

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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	50回	100時間	必須	種田真幸 近藤俊治 泉本拓士
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		
1	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) ↓		
2		社会人基礎講座で学ぶことの解説		
3		話の聴き方		
4		偶然がつくる人生		
5		モノの見方①		
6		モノの見方②		
7	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る①		
8		就職活動の世界を知る②		
9	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		
10		文章の書き方と構成の仕方②		
11		記憶からたどる		
12		自分を知る工夫①		
13		自分を知る工夫②		
14		自分を知る工夫③		
15		履歴書の書き方と伝え方		
16		履歴書を作成する①		
17		履歴書を作成する②		
18		履歴書を作成する③		
19	情報の集め方を学ぶ	情報収集編		
20		興味のある仕事について調べる		
21		考え方(その1)①		
22		考え方(その1)②		
23	言葉での表現の仕方を学ぶ	プレゼンの基本と応用		
24		他の学生との違いをアピールする方法		
25		企業の話しを聞こう		
26		面接のポイントを理解する		
27		動画教材:ディスカッションの基本と応用①		
28		動画教材:ディスカッションの基本と応用②		
29		動画教材:ディスカッションの基本と応用③		
30	学んだことの活用方法	まとめ		
31~5 0		学校行事を実施		
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	2024/通年	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	必須	関勇作
授業の概要				
<p>コミュニケーションで影響力を高めるため必要とされることは何かを考えながら、実践的なコミュニケーションスキルの習得を目指す。 「聴く力」に焦点をあて、影響力発揮のコミュニケーションを学習する。 この授業をととして、エチケットや礼儀などのマナーの視点を育てる。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上) ・気持ちのよい、あいさつ・返事ができる</p> <p>(基準目標:B評価以上) ・相手を見殺しせず、質問に素直に応えることができる ・相手を否定せず、素直に話を聴く姿勢がみえる ・課題に素直に取り組む</p> <p>(発展的目標:A評価) ・あらゆる場面において、素直に自分を表現することができる ・自分と相手の違いにとらわれず、耳を傾ける中心感覚が備わっている ・課題に真面目に取り組む、丁寧に仕上げる</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>人と出会ったら、自分からあいさつをする。 自分自身に耳を傾け、価値観、信念、強み、弱み、ものの見方や考え方など、自分を確認する。</p>				
回	テーマ	内容		
1	実践コミュニケーション1のはじめにあ	シラバスの説明 授業をすすめていくうえでのお願い		
2	コミュニケーションの基本	コミュニケーションは、どうして必要なのか考える		
3	コミュニケーションの手段	言語コミュニケーションと非言語コミュニケーションの違いは何か		
4	もし言葉がコミュニケーションで使えな	言葉を使わずに会話をし、言葉がないとどうなるか考える		
5	一言が及ぼす影響	一言のモノの言い方で人間関係はどう変化するか考える		
6	コミュニケーションのスタートは、あ・い・	あいさつの効用 効果的なお辞儀の練習		
7		あいさつをする場面、言葉遣いについて考える		
8	自己表現の効果的な方法	第一印象の大切さについて考える		
9		印象をよくするために必要なことは何か考える		
10	話すときの心構え	自分の話し方を見直そう		
11		話す内容の作り方について		
12		効果的に話すためのポイント		
13		あがり対策・目線アイコンタクトの大切さについて		
14		各種コミュニケーション場面とポイント		
15	前期まとめ	前期学習を振り返る		
16	後期学習のはじめにあたって	前期学習(復習) 授業をすすめていくうえでのお願い		
17	コミュニケーションの土台作り	自分の世界観を確認する		
18	コミュニケーションの土台作り(聴く力)	コミュニケーションにおける「きくこと」の割合、種類と重要性について		
19		聴き手の姿勢、態度で相手はどう変わるか考える		
20		なぜ聴けないのか、本当に聴くということについて考える		
21	コミュニケーションの潤滑油	書き言葉と話し言葉の違い よく使う現代言葉は何か		
22		正しい言葉遣いの基本(敬語の基本を知ろう)		
23		敬語の役割と種類		
24		敬語の使い分け(誰と誰について話しているのか考える)		
25		敬語の誤用表現		
26		ビジネス会話の慣用表現		
27		アルバイト語・敬語のチェックをする		
28	実践コミュニケーション1まとめ NO1	好印象をつくるコミュニケーション力		
29	実践コミュニケーション1まとめ NO2	好印象をつくるコミュニケーション力		
30	実践コミュニケーション1まとめ (最終)	自分と向き合い、相手を理解する力はつきましたか		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
コミュニケーション技法		到達目標に即し、評価する。 課題に取り組む姿勢、丁寧さで評価する。(課題は授業内で示す)	100.0%	テキスト、筆記用具を毎回持参する ※テキストを忘れない

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	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	大元智美
授業の概要				
Windows PCを使用して、illustratorとPhotoshopの基本操作を習得する Illustratorクリエイター検定合格を目指す				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ■ 授業内容を理解し、illustrator / Photoshopの教科書に載っている機能を使うことができる (標準目標:B評価以上) ■ チェックを受けた後、制作物を適切に修正することができる (発展的目標:A評価) ■ illustrator / Photoshopを用いて、自分のアイデアを制作物に反映することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作およびディレクション、進行管理、品質管理の経験有り。プロジェクトの工程を把握した広い視点から指導する。		
時間外に必要な学修				
学んだ知識・技能でどんな作品が作れるか試してみてください。				
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(画面の見方等)	授業を始める前の設定や準備 illustrator、Photoshopの作例紹介 illustrator教科書(P1～P29)		
2	オブジェクトの基本操作(コピー&ペースト等) カラー設定の基本操作 オブジェクト編集の基本操作(レイヤー等) 文字編集の基本操作	illustrator教科書(P30～P51) illustrator教科書(P52～P59) illustrator教科書(P60～P67) illustrator教科書(P68～P73)		
3	パスの基本操作(ペンツール等) パスの編集 【課題】ベジェ曲線練習	illustrator教科書(P74～P84) パス描画の課題ファイルを1つずつ丁寧に描画し提出		
4	オブジェクトの応用操作(多様な描画機能) カラー設定の応用操作(スウォッチ/パターン等) レイヤーの応用操作(サブレイヤー等) 文字編集の応用操作(パス上文字、アウトライン化等)	illustrator教科書(P86～109) illustrator教科書(P110～P125) illustrator教科書(P126～P123) illustrator教科書(P124～P143)		
5	パスの応用操作(多様な編集機能) illustratorテキスト総復習	illustrator教科書(P144～P160) 質疑応答		
6	ロゴデザイン(手書き画像のトレース、文字加工等)	illustrator教科書(P180～P195)		
7	トンボ、ガイドの使い方	illustrator教科書(P216～P217)		
8	【課題】名刺のデザイン	出来上がり線、塗り足し・マージンについて		
9	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～P33) Photoshop教科書(P34～P51) Photoshop教科書(P52～P65) Photoshop教科書(P66～P77)		
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～P33) Photoshop教科書(P34～P51) Photoshop教科書(P52～P65) Photoshop教科書(P66～P77)		
11	ペイント レイヤー操作 パスとシェイプ テキスト フィルター 画像の入出力	Photoshop教科書(P78～P107) Photoshop教科書(P108～P121) Photoshop教科書(P122～P139) Photoshop教科書(P140～P147) Photoshop教科書(P148～P163) Photoshop教科書(P164～P167)		
12	Photoshopテキスト総復習 ロゴデザイン(フィルター機能の使い方等)	質疑応答 Photoshop教科書(P192～P209)		
13	【課題】オリジナルロゴ制作	自分でデザインしたロゴをPhotoshopを用いて完成させる(illustrator使用可)		
14				
15	前期振り返り(まとめ)	前期の取り組みを振り返る 質問・リクエスト対応		
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	illustratorクリエイター能力検定 サンプル問題	実技問題8問、実践問題実施		
18	illustratorクリエイター能力検定 サンプル問題	実技問題8問、実践問題解説		
19	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題1	実技問題8問、実践問題実施		
20	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題1	実技問題8問、実践問題解説		
21	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題2	実技問題8問、実践問題実施		
22	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題2	実技問題8問、実践問題解説		
23	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題3	実技問題8問、実践問題実施		
24	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題3	実技問題8問、実践問題解説		
25	illustratorクリエイター能力検定 模擬問題4	実技問題8問、実践問題実施		
26	illustratorクリエイター能力検定 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(自己作品集)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(まとめ)	後期の取り組みを振り返る		
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』 ■ ノートPC一式(マウス、電源アダプター等)、液晶ペンタブレット		課題	100.0%	質問やチェックの依頼は授業外やG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
ドローイング1		マンガ・アニメーション学科/1年	2024/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	30回	120時間	必須	近藤 俊治

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

人物クロッキーにより、人体の形態・バランスを的確に表現する力を身につける。
静物デッサンにより、物体・空間の形態を正確に把握するとともに、的確な陰影・質感表現が出来るだけの能力を身につける。

(基本目標:C評価以上)

- ・「人物クロッキー」下描きを行うことが出来る。人体のの形とバランスを、正確に捉えて、描画表現できる。
- ・「静物デッサン」パースを理解して、対象物の形を確に捉えて、描画表現できる。

(標準目標:B評価以上)

- ・「人物クロッキー」加えて、俯瞰・アオリなど変化のある視点で、正確に形を表現できる。輪郭を整理して一本にまとめていける。
- ・「静物デッサン」加えて、表面の面の持つ方向をタッチで表現できる。物体の持つ質感の違いを表現できる。陰影を表現できる。

(発展的目標:A評価)

- ・「人物クロッキー」加えて、自らバランス・フォルムをチェックでき、自分で修正を行える。
- ・「静物デッサン」実物に近いコントラストで描画できる。リアルな質感の表現ができる。

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

マンガ・アニメーション・イラストのジャンルでは、人体をバランス良く、または意図したバランスで描ける力が求められる。
人物の全身のポーズのクロッキーに取り組み、基礎画力を上げていきましょう。

回	テーマ	内 容		
1	第1回 人物クロッキー1	写真描画1		
2	第2回 人体クロッキー2	写真描画2		
3	第3回 人物クロッキー3	写真描画3		
4	第4回 人体クロッキー4	写真描画4		
5	第5～6回 人物クロッキー5	モデル描画1		
6	第7～10回 人体クロッキー6	トレーニング		
7	第11回～12回 静物デッサン1 立方体・直方体	平面のフォルムと陰影		
8	第13回～14回 静物デッサン2 円柱・球	曲面のフォルムと陰影		
9	第15回 まとめ	弱点の克服・休み中の練習方針		
10	第16回～17回 人体クロッキー7	トレーニング		
11	第18～20回 静物デッサン3 質感表現(金属)	反射の質感表現		
12	第21～23回 静物デッサン4 質感表現 プラスチック・ガラス	透過の質感表現		
13	第24回～29回 風景デッサン1 or 人体クロッキー	風景デッサンの基礎 または 人体クロッキーを選択して取り組む		
14	第30回 まとめ			
15				
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
		課題	100.0%	

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年	2024年度/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、ある程度の理屈をも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為に突き進みます。				
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練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (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年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。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に携わり今年で23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている			
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。技術を自分のものにする為には、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	レイアウトを描く	自分の部屋を指定された条件で描く		
2	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	写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
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	写真参考をもと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	写真参考をもとに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	まとめ	まとめ		
16	レンズによる見え方2	指定されたキャラを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指定された見え方で描く		
18	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
19	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
20	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
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	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		課題提出とその出来栄	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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
<p>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。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>オリジナルのマンガが作成できるようになる。</p> <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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出来る。 <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 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			
時間外に必要な学修				
<p>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。</p>				
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	トーンの貼り方、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。		
4~5	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、パース定規という機能を使って2点透視での背景作画を実践してみます。		
6	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。		
7~15	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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
C評価: 具体的基準 慣性の法則を動画に反映させる事が出来る。 B評価: 具体的基準 思い切って効果的なディフォルメを用いる事が出来る。 A評価: 具体的基準 複雑な動画を管理出来る。タイムシートの書き方を理解している。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		30年業界と関わる。短編作品を監督・制作。TVCMも手がける。学校での指導経験は20年近くある		
時間外に必要な学修				
周囲にある何気ない物の動きがお手本。観察し想像を膨らませ、アニメーター脳を鍛えよう。				
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(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) 振り子動画 → 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(ノコシ)	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 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	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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	白石祐子
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。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINT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。 <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTを使って絵が描ける 課題がきちんと提出できている <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 描きたいストーリーを表現出来る。 課題の内容をしっかりとこなしている。 <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 縦スクロール漫画を理解し、目を引くコマ割りが出来る 描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		B's-LOG COMICにて漫画を連載中		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> 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。 授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げておく。 				
回	テーマ	内容		
1	CLIP STUDIO PAINTを使って自己PRを書いてみよう	ペンとCLIP STUDIO PAINTの設定 ・自己PRを描いてみましょう。		
2	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。		
3	描きたい話を明確にしていこう	comicoに連載中の作品をよく読んで、どんな作品を描いてみたいか実際に書き起こしてみよう。		
4	プロットシートを完成させよう	描きたいストーリー、ネタを固めたので、プロットに書き出してみよう。テーマや起承転結をしっかりと考えて書いてみてください。		
5	キャラクターを考えよう	前回のプロットシートに書き出したキャラクターを掘り下げて、生い立ちや性格を設定していきましょう。		
6	キャラ履歴書の作成	自分の作品のキャラクターが固まったら、キャラ履歴書に実際書き出していきます。		
7	カラー設定を作る	作成したキャラを実際にカラーで塗ってみましょう。今後の自分の資料となるよう、何色で塗ったのか、どう仕上げたかなど明確に記述しても良いです。		
8	キャラクターの三面を描いてみましょう	キャラクターの三面(正面、側面、背面)図を描いてみましょう。自分の苦手な部分を理解しましょう。		
9	三面図の仕上げ	三面を描けたら、カラー(または下塗り状態)で仕上げていきましょう。資料となるものなので、衣服や模様の細部まで描き起こすことをおすすめします。		
10	アニメ塗りを理解しよう	私(白石)の用意した線画に、アニメ塗りをしましょう。レイヤー構成から、塗りの手順まで事細かに解説いたします。		
11	アニメ塗りをしてみよう	前回の下塗りにどンドンレイヤーをつくらせて塗り足していきます。影の付け方、素材の使い方などなど、今後役に立つ操作をお教えます。		
12	ネームを作成し、物語を実際に表現しましょう	プロットシート、キャラ履歴書を元に縦漫画のネームを切っていきましょう。		
13	ネームを切る	前回同様ネームを切ってください。その際、読者の視点に立って読みやすいかどうかを意識してネームを描いてください。		
14				
15	前期のまとめ ネームを完成させる	ネームを完成させ、提出しましょう。再提出の人はその日のうちに出せるように。		
16	下描きを描くための資料を探そう	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	下描きを描く 定規ツールを使う	背景、人物の下描きを進めましょう。なるべく線の少ない描き方にチャレンジしてみてください		
18	線画を描く	下描きや資料を基に線画を進めましょう。		
19		なるべく丁寧に、キャラを際立たせるような線で描くことを心がけてください。		
20				
21				
22	着色する	線画を完成させ、色塗りをしていきます。		
23		カラー漫画なので、人物の背景などは真っ白ではなく、なるべく色を付けるようにすると華やかになります。		
24		水彩、厚塗り、アニメ塗り。好きな塗り方で作品に息を吹き込んであげましょう。		
25				
26				
27	漫画のロゴを作る	作品のロゴをデザインし、フォントなどを駆使してロゴを作っていきます。		
28	表紙サムネイルを作る	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よう	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		その他
CLIP STUDIO PAINT ノートPC&ペンタブレット 教科書		課題評価	100.0%	わからないことがあったら気軽に聞いてください。

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	泉本拓士
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
C評価: 具体的基準 制作の流れを理解している。デジタル彩色を体験。作画課題の撮影・タイムシート。 B評価: 具体的基準 長期的なスケジュールの管理。コンセプトに基づいたキャラデザ・背景美術。 A評価: 具体的基準 段階を追って構図やカットのつながりなどに工夫・改善がみられる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	30年業界と関わる。短編作品を監督・制作。TVCMも手がける。学校での指導経験は20年近い			
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	イメージを形に 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 キャラデザ 画材選び 段階のぼる 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 段階おける 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	ロバク横顔 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	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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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。Live2Dの基礎を学び、ビジュアル表現の幅を広げる。				
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	Live2D基礎 修了制作(イラスト)の為の準備	Live2Dの準備と基本操作 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	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	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	関勇作
授業の概要				
<p>コミュニケーションは、「聞く」「読む」という受信する作業と、「話す」「書く」という発信する作業とから成り立っている。実践コミュニケーション2では、「読む」「書く」に焦点をあて、わかりやすく要領のよい文章を書くための技術を学習する。</p> <p>この授業をとおして、エチケットや礼儀などのマナーの視点を育てる。</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"> 文字を丁寧に、正しく読みやすく整えて書く テキスト内の演習問題に真面目に取り組む <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> テキスト内の演習問題を丁寧に仕上げることができる 文章を表現するための基礎知識を理解し、読み手を意識した丁寧にわかりやすい文章を書くことができる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 誤字脱字に気を配り、誰が読んでもわかるような明解な文章を書くことができる (短文を心掛け、適切などころで読点をうつ・文体の統一・重複する言葉を使わない・文語体で書く・漢字で書く語句とかな書きで書く語句の区別ができる など、表現技術にしたがっている) 				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>文章力を磨くために、日ごろからさまざまな出版物にふれる。</p> <p>手本となる文章をよく読み、語句の意味、全体構造を把握し、「何をいつているのかを読み取る」練習をする。</p> <p>日ごろから、文字を丁寧に正しく読みやすく整えて書く習慣をつける。</p>				
回	テーマ	内容		
1	コミュニケーション技術「書く」ことの重要	実践コミュニケーション2、オリエンテーション・仕事における「読		
2	文章を表現するための基礎知識	文章を書くということ・読み手に伝わる文章を書くためのポイント		
3		文章を読みやすくまとめる 文の成り立ちを考える		
4		漢字で書く語句とかな書きで書く語句		
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・インデント・句読点の打ち方		
8		記号や符号の使い方		
9		漢語表現と和語表現の比較		
10	課題1	学習した表現方法を用いて、キレのある文章を書く		
11		課題1 フィードバック		
12	課題2	学習した表現方法を用いて、キレのある文章を書く		
13	さまざまなコミュニケーション NO1	さまざまな場面での円滑なコミュニケーションの在り方		
14	さまざまなコミュニケーション NO2	さまざまな場面での円滑なコミュニケーションの在り方		
15	実践コミュニケーション2 まとめ	仕事における「読む・書く」力 「聞く・話す」力の重要性		
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		評価基準、課題に即し、到達度で評価する(課題内容は授業内で示す) 小テスト実施	100.0%	テキスト、筆記用具は 毎回持参

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	向井陽子
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出来る。</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、陰影の明暗表現が出来る。</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		
1~7	人物クロッキー	教科書(もしくは先生)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		
8~14	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		
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、シャープペン、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%	

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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	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」		
5	巻き込まれ型(演習)	巻き込まれ型のプロット制作		
6	変身譚	映画「マスク」解説		
7	変身譚(演習)	変身譚のプロット制作		
8	相棒もの	映画「ラッシュアワー」解説		
9	相棒もの(演習)	相棒ものプロット制作		
10	面白くない作品	面白くない作品の解説		
11	行って帰ってくる物語	映画「すみっこぐらし」解説		
12	行って帰ってくる物語(演習)	行って帰ってくる物語のプロット制作		
13	アンドロイド物	映画「ターミネーター2」解説		
14	アンドロイド物(演習)	アンドロイド物のプロット制作		
15	前期まとめ(予備日)	前期まとめ(予備日)		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	60時間	選択	松本尚美

授業の概要

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。

授業終了時の到達目標

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。

C評価: 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる
 B評価: 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促が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/入稿の知識を身につけPDFデータの理解ができている
 A評価: 配置/配色 /文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ(完全データ)

実務経験有無	実務経験内容
有	デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作

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	デザインするとは? 「目的」について	デザインと広告について考える / 広告とDTPの関連・販促とは / 広告実感ゲームをする / 名刺の役割 /要素/色について/名刺のデザインを考える <input type="checkbox"/>
2	課題:名刺制作1	課題説明・2色刷り(特色)の理解・名刺と自分のロゴマーク制作
3	課題:名刺制作2	デザイナーに自分の名刺を依頼する / クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る
4	課題:名刺制作3	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:名刺制作4	自分の名刺・自分の名刺を仕上げる ・2色データの作り方
6	課題:名刺制作5	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:レモンジャムラベルデザイン1	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	課題:レモンジャムラベルデザイン2	商品をよく知り、ネーミング制作・デザインラフ・コンセプトなど
9	課題:レモンジャムラベルデザイン3	デザイン制作
10	課題:レモンジャムラベルデザイン4	入稿データチェック / プリントアウト / プレゼン
11	課題3:カフェ看板制作1	チョークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
12	課題3:カフェ看板制作2	チョークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
13	課題3:カフェ看板制作3	チョークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
14	課題3:カフェ看板制作4	チョークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
15	授業のまとめ	課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨今
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
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたい DTP・印刷の基礎知識	課題	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受付けます

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	白石祐子
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など)				
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 (基本目標:C評価以上) ・CLIP STUDIO PAINTを使って漫画が描ける ・プロットやネームで描きたいことを表現出来ている (標準目標:B評価以上) ・描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる ・出された課題を完成させることができる (発展的目標:A評価) ・視線誘導などを利用し、目を引くコマ割りが出来る ・描き込みやトーンなどを駆使して、完成度の高い作品を作ることが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
有	B's-LOG COMICにて漫画を連載中			
時間外に必要な学修				
・授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げしておく。				
回	テーマ	内容		
1	デジタルコミックの描き方	デジタルコミックの基礎を復習しつつ、1～2ページ程度の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	線画を描く	下描きをしたらペン入れをして線画を完成させましょう。		
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	グラデーション、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。		
6	素材集のトーンを使用する	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する	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デッサン人形を配置してみる	様々なポーズをさせて、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	パス定規を使って背景をトレスしていきましょう。キャラクターも下描きをして線画を描きましょう。		
11	3Dを描き起こしたものを仕上げる	出来た線画にトーンを貼って仕上げましょう。		
12	アクションシーンを描こう	1～2ページ程度のアクションシーンの漫画を描きましょう。		
13		集中線やスピード線を駆使して迫力のあるシーンに仕上げていきましょう。難しいポーズには3Dデッサン人形も活用してみてください。		
14	素材を使って背景を描く	素材を駆使して指定された背景を描いていきましょう。		
15	前期のまとめ	前期をふりかえって復習をしていきましょう。		
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
CLIP STUDIO PAINT ノートPC&ペンタブレット 教科書		課題評価	100.0%	わからないことがあったら気軽に聞いてください。

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
(基本目標:C評価以上) ・線の強弱を意識している。				
(標準目標:B評価以上) ・見やすさを意識して仕上が出来る。				
(発展的目標:A評価) ・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		
1	背景仕上1	背景仕上課題		
2	背景仕上2	背景仕上課題		
3	背景仕上(夜)	背景仕上課題(夜)		
4	背景仕上(夕方)	背景仕上課題(夕方)		
5	背景仕上(雨天)	背景仕上課題(雨天)		
6~7	街並みトレスから仕上	背景トレスから仕上		
8~9	自然物のトレスから仕上1	自然物のトレスから仕上		
10	自然物のトレスから仕上2	自然物のトレスから仕上		
11~12	3Dオブジェクトを用いた仕上	3Dオブジェクトを用いた仕上		
13~14	3Dオブジェクトを用いた仕上	3Dオブジェクトを用いた仕上		
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
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年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間	選択	泉本拓士
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				
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。				
(基本目標:C評価以上)				
・ツールを使って、マンガ的表現が出来ている。				
(標準目標:B評価以上)				
・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。				
(発展的目標:A評価)				
・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	キャラクタードラフト会議	ブレーンストーミングとKJ法をやっていきます。キャラクターを各自考えてもらい、投票をしていきます。そこからキャラクター主体型のストーリーを考えていきましょう。		
2	世界観ドラフト会議	世界観を各自考えてもらい、投票をしていきます。そこから設定主体型のストーリーを考えていきましょう。		
3	カメラアングルとカメラワーク	カメラアングルやカメラワークを意識してマンガを見てもらいます。皆さんの中にカメラマンを作っていきます。		
4~6	取材からマンガ製作	取材をした内容から短いマンガを描いてもらいます。		
7	スケジュールとマンガ製作	マンガ製作のスケジュールを立ててもらいます。		
8	マンガ製作とDVD視聴	マンガ製作と漫勉DVDを視聴します。		
9	マンガ製作と絵の練習	マンガ製作と絵の練習を行います。		
10	マンガ製作とDVD視聴	マンガ製作と漫勉DVDを視聴します。		
11	マンガ製作と絵の練習	マンガ製作と絵の練習を行います。		
12	マンガ製作とDVD視聴	マンガ製作と漫勉DVDを視聴します。		
13~15	マンガ製作	マンガ製作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PCと周辺機器、漫画用具		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2		マンガ・アニメーション学科/2年	2024年度/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
授業の概要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をも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為に突き進みます。				
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練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (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年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにはぼんやりと何かが掴める感じ。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に携わり今年で23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、			
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。技術を自分のものにする為には、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	レイアウトを描く	自分の部屋を指定された条件で描く		
2	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	写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く		
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
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	写真参考をもと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	写真参考をもとに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	まとめ	まとめ		
16	レンズによる見え方2	指定されたキャラを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指定された見え方で描く		
18	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
19	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
20	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
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	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		課題提出とその出来栄	100.0%	

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
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				
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	参考ムービー紹介 デジタルムービーについて	参考映像を使用して基礎説明。各自お勧めのYouTube映像の紹介及び視聴。		
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		
9~10	AfterEffects基礎講座	トラックマット、3Dレイヤー、マスクを学ぶ		
11	AfterEffects基礎講座	CC Particle Worldを学ぶ		
12~14	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		
15	参考映像上映	映像制作において参考となる作品の上映		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
両学科共通＝ノートPC、液晶ペンタブレット、USBメモリ、筆記用具、メモ帳		提出課題評価	100.0%	【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。

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年	2024年度/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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練習する (基本目標: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、中割が入社後すぐに通用するレベルになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメーション制作に携わり今年で24年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
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。技術を自分のものにする為には、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	授業の説明と卒業制作に向けて計画立案	卒業制作に向けて企画を考える		
2	トレス	トレスの考察と実践		
3	目パチ・ロパク	目パチ・ロパクの考察と実践		
4	タップ割り	中割りの技法であるタップ割りの説明と実践		
5	中割り	実際の原画を用いて中割りする		
6	外観レイアウト1	レイアウトを描く		
7	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		
8	歩き・横	横歩きfollow		
9	走り・横	横走りfollow		
10	レイアウト1	レイアウトを描く		
11	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		
12	映像学習	名作といわれる作品を鑑賞し考察する		
13	レイアウト	レイアウトを描く		
14	レイアウト	レイアウトを描く		
15	映像学習・まとめ	まとめ		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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) ・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、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15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。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事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	魅力的なポーズのコントラポストの解説		
8	発想法 プレインストーミングについて	アイデアだと、その取捨選択の方法の解説		
9	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		
10	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		
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		
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
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

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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。 (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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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。 <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。 <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。 				
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		
1~2	コンセプ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		
3~14	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	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	関勇作:710481@anabukih.ac.jp
授業の概要				
コミュニケーションは、「聞く」「読む」という受信する作業と、「話す」「書く」という発信する作業とから成り立っている。実践コミュニケーション2では、「読む」「書く」に焦点をあて、わかりやすく要領のよい文章を書くための技術を学習する。この授業をととして、エチケットや礼儀などのマナーの視点を育てる。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:C評価以上) ・文字を丁寧に、正しく読みやすく整えて書く ・テキスト内の演習問題に真面目に取り組む				
(標準目標:B評価以上) ・テキスト内の演習問題を丁寧に仕上げることができる ・文章を表現するための基礎知識を理解し、読み手を意識した丁寧にわかりやすい文章を書くことができる				
(発展的目標:A評価) ・誤字脱字に気を配り、誰が読んでもわかるような明解な文章を書くことができる (短文を心掛け、適切などころで読点をうつ・文体の統一・重複する言葉を使わない・文語体で書く・漢字で書く語句とかな書きで書く語句の 区別ができる など、表現技術にしたがっている)				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
文章力を磨くために、日ごろからさまざまな出版物にふれる。 手本となる文章をよく読み、語句の意味、全体構造を把握し、「何をいっているのかを読み取る」練習をする。 日ごろから、文字を丁寧に正しく読みやすく整えて書く習慣をつける。				
回	テーマ	内容		
1	コミュニケーション技術「書く」ことの重要	実践コミュニケーション2、オリエンテーション・仕事における「読む、書		
2	文章を表現するための基礎知識	文章を書くということ・読み手に伝わる文章を書くためのポイント		
3		文章を読みやすくまとめる 文の成り立ちを考える		
4		漢字で書く語句とかな書きで書く語句		
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・インデント・句読点の打ち方		
8		記号や符号の使い方		
9		漢語表現と和語表現の比較		
10	課題1	学習した表現方法を用いて、キレイのある文章を書く		
11		課題1 フィードバック		
12	課題2	学習した表現方法を用いて、キレイのある文章を書く		
13	さまざまなコミュニケーション NO1	さまざまな場面での円滑なコミュニケーションの在り方		
14	さまざまなコミュニケーション NO2	さまざまな場面での円滑なコミュニケーションの在り方		
15	実践コミュニケーション2 まとめ	仕事における「読む・書く」力 「聞く・話す」力の重要性		
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		評価基準、課題に即し、到達度で評価する(課題内容は授業内で示す) 小テスト実施	100.0%	テキスト、筆記用具は 毎回持参

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	向井陽子
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出来る。</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、陰影の明暗表現が出来る。</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		
1～3	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		
4～7	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		
8～14	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)、シャープペン、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%	

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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。 身の回りにおける作品や物事を注意深く観察すること。				
回	テーマ	内容		
16	入れ子構造	映画「ジュマンジ」解説		
17	入れ子構造(演習)	入れ子構造のプロット制作		
18	空間限定型	映画「ラジオの時間」解説		
19	空間限定型(演習)	空間限定型のプロット制作		
20	ロードムービー	映画「リトル・ミス・サンシャイン」解説		
21	ロードムービー(演習)	ロードムービーのプロット制作		
22	異類婚姻譚	映画「シェイプ・オブ・ウォーター」解説		
23	異類婚姻譚(演習)	異類婚姻譚のプロット制作		
24	傍観者型、ストーリーテラー型	映画「主人公は僕だった」解説		
25	傍観者型、ストーリーテラー型	傍観者型のプロット制作		
26~27	発表解説スライド制作	自分で映画を1本選び、自分で分析した解説スライドの制作		
28~29	発表	各自、解説スライドの発表		
30	まとめ	まとめと投票して選ばれた作品の視聴		
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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。</p> <p>C評価: 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる B評価: 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促が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/入稿の知識を身につけPDFデータの理解ができています A評価: 配置/配色 /文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ(完全データ)</p>				
実務経験の有無		実務経験内容		
有		デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作		
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		
2	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 / マイコレクション展の案内リーフレット / 内容・構成を考える		
3	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 /		
4	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 /		
5	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 / 両面プリントアウト、カット、折り / データ提出		
6	課題:リーフレット制作	課題1の投票・講評会 / 授業のまとめ		
7	課題: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		
8	課題:A5宝石店チラシ(フライヤー)制作	A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / A4 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ		
9	課題:A6宝石店チラシ(フライヤー)制作	A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / 画像の切り抜き等		
10	課題:A7宝石店チラシ(フライヤー)制作	A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ		
11	課題:A8宝石店チラシ(フライヤー)制作	A4宝石店チラシ(フライヤー)制作 / プレゼン		
12	課題: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:ミニミニブックカード制作	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:ミニミニブックカード制作	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		
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
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題	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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	白石祐子
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など)</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> CLIP STUDIO PAINTを使って漫画が描ける プロットやネームで描きたいことを表現出来ている <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる 出された課題を完成させることができる <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 視線誘導などを利用し、目を引くコマ割りが出来る 描き込みやトーンなどを駆使して、完成度の高い作品を作ることが出来る 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		B's-LOG COMICにて漫画を連載中		
時間外に必要な学修				
・授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げしておく。				
回	テーマ	内容		
1	植物絵をカラーで描く	どんな植物が描きたいか、自分の描きたいキャラクターに合った植物の資料を探してみましょう。 資料を基に線画を描いていきましょう。 グリザイユ画法で塗り上げます。		
2				
3				
4				
5				
6	遠近感のある風景をカラーで描く	描きたい風景の資料を、前回と同じように集めて描いていきましょう。 できるだけ遠近感のあるものを選んでください。 風景が描けたら人物を配置しましょう。 色彩遠近法、空気遠近法で塗り上げます。		
7				
8				
9				
10				
11	デジタルコミックのアシスタント仕事を体験する (トーン&仕上げ)	私(白石)の漫画作品のトーン処理や、ホワイト、ベタなどの仕上げ作業を行ってください。 計3枚終わらせれば課題修了です。		
12				
13				
14				
15				
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
CLIP STUDIO PAINT ノートPC&ペンタブレット 教科書		課題評価	100.0%	わからないことがあったら気軽に聞いてください。

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
(基本目標:C評価以上) ・線の強弱を意識している。				
(標準目標:B評価以上) ・見やすさを意識して仕上が出来る。				
(発展的目標:A評価) ・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	見開き原稿の仕上	見開き原稿の仕上課題		
17	写真からライン抽出仕上	写真からライン抽出し仕上げる課題		
18～ 19	3Dモデルからトレス仕上	3Dモデルをトレスし仕上げる課題		
20～ 21	パースに合わせ3Dオブジェクトを配置、仕上	3Dモデルをパースに合わせて配置、トレスし仕上げる課題		
22～ 23	指定した間取りから描き起こし	指定した間取りの描き起こし		
24～ 27	指定した間取りから描き起こし	指定した間取りの描き起こし		
28～	サラダの描き起こし	サラダの描き起こしから仕上		
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
360分	15回	120時間	選択	泉本拓士
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。下書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			
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		
16	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。		
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~ 20	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。		
21 ~ 24	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。		
25 ~ 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
PCと周辺機器、漫画用具		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3		マンガ・アニメーション学科/2年	2024年度/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	村上竜之介
授業の概要				
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をも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為に突き進みます。				
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練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (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年間で劇的に上達することはまずありません。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにはぼんやりと何かが掴める感じ。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に携わり今年で23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、			
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。技術を自分のものにする為には、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指定された見え方で描く		
3	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
4	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
5	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
7	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
8	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
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	現実的なもの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		
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
筆記用具		課題提出とその出来栄	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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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、広告代理店の勤務経験有り。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		
1～2	自己紹介ビデオ制作	前期授業から継続し、自己紹介ビデオを制作		
3～6	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		
7～8	AEテクニック	AfterEffectsのラインアニメーションを中心に高度なエフェクト動画の制作を行う		
9～13	自由テーマ映像作品制作	各自でテーマを決め映像作品を完成させる。必要であれば自身で撮影、音収録も行う		
14	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		
15	総まとめ	振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具、メモ帳、イヤフォン		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4		マンガ・アニメーション学科/2年	2024年度/通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	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練習する (基本目標: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、中割が入社後すぐに通用するレベルになる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーション制作に携わり今年で24年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている			
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。技術を自分のものにする為には、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	卒業制作作業 歩き正面	正面歩き		
2	卒業制作作業 走り正面	正面走り		
3	卒業制作作業 オリジナルキャラの振り向き	振り向く動きを作成		
4	卒業制作作業の進捗状況確認 トレス1	原画をトレスする		
5	卒業制作作業 デッサン中割り	手を表から裏に裏返す		
6	卒業制作作業 映像学習	解説を交えながら映像を見る		
7	卒業制作作業 レイアウト1	レイアウトを描く		
8	卒業制作作業 レイアウト2	レイアウトを描く		
9	卒業制作作業 レイアウト3	レイアウトを描く		
10	卒業制作作業の進捗状況確認 映像学習	解説を交えながら映像を見る		
11	卒業制作作業 レイアウトの修正	レイアウトを修正する		
12	卒業制作作業 トレス2	3Dキャラに絵を乗せる		
13	卒業制作作業 トレス3	3Dキャラに絵を乗せる		
14	卒業制作作業最終確認	卒業制作作品を完成させ皆で上映会		
15	まとめ	1年を振り返りまとめ		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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				
<p>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。二次次集大成として卒業制作(イラスト)に取り組む。Live2Dの準備と基本操作を学びビジュアル表現の幅を広げる。</p>				
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	live2D基礎 卒業制作(イラスト)の為の準備	Live2Dの準備と基本操作 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
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	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)				
<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、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15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。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事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	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		
3	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		
4	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説		
5	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		
6	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		
7	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説		
8	構図の授業4	アルファベット構図の解説		
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		
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
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

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
1260分	最大15回	430時間	選択	近藤(窓口)/泉本
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		
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
-		企業実施評価表	100.0%	