

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	180	120	120	420	演習	○
		業界概論	60	60	60	180	講義	
		色彩設計	30			30	講義	
		特別授業	52	26	26	104	実習	
		業界研究	10	18	24	52	実習	
		イベント制作	20	20	20	60	実習	
		作品展	40	44	48	132	実習	
選択必修 科目	アニメ プロデュース コース	作画基礎	120			120	実習	○
		デジタルワーク	60			60	演習	
		背景	60	120	120	300	演習	
		構造作画	60			60	実習	
		アニメ制作	60	120		180	演習	
		映像演出	30			30	演習	
		パースペクティブ	30			30	講義	
		アニメ・コミック概論	30			30	講義	
		デジタル作画	30		120	150	実習	
		デジタルペイント	30			30	実習	
		3DCG制作		120	120	240	演習	
		ゲーム企画		120		120	実習	
		撮影・編集		120		120	実習	
	卒業制作				120	120	演習	
	web制作				120	120	演習	
	総合コミック コース	デジタル表現	120	120		240	実習	
		作品制作	150	240	120	510	演習	
		コミック表現技法	120			120	実習	○
		DTP	60	120		180	実習	
		シナリオ	60			60	講義	
色彩構成			60	60	120	演習		
ビジネスコミック			60		60	演習		
エフェクトデザイン				60	60	演習		
ポートフォリオ			120	120	演習			
プロダクト制作			120	120	演習			
撮影・編集			120	120	実技			
科目授業時数 (アニメプロデュースコース)			902	888	898	2,688		
科目授業時数 (総合コミックコース)			902	888	898	2,688		
卒業に必要な総授業時数 (アニメプロデュースコース)			902	888	898	2,688		
卒業に必要な総授業時数 (総合コミックコース)			902	888	898	2,688		

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		180
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)		
山本 まゆみ (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、クローキの導入 ・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	・直線、立方体の導入 ・前半→石膏立方体 ・後半→白立方体、ワイン瓶1	
3 球体	・前半→石膏球(球体導入) ・後半→バスケットボール 次回持ち物予告	
4 フロック 軟式テニスボール	立方体と球体の応用	
5 オイルカン(円筒) 軟式テニスボール	円筒形とレタリング	
6 石膏デッサン①-1(クロ強週 間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルー デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
7 石膏デッサン①-2(クロ強週 間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルー デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
8 石膏デッサン②-1	①で描いてない像 顔クローキ導入(コンテダーマト)	
9 石膏デッサン②-2	①で描いてない像 顔クローキ導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクローキプリント配布	
10 手二態(構図、空間、疎と 密)	・指5本の存在がわかるポーズ!	
11 自画像	胸から上、少し斜めから (次回ボスカラ)	
12 ポスターカラー ベタ塗り導入	前半→色彩「16色面」 後半: 色彩「あまいからい」	
13 着色描写[導入]	前半: ハートランドピン 後半: 赤リンゴ(各自持参)	
14 着衣人物 (座りポーズ) ☆デッサン強化 DAY	イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。 (デッサン強化DAYのため4時間授業)	
15 着衣人物・顔 (立ちポーズ) 午後→顔スケッチ (着色)	午前→他クラス学生ボランティアモデル 午後→顔スケッチ(交代でモデルになる) コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用	

授業の方法	
講義・演習 実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクローキ力や明暗、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 机上デッサン	ハートランド瓶、リボン、レンガ モチーフの配置、構図について
2 デッサン・着色	前半 ビール瓶(鉛筆デッサン) 後半 ビール瓶(着色デッサン、透明水彩)
3 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 (クローキ強化週間)
4 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 (クローキ強化週間)
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 (クローキ強化週間)
6 机上デッサン【構図の話】	果物or野菜2、ワインビン モチーフの配置、構図について
7 着衣人物	午前 男性座りポーズ(鉛筆) 午後 女性色々ポーズ (コンテ、ダーマト、透明水彩等使用)
8 ヌードクローキ	5分~40分ポーズ
9 ヌードデッサン(女性座り ポーズ)	女性たちポーズ 5分×4ポーズ、クローキ 20分×14固定ポーズ、鉛筆デッサン
10 想定描写	1m石膏球3個、任意の階段
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 着色描写	透明水彩で植物を描く(ユッカの木)
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		120
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		
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	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(中、上級用の大型石膏像に挑戦する)	1回目
3	石膏デッサン	2回目
4	石膏デッサン	3回目
5	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
6	石膏デッサン(クロッキー強化週間)	4回目
7	石膏デッサン(クロッキー強化週間)	5回目 ※はやくできた人はコーラ瓶
8	机上モチーフデッサン①	各自の力量にあわせてタオル・ピン・紙風船などを組む 出来た人はコーラ瓶続き
9	机上モチーフデッサン②	2回目
10	机上モチーフデッサン③	3回目
11	机上モチーフデッサン④	4回目
12	机上モチーフデッサン⑤	5回目
13	ヌードデッサン	女性座りポーズ
14	着衣人物デッサン	男性座りポーズ
15	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	人物スケッチ スケッチ大会作品完成
2	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
3	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
4	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
5	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
6	ヌードデッサン又はスケッチ 学生の様子を見ながら行う
7	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
8	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
9	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
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 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
12	着彩 自画像
13	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
14	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
15	自画像(着彩)又は卒業制作 続き

授業科目		授業時数
デッサン		120
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	前半 人物スケッチ 後半 石膏スケッチ	交代で5~10分モデルになる 小型石膏像を1時間で描く
2	石膏デッサン	・画用紙大縦(65×50cm) ・中、上級用の大型石膏像に挑戦する
3	石膏デッサン	・画用紙大縦(65×50cm) ・中、上級用の大型石膏像に挑戦する
4	石膏デッサン	・画用紙大縦(65×50cm) ・中、上級用の大型石膏像に挑戦する
5	ヌードデッサン (女性座りポーズ)	5分×4ポーズ クロッキー 20分×5固定ポーズ 鉛筆デッサン
6	石膏デッサン	・画用紙大縦(65×50cm) ・中、上級用の大型石膏像に挑戦する
7	石膏デッサン	・画用紙大縦(65×50cm) ・中、上級用の大型石膏像に挑戦する
8	机上モチーフ (静物)	タオル、鏡、缶、瓶、紙風船など 各自でモチーフを選び配置を決める。
9	机上モチーフ (静物)	タオル、鏡、缶、瓶、紙風船など 各自でモチーフを選び配置を決める。
10	机上モチーフ (静物)	タオル、鏡、缶、瓶、紙風船など 各自でモチーフを選び配置を決める。
11	机上モチーフ (静物)	タオル、鏡、缶、瓶、紙風船など 各自でモチーフを選び配置を決める。
12	机上モチーフ (静物)	タオル、鏡、缶、瓶、紙風船など 各自でモチーフを選び配置を決める。
13	ヌードデッサン (女性座りポーズ)	5分×4ポーズ クロッキー 20分×5固定ポーズ 鉛筆デッサン
14	クロッキー・デッサン	着衣人物(男性座りポーズ)
15	デッサン	レスラーモデルスケッチ(男性) コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用

授業の方法		
講義・(演習) 実験・実技・実習		
授業概要		
昨年の復習と苦手克服を行い、より安定したデッサン力を磨く。		
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	デッサン 前半 人物スケッチ 後半 スケッチ大会作品チェック	
2	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
3	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
4	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
5	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
6	ヌードデッサン 又は ヌードスケッチ	デッサン、又はスケッチ、画材などを学生の様子を見ながら決める
7	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
8	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
9	卒業制作1 (エキサイ展)	石膏像、牛頭骨、組みモチーフ(静物)から 各自で選ぶ
10	想定描写	テーマ「廃墟」 鉛筆か黒ペン、又は併用 卒業制作1が完成していない場合は続きを描く
11	想定描写	テーマ「廃墟」 鉛筆か黒ペン、又は併用 卒業制作1が完成していない場合は続きを描く
12	卒業制作2 特大着彩自画像 (エキサイ展)	・画用紙大縦(65×50cm) ・頭部は画用紙縦2/3の大きさ。角度自由 ・顔は透明水彩で描くが、他は自由
13	卒業制作2 特大着彩自画像 (エキサイ展)	・画用紙大縦(65×50cm) ・頭部は画用紙縦2/3の大きさ。角度自由 ・顔は透明水彩で描くが、他は自由
14	卒業制作2 特大着彩自画像 (エキサイ展)	・画用紙大縦(65×50cm) ・頭部は画用紙縦2/3の大きさ。角度自由 ・顔は透明水彩で描くが、他は自由
15	卒業制作2 特大着彩自画像 (エキサイ展)	・画用紙大縦(65×50cm) ・頭部は画用紙縦2/3の大きさ。角度自由 ・顔は透明水彩で描くが、他は自由

授業科目		授業時数
業界概論		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)		
酒井 勇二		

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	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
11	アニメーション業界について⑧	アニメーション制作工程と職種について
12	アニメーション業界について⑨	アニメーション業界の解説
13	アニメーション業界について⑩	アニメーション業界の解説
14	アニメーション業界について⑪	アニメーション業界の解説
15	アニメーション業界について⑫	アニメーション業界の解説

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	アニメーション業界について⑬	アニメーション制作工程と職種について
2	アニメーション業界について⑭	アニメーション業界の解説
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		60
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)		
酒井 勇二		
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	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

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・ その他	
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 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、演劇的効果や作画上の作画効果を演習課題を通じて学習する
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		60
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)		
酒井 勇二		

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

授業の方法
<u>講義</u> ・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		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)		
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	

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		120
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	

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	15秒作品制作 クリップスタジオを使って15秒のショートアニメ、またはCMを制作 絵コンテ、キャラクターデザインからすべて各自で行う
2	15秒作品制作 絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
3	15秒作品制作 絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
4	15秒作品制作 レイアウト、ラフ原
5	15秒作品制作 レイアウト、ラフ原
6	15秒作品制作 原画
7	15秒作品制作 原画
8	15秒作品制作 動画
9	15秒作品制作 動画
10	15秒作品制作 仕上げ
11	15秒作品制作 仕上げ
12	15秒作品制作 撮影、編集
13	15秒作品制作 撮影、編集
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	デジタル作画まとめ 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		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)		
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

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		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)		
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	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
13	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
14	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
15	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、演出的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、演出的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方、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、演出的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、演出的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	アニメ制作の背景美術の制作
15	背景画演習Ⅳ-②	アニメ制作の背景美術の制作

授業科目		授業時数
背景		120
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)		
有満 明美		
前期		
到達目標		
背景作画における応用作画力を習得。		
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	課題説明(ゲーム企画について、現時点での方向性わかれば確認)ポर्टフォリオのチェック背景素材ラフ、アイデア出しをして沢山モチーフを描く(主に、線画+陰影、余裕ある人は軽く着彩)	
2	同上	
3	同上	
4	企画書の内容に合わせて、背景製作 企画内容を確認して、必要となる背景について相談 企画書全体で必要となる背景のラフ、アイデア出し	
5	ラフチェック、描くものを選択して構図など決める	
6	背景1枚目 下書き	
7	同上 下書きできたら、清書、着彩	
8	同上	
9	同上	
10	同上	
11	同上	
12	背景2枚目 背景1枚目のチェック 2枚目の下書き	
13	同上 下書きできたら、清書、着彩	
14	同上	
15	同上	

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・方法を演習を通して習得。	
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	背景2枚目続き 着彩、仕上げ
2	後期の背景内容確認 背景2枚目のチェック 3, 4枚目のラフ、アイデア出し
3	背景3枚目 3枚目の下書き
4	同上 下書きできたら、清書、着彩
5	同上
6	同上
7	同上
8	同上
9	背景4枚目 4枚目の下書き
10	同上 下書きできたら、清書、着彩
11	同上
12	同上
13	同上
14	同上
15	評価、チェック、修正、調整 修正、調整

授業科目		授業時数
背景		120
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)		
有満 明美		
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/背景作画基礎復習	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	風景スケッチ①	応用描写力の向上 ・観察力と空間把握を深め、的確な表現力・描写力を高める
3	風景スケッチ②	〃
4	背景作画応用①(レイアウト基礎)	応用作画力の向上 ・レイアウトにおけるフレーム意識やキャラクターと背景との関係など、空間に対する考察力や表現力を実習課題を通して学習する
5	背景実習 基礎演習Ⅰ-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、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
6	背景実習 基礎演習Ⅰ-②	〃
7	背景実習 基礎演習Ⅰ-③	〃
8	背景作画応用②(レイアウト実習)	応用作画力の向上 ・レイアウトにおけるフレーム意識やキャラクターと背景との関係など、空間に対する考察力や表現力を実習課題を通して学習する
9	背景実習 基礎演習Ⅱ-①	実践的描画力の強化 ・演習を通して、主旨要素の理解と表現能力を高める
10	背景実習 基礎演習Ⅱ-②	〃
11	背景実習 基礎演習Ⅱ-③	〃
12	背景実習 基礎演習Ⅱ-④	〃
13	前期末テスト(筆記・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
14	背景美術応用演習①	演習課題を通して、描画理論、表現力の向上と個性豊かな美術の能力を高めていく
15	背景美術応用演習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	背景実習 卒業制作① 現場適応力の強化 ・実習を通して、制作過程における吟味と創意工夫を理解する
2	背景実習 卒業制作② 〃
3	背景実習 卒業制作③ 〃
4	背景実習 卒業制作④ 〃
5	背景実習 卒業制作⑤ 〃
6	背景実習 卒業制作⑥ 〃
7	背景実習 卒業制作⑦ 〃
8	背景実習 卒業制作⑧ 〃
9	背景実習 卒業制作⑨ 〃
10	背景実習 卒業制作⑩ 〃
11	背景実習 卒業制作⑪ 〃
12	背景実習 卒業制作⑫ 〃
13	背景実習 卒業制作⑬ 〃
14	背景実習 卒業制作⑭ 〃
15	背景実習 卒業制作⑮ 〃

授業科目		授業時数
構造作画		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)		
西嶋 信一郎		
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	

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)		
西嶋 信一郎		

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		

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。※後期のみ開講	
使用教材:タップ、作画用紙	

後期	
到達目標	
アニメーターに必要な基本的な作画の修得と原画の基礎	

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	走り(Follow)①	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
2	走り(Follow)②	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
3	歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
4	歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
5	走り(正面)①	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
6	走り(正面)②	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
7	馬の歩き	動物の動き ・馬の歩き(なみあし)
8	馬の走り	動物の動き ・馬の歩き(ギャロップ)
9	犬の歩き	動物の動き ・犬の歩き
10	犬の走り	動物の動き ・犬の走り
11	鳥の羽ばたき	動物の動き ・鳥の羽ばたき
12	レイアウト基礎①	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
13	レイアウト基礎②	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
14	原画基礎①	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する
15	原画基礎②	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する

授業科目		授業時数
アニメ制作		120
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)		
武本 大樹		
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	作画基礎復習	歩き ・就職試験に向けた、基本動画の復習
2	作画基礎復習	〃
3	作画基礎復習	走り ・就職試験に向けた、基本動画の復習
4	作画基礎復習	〃
5	作画基礎復習	振り向き ・就職試験に向けた、基本動画の復習
6	作画基礎復習	〃
7	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
8	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
9	卒業制作アニメ作成	〃
10	設定	キャラクター設定&美術設定
11	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
12	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
13	レイアウト	〃
14	レイアウト	〃
15	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

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:	
後期	
到達目標	
産学共同アニメ作成	
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	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
2	レイアウト・背景制作・色彩 設計 〃
3	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 ・キャラクター、小物などの色彩をRETAS!で制作する
4	原画・背景制作・色彩設計 〃
5	原画・背景制作・色彩設計 〃
6	原画・背景制作・色彩設計 〃
7	原画・背景制作・色彩設計 〃
8	原画・背景制作・色彩設計 〃
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 ・キャラクター、小物などの色彩をRETAS!で制作する
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 ・出来上がった動画をスキャンしてRETAS!で彩色する
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て撮影、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
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		

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	映像演出基礎 映像作品における決まり事。イマンナリーラインやカット割りによる演出論。
2	各種カメラワーク① 各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート Follow、PAN、付けPAN、SL
3	各種カメラワーク② 各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート T.U、T.B、マルチ、ゴンドラ、画面動、回転
4	各種カメラワーク③ 各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート F.I、F.O、O.L、WXP、スーパー、透過光、ハイコン、サブリナ、露出オーバー
5	15秒CM絵コンテ① 15秒CMの絵コンテ制作
6	15秒CM絵コンテ② 15秒CMの絵コンテ制作
7	15秒CM絵コンテ③ 15秒CMの絵コンテ制作
8	15秒CM絵コンテ④ 15秒CMの絵コンテ制作
9	15秒CM絵コンテ⑤ 15秒CMの絵コンテ提出
10	15秒CM制作① 作品プレゼングループ分け
11	15秒CM制作② 作品制作
12	15秒CM制作③ 作品制作
13	15秒CM制作④ 作品制作
14	15秒CM制作⑤ 作品制作
15	15秒CM制作⑥ 作品制作

授業科目		授業時数
パースペクティブ		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 義隆		

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	部屋の作画①
5	一点透視図法③	部屋の作画②
6	一点透視図法④	部屋の作画③
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。2点透視での部屋の作画課題。
8	二点透視図法②	階段の作画/襖の作画
9	二点透視図法③	教室の作画/扉の作画
10	二点透視図法④	同上
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。課題:椅子と座る人物
12	三点透視図法②	玄関の作画
13	三点透視図法③	学校の作画
14	三点透視図法④	学校の作画
15	補足	楕円パース・魚眼パースの課題

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		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)		
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・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 アニメーションとは ・表現者としての心構え ・アニメーションの概念 ・具体的な表現	
2	アニメーションの発生1 ・物を動かせるという意味 ・アートとしてのアプローチ ・アニメーションの歴史 ・具体的な表現	
3	アニメーションの発生2 ・アニメーションの歴史 ・開発されたセンス ・具体的な表現	
4	テレビアニメーションの発生1 ・アニメーションの歴史 ・技術的な革命 ・具体的な表現	
5	テレビアニメーションの発生2 ・アニメーションの歴史2 ・技術的な革命 ・具体的な表現	
6	企画書 ・企画書の意味 ・企画書の書き方	
7	ストーリーについて ・ストーリー構成の構造 ・具体的な表現	
8	キャラクター1 ・キャラクターの設計の仕方 ・具体的な表現	
9	演出について ・様々な演出方法と効果 ・具体的な表現	
10	アートアニメーション1 ・アートアニメーションの概念 ・具体的な表現	
11	アートアニメーション2 ・アニメーションの歴史 ・具体的な表現	
12	表現のいろいろ ・様々な演出と効果 ・具体的な表現	
13	キャラクター2 ・キャラクターの展開 ・魅力のつけ方 ・具体的な表現	
14	テスト ・企画書作成	
15	構成のポイント ・企画書総評 ・表現者としての心構え	

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)		
又木 義隆		
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		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
Photoshopを用いた、アニメ背景作画の実習。※後期のみ開講	
使用教材:Photoshop	
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	背景製作手慣らし 課題説明(ゲーム企画について、現時点での方向性わかれば確認)ポर्टフォリオのチェック背景素材ラフ、アイデア出しをして沢山モチーフを描く(主に、線画+陰影、余裕ある人は軽く着彩)
2	同上
3	同上
4	企画書の内容に合わせて、背景製作 企画内容を確認して、必要となる背景について相談企画書全体で必要となる背景のラフ、アイデア出し
5	同上 ラフチェック、描くものを選択して構図など決める
6	背景1枚目 下書き
7	同上 下書きできたら、消書、着彩
8	同上
9	同上
10	同上
11	同上
12	背景2枚目 背景1枚目のチェック 2枚目の下書き
13	同上 下書きできたら、消書、着彩
14	同上
15	同上 着彩、仕上げ

授業科目		授業時数
デジタル作画		120
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	
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	"

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
3DCG制作		120
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・ <u>実習評価</u> ・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

授業の方法	
講義・ <u>演習</u> ・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・ <u>実習評価</u> ・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	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 キャラクター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
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	実施内容
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

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	

授業科目		授業時数
3DCG制作		120
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 プリミティブによる家の制作	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、)
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・箱庭の制作
3	モデリングの基礎 3 ポリゴン	モデリングの基礎 ・箱庭の制作
4	モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャ	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
5	マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャ	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1	カーブモデリング、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
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3	カーブモデリング、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 5	カーブモデリング、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 7	カーブモデリング、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	キャラクタの制作 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
11	キャラクタの制作 2	3Dモデル制作
12	キャラクタの制作 3	3Dモデル制作
13	キャラクタの制作 4	3Dモデル制作
14	キャラクタのアニメーション1	3Dモデル制作、セットアップ
15	キャラクタのアニメーション3	アニメーション

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	背景3DCG 基礎 1 背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作
2	背景3DCG 基礎 3 背景モデリングの基礎 ・制作
3	背景3DCG 基礎 5 背景モデリングの基礎 ・制作
4	背景3DCG 基礎 7 背景モデリングの基礎 ・制作
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
9	終了課題 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
10	終了課題 終了課題アニメーション制作
11	終了課題 終了課題アニメーション制作
12	終了課題 終了課題アニメーション制作
13	終了課題 終了課題アニメーション制作
14	終了課題 終了課題アニメーション制作
15	終了課題 終了課題アニメーション制作

授業科目		授業時数
ゲーム企画		120
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		
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 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	

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		120
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 友子		
前期		
到達目標		
色彩設計からカット彩色まで		
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 色彩設計	ネットワークの説明 PC起動について 色彩設計説明(プリント有) 実習	
2 色彩設計	前回の続き ・色指定表の作成 ・補足説明	
3 色彩設計	前回の続き ・色指定表が完成したら提出し、小物の色を決める ・できた人は自分の決めた色でカット彩色	
4 色変え	色変え説明 色彩設計続き	
5 色彩設計 色変え	色彩設計と色変えの続き できた人はカットデータのペイント	
6 色彩設計 色変え	"	
7 色変え	色変え作業の続き できた人はカットデータのペイント	
8 色変え	"	
9 色トレース	色トレースを多く含んだ課題のペイント	
10 卒業制作 色彩設計	卒業制作のキャラクターの色決めを行う	
11 卒業制作 色彩設計	"	
12 色トレース 合成復習	色トレースを多く含んだ課題のペイントの続き テストに向けて合成の復習	
13 前期末テスト	ペイントマンの実技テスト	
14 色トレース 自由彩色	色トレース課題の続き 色トレースが終わった人は自由彩色を行う	
15 色トレース 自由彩色 メカ	色トレース課題の続き 自由彩色の続き メカ課題の続き	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) ・ 実習	
授業概要	
仕上げの現場で行われている作業を幅広く学び、卒業制作で実践する	
使用教材: After Effects、Premiere	
後期	
到達目標	
卒業制作の仕上げ全般	
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 課題・色トレース ・自由彩色 ・メカ	卒業制作の作業を各自行う 卒業制作の作業が手空きの学生は課題の続きを行う
2 卒業制作 Photoshop作品制作 課題・色トレース ・自由彩色	卒業制作の作業を各自行う Photoshopでの作品制作の作り方を学ぶ 各自、自分の必要な作業を行う
3 卒業制作 Photoshop作品制作 課題・色トレース ・自由彩色	卒制、フォトショ、課題のいずれか、各自必要な作業を行う
4 卒業制作	卒制の作業を行う
5 卒業制作	"
6 卒業制作	"
7 卒業制作	"
8 卒業制作	"
9 卒業制作	"
10 卒業制作	"
11 卒業制作	"
12 卒業制作	"
13 卒業制作	"
14 卒業制作	"
15 卒業制作	"

授業科目		授業時数
卒業制作		120
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	
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 ・作図打ち合わせ(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	〃

授業の方法	
講義・演習(実習)・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 ・作図打ち合わせ(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		120
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)		
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	卒業制作企画 卒業制作企画会議(企画書プレゼン)
2	After Effects① After Effectsソフトの操作方法
3	After Effects② 課題カットの撮影
4	卒業制作絵コンテ① 卒業制作絵コンテ作成①
5	卒業制作絵コンテ② 卒業制作絵コンテ作成②
6	Premiere① Premiereソフトの操作方法
7	Premiere② Premiereソフトでオープニングロゴを制作
8	Premiere③ Premiereソフトで効果音、音楽編集
9	映像編集① 課題映像の制作編集①
10	映像編集② 課題映像の制作編集②
11	映像編集③ 課題映像の制作編集③
12	映像編集④ 課題映像の制作編集④
13	映像編集⑤ 課題映像の制作編集⑤
14	映像編集⑥ 課題映像の制作編集⑥(作品完成:提出)
15	映像編集⑦ 課題映像の制作編集⑦(完成作品上映会)

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:	

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	卒業制作作業① 卒業制作作業1(作画)
2	卒業制作作業② 卒業制作作業2(作画)
3	卒業制作作業③ 卒業制作作業3(作画)
4	卒業制作作業④ 卒業制作作業4(作画)
5	卒業制作作業⑤ 卒業制作作業5(作画)
6	卒業制作作業⑥ 卒業制作作業6(ペイント)
7	卒業制作作業⑦ 卒業制作作業7(ペイント)
8	卒業制作作業⑧ 卒業制作作業8(ペイント・撮影)
9	卒業制作作業⑨ 卒業制作作業9(ペイント・撮影)
10	卒業制作作業⑩ 卒業制作作業10(ペイント・撮影)
11	卒業制作作業⑪ 卒業制作作業11(ペイント・撮影・編集)
12	卒業制作作業⑫ 卒業制作作業12(ペイント・撮影・編集)
13	卒業制作作業⑬ 卒業制作作業13(ペイント・撮影・編集)
14	卒業制作作業⑭ 卒業制作作業14(ペイント・撮影・編集)
15	卒業制作作業⑮ 卒業制作作業15(作品完成0号試写)

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		180
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)		
古田道恵 (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	基礎デッサン 球体(前半 石膏球 後半 バasketボール)	
4	デッサン ブロック・軟式テニスボール	
5	デッサン オイル缶・紙風船	
6	石膏デッサン① クロッキー強化週間 石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ or青年ブルータス ・アグリッパorラポルト or獅子冠女神	
7	石膏デッサン① クロッキー強化週間 石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ 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クロッキー強化週間 石膏デッサン② ①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)	
9	石膏デッサン② クロッキー強化週間 石膏デッサン② ①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)	
10	デッサン 手二態(構図、空間、疎と密) ・指5本の存在がわかるポーズ!	
11	デッサン 自画像	
12	色彩構成 16色面(色彩構成)後半→『あまい・からい』	
13	色彩構成 着色描写 [導入] 前半 : ハートランドビン 後半 : 赤リンゴ(各自持参)	
14	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	
15	着色 スケッチ キャラ変 着衣人物(女性立ちポーズ) 顔スケッチ	

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 ハートランド瓶、リボン、レンガ
2	デッサン・着色 前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着色)
3	石膏デッサン③ 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
4	石膏デッサン③ 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
5	石膏デッサン③ 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
6	果物or野菜2個 果物or野菜2個
7	着衣人物 午前→男性座りポーズ(鉛筆デッサン)午後→女性色々ポーズ(スケッチ)(コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用)
8	ヌードクロッキー ニュードクロッキー
9	ヌードデッサン(女性座りポーズ) ニュードデッサン(女性座りポーズ)
10	想定描写 想定描写 1m石膏球・任意の階段
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	着色 着色描写 ユッカ または ゴムの木
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		120
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)		
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・ <u>その他</u>		
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①	1回目
3	石膏デッサン①	2回目
4	石膏デッサン①	3回目
5	ヌードデッサン	女性/座りポーズ
6	キャラ変	描いた人物クロッキーをキャラクターに変身させる。
7	机上デッサン①	牛頭骨又は剥製
8	机上デッサン①	2回目
9	机上デッサン①	3回目
10	机上デッサン②	タオル、ビール缶、瓶、紙風船 など各自でモチーフを組む
11	机上デッサン②	タオル、ビール缶、瓶、紙風船 など各自でモチーフを組む
12	人物デッサン	2人組、交代でモデル
13	ヌードデッサン	女性モデル(座りポーズ)
14	着衣人物デッサン	男性座りポーズ
15	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・ <u>演習</u> ・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・ <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	室内パーススケッチ 学校内の場所をパースの方法を使って描く
2	石膏デッサン② 1回目
3	石膏デッサン② 2回目
4	石膏デッサン② 3回目
5	人物デッサン ヌードデッサン又はスケッチ(女性座り)
6	想定描写『廃墟』 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
7	想定描写『廃墟』 廃墟を描く②
8	想定描写『廃墟』 廃墟を描く③
9	色彩構成 色彩「3態」
10	色彩構成 色彩「3態」
11	予備日
12	特大自画像1 エキサイ展用特大自画像作成
13	特大自画像2 エキサイ展用特大自画像作成
14	特大自画像3 エキサイ展用特大自画像作成
15	特大自画像4 エキサイ展用特大自画像作成

授業科目		授業時数
デッサン		120
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・デッサン ・中、上級用の大型石膏像	
3	クロッキー・デッサン 石膏デッサン2	
4	クロッキー・デッサン 石膏デッサン3	
5	クロッキー・デッサン ヌードデッサン(女性座り)	
6	キャラ変 描いた人物、動物クロッキーをキャラクターに変身させる。	
7	人物クロッキー 動物ク ロッキー からのキャラ変 描いた人物、動物クロッキーをキャラクターに変身させる。	
8	人物クロッキー 動物ク ロッキー からのキャラ変 描いた人物、動物クロッキーをキャラクターに変身させる。	
9	想定描写 見上げる構図 見下げる構図	
10	パース パースを使って室内スケッチ①	
11	パース パースを使って室内スケッチ②	
12	クロッキー・デッサン 人物デッサン 2人組になり、交代でモデルになる	
13	クロッキー・デッサン ヌード・水着スケッチ(女性)	
14	クロッキー・デッサン 着衣人物(男性座りポーズ)	
15	デッサン レスラーモデルスケッチ(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	室内パーススケッチ 学校内の場所をパースの方法を使って描く
2	組みモチーフ ・画用紙大縦(65×50cm) ・大型モチーフを描く
3	
4	
5	ヌードデッサン 各学生やクラスの様子を見ながら内容(デッサン又はスケッチ、画材など)を決める
6	食べ物 食べ物を描く
7	イメージデッサン「街を を描く」(商店街) 3年間の集大成として大作を時間をかけて描く。エキサイ展に展示する。
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界概論		60
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)		
勝田 佑紀		

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

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		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)		
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

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		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)		
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

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		30
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 第1章:色のなりたち 1-1色を感じる経路 1-2光 1-3物体の色 1-4色を見るための光源	ガイダンス(色彩設計とは? 色彩士検定とは?)色を見るための3つの要素(光源、物体、目)を学ぶ。 色の正体、メカニズム(可視光線とスペクトル)について理解する。	
2 第1章:色のなりたち 1-5色の分類 1-6目の構造と視細胞	目の構造を、カメラのしくみと対応させながら学ぶ。 2種類の視細胞について、その違いと働きを知る。	
3 第2章:混色 2-1混色と等色 2-2三原色 2-3加法混色 2-4減法混色 2-5色材の混色	混色のしくみと、身の回りへの応用を知る。 混色の三原色を理解し、実践に役立てる。	
4 第3章:色の表示方法 3-1表示方法の分類 3-2色名による表示	前回までの学習範囲を対象に、過去問題に触れさせ、習熟度を把握する。 多様な色の表示方法を学び、色の伝達や記録に役立つ知識を身につける。 特に、色の名前を幅広く学ぶ。	
5 第3章:色の表示方法 3-3 PCCS	配色調和のためのカラーシステム PCCS を学ぶ。PCCSのなりたち、表示方法などシステムの特徴を理解する。 色を規則正しく整理し、活用するための力を養う。	
6 第3章:色の表示方法 PCCSの復習 3-4 マンセルシステム カラー演習	国際的に使用されているマンセルシステムを学ぶ。PCCSとマンセルシステムとの共通点、相違点を理解する。 カラーカードを使用し、色の三属性の理解を深める。	
7 第4章:色の知覚的効果 4-1色の相互作用 4-2色の伝達効果 4-3他の感覚に及ぼす	色の見えが、絶対的なものでなく、相対的なものであることを理解する。 対比や同化を知り、実践で活用する力をつける。色の見えやすさ、感情効果を、色の三属性に基づいて学ぶ。	
8 第5章:色の心理的効果 5-1色の感情効果 5-2色のイメージ 5-3色の意味的作用・連想 5-4色の象徴性 5-5色の慣習	色相やトーンごとの、色のイメージを体感とともに理解する。 色の連想や象徴を学び、色を用いた創作活動の表現力を高める。	
9 第6章:色彩調和 6-1配色と色彩調和 6-2色彩調和の原理 6-3形式 6-4基本的な考え方 6-5色相を基準にした配色 6-6トーンを基準にした配色	カラーコーディネートの理論を学ぶ。色相をもとに、目的に応じたカラーコーディネートをを行う力を身につける。 トーンをもとに、目的に応じたカラーコーディネートをを行う力を身につける。	
10 第6章:色彩調和 6-7基本的な配色技法 6-8慣習的な配色技法	様々な配色技法を学び、柔軟に効果的な配色の提案を行う能力を磨く。	
11 第6章:色彩調和 6-9秩序の原理による 配色の形式 6-10配色とイメージ 配色復習	カラーコーディネートを感覚的に感性だけで行わず、理論的に行うために必要な知識を習得する。カラーカードを使用し、復習を行いながら、実践力を養う。	
12 総復習 検定・演習問題対策 検定:混色問題 (色円板)の解き方	これまでの学習を振り返り、苦手箇所を洗い出し補強する。検定の色円板を用いた混色問題への対策として、実際に色円板を使用させ、体感で理解させる。	
13 夏休み課題 説明復習	1ヶ月以上の休職ののち、色彩士検定が控えているため、資格取得へのモチベーションが下がらぬよう、配慮したい。	
14 総復習混色問題(絵の具)の解き方混色問題	色彩学の幅広い知識を記憶・定着させるため、テキスト全体のポイントをまとめてい	
15 前期試験 解説 色彩士検定3級の 直前対策	得意な箇所と不得意な箇所を自覚させる。 全体的なフォローを行う。	

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	
テキスト:色彩士検定3級対応 公式テキスト、カラーカード158b	
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		120
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	

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		120
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)		
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 企画	自分の就職したい職種にあわせたwebデザインを想定し、コンテンツを計画する。1
2 企画	自分の就職したい職種にあわせたwebデザインを想定し、コンテンツを計画する。2
3 企画に即した作品制作	UI作成1
4 企画に即した作品制作	UI作成2
5 企画に即した作品制作	UI作成3
6 企画に即した作品制作	コンテンツ作成1
7 企画に即した作品制作	実際にWebページを作成していく
8 企画に即した作品制作	デザイン
9 企画に即した作品制作	デザイン
10 企画に即した作品制作	デザイン
11 企画に即した作品制作	デザイン
12 企画に即した作品制作	デザイン
13 ゲーム作品企画	デザイン 早く完成した人は次のテーマをしていきます。ひとつで完成度を上げるもよし、広くつくるもよし。
14 企画に即した作品制作	デザイン 完成
15 企画に即した作品制作	ゲーム画面を意識したデザインのためのゲームを作成する

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
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:

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 Webゲーム企画書制作	webゲームを意識したデザイン企画書の提出。
2 Webゲーム企画書制作	キャラクタ作成
3 Webゲーム企画書制作	キャラクタ作成
4 Webゲーム企画書制作	ボタン作成
5 Webゲーム企画書制作	ボタン作成
6 Webゲーム企画書制作	タイトルロゴ作成
7 Webゲーム企画書制作	タイトルロゴ作成
8 Webゲーム企画書制作	Web化
9 Webゲーム企画書制作	Web化
10 Webゲーム企画書制作	福岡ゲーム大賞に出せるようにレイアウトする。
11 Webゲーム企画書制作	福岡ゲーム大賞に出せるようにレイアウトする。
12 Webページ制作	アニメーションエフェクトで作成したものを作ったwebページに、はめ込む。
13 Webページ制作	アニメーションエフェクトで作成したものを作ったwebページに、はめ込む。
14 Webページ制作	完成度をあげる
15 Webページ制作	完成度をあげる。web化

授業科目		授業時数
作品制作		150
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)		
岡田幸男・光橋信宏		
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	

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A		120
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)		
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	ポートフォリオ制作 ポートフォリオ企画決定 作品作成 チェック
3	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
4	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
5	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
6	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
7	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
8	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
9	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
10	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
11	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
12	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
13	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
14	ポートフォリオ制作 作品作成 チェック
15	ポートフォリオ制作 ポートフォリオ完成 試験課題提出

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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 ポートフォリオ完成 追試(再提出) 卒業制作展準備作業
15	ポートフォリオ制作 卒業制作準備 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
作品制作B		120
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)		
有満 明美		
前期		
到達目標		
ゲーム背景の描き方の基礎を理解しポートフォリオに反映させる		
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	課題説明(ゲーム企画について、現時点での方向性わかれば確認)ポートフォリオのチェック背景素材ラフ、アイデア出しをして沢山モチーフを描く(主に、線画+陰影、余裕ある人は軽く着彩)	
2	同上	
3	同上	
4	企画書の内容に合わせて、背景製作 企画内容を確認して、必要となる背景について相談 企画書全体で必要となる背景のラフ、アイデア出し	
5	ラフチェック、描くものを選択して構図など決める	
6	背景1枚目 下書き	
7	同上 下書きできたら、清書、着彩	
8	同上	
9	同上	
10	同上	
11	同上	
12	背景2枚目 背景1枚目のチェック 2枚目の下書き	
13	同上 下書きできたら、清書、着彩	
14	同上	
15	同上	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
ゲーム企画書を元に、ゲーム画面を意識した背景イラスト制作をしていきます。	
使用教材:	
後期	
到達目標	
複雑なゲーム背景を完成させる	
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	背景2枚目続き 着彩、仕上げ
2	後期の背景内容確認 背景2枚目のチェック 3, 4枚目のラフ、アイデア出し
3	背景3枚目 3枚目の下書き
4	同上 下書きできたら、清書、着彩
5	同上
6	同上
7	同上
8	同上
9	背景4枚目 4枚目の下書き
10	同上 下書きできたら、清書、着彩
11	同上
12	同上
13	同上
14	同上
15	評価、チェック、修正、調整 修正、調整

授業科目		授業時数
作品制作		120
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)		
岡田幸男・光橋信宏		

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	

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		120
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・スブラッシュ	
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	

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		60
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)

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。イラストレーター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		120
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・ペンツール・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、アビバランスを復習。	
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 ポートフォリオ用作品制作	
11	作品② ポートフォリオ用作品制作	
12	作品③ ポートフォリオ用作品制作	
13	作品④ ポートフォリオ用作品制作	
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	

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。イラストレーター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		60
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)	

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			

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。※ポスカラベタ塗り、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、ポスカラベタ塗り、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・ナイエロー・ディープ、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、ポスカラベタ塗り、黒禁止 ※余白は塗らない	
6	色面構成	「ビール瓶」(総コミ2年生はコココーラ瓶)	
7	着彩描写『コカ・コーラ瓶』	四つ切り 透明水彩	
8	水彩	野菜、果物3	
9	水彩モチーフ表現	ハートランドビール瓶リボン三角定規	
10	水彩モチーフ表現	ハートランドビール瓶リボン三角定規	
11	着彩描写	着彩描写 ユッカ又はゴムの木	
12	着彩描写	「手」を描く	
13	顔スケッチ	コンテ、ダーマト水彩	
14	色彩『エリック・カールに挑戦』	①スパッタリング、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の絵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		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)		
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。ポスターカラー、透明水彩、ペン	
2	はめ絵2回目	
3	きつねの嫁入り ポスターカラーベタ塗り 垂直と水平の線のみで抽象的に表現する	
4	CD浮遊 ポスターカラーベタ塗り 浮遊するCDを色面分けをして表現する	
5	ある出来事 ペン、ポスターカラー、透明水彩など与えられたある出来事 の文章からその後のストーリーを考えて6コマ漫画とイラスト レーションを描く	
6		
7		
8	着彩描写 透明水彩 花を描く	
9	カップ麺 ペン、ポスターカラー、透明水彩などカップ麺を自由に表現する	
10		
11	コラージュ 与えられた写真のコピーを自由に切り貼りしてイラストレー ションを作る	
12		
13	てんやわんや 抽象表現 円形画用紙 ポスターカラー	
14	予備日 今までの作品を再度確認、完成。	
15	スプーンにうつった自分 スプーンに変形してうつった自分の顔と背景を透明水彩とポ スターカラーで表現する	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
2年生で学んだ色彩構成基礎を応用して各自の表現を模索し見つけていく。	
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		120
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		実施内容
1	(1)自己紹介 (2)本授業の主旨 (3)これからの内容について	(1)全員参加の相互やりとりをする (2)ビジネスコミックで何を学ぶのか説明(今必要とされている漫画について) (例)心療内科の漫画でわかるシリーズ (各々好きな歴史上の人物を想起し、それについて調べる)
2	歴史漫画にトライ! B	好きな歴史上の人物の功績を、2ページ漫画で制作 ペン入れして完成まで。 ・プロット、ネーム
3	歴史漫画にトライ! B	ネーム完成 下書きへ
4	歴史漫画にトライ!	ペン入れ
5	歴史漫画にトライ! B	ペン入れ完成提出
6	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	テキストを基に、結婚式でフランス料理の出る披露宴でのテーブルマナーを学び、実際に「漫画でわかるテーブルマナー」を制作 ・カトラリー編/食事編 2~3ページ
7	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー	
8	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	
9	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	完成提出
10	公募にトライ!	デザイン魂への公募
11	公募にトライ!	デザイン魂への公募
12	(2)漫画でわかるシリーズ ①ビジネスマナー	テキストを基に、就職したとき、社会人になったときの最低限のビジネスマナーを学び、「漫画でわかるビジネスマナー」を制作(ネームまで) ・お辞儀・敬語・電話の取り方話し方繋ぎ方
13	(2)漫画でわかるシリーズ ②ビジネスマナー	テキストを基に、就職したとき、社会人になったときの最低限のビジネスマナーを学び、「漫画でわかるビジネスマナー」を制作(ネームまで) ・上座下座・ビジネスメールなど
14	CM絵コンテ制作	コマーシャルで、特にストーリー性のあるものを視聴し、商品を決め、60秒のミニドラマをつくってみる
15	CM絵コンテ制作	完成提出

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	
使用教材:	

後期	
到達目標	
商業漫画以外の漫画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		実施内容
1	小学生向け漫画制作	作品制作
2	小学生向け漫画制作	作品制作
3	商品アピール漫画作成	2ページネームまで 新商品の保険(スマホアプリで6000歩以上歩いたら割引になる保険)キャラクターをつくって紹介させる
4	商品アピール漫画作成	締め切り
5	予備日	アピール漫画が未完成の場合の制作 提出した生徒は自主作品制作
6	企業PR用漫画制作	企業向けPR用漫画の制作
7	企業PR用漫画制作	企業向けPR用漫画の制作
8	企業PR用漫画制作	企業向けPR用漫画の制作
9	企業PR用漫画制作	企業向けPR用漫画の制作
10	企業PR用漫画制作	企業向けPR用漫画の制作
11	人物の伝記を漫画にする	歴史上の人物の伝記を漫画にする
12	人物の伝記を漫画にする	歴史上の人物の伝記を漫画にする
13	人物の伝記を漫画にする	歴史上の人物の伝記を漫画にする
14	人物の伝記を漫画にする	歴史上の人物の伝記を漫画にする
15	人物の伝記を漫画にする	歴史上の人物の伝記を漫画にする

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		

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
プロダクト制作		120
学年	学科	コース
3	総合学科	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
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 プリミティブによる家の制作	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、)
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・箱庭の制作
3	モデリングの基礎 3 ポリゴン	モデリングの基礎 ・箱庭の制作
4	モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャ	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
5	マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャ	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1	カーブモデリング、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
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3	カーブモデリング、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 5	カーブモデリング、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 7	カーブモデリング、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	キャラクタの制作 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
11	キャラクタの制作 2	3Dモデル制作
12	キャラクタの制作 3	3Dモデル制作
13	キャラクタの制作 4	3Dモデル制作
14	キャラクタのアニメーション1	3Dモデル制作、セットアップ
15	キャラクタのアニメーション3	アニメーション

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、キャラクターに対するスケルトン、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 Storyboarder Premire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	背景3DCG 基礎 1 背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作
2	背景3DCG 基礎 3 背景モデリングの基礎 ・制作
3	背景3DCG 基礎 5 背景モデリングの基礎 ・制作
4	背景3DCG 基礎 7 背景モデリングの基礎 ・制作
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
9	終了課題 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
10	終了課題 終了課題アニメーション制作
11	終了課題 終了課題アニメーション制作
12	終了課題 終了課題アニメーション制作
13	終了課題 終了課題アニメーション制作
14	終了課題 終了課題アニメーション制作
15	終了課題 終了課題アニメーション制作

授業科目		授業時数
撮影・編集		120
学年	学科	コース
3	総合学科	総合コミック
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
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 プリミティブによる家の制作	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、)
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・箱庭の制作
3	モデリングの基礎 3 ポリゴン	モデリングの基礎 ・箱庭の制作
4	モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャー	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
5	マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャー	マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1	カーブモデリング、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
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3	カーブモデリング、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 5	カーブモデリング、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 7	カーブモデリング、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	キャラクタの制作 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
11	キャラクタの制作 2	3Dモデル制作
12	キャラクタの制作 3	3Dモデル制作
13	キャラクタの制作 4	3Dモデル制作
14	キャラクタのアニメーション1	3Dモデル制作、セットアップ
15	キャラクタのアニメーション3	アニメーション

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 Storyboarder Premire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	背景3DCG 基礎 1 背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作
2	背景3DCG 基礎 3 背景モデリングの基礎 ・制作
3	背景3DCG 基礎 5 背景モデリングの基礎 ・制作
4	背景3DCG 基礎 7 背景モデリングの基礎 ・制作
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定
9	終了課題 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
10	終了課題 終了課題アニメーション制作
11	終了課題 終了課題アニメーション制作
12	終了課題 終了課題アニメーション制作
13	終了課題 終了課題アニメーション制作
14	終了課題 終了課題アニメーション制作
15	終了課題 終了課題アニメーション制作