・レポート	50.0% 50.0%	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。パソコンで落描きをする。

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルコミック3		マンガ・アニメーション学科／2年	2019／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位（39時間）	選択	升谷陽子（実務経験有）
授業の概要				
<p>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！）</p> <p>【実務経験】2DCGデザイナー（ゲーム会社）2年間。フリーランスでグラフィッカーと、マンガのアシスタントをアナログとデジタルで※17年間。※11年間、様々なジャンルのマンガのアシスタント、少女漫画家、イラストレーターとしての仕事経験有。週刊連載作家の専属デジタルアシスタント6年間。アナログ（手描き）＆デジタルの実務経験を活かし、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。</p>				
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。				
回	テーマ	内 容		
1～3	デジアシ体験	マンガ1P指定、デジタル仕上げ 選択範囲、マスクの使い方色々。		
4～6	効果などの仕上げ	マンガに必要な仕上げを一通りやってみる。		
7～9	デジアシ体験講評会 料理作画★課題1	感想と添削まとめ 写真トレースから仕上げ		
10～12	ペン入れの練習 質感表現	ラスターとベクターレイヤーの使い分け トーン削りや描き込み方		
13～15	光源 料理作画講評会	ホワイต์の入れ方など 感想と添削まとめ		
16～18	植物 樹木の描き方	模写（資料写真）、ペン画、ベタ 光源を意識した葉っぱや木の描き込み方、花の描き方		
19～21	植物添削	トーン、ホワイต์仕上げ		
22～24	背景作画（室内）★課題2	パース定規を使いこなす（2点透視）		
25～27	背景作画（室内）	小物を色々描いてみる 映りこみなど、質感表現		
28～30	背景作画（室内）	トーン、ホワイต์仕上げ		
31～33	背景作画（外観）★課題3	パース定規を使いこなす（3点透視）		
34～36	背景作画（外観）	トーン、ホワイต์仕上げ		
37～39	背景作画講評会	前期まとめ		
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		授業態度 課題・レポート	50.0% 50.0%	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。パソコンで落描きをする。

シラバス

作成者: 近藤 俊治

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	2019／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位（39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。 パース・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。				
回	テ ー マ	内 容		
1～6	第1週～2週 背景の果たす役割 背景制作(1) 規定課題 室内 線画有り	背景に込められる情報 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		
7～12	第3週～第4週 背景制作(2) 自由課題 室内 線画有り	室内の参考資料をもとに線画有で背景を制作する		
13～27	第5週～第9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		
28～36	第10週～第12週 背景制作(4) 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		
37～39	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%	【事前学習】背景は参考資料無くしては描けません。日頃からジャンルごとに分けて参考資料を整理・追加しておきましょう。

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年	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位(39時間)	選択	赤坂諒介
授業の概要				
<p>●人物デッサンの基礎 人物がバランスよく描けるようにするトレーニング 見た対象物を正確に描ける、見る力を養う。</p> <p>●マンガ・アニメ・イラスト制作をよりいい物にするための基礎トレーニング それぞれのジャンルで表現力の向上を目指す。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①見た対象物を正確に描けるようになる。 ②人物の構造を理解する。 ③人物がバランスよく描けるようになる。 ④ジャンルごとに線や描き分けを意識し、作画する。</p>				
回	テーマ	内容		
1～3	①人体のパーツ分け、頭部(骨)	人体の構造をそれぞれの部分に分けて練習していきましょう。 まず最初は、頭蓋骨の構造からです。		
4～6	②顔(筋肉)	顔は目、鼻、耳、口など多くのパーツからなっています。 頭蓋骨にそれらのパーツがどのようにについているか理解して作画しましょう。		
7～9	③首	頭と胴体をつなぐ首の部分の作画です。 首筋やのどぼとけなど構造を理解し、作画しましょう。		
10～12	①～③のまとめ(年齢、性別ごとに描き分け)	今回は①②③を年齢、性別ごとに描き分けてみましょう。 同じパーツでも年齢や性別によって違いがあります。		
13～15	④手のひら、指	手のひら、指をさまざまな角度やポーズで作画します。 骨の作りや関節の場所を覚えて構造を理解しましょう。		
16～18	⑤腕	腕の曲がるとき、伸ばしたときなど骨と筋肉を意識して理解しましょう。		
19～21	⑥上半身	胴体の骨格と筋肉、内臓の位置を理解し、作画しましょう。		
22～24	④～⑥のまとめ(年齢、性別ごとに描き分け)	今回は④⑤⑥を年齢、性別ごとに描き分けてみましょう。 同じパーツでも年齢や性別によって違いがあります。		
25～27	表情	人間には感情があります。 喜怒哀楽やさまざまな表情を描いてみましょう。		
28～30	キャラの表情を描く	マンガ、アニメ、イラストのキャラで表情を描いてみましょう。 リアルとは違うのでキャラデザインを崩さないように線の描き込みをする時は注意しましょう。		
31～33	前期まとめ課題	前期で学んできたことのまとめとなる課題を実施。		
34～36	前期課題の完成、苦手部分の練習	前期課題全ての提出。 前期課題で不得意と感じた絵を練習し、添削を受けながら苦手意識をなくす。		
37～39	前期振り返り、質疑応答、後期課題説明	前期で描いたものの講評を実施。 他人の絵と比べて、振り返りを行う。 今後の課題を見つけて後期開始までの過ごし方を計画する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具、人体のデッサン技法		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	【事前学習】アニメ専攻の人は、プロのアニメーターの原画・動画のトレース。マンガ専攻の人は、漫画で

シラバス

科目名			マンガ演習3		必修・選択		担当教員		泉本 拓士		連絡先								
学科・学年			マンガ・アニメーション学科				学科		2 学年		授業概要								
授業数			6 時間 × 13 週 合計 78 時間				6 単位		授業概要 「映画を見てシナリオについて考える」「演出について考える」 作画面では、個々の苦手な部分を克服していい原稿が描けるように頑張りましょう。										
授業期間			前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中																
授業形態			講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)																
教科書・教材			教科書、教材は特に使用しません。 こちらで準備し配布するものを使用して、毎回授業を行います																
評価基準			定期試験・臨時試験等				%		到達目標		話の基本的な作りを理解、意識して、自分のネームを客観的に読み返せるようになります。 【事前学習】色々な映画を見て欲しいです。								
			課題・レポート				60 %												
			出席数・授業態度				40 %												
			その他 ()				%												
回	時間	授業内容								回	時間	授業内容							
1	1	オリエンテーション、目的や流れの説明								10	55	ネームチェック直し							
	2	映画鑑賞「きつと、うまくいく」									56	"							
	3	"									57	"							
	4	考察・分析・発表									58	映画「ボヘミアン・ラブソディ」							
	5	"									59	"							
	6	来週の説明									60	考察・分析・発表							
2	7	映画鑑賞「レオン」								11	61	課題「2点透視で車」							
	8	"									62	"							
	9	考察・分析・発表									63	"							
	10	バットエンドの学生作品を読む									64	"							
	11	良いバットエンドと悪いバットエンドの違いの説明									65	"							
	12	ゴールデンウィーク明けまでにネームを描いてくる。									66	"							
3	13	ネームチェック直し								12	67	課題「2点透視で車」							
	14	"									68	"							
	15	"									69	映画「ラジオの時間」							
	16	"									70	"							
	17	"									71	考察・分析・発表							
	18	"									72	"							
4	19	課題「室内」								13	73	まとめ							
	20	"									74	残課題進め							
	21	"									75	"							
	22	"									76	"							
	23	"									77	"							
	24	"									78	"							
5	25	課題「室内」								14									
	26	話作りの型の説明																	
	27	「巻き込み型」																	
	28	「巻き込まれ型」																	
	29	「ストーリーテラー型」																	
	30	映画「クレヨンしんちゃん暗黒タマタマ大追跡」																	
6	31	課題「室内」								15									
	32	「ストーリーテラー型」																	
	33	映画「主人公は僕だった」																	
	34	"																	
	35	"																	
	36	課題 〆 切																	
7	37	ネームチェック直し								16									
	38	"																	
	39	"																	
	40	映画「クレヨンしんちゃん電撃ブタのヒジメ大作戦」																	
	41	"																	
	42	考察・分析・発表																	
8	43	ネームチェック直し								17									
	44	"																	
	45	"																	
	46	映画「Shall we ダンス？」																	
	47	"																	
	48	考察・分析・発表																	
9	49	ネームチェック直し								18									
	50	"																	
	51	"																	
	52	映画「シェフ三ツ星フードトラック始めました」																	
	53	"																	
	54	考察・分析・発表																	

シラバス

作成者: 平田 卓也

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/2年	2019／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	39回	3単位（39時間）	選択	平田 卓也（実務経験有）
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。				
【実務経験】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。				
授業終了時の到達目標				
映像制作のワークフローを理解 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				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	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。		
4～6	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		
7～9	参考絵コンテの模写	参考絵コンテの模写		
10～12	カット編集とは コンポジットとは	カット編集が主なPremiereの操作説明 コンポジットが主なAfterEffectsの操作説明		
13～18	AfterEffects基礎講座	AfterEffects基礎講座		
19～33	ムービー制作課題	AEオリジナルエフェクトムービー制作		
34～36	AfterEffects基礎講座 前期まとめ	参考作品上映		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝USBメモリ、筆記用具、メモ帳		授業態度 実習・実技評価	60.0% 40.0%	【準備学習】 Adobe CCを各自所有している ので自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

シラバス

作成者：近藤俊治

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
企画制作2		マンガ・アニメーション学科／2年	2018／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	13回	1単位（13時間）	必須	近藤俊治 升谷陽子 泉本拓士 赤阪諒介
授業の概要				
進路希望のジャンルに応じた、自主制作を支援する。				
授業終了時の到達目標				
自ら希望する進路に必要な作品の企画を立て、スケジュール管理を行いながら自主制作の作品を確実に制作する。				
回	テーマ	内 容		
1	第1週 進路希望確認、自主制作のジャンル確認 企画制作			
2～12	第2週～第12週 企画書確認 自主制作開始			
13	第13週 自主制作の成果確認			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自主制作に必要な、画材は各自準備。		課題・レポート	100.0%	【事前学習】自分の作品制作のジャンルに応じた既存の優秀な作品を、出来るだけ多く知る努力をすること。

シラバス

科目名	原画・背景画演習2			必修・選択	担当教員	村上竜之介(実務経験有)	連絡先		
学科・学年	マンガ・アニメーション			学科	2 学年	授業概要			
授業数	3 時間 × 13 週 合計 39 時間			3 単位	雰囲気絵ではなく、正確な絵を追求する 普段何気に描いている絵がどういう理屈でそう見えているか学ぶ 【実務経験】アニメーター18年。 テレビ・劇場アニメにおいて原画や作画監督等。今までの経験から、より効率よく効果的に上達できるよう考え指導する。 【事前学習】常日頃から意識して考えながら観察する。				
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中								
授業形態	講義 ・ (演習) ・ 実習 (50 分/ コマ)								
教科書・教材									
評価基準	出勤	10 %			到達目標	1年次よりも画力の上達を実感し、特に練習のやり方、取り組み方を少しでもいいので本当に理解する。 【事前学習】常日頃から意識して考えながら観察する。			
	課題	42 %							
	出席数	48 %							
		%							
回	時間	授業内容				回	時間	授業内容	
1	1	自分の部屋のレイアウトを指定された見え方で描く				10	1	自分の部屋を指定された見え方で描く	
	2	〃					2	〃	
	3	〃					3	〃	
2	1	1点透視の復習				11	1	第10回のレイアウトを、指定された見え方で描く	
	2	2点透視の復習					2	〃	
	3	3点透視の復習					3	〃	
3	1	写真参考をもとに3点透視でレイアウトを描く				12	1	第10回のレイアウトを、指定された見え方で描く	
	2	〃					2	〃	
	3	〃					3	〃	
4	1	写真参考をもとに3点透視でレイアウトを描く				13	1	まとめ・質疑応答	
	2	〃					2	〃	
	3	〃					3	〃	
5	1	写真参考をもとに2点透視でレイアウトを描く				14			
	2	〃							
	3	〃							
6	1	課題① 指定されたレイアウトを描く				15			
	2	〃							
	3	〃							
7	1	自分の部屋のレイアウトを3点透視で描く				16			
	2	〃							
	3	〃							
8	1	第7回で描いた自分のレイアウトを、逆ポジで描く				17			
	2	〃							
	3	〃							
9	1	渡された資料の間違い箇所を修正する				18			
	2	〃							
	3	〃							

シラバス

科目名	実践コミュニケーション2 (必修) 選択			担当教員	真木 尚子(実務経験有)	連絡先	
学科・学年	マンガ・アニメーション 学科 2 学年			授業概要	コミュニケーション要素の「書く」ことについて学習する。文章を表現するための基礎知識、表現技術を、演習をとおして習得する。		
授業数	2 時間	×	13 週	合計	26 時間		
授業期間	前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 集中						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 (50 分/ コマ)						
教科書・教材	ビジネス文書実務						
評価基準	定期試験・臨時試験等		20 %	到達目標	漢字で書く語句とかな書きで書く語句の区別ができる。文章の構成を要素ごとにわけ、わかりやすい文の作成ができる。【事前学習】新聞、雑誌、ニュース番組などをとおして、世の中の情報を収集する。		
	課題・レポート		60 %				
	出席数・授業態度		20 %				
	その他 ()		%				
回	時間	授業内容		回	時間	授業内容	
1	1	オリエンテーション 授業概要説明 学習目的・目標の確認		10	1	封筒、ハガキの宛名書き(横書き)	
	2	ことばの常識 敬語表現			2	洋封筒の書き方 返信用ハガキの書き方	
2	1	ビジネス文書はなぜ必要か？ ビジネス文書とは		11	1	電子メールとファックス ビジネス文書と電子メールの違い 電子メールのマナー	
	2	文書の機能 文書化の手順 ことばの常識			2	読みやすいメール文	
3	1	伝言メモの作成 箇条書き(演習)		12	1	同音異義語 ことわざ 四字熟語	
	2	文章を読みやすくまとめる(要約する) 要約の要領 ことばの常識			2	前期まとめ 文章の表現技術に従い、読みやすくわかりやすい文の作成	
4	1	文の要約(演習)		13			
	2	文書化の手順(復習) ・5W3H ・メモの作成 ・箇条書き ・要約 ことばの常識					
5	1	文書の機能基礎知識 文の成り立ち ・主語・述語・修飾語		14			
	2	漢字で書く語句とかな書きで書く語句 ことばの常識					
6	1	文体の統一 ・常体と敬体 ・最敬体		15			
	2	文語体と口語体					
7	1	読みやすくわかりやすい文の作成 記号や符号の使い方		16			
	2	漢語表現と和語表現の比較					
8	1	ビジネス文書の種類 ビジネス文書作成上の注意点		17			
	2	センテンスを短くまとめ、文章を作成する					
9	1	敬称のつけ方		18			
	2	封筒、ハガキの宛名書き(縦書き)					

シラバス

作成者：近藤俊治

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会研究2		マンガ・アニメーション学 科／2年	2019／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
50分	23回	2単位（23時間）	必須	近藤俊治 升谷陽子 泉本拓士 赤阪諒介
授 業 の 概 要				
各種伝達・個人面談・週報確認・行事準備 等				
授業終了時の到達目標				
自立し学生生活が送れる。 卒業後の進路に向けて準備を行う。				
回	テ ー マ		内 容	
1	第1週目 学校生活について再確認、穴吹ルールの確認、掃除当番決定		日常の授業を受けるための準備を整える。	
2～4	第2週目～第4週目 各種伝達事項、個人面談、		進路希望調査、学生生活等	
5～10	第5週目～第10週目 各種伝達事項、週報確認		進路別の準備について	
11～12	第11週目～第12週目 各種伝達事項 HYPER-QUIに基づいた個人面談		就職活動状況確認	
13	第13週目 各種伝達事項		夏休み中の過ごし方	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度	50.0% 50.0%	【事前学習】より充実した学生生活を過ごすために、学校の基本的なルール・伝達事項について正確に理解し行動する。常に卒業後のプランについて、考えておくこと。