

文化・教養専門課程 総合学科

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第1学年 年間授業 時 数	第2学年 年間授業 時 数	第3学年 年間授業 時 数	授業時間 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目
共通科目	共通	デッサン	186	124	124	434	演習	○
		業界概論	62	62	62	186	講義	○
		色彩設計	32	0	0	32	講義	○
		学外実習	12	8	8	28	実習	
		イベント制作	32	32	32	96	実習	
		作品展	32	32	32	96	実習	
		芸術鑑賞	4	4	4	12	実習	
選択必修 科目	アニメ プロデュース コース	作画基礎	124	0	0	124	実習	○
		デジタルワーク	62	0	0	62	演習	○
		背景	62	124	124	310	演習	○
		構造作画	64	0	0	64	実習	○
		アニメ制作	60	124	0	184	演習	○
		映像演出	30	0	0	30	演習	○
		パースペクティブ	32	0	0	32	講義	○
		アニメ・コミック概論	32	0	0	32	講義	○
		デジタル作画	30	0	124	154	実習	○
		デジタルペイント	30	0	0	30	実習	○
		3DCG制作	0	124	124	248	演習	○
		ゲーム企画	0	124	0	124	実習	○
		撮影・編集	0	124	0	124	実習	○
		卒業制作	0	0	124	124	演習	○
	web制作	0	0	124	124	演習	○	
	総合コミック コース	デジタル表現	124	124	0	248	実習	○
		作品制作	154	248	124	526	演習	○
		コミック表現技法	124	0	0	124	実習	○
		DTP	62	124	0	186	実習	○
		シナリオ	62	0	0	62	講義	○
		色彩構成	0	60	64	124	演習	○
ビジネスコミック		0	64	0	64	演習	○	
エフェクトデザイン		0	0	60	60	演習	○	
ポートフォリオ	0	0	124	124	演習	○		
プロダクト制作	0	0	124	124	演習	○		
撮影・編集	0	0	124	124	実技	○		
科目授業時数（アニメプロデュースコース）			886	882	882	2,650		
科目授業時数（総合コミックコース）			886	882	882	2,650		
卒業に必要な総授業時数（アニメプロデュースコース）			886	882	882	2,650		
卒業に必要な総授業時数（総合コミックコース）			886	882	882	2,650		

シラバス

総合学科

アニメプロデュースコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
樋口 晃史 (美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	円筒形 ・鉛筆の削り方、クロッキーの導入 ・鉛筆の持ち方、線などの導入 ・前半→石膏(円筒形導入) ・後半→植木鉢	
2	立方体 ・前半→白立方体 ・後半→石膏立方体、ワイン瓶2	
3	立方体 ・前半→石膏球(球体導入) ・後半→ダンボール、紙筒 次回持ち物予告	
4	色彩導入 ・前半→16色面 ・後半→あまい、からい	
5	色彩導入 ・前半→ブロック、軟テニスボール(デッサン) ・後半→色立体(色彩)	
6	オイルカン(円筒)、紙風船 クロッキー強化週間予告、クロッキー帳の購入(笹部、言野華賞堂の紹介)	
7	石膏デッサン① ・ミロのビーナスorメデチor青年ブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
8	石膏デッサン② ・ミロのビーナスorメデチor青年ブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神 次回の透明水彩用持ち物説明	
9	着彩描写導入 ・前半→ハートランドピン ・後半→ユッカの木	
10	石膏デッサン③ ①で描いてない像	
11	石膏デッサン④ ①で描いてない像	
12	自画像 胸から上、少し斜めから 夏休みクロッキープリント配布	
13	・前半→木製イス(デッサン) ・後半→紙コップ3個浮遊(色彩)	
14	手3態 ・指5本のわかるポーズ! 前後、空間、構図、疎密・絵を作る。	
15	着衣人物 イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。	
16	午前 着衣人物(女性立ちポーズ) 午後 顔 5人一組くらい? 鉛筆、ダーマト、透明水彩、クロッキー帳大	

授業の方法	
講義・演習 実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う	
使用教材:	
後期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	午前 イットカン(立方体) 午後 ビール瓶(机) クロッキー強化週間予告 スケッチ(次回)持ち物説明
2	野外スケッチ① ・テーマ「木」単色(黒or暗色) ・江坂公園・ノルマ3枚・雨天順延
3	・前半→ビール瓶 水彩 ・後半→ビール瓶 ポスカラ 次回持ち物告知
4	机上デッサン【構図の話】 果物or野菜3、ハンカチ、ワインビン
5	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (*想定トレーニング*)
6	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (*想定トレーニング*)
7	午前 机上デッサン ハートランドビール瓶、リボン、レンガ 午後 想定描写(浮遊) ハートランドビール瓶、リボン、石鹸の紙箱
8	着衣人物(座り) 午前 男性(鉛筆) 午後 女性(着彩)
9	ヌードクロッキー① 学生の様子を見ながら行う *モデル休憩時、未完成作品を描く
10	午前 コーラピン(鉛筆) 午後 紙風船(着彩)
11	想定描写 1m石膏球3個、任意の階段
12	花(百合=カサブランカ) 注:おしべをとる!
13	ヌードデッサン(女性座り ポーズ) 学生の様子を見ながら行う
14	特大自画像(進級制作展用) 表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く
15	特大自画像(進級制作展用) 表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く

授業科目		授業時数
デッサン		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史		
前期		
到達目標		
就職に必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・ガラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・ガラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	ブロップ(小道具)モデリング 1 ・ブロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	ブロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	ブロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	ブロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	ブロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・演習 実験・実技・実習	
授業概要	
1年生で得た基礎的なクロッキー力と観察力をもとに、大型デッサンや応用的な作品作りを目指す。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
複雑なモチーフを描ける力をつける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
デッサン		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
山本 まゆみ		
前期		
到達目標		
基礎デッサンの復習と応用への展開		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	石膏デッサン 各自の力量にあわせて描く像を指示させてもらう	
2	石膏デッサン 各自の力量にあわせて描く像を指示させてもらう	
3	組みモチーフ(応用編) 2年生とは違うモチーフを組む	
4	組みモチーフ(応用編) 2年生とは違うモチーフを組む	
5	組みモチーフ(応用編) 2年生とは違うモチーフを組む	
6	ヌードデッサン(女性座り) 学生の様子を見ながら行う	
7	石膏デッサン	
8	石膏デッサン	
9	石膏デッサン	
10	石膏デッサン	
11	石膏デッサン	
12	着衣人物スケッチ① 交代で全員ポーズ(5~10分)	
13	ヌードクロッキー(女性) ・5分×4 ・10分×2 ・5分×2+3分×2+2分×2 ・20分×1 など 水彩も可	
14	目 各自の片目を拡大細密描写	
15	着衣人物④(男性座りポーズ) ①5分×4(クロッキー) ②~⑥20分×1(固定ポーズ) スケッチ大会プリント配布、説明	
16	レスラーモデルクロッキー(男性) ・5分×4 ・10分×2 ・5分×2+3分×2+2分×2 ・20分×1 など	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
応用デッサン	
使用教材:	
後期	
到達目標	
作品としての完成度	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	鳥の剥製or牛頭骨
2	鳥の剥製or牛頭骨
3	鳥の剥製or牛頭骨
4	着色描写(応用編) 囲み(立って描く) 組んだモチーフを囲み、トリミング 2年生とは違うモチーフを組む
5	着色描写(応用編) 囲み(立って描く) 組んだモチーフを囲み、トリミング 2年生とは違うモチーフを組む
6	着色描写(応用編) 囲み(立って描く) 組んだモチーフを囲み、トリミング 2年生とは違うモチーフを組む
7	想定描写 「廃墟」ペンまたは鉛筆 アニプロ昨年済み。色彩・てんやわんや・音楽から選んでもらう
8	想定描写 「廃墟」ペンまたは鉛筆 アニプロ昨年済み。色彩・てんやわんや・音楽から選んでもらう
9	ヌード(女性応用ポーズ) 各自に合わせて・・・例！ 前半・スケッチ 水彩など 後半・デッサン
10	鳥の剥製or牛頭骨 スプーン、水滴など・・・モチーフ各自選んでも可 ・未完成作品補充、ウィークポイント克服、作品ファイル作成 など可。 各担当講師にまかせる ・人物スケッチ(背景入り)?
11	鳥の剥製or牛頭骨 スプーン、水滴など・・・モチーフ各自選んでも可 ・未完成作品補充、ウィークポイント克服、作品ファイル作成 など可。 各担当講師にまかせる ・人物スケッチ(背景入り)?
12	着色描写(花を持つ手) 花はガーベラ、チューリップがおすすめ 注意: 駅前花屋(カトレア)は9時30分~10時に開店。 午前授業の場合、当日購入はムリ
13	特大自画像(着色)卒業展用 ・画用紙が手 ・顔が画用紙の半分~半分強になるように(ミソオチから上を入れる) ・手必ず入れる ・背景を完成する ・他のアイテム(帽子、フィギュア...)を加えてもよい。 ・顔は透明水彩で描く・背景自由
14	特大自画像(着色)卒業展用 ・画用紙が手 ・顔が画用紙の半分~半分強になるように(ミソオチから上を入れる) ・手必ず入れる ・背景を完成する ・他のアイテム(帽子、フィギュア...)を加えてもよい。 ・顔は透明水彩で描く・背景自由
15	特大自画像(着色)卒業展用 ・画用紙が手 ・顔が画用紙の半分~半分強になるように(ミソオチから上を入れる) ・手必ず入れる ・背景を完成する ・他のアイテム(帽子、フィギュア...)を加えてもよい。 ・顔は透明水彩で描く・背景自由

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		

前期	
到達目標	
進路として希望する業界の基礎知識の習得	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス	1年間の学生生活や学生規則について
2	習得する技能について	各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説
3	アニメーション業界について①	アニメーション制作工程と職種について
4	アニメーション業界について②	アニメーション業界の解説
5	アニメーション業界について③	アニメーション業界の解説
6	アニメーション業界について④	アニメーション業界の解説
7	アニメーション業界について⑤	アニメーション業界の解説
8	アニメーション業界について⑥	アニメーション業界の解説
9	アニメーション業界について⑦	アニメーション業界の解説
10	アニメーション業界について⑧	アニメーション業界の解説
11	産学協同アニメ制作について	産学協同アニメの企画内容、作業工程とスケジュールの説明
12	産学協同アニメ①	設定制作
13	産学協同アニメ②	ロケハン打ち合わせ
14	産学協同アニメ③	レイアウト、ラフ原画
15	産学協同アニメ④	レイアウト、ラフ原画
16	産学協同アニメ⑤	レイアウト、ラフ原画

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける	
使用教材:	

後期	
到達目標	
将来の進路とする業界を決め、進路決定の為に必要なことを身につける	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	産学協同アニメ⑥	原画、動画
2	産学協同アニメ⑦	原画、動画
3	産学協同アニメ⑧	原画、動画
4	産学協同アニメ⑨	原画、動画
5	産学協同アニメ⑩	動画
6	産学協同アニメ⑪	動画
7	産学協同アニメ⑫	仕上げ
8	産学協同アニメ⑬	仕上げ
9	産学協同アニメ⑭	仕上げ
10	産学協同アニメ⑮	撮影、編集
11	産学協同アニメ⑯	撮影、編集
12	進級卒業作品展に向けて	進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて	進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて	進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて	進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	ブロップ(小道具)モデリング 1 ・ブロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	ブロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	ブロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	ブロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	ブロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作の授業の補完的な役割	
使用教材:	
後期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説	
2	業界研究 業界研究の方法	
3	業界研究 職種研究	
4	業界研究 企業研究	
5	ビジネスマナー Eメール作成のマナー	
6	ビジネスマナー 電話のマナー・言葉遣い	
7	ビジネスマナー 一般教養1	
8	ビジネスマナー 一般教養2	
9	ビジネスマナー 一般教養3	
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
12	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
13	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
14	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
15	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
16	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作/作品制作の補完的な役割	
使用教材:	
後期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
2	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
3	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
4	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
5	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
6	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
7	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
8	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
9	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
色彩設計		62
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
山下 恵津子		
前期		
到達目標		
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 色のなりたち① 授業の内容説明、検定概要 色を感じる経路、光、物体の色	
2	色のなりたち② 眼の仕組み 錐体と桿体 プルキンエ現象	
3	混色 混色と等色、三原色、加法混色と減法混色	
4	色名 色の表示、色彩基礎用語	
5	PCCS:色相 色の表示、色彩基礎用語	
6	PCCS:トーン トーンについて マンセルシステム、色立体	
7	色の知覚効果 対比と同化 カラーカード実習	
8	色の心理効果 色の感情効果 色のイメージ、連想	
9	色の心理効果 ポイントまとめ カラーカードによる演習	
10	色彩調和① 色相を基準にした配色 トーンを基準にしたアクセントなど	
11	色彩調和② 配色技法 ナチュラルコンプレックスハーモニー他	
12	色彩調和③ 秩序による配色 ダイアード、トライアード他	
13	演習、混色対策 カラーチャートによる試験問題の解き方、ポイント指導	
14	理論問題対策 夏休みの宿題フィードバック 弱点の抽出と克服	
15	前期試験 過去問題を使用し、模擬試験も兼ねる	
16	総復習 問題演習 直前対策	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する。※前期のみ開講	
使用教材:カラーマスターベーシック・配色カード	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
作画基礎		124
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一 (1991年からアニメーターとして活動開始。数多くのテレビ、映画アニメーションの動画、原画、作画監督などのアニメ制作に携わる)		
前期		
到達目標		
デジタル作画の基本操作と動画における基礎力の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介 描画理論の理解 ・一年間の授業の流れの説明、自己紹介	
2	模写① 模写力の習得 ・マス目を使った模写	
3	模写② 模写力の習得 ・マッス(かたまり)を使った模写	
4	自由動画① 自由な発想で動画の面白さを発見する ・スライム(メタモルフォーゼ)	
5	クリンナップ① クリンナップの重要性ときまりを学ぶ ・影なし・影あり(以後、毎日3枚のクリンナップ提出)	
6	動画基礎① 基本的な中割りの仕方を学ぶ ・動画作法を学ぶ、線割り(拡大・縮小)	
7	タイムシート理解(目パチ・ロバク) タイムシートの読み方、書き方を学ぶ ・タイムシートの読解、セルワークの理解	
8	タップ割り① 動画の基本テクニックを学ぶ ・タップ割り、セル組み	
9	タップ割り② "	
10	歩き① 基本的なアクションの習得 ・横歩き(FIX)	
11	歩き② "	
12	歩き③ "	
13	走り① 基本的なアクションの習得 ・横走り(FIX)	
14	走り② "	
15	前期末試験 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	
16	レイアウト基礎① レイアウトの必要性と基本を学ぶ ・基本的な構図とパースの理解(後期アニメ制作の為)	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
デジタル作画の基礎を学ぶ アニメーターに必要な動画の基礎知識やテクニックを学ぶと共に作画のスピードアップを目指す	
使用教材: タップ、作画用紙、アニメーションの本、など	
後期	
到達目標	
動画の基本(歩き・走りなど)	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	歩き④ 基本的なアクションの習得 ・横歩きFollow
2	歩き⑤ "
3	走り③ 基本的なアクションの習得 ・横走りFollow
4	走り④ "
5	振り向き① 基本的なアクションの習得 ・リアルキャラの振り向き
6	振り向き② "
7	振り向き③ "
8	歩き⑥ 基本的なアクションの習得 ・斜め歩き(Follow)
9	歩き⑦ "
10	走り⑤ 基本的なアクションの習得 ・斜め走り(FIX)
11	走り⑥ "
12	歩き⑧ 基本的なアクションの習得 ・正面歩き
13	歩き⑨ "
14	後期末テスト 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
15	作画基礎まとめ 習得度の確認 ・テストの返却、解説

授業科目		授業時数
デジタルワーク		62
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
東谷 由紀		
前期		
到達目標		
Photoshopの基本操作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	授業の説明 Photoshopの説明 アンケート	写真の調整 写真の修整
2	練習イラスト	線の抽出
3	練習イラスト	着色 基本色 パターン作り
4	練習イラスト	着色 写真の切り抜き 合成 マスクレイヤー
5	練習イラスト	文字入れ 文字の変形 レイヤー効果 背景 グラデーション提出
6	イラスト模写	線画作成
7	イラスト模写	線画作成
8	イラスト模写	着色
9	イラスト模写	着色 提出
10	オリジナルイラスト	線画
11	オリジナルイラスト	線画
12	オリジナルイラスト	着色
13	オリジナルイラスト	着色
14	オリジナルイラスト	着色
15	オリジナルイラスト	着色 提出
16	質問 合評	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
業界標準のPhotoshop、Illustratorの基本を学び、作品の制作までを学ぶ。	
使用教材: Photoshop、Illustrator	
後期	
到達目標	
Illustratorの基本操作	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	授業の説明 Illustratorの説明 パスの練習 トレース ABC トレース花
2	パスでマークを作る 家紋
3	切手を作る パスファインダ
4	イースターエッグ レイヤー効果
5	グラデーションメッシュでトマトを描く
6	トレーディングカードを作る ジャンル、内容は自由だがイラストはオリジナル用紙に下絵を描く
7	トレーディングカード タイトルの作成
8	トレーディングカード 飾り枠の作成
9	トレーディングカード 説明部分の作成 必ず3行以上の文章(内容不問)を配置する。
10	トレーディングカード カードオリジナルイラストを描く 色塗りのみPhotoshop可 線画はイラストレーターのリブペイントで作成する。
11	トレーディングカード カードオリジナルイラストを描く 色塗りのみPhotoshop可
12	トレーディングカード イラスト、文字等の部品のレイアウトをする
13	トレーディングカード 調整 提出
14	名刺を作成 記載は氏名、メールアドレス、HPアドレスのみ
15	作品紹介のパンフレットを作成 A4、2Pくらい

授業科目		授業時数
背景		62
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前期		
到達目標		
背景美術の基礎の習得		
評価方法		
筆記試験)実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介/アニメ背景美術	描画理論の理解 ・アニメーション背景美術の世界観を理解する
2	アニメ制作工程&美術設定・美術ボード	制作工程と主旨を理解 ・アニメ制作工程を通して美術監督の仕事と役割を学ぶ
3	背景基礎(基礎トレーニング)①	基礎描写力の向上 ・ベタ、グラデーション、溝引きの表現方法を学ぶ
4	背景基礎(基礎トレーニング)②	〃
5	背景基礎(基礎トレーニング)③	〃
6	背景基礎(基礎トレーニング)④	基礎描写力の向上 ・背景基礎描写の再確認と背景画制作工程を実習課題を通して習得する
7	背景基礎(基礎トレーニング)⑤	〃
8	背景基礎実習Ⅰ-①	基礎描写力の向上 ・さまざまな生活舞台の背景画の描写表現方法を習得する
9	背景基礎実習Ⅰ-②	〃
10	背景基礎実習Ⅱ(メカニック)①	〃
11	背景基礎実習Ⅱ(メカニック)②	〃
12	背景基礎実習Ⅱ(メカニック)③	〃
13	前期末テスト	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
14	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)①	制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・イメージ背景
15	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)②	制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・ハイコン
16	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)③	制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・ハーモニー

授業の方法		
講義・(演習)・実験・実技・実習		
授業概要		
背景美術の仕事を理解し、ポスターカラーを使ったアナログ背景の基本的な表現技法を身に付ける。透視図法をふまえた空間表現を学ぶ。		
使用教材:ポスターカラー、各背景画集、デッサン、パース参考書など		
後期		
到達目標		
アニメ制作における背景作画		
評価方法		
筆記試験)実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	背景作画実習①	基礎作画力&表現力の向上 ・透視図法を踏まえた実践的な作画表現を習得する
2	背景画演習Ⅰ-①(空と雲)	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演習効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
3	背景画演習Ⅰ-②(空・雲・山・樹木)	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演習効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
4	背景画演習Ⅰ-③(空・雲・山・樹木)	〃
5	背景作画基礎②	基礎作画力&表現力の向上 ・透視図法を踏まえた実践的な作画表現を習得する
6	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)①	基礎描写力の向上&表現力の向上 ・コミカル、メルヘンなどデフォルメの意図や考え、基礎描写、表現方法を演習課題を通して習得する
7	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)②	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演習効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
8	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)③	〃
9	背景作画基礎③	基礎作画力&表現力の向上 ・美術設定を模写することで、基本的な自然物の作画表現を習得する。
10	背景画演習Ⅲ-①	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演習効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
11	背景画演習Ⅲ-②	〃
12	背景作画基礎④	基礎作画力&表現力の向上 ・美術設定を模写することで、基本的な自然物の作画表現を習得する。
13	後期末テスト	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
14	背景画演習Ⅳ-①	アニメ制作(音々アニメ)の背景美術の制作
15	背景画演習Ⅳ-②	アニメ制作(音々アニメ)の背景美術の制作

授業科目		授業時数
背景		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前期		
到達目標		
背景作画における応用図力を習得。		
評価方法		
筆記試験)実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン” ”モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	プロップ(小道具)モデリング 1 ・プロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	プロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	プロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	プロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	プロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
実践的描画力の強化 背景作画における実践的な応用技術を理解し、現場適応力の強化を目指す。	
使用教材:各背景画集、デッサン、パース参考書など	
後期	
到達目標	
実践的な作画理論・方法を演習を通じて習得。	
評価方法	
筆記試験)実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
背景		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前期		
到達目標		
実践的でより高度な背景作画力を習得。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介/年間スケジュール	基礎作画力の確認 ・背景作画基礎における授業内容の理解度、習得度を再確認する
2	背景応用演習Ⅰ-①	演習課題を通して、制作意図・趣旨に応じた多種多様な表現方法を学んでいく
3	背景応用演習Ⅰ-②	〃
4	背景応用演習Ⅰ-③	〃
5	背景応用演習Ⅰ-④	〃
6	背景応用演習Ⅱ-①	〃
7	背景応用演習Ⅱ-②	〃
8	背景応用演習Ⅱ-③	〃
9	背景応用演習Ⅱ-④	〃
10	背景応用演習Ⅲ-①	〃
11	背景応用演習Ⅲ-②	〃
12	背景応用演習Ⅲ-③	〃
13	背景応用演習Ⅲ-④	〃
14	前期末テスト(実技)	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
15	アニメーションワークス 企画①	一本のアニメーションを完成させるためには、どれだけの人たちが関わり、自分が携わったレイアウト、原動画、背景などが、いかに大切かを理解する。また作業工程において、一人が遅れば誰かがフォローをしなければいけないので、自分の責任でしっかりと作業ができるように、より現場に近い感覚を学ばせる
16	アニメーションワークス 企画②	〃

授業の方法	
講義・演習 実験・実技・実習	
授業概要	
現場適応力の強化 アニメーション制作実習を通して、実践的な事項や描画理論・表現方法を理解する。また、自己表現と鑑賞の基盤を養い、現場適応力の強化と感性を一層高めることを目指す。	
使用教材:各背景画集、デッサン、パース参考書など	
後期	
到達目標	
創造的な世界観の表現と実作業の習得。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	アニメーションワークス① 一本のアニメーションを完成させるためには、どれだけの人たちが関わり、自分が携わったレイアウト、原動画、背景などが、いかに大切かを理解する。また作業工程において、一人が遅れば誰かがフォローをしなければいけないので、自分の責任でしっかりと作業ができるように、より現場に近い感覚を学ばせる
2	アニメーションワークス② 〃
3	アニメーションワークス③ 〃
4	アニメーションワークス④ 〃
5	アニメーションワークス⑤ 〃
6	アニメーションワークス⑥ 〃
7	アニメーションワークス⑦ 〃
8	アニメーションワークス⑧ 〃
9	アニメーションワークス⑨ 〃
10	アニメーションワークス⑩ 〃
11	アニメーションワークス⑪ 〃
12	アニメーションワークス⑫ 〃
13	アニメーションワークス⑬ 〃
14	アニメーションワークス⑭ 〃
15	講評・反省 今まで制作してきた作品の講評を行う その反省を今後を生かすためには、何をすればよいのかを考える

授業科目		授業時数
構造作画		64
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前期		
到達目標		
運動の法則と空間の把握		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	運動の法則① 運動の法則から動きを理解する ・物体の落下の表現から詰めを学ぶ	
2	運動の法則② 運動の法則から動きを理解する ・振り子の運動を法則に則って表現する	
3	人体構造① 人物の骨格や構造の理解 ・人体の頭部の構造と立体を理解する	
4	人体構造② 人物の骨格や構造の理解 ・人体の手の構造と立体を理解する	
5	人体構造③ 人物の骨格や構造の理解 ・人体の全身のバランスと構造を理解する	
6	自然現象① 基本的な自然現象の表現方法の理解 ・旗のなびきから風の表現を学ぶ	
7	自然現象② "	
8	回転運動① 空間認知能力の向上と立体の表現 ・円柱の回転から立体的な動きを表現する	
9	回転運動② 空間認知能力の向上と立体の表現 ・扉が開く動き、回転運動の表現 BG組み	
10	回転運動③ "	
11	振り向き① 基本的なアクションの習得 ・簡単なキャラクターを使った振り向き動作を描く	
12	振り向き② "	
13	振り向き③ 基本的なアクションの習得 ・横顔の口バクから合成動画を学ぶ 複雑なキャラの振り向き	
14	振り向き④ "	
15	前期末試験 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	
16	原画基礎 原画の基礎知識と演技について ・原画の作法、タイムシートの記入の仕方、演技について学ぶ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
作画に必要な知識と描画力を身につける 動画の基本知識の習得と絵描きとして必要な描画力の向上を目指す。※前期のみ開講	
使用教材: タップ、作画用紙、アニメーションの本、やさしい人物画など	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
アニメ制作		60
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
「産学協同アニメ」の制作を通して、アニメ制作の一連の流れを学び、プロとしての責任感とコミュニケーションの必要性を学ぶ。※後期のみ開講	
使用教材:タップ、作画用紙	
後期	
到達目標	
自分の担当カットを責任を持って最後まで完成させる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 アニメ制作工程 企画・脚本	アニメ制作工程の再確認と「産学協同アニメ」の企画・脚本のアイデアを出す 制作の役割分担
2 脚本・絵コンテ・設定	「産学協同アニメ」の脚本の決定 絵コンテの制作 登場キャラクターの設定
3 設定	キャラクター設定&美術設定
4 設定	〃
5 作打ち&レイアウト	絵コンテの読み合わせ 担当カットの振り分け レイアウト作業
6 レイアウト	ロケハンしたスチル写真にキャラクターの配置をする カットによってはラフ原画まで制作
7 レイアウト・背景制作・色彩 設計	・レイアウト作業、カットによってはラフ原画まで制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景 画を制作 ・キャラクター、小物などの色彩をRETAS!で制作する
8 原画・背景制作・色彩設計	・原画作業、演技やタイミングを考えて必要な原画とタイム シートの作成 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景 画を制作
9 原画・背景制作・色彩設計	〃
10 動画・背景制作・色彩設計	・動画作業、原画時に指示されたタイミング通りに正確に中割 を制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景 画を制作
11 動画・背景制作・色彩設計	〃
12 動画・背景制作・彩色	・動画作業、原画時に指示されたタイミング通りに正確に中割 を制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景 画を制作
13 動画・背景制作・彩色	〃
14 彩色・撮影	彩色された動画と背景を組み合わせで撮影、ムービーデータ に書き出し
15 撮影・編集	カットごとに書き出されたムービーデータを編集して完成まで

授業科目		授業時数
アニメ制作		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
高崎 葵		
前期 到達目標		
ポートフォリオ用の作画作品の制作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	プロップ(小道具)モデリング 1 ・プロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	プロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	プロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	プロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	プロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
1年生に学んだ基本動画の復習と就職に向けた作品制作および卒業制作作業	
使用教材:	
後期 到達目標	
卒業制作アニメ作成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
映像演出		30
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
脚本を元に絵コンテの見方、書き方を学び、具体的な映像演出を学びます。映像制作の作法や段取り、映像表現のテクニックを学びます。※後期のみ開講	
使用教材:	
後期	
到達目標	
映像演出の基礎知識の習得	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	アニメ制作工程 企画・脚本 アニメ制作工程の再確認と「産学協同アニメ」の企画・脚本のアイデアを出す
2	脚本・絵コンテ 「産学協同アニメ」の脚本の決定 絵コンテの制作
3	絵コンテ 「産学協同アニメ」の絵コンテ制作、完成
4	ロケハン ロケハン。絵コンテに合わせてスチル撮影→レイアウト、背景原図
5	作打ち 絵コンテの読み合わせ 担当カットの振り分け
6	レイアウト・背景制作・色彩設計 ・レイアウト作業、カットによってはラフ原画まで制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景画を制作 ・キャラクター、小物などの色彩をRETAS!で制作する
7	レイアウト・背景制作・色彩設計 "
8	原画・背景制作・色彩設計 ・原画作業、演技やタイミングを考えて必要な原画とタイムシートの作成 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景画を制作
9	原画・背景制作・色彩設計 "
10	動画・背景制作・色彩設計 ・動画作業、原画時に指示されたタイミング通りに正確に中割を制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景画を制作
11	動画・背景制作・色彩設計 "
12	動画・背景制作・彩色 ・動画作業、原画時に指示されたタイミング通りに正確に中割を制作 ・ロケハンで撮影したスチル写真をPhotoshopで加工して背景画を制作
13	動画・背景制作・彩色 "
14	彩色・撮影 彩色された動画と背景を組み合わせで撮影、ムービーデータに書き出し
15	撮影・編集 カットごとに書き出されたムービーデータを編集して完成まで

授業科目		授業時数
パースペクティブ		32
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
河埜 祐樹		
前期		
到達目標		
パースの基礎理論を理解し作品制作に生かすことができる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	遠近法 EL・HL・VPの解説。ELを軸にした人物の遠近法。	
2	分割線とレタリング 平面図を分割し、パースのついた視点に描き起こす。	
3	一点透視図法① 一点透視図法で方眼立方体の空間を描く。またそこから背景(部屋)や人工物等を描き起こす。	
4	一点透視図法②	
5	一点透視図法③	
6	一点透視図法④	
7	二点透視図法① 二点透視図法で、人工物を描き起こす。また、人物をパースに合わせて描き加える。	
8	二点透視図法②	
9	二点透視図法③	
10	二点透視図法④	
11	三点透視図法① 三点透視図法で、人工物を描き起こす。また人物や自然物もパースに合わせて描き加える。	
12	三点透視図法②	
13	三点透視図法③	
14	三点透視図法④	
15	試験週 提出用課題の作画。	
16	補足 楕円パースやトレース課題。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
遠近法・透視図法を学び、調和のとれた人物・人工物・背景作画の基礎を学ぶ。※前期のみ開講	
使用教材:直定規、三角定規、コンパス、マルチライナー	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
アニメ・コミック概論		32
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
浅尾 典彦		
前期		
到達目標		
マンガ、アニメの歴史から様々な表現手法を学ぶ		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・ <u>課題評価</u> ・ <u>小テスト</u> ・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介 アニメーションとは	
2	アニメーションの発生1	
3	アニメーションの発生2	
4	テレビアニメーションの発生1	
5	テレビアニメーションの発生2	
6	企画書	
7	ストーリーについて	
8	キャラクター1	
9	演出について	
10	アートアニメーション1	
11	アートアニメーション2	
12	表現のいろいろ	
13	キャラクター2	
14	テスト	
15	構成のポイント	
16	まとめ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
アニメ・コミックの変遷を学んで次世代アニメの表現や可能性を考える。※前期のみ開講	
使用教材:アニメ・特撮・SF・映画メディア読本	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
デジタル作画		30
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
河埜 祐樹		
前期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ 実習	
授業概要	
CLIP STUDIO PAINTを用いて、フルデジタルでの人物・エフェクト描画の実習。※後期のみ開講	
使用教材:CLIP STUDIO	
後期	
到達目標	
各種デジタルツールの使い方を学んで表現力の幅を広げる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	CLIP STUDIO PAINTの操作設定 キャンバスや各ツール・3D素材の操作・設定。ワークフローの解説。
2	パースベクティブ パース定規を用いて、背景線画の描画練習。
3	人物GIFアニメ① GIFアニメ『ジャンプ』
4	人物GIFアニメ②
5	人物GIFアニメ③ GIFアニメ『パンチ』
6	人物GIFアニメ④
7	エフェクトGIFアニメ① GIFアニメ『斬撃』
8	エフェクトGIFアニメ② GIFアニメ『光の集束』
9	エフェクトGIFアニメ③ GIFアニメ『水』
10	エフェクトGIFアニメ④ GIFアニメ『爆発』
11	オリジナルGIFアニメ① オリジナルGIFアニメの制作。絵コンテ作画。
12	オリジナルGIFアニメ②
13	オリジナルGIFアニメ③
14	オリジナルGIFアニメ④ 試験週。オリジナルGIFアニメの進捗チェック。
15	オリジナルGIFアニメ⑤ 試験週。オリジナルGIFアニメの進捗チェック。

授業科目		授業時数
デジタル作画		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		

前期	
到達目標	
CLIP STUDIOを使った作品の制作と就職作品の制作	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画	
授業項目	実施内容
1 就職作品制作	就職用ポートフォリオの作成
2 就職作品制作	"
3 就職作品制作	"
4 就職作品制作	"
5 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト作業 ・美術ボード制作
6 卒業制作アニメ作成 I	"
7 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
8 卒業制作アニメ作成 I	"
9 卒業制作アニメ作成 I	"
10 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
11 卒業制作アニメ作成 I	"
12 卒業制作アニメ作成 I	"
13 卒業制作アニメ作成 I	・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
14 卒業制作アニメ作成 I	"
15 卒業制作アニメ作成 I	"
16 卒業制作アニメ作成 I	・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
デジタル作画を使った実践的な動画作成を学ぶ。就職に向けて、より高度な知識やテクニックを学ぶと共に作画のスピードアップを目指す
使用教材:CLIP STUDIO

後期	
到達目標	
CLIP STUDIOを使ったより高度なテクニックの習得	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画	
授業項目	実施内容
1 就職作品制作	就職用ポートフォリオの作成
2 就職作品制作	"
3 就職作品制作	"
4 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト作業 ・美術ボード制作
5 卒業制作アニメ作成 II	"
6 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
7 卒業制作アニメ作成 II	"
8 卒業制作アニメ作成 II	"
9 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
10 卒業制作アニメ作成 II	"
11 卒業制作アニメ作成 II	"
12 卒業制作アニメ作成 II	・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
13 卒業制作アニメ作成 II	"
14 卒業制作アニメ作成 II	"
15 卒業制作アニメ作成 II	・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業

授業科目		授業時数
デジタルペイント		30
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
又木 友子		
前期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	授業計画	実施内容
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
RETAS!!によるデジタル彩色技術を学ぶことで、アニメ制作の一連の流れと必要な素材の必要性を学ぶ。※後期のみ開講	
使用教材:RETAS STUDIO	
後期	
到達目標	
RETAS!!によるデジタルペイントの基礎	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 仕上げ基礎知識	仕上げ基礎説明 ・ペイントマン基礎
2 仕上げ基礎 ペイントマン基礎	ペイントマン基礎の続き
3 ペイントマン基礎	ペイントマン基礎の続き ・基礎課題01
4 カット彩色	カット彩色説明、実習 ・基礎課題01チェック
5 カット彩色	カット彩色実習続き ・基礎課題01チェック
6 色指定読解	色指定読解 ・説明&実習
7 色指定読解	色指定読解 ・実習続き
8 色指定読解	色指定読解 ・実習続き
9 合成	合成 ・説明&実習
10 合成	合成 ・実習続き
11 BG組み 合成続き	BG組み ・説明&実習 合成 ・課題続き
12 合成復習	合成課題続き ・チェック
13 実技テスト	実技テスト実施
14 実技テスト返却 セル組み	実技テスト内容 ・復習&解説 セル組み ・説明&実習
15 スキャン	トレースマンの説明 ・各自ペイントマン復習
16	

授業科目		授業時数
3DCG制作		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸		
前期		
到達目標		
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)を学ぶ。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	"モデリングの基礎 1 ポリゴン" モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作"・選択・頂点の移動・分割・結合" ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	ブロップ(小道具)モデリング 1 ・ブロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	ブロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	ブロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	ブロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	ブロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・ 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
Mayaにおける基礎的なポリゴンモデリング、カーブモデリングを中心に学びます。また、基本的なモデリングの他、マテリアル設定(UV設定)、簡単なキャラクター作成、キャラクターに対してのスケルトン、スキニングなども行い、カメラワークを加えたアニメーション作成を行うことによって、早期に3Dアニメーション制作の概要を体験することを目指しています。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects 他	
後期	
到達目標	
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)に加え、 キャラクターアニメーションの基礎を学ぶ。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
3DCG制作		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸		
前期		
到達目標		
企画立案、絵コンテ、カット割り、プリビズ、進捗マネージメントの基本履修。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・ 実習評価 ・課題評価・小テスト・ その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	キャラクターデザイン&制作計画①	最終課題アニメーション制作企画立案
2	NURBSとPolygonモデリング1	最終課題アニメーション制作企画立案
3	NURBSとPolygonモデリング2	最終課題アニメーション制作企画立案
4	マテリアルとテクスチャ 1	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
5	マテリアルとテクスチャ 2 UVの編集	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
6	マテリアルとテクスチャ 3 シーン設定とレンダリング	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
7	制作演習 1 アニメーションの基礎1	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
8	制作演習 2 アニメーションの基礎2	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
9	制作演習 3 アニメーションの基礎3	本編制作
10	制作演習 4	本編制作
11	制作演習 5	本編制作
12	制作演習 6	本編制作
13	制作演習 7	本編制作
14	アニメーション制作のための企画	本編制作
15	アニメーション制作のための企画	本編制作
16	アニメーション制作のための企画	前期進捗確認 ・クオリティチェック ・修正進捗計画

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
企画立案、絵コンテ、カット割り、プリビズ、進捗マネージメントなど作品制作に必要なワークフローの履修。 最終的な制作課題である終了制作を通して3DCGアニメーション技術の総合的な向上を目指す。	
使用教材: Maya, Photoshop, AfterEffects 他	
後期	
到達目標	
3DCG素材のエフェクト、編集等後処理を総合的に学び、終了制作作品の完成を目指す。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・ 実習評価 ・課題評価・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	マテリアルとテクスチャ 制作キャラクターモデルのマテリアル設定
2	マテリアルとテクスチャ 制作キャラクターモデルのマテリアル設定
3	マテリアルとテクスチャ 制作キャラクターモデルのマテリアル設定
4	スケルトンとリグ FKとIK 制作キャラクターモデルのリグ設定とスキニング
5	スキニング 制作キャラクターモデルのリグ設定とスキニング
6	MotionBuilder キャラクタライズとコントロールリグ FK(フルボディIK) MotionBuilderのフルボディIK、リターゲット 最終課題アニメーションの制作
7	MotionBuilder アニメーション MotionBuilderによるアニメーション 最終課題アニメーションの制作
8	MotionBuilder→Maya レンダリング MotionBuilderからMayaへの出力とレンダリング 最終課題アニメーションの制作
9	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
10	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
11	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
12	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
13	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
14	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作
15	終了課題制作 最終課題アニメーションの制作

授業科目		授業時数
ゲーム企画		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
寺嶋 徹		
前期		
到達目標		
UIデザインの基礎を理解し制作できる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	プロップ(小道具)モデリング 1 ・プロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	プロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	プロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	プロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	プロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) ・ 実習	
WEBデザインのTOPページを、ジャンル別に作成していく。幅広い絵柄で作成するよう意識してもらう。ゲームを意識したUIなども作成していく。前期はUIの概念をWebデザインについてレポート作成。およびWebデザイン。後期はTOPページデザインと簡単なタグで実際にWEBページを作成する。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects 他	
後期	
到達目標	
Webゲームの企画書を完成させる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
撮影・編集		124
学年	学科	コース
2	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前期		
到達目標		
After EffectsとPremiereの基本操作とエフェクト表現		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	ブロップ(小道具)モデリング 1 ・ブロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	ブロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	ブロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	ブロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	ブロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) ・ 実習	
授業概要	
After EffectsやPremiereの操作を学び、映像表現の幅を広げる	
使用教材: After Effects、Premiere	
後期	
到達目標	
卒業制作の撮影実習と編集	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
卒業制作		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前期		
到達目標		
作品の目的を明確にしてプリプロダクションを行う		
評価方法		
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 卒業制作準備 I	短編アニメ作成に向けた準備 ・企画会議 ・絵コンテ制作	
2 卒業制作準備 I	短編アニメ作成に向けた準備 ・絵コンテ制作 ・キャラクターデザイン ・美術設定制作	
3 卒業制作準備 I	短編アニメ作成に向けた準備 ・絵コンテ作成、修正 ・美術設定制作 ・キャラクター選定等	
4 卒業制作準備 I	短編アニメ作成に向けた準備 ・作画打ち合わせ(担当カットの振り分け等) ・美術設定制作	
5 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト作業 ・美術ボード制作	
6 卒業制作アニメ作成 I	"	
7 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	
8 卒業制作アニメ作成 I	"	
9 卒業制作アニメ作成 I	"	
10 卒業制作アニメ作成 I	・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	
11 卒業制作アニメ作成 I	"	
12 卒業制作アニメ作成 I	"	
13 卒業制作アニメ作成 I	・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業	
14 卒業制作アニメ作成 I	"	
15 卒業制作アニメ作成 I	"	
16 卒業制作アニメ作成 I	・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
オリジナル短編アニメの制作とプレゼンテーション能力を養う	
使用教材:	
後期	
到達目標	
作品の目的を明確にして作品として表現すること	
評価方法	
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト(その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 卒業制作準備 II	短編アニメ作成に向けた準備 ・企画会議 ・絵コンテ制作
2 卒業制作準備 II	短編アニメ作成に向けた準備 ・絵コンテ制作 ・キャラクターデザイン ・美術設定制作
3 卒業制作準備 II	短編アニメ作成に向けた準備 ・作画打ち合わせ(担当カットの振り分け等) ・美術設定制作
4 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト作業 ・美術ボード制作
5 卒業制作アニメ作成 II	"
6 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
7 卒業制作アニメ作成 II	"
8 卒業制作アニメ作成 II	"
9 卒業制作アニメ作成 II	・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計
10 卒業制作アニメ作成 II	"
11 卒業制作アニメ作成 II	"
12 卒業制作アニメ作成 II	・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
13 卒業制作アニメ作成 II	"
14 卒業制作アニメ作成 II	"
15 卒業制作アニメ作成 II	・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業

授業科目		授業時数
web制作		124
学年	学科	コース
3	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
河埜 祐樹		
前期		
到達目標		
具体的な目標企業を定めた作品作りと合格に繋がるポートフォリオの作成		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 企画①	ポートフォリオ表紙用のカットやデザイン・キャプション制作	
2 企画②		
3 フォーマット・出力①	制作済み作品の選定、素材化。また、アナログ作品の場合はデジタルフォーマット化する。	
4 フォーマット・出力②		
5 フォーマット・出力③		
6 作品制作①	描き下ろし制作 その他	
7 作品制作②		
8 作品制作③		
9 作品制作④		
10 作品制作⑤		
11 作品制作⑥		
12 作品制作⑦		
13 作品制作⑧		
14 編集①	出力・編集	
15 編集②		
16 編集③		

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
就職や卒業作品展示会に向けた展示用作品のデジタルフォーマット化。また、デジタルツールを用いた作品の制作。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
具体的な目標企業を定めた作品作りと合格に繋がるポートフォリオの作成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 企画①	ポートフォリオ表紙用のカットやデザイン・キャプション制作
2 企画②	
3 フォーマット・出力①	制作済みの作品の選定、素材化。
4 フォーマット・出力②	
5 フォーマット・出力③	
6 作品制作①	描き下ろし制作 その他
7 作品制作②	
8 作品制作③	
9 作品制作④	
10 作品制作⑤	
11 作品制作⑥	
12 作品制作⑦	
13 作品制作⑧	
14 編集①	出力・編集
15 編集②	

シラバス

総合学科

総合コミックコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史・古田道恵 (全講師、美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基礎デッサン	円筒形(前半 石膏 後半 植木鉢) 鉛筆の削り方 クロッキー
2	基礎デッサン	立方体(前半 白立方体 後半 立方体・ワイン瓶2)
3	着彩	透明水彩絵の具導入(前半 ハートランドビール 後半 りんご)
4	基礎デッサン・色彩構成	前半 球体(石膏球) 後半 16色面(色彩構成)
5	デッサン・色彩構成	前半 段ボール箱デッサン 後半 対比色彩構成(あまい・辛い)
6	デッサン	ブロック・リンゴ
7	デッサン	オイル缶・紙風船
8	石膏デッサン① キャラ変	石膏デッサン2回続き 1回目 キャラ変(4限目)
9	石膏デッサン② キャラ変	石膏デッサン2回続き 2回目 キャラ変(4限目)
10	デッサン	木製椅子 顔スケッチ導入
11	石膏デッサン③	石膏デッサン 2回続き ①②で描いていないもの
12	石膏デッサン④	石膏デッサン 2回続き ①②で描いていないもの
13	デッサン	自画像
14	デッサン	手 三態
15	デッサン(人物)	着衣人物デッサン(座りポーズ) 2人交代でポーズ
16	着彩 スケッチ キャラ変	午前 着衣人物(女性立ちポーズ) 午後 顔スケッチ 4限目 キャラ変コンテスト

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う	
使用教材:	
後期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デッサン・着彩 前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着彩)
2	机上デッサン 机上デッサン (果物・野菜・ワイン瓶)
3	石膏デッサン⑤ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
4	石膏デッサン⑥ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
5	石膏デッサン⑦ 石膏デッサン3回続き クロッキー週間(+4限目)
6	色彩構成 想定描写 午前 ビール瓶色彩構成(ボスカラ) 午後 想定描写エスキース
7	想定描写 想定描写(浮遊) ピン リボン テニスボール
8	人物デッサン・着彩スケッチ 着衣人物(座り) 午前 男性(鉛筆デッサン)午後 女性(着彩スケッチ)
9	ヌード ヌードクロッキー
10	着彩 着彩描写 ユッカ または ゴムの木 +4限目 キャラ変コンテスト
11	想定描写 想定描写 1m石膏球・任意の階段
12	デッサン 花(百合の花)
13	ヌード ヌードデッサン
14	デッサン 特大自画像①
15	デッサン 特大自画像②

授業科目		授業時数
デッサン		124
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・古田道恵		
前期		
到達目標		
就職やデビューに必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	着衣人物スケッチ	交代で全員ポーズ(5~10分) 後半:石膏小
2	石膏デッサン(力量にあわせて像を指示)	1回目
3	石膏デッサン①	2回目
4	石膏デッサン②	3回目
5	ヌードデッサン	女性\座りポーズ
6	細密描写	コーラ瓶細密描写デッサン
7	1組 机上モチーフデッサン① 2組 牛頭骨	各自の力量にあわせて(鏡・タオル・ピン・紙風船など) キャラデ2-2は牛頭骨
8	1組 机上モチーフデッサン② 2組 牛頭骨②	2回目
9	1組 机上モチーフデッサン③ 2組 牛頭骨③	3回目
10	予備日	ポートフォリオ用にしっかり描きこむ
11	人物デッサン	2人組、交代でモデル
12	ヌード 水彩スケッチ	女性モデル(ヌードや水着、小物などでアレンジ)
13	想定描写	
14	目	片目を拡大細密描写 八つ切り画用紙
15	着衣人物デッサン	男性座りポーズ
16	レスラーモデルスケッチ	レスラーモデル(男性)クロッキー&スケッチ

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
1年生で得た基礎的なクロッキー力と観察力をもとに、大型デッサンや応用的な作品作りを目指す。		
使用教材:		
後期		
到達目標		
複雑なモチーフを描ける力をつける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	1組 石膏デッサン① 2組 鳥の剥製①	各自の力量にあわせて
2	1組 石膏デッサン② 2組 鳥の剥製②	
3	1組 石膏デッサン③ 2組 鳥の剥製③	
4	ラムネ瓶 細密描写	組みモチーフ 三輪車など アニメ2-2透明水彩・ボスカラ
5	1組 鳥の剥製① 2組 石膏デッサン①	
6	1組 鳥の剥製② 2組 石膏デッサン②	
7	1組 鳥の剥製③ 2組 石膏デッサン③	
8	前半 人物スケッチ 後半 予備日	ポートフォリオ用作品の描きこみ
9	ヌード(デッサン・スケッチ)	女性応用ポーズ
10	想定描写『廃墟』①	廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
11	想定描写『廃墟』②	
12	着色 自画像	画用紙八つ切り
13	特大自画像①	
14	特大自画像②	
15	特大自画像③	

授業科目		授業時数
デッサン		124
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
古田道恵		
前期		
到達目標		
基礎デッサンの復習と応用への展開		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	クロッキー・デッサン 人物クロッキー・動物の剥製クロッキー・鳥の剥製デッサン	
2	クロッキー・キャラクター作成 動物クロッキーとスケッチ 動物と人物 キャラクター作り	
3	クロッキー・デッサン 石膏デッサン①	
4	クロッキー・デッサン 石膏デッサン②	
5	クロッキー・デッサン ヌードデッサン(女性座り)	
6	クロッキー・デッサン 石膏デッサン③	
7	クロッキー・デッサン 石膏デッサン④	
8	デッサン・スケッチ 上から見上げる構図 下から見下げる構図	
9	デッサン 食べ物をリアルに描く 「定食」	
10	水彩 食べ物をリアルに描く パン・着彩	
11	パース パースを使って室内スケッチ①	
12	クロッキー・デッサン 人物デッサン	
13	パース パースを使って室内スケッチ②	
14	クロッキー・デッサン ヌード・水着スケッチ(女性)	
15	クロッキー・デッサン 着衣人物(男性座りポーズ)	
16	クロッキー・デッサン モデルスケッチ(男性)	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
応用デッサン	
使用教材:	
後期	
到達目標	
作品としての完成度	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	クロッキー・デッサン 石膏デッサン①
2	クロッキー・デッサン 石膏デッサン②
3	クロッキー・デッサン 石膏デッサン③
4	クロッキー・デッサン 石膏デッサン④
5	イメージデッサン 空想の街①
6	イメージデッサン 空想の街②
7	イメージデッサン 空想の街③
8	クロッキー 人物クロッキー強化
9	クロッキー・デッサン・水彩 ヌードデッサン(女性) 着彩スケッチ
10	キャラクター変換・水彩 クロッキーした作品をオリジナルキャラクターイラストに変換し 水彩で着彩
11	クロッキー・デッサン 人物 顔スケッチ デッサン
12	水彩 友達をイメージチェンジして特大画①
13	水彩 友達をイメージチェンジして特大画②
14	水彩 友達をイメージチェンジして特大画③
15	水彩 友達をイメージチェンジして特大画④

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
鈴木 祐		
前期		
到達目標		
進路として希望する業界の基礎知識の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活やクラス内の取り決めの説明	
2	習得する技能について 各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説	
3	漫画の基礎知識① ストーリーの構造	
4	漫画の基礎知識② ネームについて①	
5	漫画の基礎知識③ ネームについて②	
6	漫画の基礎知識④ プロの現場の実際 漫画家になるまでの道程	
7	漫画の基礎知識⑤ キャラクターについて①	
8	漫画の基礎知識⑤ キャラクターについて②	
9	著作権について 著作権や作品制作における注意点などを解説	
10	漫画の基礎知識⑥ アイデアの発想法について	
11	漫画の基礎知識⑦ ジャンルについて	
12	漫画の基礎知識⑥ 冒頭の描き方について1	
13	漫画の基礎知識⑥ 冒頭の描き方について2	
14	漫画の基礎知識⑥ 冒頭の描き方について3	
15	漫画の基礎知識⑥ 冒頭の描き方について4	
16	漫画の基礎知識⑥ 冒頭の描き方について5	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける	
使用教材:	
後期	
到達目標	
漫画(クリエイティブ)業界に進むために必要な知識を身につける。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	漫画の基礎知識⑦ 読者、市場を知ることの重要性についての解説
2	漫画の基礎知識⑧ テーマや共感についての解説
3	自己分析① 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る過去の自分
4	自己分析② 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る現在の自分
5	自己分析③ 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る将来の自分
6	他己分析 他人の目から見た自分を知る
7	自己PRの方法 自己PRの基本的知識を身につける
8	就職活動ガイダンス 就職活動に向けての基礎知識を身につける
9	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
10	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
11	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
鈴木 祐		
前期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説	
2	業界研究 業界研究の方法	
3	業界研究 編集者とは	
4	業界研究 漫画業界の現在	
5	ビジネスマナー Eメール作成のマナー	
6	ビジネスマナー 電話のマナー・言葉遣い	
7	ビジネスマナー 一般教養1	
8	ビジネスマナー 一般教養2	
9	ビジネスマナー 一般教養3	
10	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
11	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
12	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
13	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
14	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
15	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	
16	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
デビューに向けた指導を含めた作品制作の補完的役割	
使用教材:	
後期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
2	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
3	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
4	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
5	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
6	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
7	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
8	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
9	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
10	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
11	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		62
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
鈴木 祐		
前期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説	
2	業界研究 業界研究の方法	
3	業界研究 職種研究	
4	業界研究 企業研究	
5	ビジネスマナー Eメール作成のマナー	
6	ビジネスマナー 電話のマナー・言葉遣い	
7	ビジネスマナー 一般教養1	
8	ビジネスマナー 一般教養2	
9	ビジネスマナー 一般教養3	
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
12	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
13	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
14	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
15	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
16	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作/作品制作の補完的な役割	
使用教材:	
後期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
2	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
3	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
4	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
5	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
6	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
7	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
8	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
9	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
色彩設計		32
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山下 恵津子		
前期		
到達目標		
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 色のなりたち① 授業の内容説明、検定概要 色を感じる経路、光、物体の色	
2	色のなりたち② 眼の仕組み 錐体と桿体 プルキンエ現象	
3	混色 混色と等色、三原色、加法混色と減法混色	
4	色名 色の表示、色彩基礎用語	
5	PCCS:色相 色の表示、色彩基礎用語	
6	PCCS:トーン トーンについて マンセルシステム、色立体	
7	色の知覚効果 対比と同化 カラーカード実習	
8	色の心理効果 色の感情効果 色のイメージ、連想	
9	色の心理効果 ポイントまとめ カラーカードによる演習	
10	色彩調和① 色相を基準にした配色 トーンを基準にしたアクセントなど	
11	色彩調和② 配色技法 ナチュラルコンプレックスハーモニー他	
12	色彩調和③ 秩序による配色 ダイアード、トライアード他	
13	演習、混色対策 カラーチャートによる試験問題の解き方、ポイント指導	
14	理論問題対策 夏休みの宿題フィードバック 弱点の抽出と克服	
15	前期試験 過去問題を使用し、模擬試験も兼ねる	
16	総復習 問題演習 直前対策	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する。※前期のみ開講	
使用教材:カラーマスターベーシック・配色カード	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
デジタル表現		124
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
五島 勇樹		
前期		
到達目標		
Photoshopの基礎を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	photoshopの基本 授業の諸注意、基本ツールの説明、レイヤーの説明、自己紹介画像の制作	
2	photoshopの基本 レイヤー効果の説明、自己紹介画像の制作続き	
3	人物写真と背景写真の合成写真 写真合成、持参の線画をスキャナで取り込む、解像度の説明	
4	人物写真と背景写真の合成写真 写真合成、線画を着色	
5	人物イラストの模写 自動選択ツールで効率的な塗り方を学ぶ、各自持参の漫画の表紙を模写	
6	人物イラストの模写 各自持参の漫画の表紙を模写続き	
7	人物イラストの模写 各自持参の漫画の表紙を模写続き	
8	動物イラストの模写 ブラシの種類について学ぶ、動物写真を用意して模写	
9	動物イラストの模写 動物写真を用意して模写続き	
10	動物イラストの模写 動物写真を用意して模写続き	
11	メカイラストの模写 金属の光沢の出し方を学ぶ、車やバイクなどの乗り物の写真を模写	
12	メカイラストの模写 車やバイクなどの乗り物の写真を模写続き	
13	メカイラストの模写 車やバイクなどの乗り物の写真を模写続き	
14	アナログ線画抽出オリジナルイラスト 前期の内容を活かして一枚オリジナルイラストを制作	
15	アナログ線画抽出オリジナルイラスト オリジナルイラストを制作続き	
16	アナログ線画抽出オリジナルイラスト オリジナルイラストを制作続き	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技 実習	
授業概要	
photoshop、illustrator、コミックススタジオ等のデジタルツールの基本を学び、デジタルで作品を作れるようにする。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
Illustrator、CLIPSTUDIOの基礎を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	名刺の作成 illustratorの基本操作について、名刺の枠組みを作る、名刺デザインを考える
2	名刺の作成 名刺の表裏を完成させる
3	展示用作品制作 花と緑、植物などをテーマにオリジナルイラストを描く
4	展示用作品制作 花と緑、植物などをテーマにオリジナルイラストを描く
5	展示準備 イラストの印刷、名刺の印刷などの準備を行い、自分の作品を展示する
6	写真参考オリジナルイラスト 普段描かないシチュエーションの人物写真を用意し、イラスト化する
7	写真参考オリジナルイラスト イラスト化の続き
8	写真参考オリジナルイラスト イラスト化の続き
9	カードゲームイラスト クラスでひとつテーマを決めて、それに合わせて各自キャラ作り
10	カードゲームイラスト 各自担当してカードをデザインする
11	カードゲームイラスト カードデザインの続き
12	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上) 集合イラスト用のキャラクター設定と構図を考えて提出
13	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上) 集合イラスト用の線画を描く
14	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上) イラストを着色
15	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上) イラストを着色完成させる

授業科目		授業時数
デジタル表現		124
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
河野 祐樹		
前期		
到達目標		
CLIPSTUDIOで漫画制作ができる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	実習:CLIP STUDIOのショートカット操作と基本設定、サンプルを用いたペン入れ練習/解説:デジタルツールの有効活用と同人活動について	
2	実習:スキャンしたサンプルのアナログ線画を元に、ツールを駆使して完成原稿に仕上げる/解説:SNSや漫画投稿サイトについて	
3	実習:先週の続き/解説:描画ツールのソフト・ハードについて	
4	実習:あらかじめ用意された背景やモデルに、下描きツールにて人物を描き込む練習/解説:同人誌というジャンル・マーケットについて	
5	実習:先週の続き/解説:同人サークルの立ち上げと活動について	
6	実習:デジタルデッサンの課題を元にペン入れ&仕上げ/解説:同人誌発行における原稿制作・印刷所入稿の際の諸注意	
7	実習:先週の続き/解説:漫画以外のノベルティグッズ・アパレルグッズの具体的なプロダクト方法について	
8	実習:トレース、また定規ツールとベクターレイヤーを使って背景を作画/解説:簡単にできる自作品のセールスプロモーションについて	
9	実習:先週の続き/解説:企画と計画、制作と進行、それらを統括する管理の仕方について	
10	実習:先週の続き/解説:デジタル漫画を出版社に持ち込み・投稿する際の諸注意	
11	実習:他者が描いた課題ネームを元に作画担当としてフルデジタルで描画/解説:ロゴデザイン系のイラストをCLIP STUDIOで制作する際の諸注意	
12	実習:先週の続き/解説:準備中	
13	実習:先週の続き/解説:準備中	
14	実習:先週の続き/解説:準備中	
15	実習:先週の続き/解説:準備中	
16	実習:先週の続き/解説:準備中	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
CLIP STUDIO PAINTを使用して主にデジタル漫画原稿の描画・制作の基礎を学ぶ。また、同人市場やデジタルネットワークを駆使した創作活動におけるノウハウを解説。	
使用教材:PCでまんがを描こう! CLIP STUDIOまんが制作ガイドブック	
後期	
到達目標	
持ち込み用作品に必要なデジタル技術を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト① 過去に制作したオリジナル漫画をCLIP STUDIOにて完全リメイク。作画クオリティの圧倒的なブラッシュアップを目指す。今回はネーム添削の時間を削り、作画の質に重点を置く。各人の進捗状況次第でフルカラー着色仕上げ(大判出力展示用の数ページのみで可)も予定。
2	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト②
3	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト③
4	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト④
5	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑤
6	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑥
7	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑦
8	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑧
9	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑨
10	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑩
11	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑪
12	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑫
13	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑬
14	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑭
15	デジタル漫画制作実習・ブラッシュアッププロジェクト⑮

授業科目		授業時数
作品制作		154
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
赤井くに子・岡田幸男		
前期		
到達目標		
漫画の描き方の基本を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	漫画制作の基礎 模写:漫画の1Pを模写(トーンはなし) 描き順指導	
2	漫画制作の基礎 下絵OK~ペン入れ	
3	漫画制作の基礎 ペン入れ~消しゴム~ベタ~ホワイト (次週提出)	
4	漫画制作の基礎 コマ穴埋め:一部分ご除かれた漫画を 自分で考えて埋める(全3種、鉛筆描き)	
5	漫画制作の基礎 コマ穴埋め:続き、完成、提出	
6	漫画制作の基礎 エピソード作り:サイコロを振って出た目の題でエピソードを数 本作り、内1つを2P見開きネームにする(鉛筆描き)	
7	漫画制作の基礎 映画のワンシーンを漫画に:指定の映画の印象に残ったシー ンを2P見開き漫画にする。ネーム2~3本作成して選ぶ。	
8	漫画制作の基礎 ネーム決定~下絵	
9	漫画制作の基礎 下絵~ペン入れ	
10	漫画制作の基礎 ペン入れ~完成 (次週提出)	
11	8P作品制作 8Pネーム2本:テーマを指定。プロット	
12	8P作品制作 ネーム1本目完成	
13	8P作品制作 ネーム2本目完成 どちらか良い方を5人の先生に評価もらう	
14	8P作品制作 16P投稿作プロットチェック	
15	8P作品制作 プロット~ネーム作成(前期試験週)	
16	8P作品制作 ネーム作成 (秋休み中にネーム完成させる)	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
前期は漫画を描く手順を掴む。エピソード作り・見せ方・ストーリー構築を短いページ数を何本もこなしてコツを覚える。後期は16ページの漫画の完成を目指す	
使用教材:	
後期	
到達目標	
持ち込み・投稿用の作品を完成させる。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	16P作品制作 16P作品続き ネームチェック、直し
2	16P作品制作 ネームチェック、直し
3	16P作品制作 ネームチェック、直し
4	16P作品制作 ネームチェック、直し
5	16P作品制作 (学園祭前)ネーム完成、下絵
6	16P作品制作 下絵
7	16P作品制作 下絵
8	16P作品制作 下絵
9	16P作品制作 下絵
10	16P作品制作 下絵~ペン入れ
11	16P作品制作 下絵~ペン入れ (冬休み中に進める)
12	16P作品制作 ペン入れ~仕上げ
13	16P作品制作 ペン入れ~仕上げ
14	16P作品制作 ペン入れ~仕上げ(後期試験週) 原稿を提出、評価
15	16P作品制作 加筆修正、原寸コピーを提出

授業科目		授業時数
作品制作		248
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
赤井くに子・岡田幸男		
前期		
到達目標		
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、1年の続きチェック	
2 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
3 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
4 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
5 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
6 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
7 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き	
8 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き	
9 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
10 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
11 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
12 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
13 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
14 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
15 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
16 持ち込み・投稿用作品制作1	後期作品プロット作成	

授業の方法	
講義・(演習)・実験・実技・実習	
授業概要	
持ち込みをして、担当付きになることを目的としたマンガ制作。プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げのチェック、年間2本の漫画を完成を目指す	
使用教材:	
後期	
到達目標	
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
2 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
3 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
4 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
5 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き
6 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き
7 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
8 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
9 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
10 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
11 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
12 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
13 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
14 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
15 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ

授業科目		授業時数
作品制作		124
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
赤井くに子・岡田幸男		

前期	
到達目標	
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、1年の続きチェック	
2 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
3 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
4 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
5 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
6 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題	
7 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き	
8 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き	
9 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
10 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
11 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
12 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ	
13 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
14 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
15 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ	
16 持ち込み・投稿用作品制作1	後期作品プロット作成	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
持ち込みをして、担当付きになることを目的としたマンガ制作。プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げのチェック、年間2本の漫画を完成を目指す	
使用教材:	

後期	
到達目標	
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題	
2 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題	
3 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題	
4 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題	
5 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き	
6 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き	
7 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
8 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
9 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
10 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
11 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
12 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
13 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
14 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	
15 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ	

授業科目		授業時数
コミック表現技法		124
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
松村 陽子 (連載マンガ、コミック本出版などの経験から自身書き下ろしの漫画の書き方本「マンガの上達レッスン」出版などの経歴があり、ストーリーマンガを中心に幅広く活躍)		
前期		
到達目標		
ペンテクニックの基本と漫画制作に必要な作画技能を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基本の描き方 原稿用紙・各ペン先の使い方	
2	効果線① フラッシュ・ベタフラッシュ・イナズマフラッシュ	
3	効果線② ウニフラッシュ・ベタウニフラッシュ	
4	効果線③ カケアミ・ナワアミ	
5	特殊技法 血しぶき・バッティング・スパッタリング・スプラッシュ	
6	人物描写①基本の顔編 人物の基本的な顔の描き方。オリジナルキャラクターで	
7	人物描写②基本の全身編 人物の基本的な全身の描き方。オリジナルキャラクターで	
8	筆の技法・髪の描き方 髪の描き方。ツインテール・坊主頭・ツヤベタの塗り方など	
9	トーン表現① スクリーントーンの使い方。基本の切る・貼る	
10	トーン表現② スクリーントーンの使い方。基本の削る・ぼかす	
11	トーン表現③ スクリーントーンで、雲・森を表現する	
12	雲形定規① 基本編。定規の使い方	
13	雲形定規② 応用編。ティーカップ・イス・建物・車の写真のアウトラインをトレース 夏休み前	
14	背景描写・人工物編① 影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ 夏休み明け	
15	背景描写・人工物編② 四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける)。鉛筆のみ	
16	背景描写・人工物編③ 前半…単色(黒・白のみ)。鉛筆のみ。 後半…漫画風な背景にする。ペン入れ 秋休み前	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
漫画の作画に必要なテクニックの基礎を、ひと通り学ぶ。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
漫画に必要なキャラクターの描き方の基礎を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	アオリ顔 ヤセ型・筋肉質型・肥満型の3種の体型を描き分ける 秋休み明け
2	アオリ全身 アオリのついた顔を描く。練習用紙からトレース
3	フカン顔 フカンのついた顔を描く。練習用紙からトレース
4	フカン全身 フカンのついた全身を描く。練習用紙からトレース
5	年齢別描き分け 赤ちゃん・幼児・少年期・青年期・中年期・老人の描き分け
6	体型別描き分け ヤセ型・筋肉質型・脂肪型の3種類を描く
7	手・足の描き方 特に、手先・足先・脚線を重視して描く
8	物と大きさ 人体との大きさや形をつかみ、描く
9	背景自然① 影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ
10	背景自然② 四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける)。鉛筆のみ
11	背景自然③ 前半…単色(黒・白のみ)。鉛筆のみ。 後半…漫画風な背景にする。ペン入れ 冬休み前
12	動き人物 歩く・走る・スポーツをするなど、普段良く目にする動作を描く 冬休み明け
13	服のシワ 服のシワの、特によく発生する部分のシワの形について勉強する
14	着物 現代着物・江戸時代の着物の描き方の違いなど
15	重なり合った人物 ラブシーン・モブシーンなど、複数の人間が重なった時の描き方 終了 簡単なパースの描き方。

授業科目		授業時数
DTP		62
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹		

前期	
到達目標	
Illustratorの操作方法の基礎を身につける	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	基本ツールの理解 イラストレーターにおける基本的なツールを体験する(選択・図形・ペン・重ね順など)
2	基本ツールを使用してイラストを作成 基本ツールを使用し、さらに文字ツール、拡大縮小、回転、作業時のコツなどを習得する
3	名刺を作成 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について学ぶ
4	名刺9枚綴りを作成① 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について、作業時のレイヤー切り替えについて学ぶ
5	名刺9枚綴りを作成② 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について、作業時のレイヤー切り替えについて学ぶ
6	ペンツール強化① ペンツールで自在に曲線を描けるよう練習
7	ペンツール強化② ペンツールで自在に曲線を描けるよう練習
8	お祝いカード作成① フォトショップにて画像の編集(キリヌキと統合・色変換・ファイル保存)し、イラストレーター上に配置、お祝いの文言とを組み合わせ、デザインする
9	お祝いカード作成② フォトショップにて画像の編集(キリヌキと統合・色変換・ファイル保存)し、イラストレーター上に配置、お祝いの文言とを組み合わせ、デザインする。ハガキサイズ、縦横2案作成する
10	OPEN告知ハガキ作成 テキストファイル原稿から文字を起こす、画像と組み合わせデザインする
11	地図作成 アピアランスで線の設定を学ぶ
12	ポートフォリオ① ここまで習得した、文字・図形・ペン等ツールを使用し、デザインフォーマットを作成する
13	ポートフォリオ② フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
14	ポートフォリオ③ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
15	ポートフォリオ④ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
16	ポートフォリオ⑤ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表4)

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
AdobeIllustratorにおける各ツールを理解し、イラストやDTPなど様々な目的に合わせ、作品を仕上げる。イラストレータ上で使用する画像はAdobePhotoshopを使用する。	
使用教材:	

後期	
到達目標	
DTPの基礎的に理論を理解する	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	ポートフォリオ⑥ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
2	ポートフォリオ⑦ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
3	ポートフォリオ⑧ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
4	ポートフォリオ⑨ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
5	ポートフォリオ⑩ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
6	ポートフォリオ⑪ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
7	フライヤー作成① 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
8	フライヤー作成② 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
9	フライヤー作成③ 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
10	デザインの運動① カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。
11	デザインの運動② カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。
12	デザインの運動③ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。
13	デザインの運動④ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。
14	デザインの運動⑤ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。
15	デザインの運動⑥ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシへデザイン展開する。

授業科目		授業時数
DTP		124
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹		
前期		
到達目標		
業界に進むために必要なデザイン技能を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ロゴデザイン① フォントを加工してロゴをデザインする。(アウトライン化・ペンキ・アンカーポイント切替・パスの平均&連結など)まずは企業ロゴを模倣、手法を学ぶ。	
2	ロゴデザイン② 手法を活かして自身でロゴをデザインする。文字のふちどりについて、アピアランスを復習。	
3	アイコン作成① レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンを使用してイラストアイコンを作成する。	
4	アイコン作成② レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンを使用してイラストアイコンを作成する。	
5	アイコン作成③ レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンを使用してイラストアイコンを作成する。	
6	デザインの運動① DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。	
7	デザインの運動② DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。	
8	デザインの運動③ DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。	
9	デザインの運動④ DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。	
10	作品①	
11	作品②	
12	作品③	
13	作品④	
14	ポートフォリオチェック① 1年生時に作成したポートフォリオ、編集の見直しなど	
15	ポートフォリオチェック② 1年生時に作成したポートフォリオ、編集の見直しなど	
16	卒展ポスターサムネ案出し 複数の案を提出。構図等を検討する。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
AdobeIllustratorにおける各ツールを理解し、イラストやDTPなど様々な目的に合わせ、作品を仕上げる。イラストレータ上で使用する画像はAdobePhotoshopを使用する。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
複雑なデザインを整理し作品を完成させる技能を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ジャケットデザイン① パッケージ、ジャケット、盤面のデザイン。
2	ジャケットデザイン② パッケージ、ジャケット、盤面のデザイン。
3	キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト① キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
4	キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト② キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
5	キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト③ キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
6	スポット紹介誌面① まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで8分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
7	スポット紹介誌面② まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
8	スポット紹介誌面③ まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
9	スポット紹介誌面④ まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
10	卒展ポスター① ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
11	卒展ポスター② ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
12	卒展ポスター③ ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
13	卒展ポスター④ ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
14	カレンダー① 自身のイラストでカレンダー制作。段組設定や移動パレットを使用し、まずはフォーマットを作成。
15	カレンダー② フォーマットを元に、各月に別名でファイルを増やす。

授業科目		授業時数
シナリオ		62
学年	学科	コース
1	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
浅尾 典彦		
前期		
到達目標		
自由な発想力を身に付け、それをストーリーに落とし込むだけの企画・構成力を付ける。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	表現者とは 当授業の内容と意図について、発想力の大切さ。出版社との関わり、表現者とは、インプットとアウトプット	
2	コミックの進化1 初期の作品よりコミック表現の変遷	
3	コミックの進化2 マンガジャンルの拡大とその戦略、コミックからアニメメディアミックスと媒体の拡大	
4	プレゼンテーション 自己紹介を通じ説明の大切さと自分の目標を明示	
5	ストーリー構成1 構成の成り立ち、「起承転結」「序破急」ほか、必然性	
6	ストーリー構成2 物語の概念、テーマ、要素、配置について	
7	ストーリー構成2 黄金パターン、分かった上での壊し、トレーニング5W1H発想法	
8	ストーリー構成3 世界観、禁忌と表現、伏線の貼り方、オチを考える	
9	キャラクター キャラ表の意図、創作のポイント イメージから作る	
10	世界観・対象 マンガ原作・プロットづくり、ターゲットを絞った戦略、実例、トレーニング・シーンから作る	
11	企画(基礎) 企画テンプレート、表現について(コマの扱い)、発想イメージトレーニング	
12	演出 ページ構成・視点について、ストーリーづくり基礎、シナリオとの違い	
13	企画 企画書 書き方説明 注意点	
14	テスト 企画書製作・提出	
15	総評 総評(各自の作品アドバイス)	
16	まとめ とにかく仕上げる事、直し、弱点の克服	

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	
授業概要	
基礎知識や心構え、構成力など総合的なテクニックを身につけ、独自のストーリーが創作ができる表現者をめざす講座。また多くの実例からそのテクニックやその意図、独自性を学び、取材することの大切さとセンスも養う。	
使用教材:アニメ・特撮・SFメディア読本	
後期	
到達目標	
知識やアイデアを活かしネームを完成する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	表現力をつける マンガの要素について、キャラクター設計、企画意図
2	ストーリー1(アイディア出し・原案) 総合的な構成力をつける1 複数の要素をストーリーにまとめる
3	ストーリー2(構成) ストーリーの調整、ドラマチックな構成(障害の効果的な配置など)、実例
4	描写1 物語に流れをつける、表現・大コマの効果、丁寧に表現するところと省略(ショートカット)、注意点、コマティについて、実例
5	描写2 心理表現、リアリティ、マンガ原作のルール、漫画原作という仕事、編集を味方につける
6	キャラクター(キャラクター表) キャラクター再構築、世界観によりキャラの行動や描写が変わる。必然性、取材の大切さ、参考
7	キャラクター(作りこみ・配置ほか) スポーツ、バトル、恋愛、歴史などジャンル別、キャラクター造形のまとめ1 実践トレーニング
8	演出効果(時間経過・伏線・ための効果) ストーリーでの整合性、許される嘘 実践トレーニング
9	実践プロット1 キャラクターをたてる、キャラ表まとめ 実践トレーニング
10	実践プロット2(ネーム) 伝わる表現とは、簡略化、、何が面白いのか、スランプ脱出法、ネームの長さ 実践トレーニング
11	総合力(ネーム) 総合創作練習1
12	総合力(ネーム) 総合創作練習2
13	テスト ネーム製作・提出
14	総評 テスト総評、各作品チェック、表現についてのポイントアドバイス
15	これからの心構え(まとめ) コミックスの可能性、総合演出力について、メディアミックスとクロスメディア、表現者として生きる

授業科目		授業時数
色彩構成		60
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史		
前期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
絵の具(透明水彩、ポスカ)の扱い方、混色を学び、色彩感覚の幅を広げ、自分の作品作りに活かせるようにする。※後期のみ開講。※後期のみ開講	
使用教材:	
後期	
到達目標	
ポスターカラーの扱い方を習得し色彩の可能性を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	色彩『季節』四つ切り 1辺12cmの正方形6個を色彩構成 ①真冬 ②初春 ③入梅 ④真夏 ⑤初秋 ⑥晩秋 ※任意の5本の線を交錯しないように、画面の端から端に引き、6色の形を作ること。 ※ポスカベタ塗り、黒は使用しない。 ※36(6色×6)の形は全て異なる色を塗る。
2	色彩『季節』四つ切り②
3	色彩『色立体』B3ケント 与えられた図が立体的に見えるように彩色する。 ※光は右上から、ポスカベタ塗り、黒禁止 ※全て異なる色を塗る ※1番手前の三色は レモンイエロー・イエロー・ティーン、パーミロン・カーマイン、セルリアンブルー・コバルトブルー
4	色彩『色立体』② 2回目
5	色彩『紙コップ3態』B4ケント 与えられた紙コップを3個(大中小)空中に浮遊した状態を描き、分割線2~5本を描き彩色する。 ※紙コップは加工しない、縦横自由、ポスカベタ塗り、黒禁止 ※余白は塗らない
6	色彩『アサヒビール瓶』B3ケント ビール瓶の形を正確に描き、分割線を描き加えて彩色し、立体感、質感、光の方向などを表現する。ポスカベタ塗り・黒使わない・余白は塗らない
7	着彩描写『紙ふうせん』 四つ切り 透明水彩
8	色彩『モチーフ表現』 ハートランドビール瓶、リボン、三角定規 3つのモチーフのみで画面を構成し、彩色する。ポスカベタ塗り・薄塗り、縦横自由、黒使わない B3ケント紙 長い方を8cmカット
9	色彩『モチーフ表現』2回目 2回目
10	顔スケッチ(水彩)および予備日
11	着彩『手』 透明水彩
12	色彩『3態』 四つ切りケント紙 昆虫、魚、動物などの写真をもとに、3種類の方法でおなじものを描く。①水彩でリアルに ②ポスカベタ塗り ③デフォルメ
13	色彩『3態』2回目 2回目
14	色彩『エリック・カールに挑戦』 ①スバッタリング、ドリッピング、ローラー、デカルコマニー、ハケ、など色々な技法で色鮮やかな絵を作る。抽象具象どちらでもよい。 画用紙・ポスカ・障子紙 ②①の紙を自由に切り貼りして絵を作る 抽象、具象どちらでもよい。木工用ボンド、ハサミ、カッターナイフ、カッターマット、題名と説明文100字を上質紙に書いて裏に貼る。
15	色彩『エリック・カールに挑戦』2回目

授業科目		授業時数
色彩構成		64
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史		
前期		
到達目標		
色を組み合わせることにより表れる、さまざまな効果を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	色彩『はめ絵』四つ切り 与えられた、複雑な形の画面を活かして、表情豊かなイラストレーションを描く。 必ずデッサン室のモチーフを画面のどこかに入れる。 ポスカラ、透明水彩、ペン	
2	はめ絵2回目	
3	はめ絵3回目	
4	石膏デッサン補習 ポートフォリオ用石膏デッサン強化	
5	石膏デッサン補習 ポートフォリオ用石膏デッサン強化	
6	着彩描写『野菜、くだもの3個』四つ切り 透明水彩	
7	2組 机上モチーフ 1組 牛頭骨 机上は タオル、ビール缶、瓶、紙ふうせんなど各自でモチーフを組む	
8	2回目	
9	3回目	
10	花を持つ手 もしくは 想定 透明水彩	
11	予備日	
12	色彩『スプーンに映った自分』細長い画面 透明水彩、ポスカラ	
13	色彩『スプーンに映った自分』2回目 透明水彩、ポスカラ	
14	スペシャル組みモチーフ着彩 透明水彩、ポスカラ	
15	2回目	
16	3回目	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
絵の具(透明水彩、ポスカラ)の扱い方、混色を学び、色彩感覚の幅を広げ、自分の作品作りに活かせるようにする。※前期のみ開講	
使用教材:	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
ビジネスコミック		64
学年	学科	コース
2	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
岩里 慶子		
前期		
到達目標		
クライアントの趣旨を理解し作品を制作できる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	○本授業の主旨 ・資料を介在に漫画で分かる○○を理解 ・漫画で表現する様々な内容について →資料(漫画でわかる心療内科)を準備	
2	資料を基に漫画制作(ネームまで)	
3	4コマで犯罪防止漫画 ・犯罪防止を4コマでわかりやすく描いてみる →ミリベン等でモノクロ制作完成まで	
4	5コマで犯罪防止漫画 ・犯罪防止を5コマでわかりやすく描いてみる →ミリベン等でモノクロ制作完成まで	
5	公募にトライ!	
6	公募にトライ!	
7	公募にトライ!	
8	予備日	
9	ACC学生CMコンクール① CMとは CMの歴史等 実際に絵コンテをつくってみる→シナリオから(練習)	
10	ACC学生CMコンクール②	
11	ACC学生CMコンクール③	
12	ACC学生CMコンクール④	
13	ACC学生CMコンクール⑤ データ送信/応募	
14	ビジネスマナー ○テキストを介在にロールプレイング ・挨拶 ・お辞儀 ・名刺交換 ○テキストを介在にロールプレイング ・報告連絡相談	
15	小学生向け漫画制作 サンケイリビング新聞社小学生新聞用漫画制作 クライアントのニーズからアイディア出し	
16	小学生向け漫画制作 ネーム制作	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
○クライアントの要請に応える ・自分が何を描きたいか、ではなく、クライアントが何を求めているかを知り、その要請に応える ビジネス用漫画制作 ・実際に公募する ・締め切りを守ること、自分で自分のスケジュールや行動計画を管理し実践することを通して、 社会人になるための準備 ※前期のみ開講	
使用教材:	
後期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
エフェクトデザイン		60
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
寺嶋 徹		
前期 到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	授業計画	実施内容
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
魔法や自然現象のエフェクト素材を作成し、アニメーションさせる。作った作品はhtml、html5上で動くように編集します。基本、prominenceを使いますが、アフターエフェクトも使えるようになってもらいます。※後期のみ開講	
使用教材:	
後期 到達目標	
prominenceやAfterEffectsの基本操作を理解し、簡単なエフェクトを制作できる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
2	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
3	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
4	キャラクターを動かす キャラの動作パターン作成①
5	キャラクターを動かす キャラの動作パターン作成②
6	高度なエフェクト制作 火の魔法のパターン作成
7	高度なエフェクト制作 火の魔法のアニメーション作成
8	高度なエフェクト制作 水の魔法のパターン作成
9	高度なエフェクト制作 水の魔法のアニメーション作成
10	高度なエフェクト制作 風の魔法のパターン作成
11	高度なエフェクト制作 風の魔法のアニメーション作成
12	高度なエフェクト制作 雷の魔法のパターン作成
13	高度なエフェクト制作 雷の魔法のアニメーション作成
14	高度なエフェクト制作 召還魔法のパターン作成
15	高度なエフェクト制作 召還魔法のアニメーション作成

授業科目		授業時数
ポートフォリオ		124
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
東谷 由紀		
前期		
到達目標		
進路希望先に即したポートフォリオの基本的な完成		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 授業説明 ポートフォリオ説明	ポートフォリオ企画書・提出 個人スケジュール設定 就活先データ収集・まとめ	
2	ポートフォリオ企画決定 作品作成 チェック	
3	作品作成 チェック	
4	作品作成 チェック	
5	作品作成 チェック	
6	作品作成 チェック	
7	作品作成 チェック	
8	作品作成 チェック	
9	作品作成 チェック	
10	作品作成 チェック	
11	作品作成 チェック	
12	作品作成 チェック	
13	作品作成 チェック	
14	作品作成 チェック	
15	ポートフォリオ完成 試験課題提出	
16	ポートフォリオ制作まとめ ポートフォリオ完成 追試(再提出) 合評等	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職、デビューに必要なポートフォリオの基礎知識と制作実技 各学生の進路に即したポートフォリオ制作指導	
使用教材:	
後期	
到達目標	
就職活動に即したポートフォリオを改善と卒業展に向けた作品展示物の完成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 ポートフォリオ制作 卒業制作企画	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展の企画
2	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展の企画書提出
3	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
4	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
5	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
6	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
7	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
8	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
9	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
10	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
11	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
12	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
13	ポートフォリオ完成 試験課題提出 卒業制作展準備作業
14	ポートフォリオ完成 追試(再提出) 卒業制作展準備作業
15	ポートフォリオ 合評等 卒業制作展準備作業

授業科目		授業時数
プロダクト制作		124
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
有満 明美		
前期		
到達目標		
ターゲットを想定して商品の企画ができる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	プロダクト制作の企画 企画・内容について考える(プリント記入) キャラクターや、ロゴ、制作物についてのアイデアだし・ラフ	
2	同上	
3	同上	
4	イラストでキャラクターやロゴ素材作成 企画内容についてのプレゼン(プリントを元に説明) キャラクター、ロゴなど基本素材の作成(ポーズ、カラー違いなども)	
5	同上	
6	同上	
7	同上	
8	パターンデザイン作成 包装紙などに使われる、パターンデザインの作成(2種)	
9	同上	
10	平面デザイン物作成 平面的なデザイン物作成(2種以上)	
11	同上	
12	同上	
13	同上	
14	Tシャツ、トートバッグ作成(業者に発注) デザイン(イラスト作成、配置、カラーなど考える)2パターン Tシャツ、トート以外でデザインしたい人はデザイン画を作成する	
15	同上	
16	同上	

授業の方法	
講義・ <u>演習</u> ・実験・実技・実習	
授業概要	
自分のイラストを生かした、架空の企業やお店、イベントなどを想定。プロダクト制作をしてもらいます。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
購入・使用を想定した商品のデザインができる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ <u>課題評価</u> ・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デザイン続き(Tシャツ、トートバッグ) デザイン続き(イラスト作成、配置、カラーなど考える)2パターン
2	紙袋作成 展開図にデザインしたものを、印刷して組み立て(最大A3サイズ)2パターン
3	同上
4	同上
5	同上
6	パッケージデザイン作成 展開図にデザインしたものを、印刷して組み立て(最大A3サイズ)2パターン
7	同上
8	同上
9	同上
10	紙製以外の製品や、グッズイメージを、実物に近い形で作成(マグカップは業者へ発注) 例>ワインボトルにラベルなどを貼るなどして、製品らしく作成する など(ただし自分の企画に必要なければ、紙製の製品イメージのものを作成して良い)
11	同上
12	同上
13	同上
14	予備日 卒業制作での、プロダクト作品のディスプレイイメージなど考えてもらい、展示用に必要なものがあれば作成
15	同上

授業科目		授業時数
撮影・編集		124
学年	学科	コース
3	総合	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前期		
到達目標		
編集ソフトpremiereの技術習得及びアニメオープニングPV完成		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介と映像分析 自己紹介を行う。映像作品を見て感想文を提出。作品を見る能力を確認する。	
2	premiere基礎① premiereソフトの基本操作を学ぶ。	
3	premiere基礎② premiereソフトの基本操作を学ぶ。	
4	premiere技術 テクニックを習得して、より良い映像効果やハイレベルな編集を行う。	
5	アニメOP編集制作① 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
6	アニメOP編集制作② 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
7	アニメOP編集制作③ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
8	アニメOP編集制作④ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
9	アニメOP編集制作⑤ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
10	アニメOP編集制作⑥ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
11	アニメOP編集制作⑦ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
12	アニメOP編集制作⑧ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
13	アニメOP編集制作⑨ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
14	アニメOP編集制作⑩ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
15	アニメOP編集制作⑪ 実際のアニメ映像作品を編集してオープニングPVを制作する。	
16	アニメOP編集制作⑫ 作品完成と評価&合評会	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
映像ソフトの技術習得を目的に、アニメーション的な映像作品を制作する。止まった画を動かすことで、見せ方や面白さを考え、今後の漫画制作の向上を図る。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
映像効果ソフトAfterEffectの技術習得及び動くマンガ紙芝居完成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	絵コンテ基礎 絵コンテの読み方と描き方。実践課題でコンテを描く。
2	AfterEffect基礎① AfterEffectソフトの基本操作を学ぶ。
3	AfterEffect基礎② AfterEffectソフトの基本操作を学ぶ。
4	動漫画紙芝居制作① 紙芝居とストーリーを考えコンテを切る。
5	動漫画紙芝居制作② 紙芝居とストーリーを考えコンテを切る。
6	動漫画紙芝居制作③ ComicStudioを使って画を描く。
7	動漫画紙芝居制作④ ComicStudioを使って画を描く。
8	動漫画紙芝居制作⑤ ComicStudioを使って画を描く。
9	動漫画紙芝居制作⑥ ComicStudioを使って画を描く。
10	動漫画紙芝居制作⑦ ComicStudioを使って画を描く。
11	動漫画紙芝居制作⑧ AfterEffectを使って描いた画を動かし撮影を行う
12	動漫画紙芝居制作⑨ AfterEffectを使って描いた画を動かし撮影を行う
13	動漫画紙芝居制作⑩ premiereで撮影したカットをならべて編集。できれば声優にアフレコ。
14	動漫画紙芝居制作⑪ premiereで音響効果を付け、ムービー書き出し
15	動漫画紙芝居制作⑫ 作品完成と評価&卒業作品