

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社ファミリア、株式会社クリエイティブコーにてキャラクター商品企画。株式会社福田環境デザインにてマーケティングによる商品企画。のちフリーランスとなり現在に至る。海遊館絵本「ものしり博士シリーズ」、国立民族学博物館、国立歴史民俗博物館ポスター制作、伊丹昆虫館紙芝居イラスト等。							
【授業の学習内容】							
画力の向上および創作において必要な感性や表現力を身につけるイラスト制作実習を中心に必要なアナログ・デジタル技術を習得するための課題に取り組む。また作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ファンタジーやSF、描いたことの無いジャンルに取り組める。 衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する 環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする 完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを習得する アナログ画材(水彩・アクリル・カラーインク・コピックマーカー)を使用しアナログ画材の技術習得する 							
授業計画・内容							
1回目	授業ガイダンス (アナログ) 自己紹介イラスト～合評の練習を通し他者からの評価の重要性を知ることが出来る	16回目	デジタルソフトスキルの習得 画像取り込み・レベル補正・線画の抽出を実習を通して理解することが出来る				
2回目	授業ガイダンス② (アナログ) 自己紹介イラスト～合評の練習を通し他者からの評価の重要性を知ることが出来る	17回目	デジタルソフトスキルの習得② 各ツールの説明・ファイル形式と保存バックアップについて実習を通して理解することが出来る				
3回目	コピックマーカー実習 (アナログ) コピックマーカーの使い方や様々な塗り方を習得することが出来る	18回目	デジタルソフトスキルの習得② 画像解像度・色調補正について実習を通して理解することが出来る				
4回目	コピックマーカー実習 (アナログ) 動物をモチーフにしたキャラクター制作を通し色相関係性を理解することが出来る	19回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作① 下書き～背景も含めたラフデザイン制作。完成イメージから構図を理解することが出来る				
5回目	コピックマーカー実習② (アナログ) 動物をモチーフにしたキャラクター制作を通し色相関係性を理解することが出来る	20回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
6回目	透明水彩絵具実習 (アナログ) 透明水彩絵具の使い方をレクチャー。「薄塗」「ぼかし塗」を習得することが出来る	21回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
7回目	透明水彩絵具実習 (アナログ) テーマ:人物と背景で空気遠近法を使って描き水彩絵具の塗り理解することが出来る	22回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
8回目	透明水彩絵具実習② (アナログ) テーマ:人物と背景で空気遠近法を使って描き水彩絵具の塗り理解することが出来る	23回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作① 下書き～背景も含めたラフデザイン制作。完成イメージから構図を理解することが出来る				
9回目	アクリルガッシュ実習 (アナログ) アクリルガッシュの使い方をレクチャー。「厚塗」を習得することが出来る	24回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
10回目	アクリルガッシュ実習 (アナログ) テーマ:ゲームのキャラクターを使って描きアクリルガッシュの塗り理解することが出来る	25回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
11回目	モノクロイラスト～カラーイラスト (アナログ) グリザイユ技法のレクチャー。陰影と色相を理解することが出来る	26回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
12回目	モノクロイラスト～カラーイラスト② (アナログ) モノクロイラスト～水彩絵具着色。立体的なイラスト技術を習得することが出来る	27回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
13回目	本の装丁イラスト 宮沢賢治の世界を描く。文章から世界観を読み解きイラストにすることが出来る	28回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
14回目	本の装丁イラスト② 宮沢賢治の世界を描く。文章から世界観を読み解きイラストにすることが出来る	29回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
15回目	前期テスト:課題イラスト提出	30回目	後期テスト:課題イラスト提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	アナログ製作はやり直しができるデジタルと違い、思うように行かない場合もあるが、それによって工夫ができるようになる。 作品は課題ごとに個人面談、合評をする。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応 (技術評論社)							

科目名 (英)	小説制作 (Novel Writing)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
有限会社文化屋 代表。雑誌ライター、広告事務所経営。						
【授業の学習内容】						
限られた時間で、できるだけ多くの分量を書くことを要求します。それだけ発想力の豊かさとボキャブラリーの豊富さがなければなかなか「分量を書く」ということができませんが、後期の前半は分量をめざし、後半は「構成力」を中心に、質を要求します。ある程度の分量を維持しながら、短い時間で構成力を身につけること。小説の着地点の鋭さも要求していきます。						
【到達目標】						
アイディア構築の段階(いかにして企画の基礎となるものを生み出すか)から講義・実習を通し、実際にそれをプロット(企画書)に落とし込めるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	文章の基礎を見直す 何が不足しているかを自分で理解し、克服方法を考える事ができる。	16回目	最近最も印象に残った出来事 どんな問題に関心を持ち、どういった考えを持つかを表現できる。			
2回目	自分をアピールする 自己アピールはこれからの社会では重要なファクターであり、自分の魅力を上手にアピールする方法を習得できる。	17回目	店を紹介する 読んだ人が店に行きたくなる文章を書く。 文章でどれだけの人を引き付けられるかを表現できる。			
3回目	人を紹介する 人を紹介する場合においても、その人を魅力的に文章に表現することは大切であり、ノウハウを学び、実践する事ができる。	18回目	三つの言葉を使って文章を書く 突然与えられた言葉を使い、文章を書く。発想力、創造力、対応力を養える。			
4回目	手紙を書く 手紙を上手に書けるようになれば、自ずと文章も良くなる。目標として、もらった相手が喜ぶ手紙を書ける事ができる。	19回目	理不尽にどう対応するか 理不尽な目にあった時にどう対応するかを文章で表現できる。			
5回目	感動を与える 感動を与える文章を読み、それには何が必要かを理解出来るようになる。	20回目	面白い人を紹介する 知人、友人、親族等の中から自分が面白い人を紹介する。プレゼンテーションが出来る。			
6回目	文章の間違いい よく間違える同音異義語や同訓異字について学び理解出来るようになる。	21回目	読者を楽しませる工夫を考える 筆者の自己満足で終わる文章はアマチュアの文章であり、読者を楽しませるプロの文章を書く事が出来るようになる。			
7回目	不要な言葉 話し言葉は重複が多く、書き言葉への変換ルールを習得できる。	22回目	自分の文章の長所と短所を把握する 自分の文章の長所と短所を把握し、的確に評価し、その生かし方を考える事ができる。			
8回目	自分の文章の欠点を知る 講評形式での指摘から気づきを促し文章の上達に活かす事ができる。	23回目	伝えたいことは何か？ 作品で何を表現し伝えたいのか。文章で自分が一番伝えたいことを書く事ができる。			
9回目	推敲の大切さ 文章は推敲によって練り上げられるといっても過言ではない。推敲を完璧にすることで、文章の信頼性と質があがる。推敲の仕方を身につける。	24回目	日常を描写する 何気ない日常生活を描写し、特異性や非日常の部分を探り出す事ができる。			
10回目	夏休みに読んだ本 紹介文を読んだ人が、手に取って、読みたくなるような文章を書くことが出来る。	25回目	「5年後の私」を書き目標を明確にし実行可能な計画を作るきっかけづくりし実行することが出来るようになる。			
11回目	直木賞作品解析 審査員の選評等を理解し、文学賞選考対策も考えるようになる。	26回目	私が生きてきたこれまでの人生 これまでの人生を振り返り、創作の材料になるものを探し出す事が出来る。			
12回目	社説を要約する 社説を400字原稿用紙1枚に過不足なくまとめる。読解力、要約力を養う。	27回目	見せる日記を書く 人に見せるための日記を書き、主観性と客観性の表現法を学ぶ事が出来る。			
13回目	情報の取り方 ネット情報では長瀬川如是関が実在したかのように書く間違いが生じる。いわゆるウラを取る方法を学ぶ事ができる。	28回目	私が描きたい主人公 作品で描きたい主人公像を書く事が出来る。			
14回目	プロの文章に学ぶ 良い点、真似すべき点を学び、なぜ、いかに表現する。そして、自分の文章に活かす事ができる。	29回目	プロの文章と私 プロの文章と私の文章の違いやその差を自覚し、どう克服し、プロの文章に近い文章が書けるようになる			
15回目	テスト	30回目	後期筆記テスト			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	辞書を持ってきて下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
国語辞典、筆記用具(シャープペンシルまたは鉛筆と消しゴム)、原稿用紙(A4)						

科目名 (英)	背景効果 (Background effect)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1988年から92年まで田崎真珠株式会社でジュエリーデザイナーとして勤務。 1995年から商業雑誌でプロ漫画家として活動。小学館やNTTソルマーレにて執筆。 2008年からOCA講師。						
【授業の学習内容】						
3次元のものを2次元に変換する習慣をつける。 立体感、遠近感を表現するためのパースペクティブ(透視図法)、背景にあった人物の描き方などを学ぶ アナログでの技法をマスターする。						
【到達目標】						
<ul style="list-style-type: none"> ■部屋の模型を用い、空間や家具を写真に撮影・観察して、3次元のものを2次元で表現する ■透視図法(パース)の基礎を学ぶ。一点透視、二点透視、三点透視、アオリ、フカンなど。 ■パースの習得に留まらず、絵として完成させるために、線の強弱や立体感を表現するためのテクニックも身につける ■余白や構図の美しさについても言及し、作品を描くという観点を植えつける。 ■ペンを使って定規で線をひけるようになる。 						
授業計画・内容						
1回目	遠近法と白い部屋一点透視 1 模型を用い最終的にこういう物を描けるようになるという目標を提示すると共に、遠近法の概略を習得できるようになる。	16回目	二点透視でアーチを描くことができるようになる アーチの描き方を説明し、見本を参考に実際に描く			
2回目	遠近法と白い部屋一点透視 2 実際に写真を各自で撮ってもらい、アイレベルを習得できるようになる。	17回目	二点透視でアーチを描くことができるようになる 下書き〜ペン入れまで行い完成させる			
3回目	2点透視法演習1 消失点の設定を理解する。く使われる透視図法で、建物の外観を描くことができるようになる	18回目	三点透視技法 講義を通して習得することができる 三点透視、アオリとフカンの説明			
4回目	2点透視法演習2 消失点の設定し建物の外観(ビル)を描くことができるようになる。	19回目	三点透視技法① 講義を通して習得することができる 三点透視、アオリとフカンの説明			
5回目	増殖でタイル 講義 増殖技法を説明する。床タイルを用いて習得できるようになる。	20回目	三点透視技法② 実習を通して習得することができる 三点透視、アオリとフカンの背景実習制作			
6回目	増殖でタイル 実習 資料を参考に床のタイル(一点透視、二点透視)描き方を習得できるようになる。	21回目	三点透視技法③ 実習を通して習得することができる 背景作品に人物を描く			
7回目	2分割で窓を描く 講義 分割という技法を説明する 引き違い窓の構造を理解することができるようになる	22回目	二点透視応用を通して習得することができる 2点透視を用いた階段の描く実習で技術を習得できる			
8回目	2分割で窓を描く 実習 資料を参考に一点透視で窓を描く(正面と側面の2種類)ことができるようになる	23回目	二点透視応用を通して習得することができる 2点透視を用いた階段を描く実習で技術を習得できる			
9回目	円のパース 1 講義 円にパースがいたらどうなるか、資料を用いての講義で理解できるようになる	24回目	写真模写トレース技術 講義 実際の作品を元に写真をトレースした作品画法を習得できるようになる。			
10回目	円のパース2 実習 見本を参考に実際に色々な円柱を描ける画法を習得できるようになる。	25回目	写真模写トレース技術② 撮影テクニックを習得できる 各自、室内・校外問わず写真撮影を行い素材収集			
11回目	一点透視で学校の椅子と人物 1 資料と模型を参考に、一点透視で部屋と学校の机と椅子を描くことができるようになる	26回目	写真模写トレース技術② 撮影素材を用いたのトレースを通して習得することができる			
12回目	一点透視で学校の椅子と人物 2 制作した教室の手前の椅子に人物を座らせ壁際にもう一人立たせる	27回目	自然背景を描く 風景・樹木を用いた背景効果を習得することができる			
13回目	二点透視応用 1 資料と模型を参考に、二点透視で部屋ソファを描くことができるようになる	28回目	アイレベル・スケール感演習 一眼レフを用いたアイレベルでの構図を習得することができる			
14回目	二点透視応用 2 丸みのあるものをパースに沿って描く描き方を説明する 人物を座らせる画法を習得できるようになる。	29回目	後期課題に向けての課題制作〜添削			
15回目	前期テスト 2点透視を用いた室内イラスト課題提出	30回目	後期課題提出 2点透視 3点透視を用いた人物がいる背景イラスト提出			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点〜70点をB、69点〜60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	初めてパースを学ぶ人と、これまでに経験した人がいると思います。経験者と未経験者では、初めのうちは差が生じるかもしれませんが、一年間課題をやるうちに、その差は感じられなくなります。パースは難しい、苦手という人が多いのですが、進歩をはっきりと実感できる科目で、正解があることから達成感を得られる授業でもあります。1年後の成長を楽しみにしててください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
原稿用紙、60cm以上の長い直線定規、15cm前後の短い定規、つけペン、黒インク、スクリーントーン マスキングテープ カメラ(構図を写真に収める為、スマホ、ガラケー、デジタルなどなんでもよい) 推薦書籍:パース塾1〜3(廣済堂出版)						

科目名 (英)	文章表現 (Writing Technique)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。						
【授業の学習内容】						
文章の基本的なルールや基礎的な表現方法などを学ぶ。 ・自分の伝えたいことを、妥協せず、適切に伝えられるようになる。 ・読者を意識して書き分けができるようになる。 ・語彙の習得のために、辞書を引く習慣を身につけたり、構成を考えてから文章を作成するクセをつけたりするなど、書き手としての作法を習得する。						
【到達目標】						
さまざまな文章表現の基礎となる知識とそれぞれの表現技法を、講義と演習を通して習得する。 ほかのさまざまな授業や、2年生以降の授業で効果的な学習をするための、書き手としての下地づくりを行う。 「自分の書きたい文章」はもちろん、「相手を意識して、相手にしっかりと伝わる文章」が書けるようになる。 文章を生業とするプロの書き手になるための心構えの基礎を築く。						
授業計画・内容						
1回目	話し言葉と書き言葉 「マインドマップ」に取り組み自己プロデュースの考え方、作家性、自分を客観的に理解できるようになる。	16回目	試験の返却ならびに解答確認 前期の内容の振り返り			
2回目	文章の構成を考える ～ブレインストーミングを活用する～ わかりやすい構成の原稿を制作できるようになる。	17回目	意味や表現を重ねない～重言を避ける～ 二重敬語の復習、二重否定について理解できる。			
3回目	表記を意識する ひらがな、カタカナ、漢字のイメージについての考察、使用バランスについて理解できるようになる。	18回目	推敲について～悪いクセには共通性がある～ 推敲の意味、誤字脱字など推敲の具体的なポイントを学ぶ。			
4回目	縦書きと横書きの記号について 縦書きと横書きの使い分け方や注意点、記号の名前から使い方までを学び理解できる。	19回目	作文の技術1 指示代名詞「こそあど」、接続詞、修飾語の正しい知識と使い方を学び、文章表現を理解できる。			
5回目	文の構造 「単文」(たんぶん)、「複文」(ふくぶん)、「重文」(じゅうぶん)を学び、読みやすい文章を書くための術を覚えることができる。	20回目	作文の技術2～助詞を知る～ 体言止めや倒置法の活用など、文章表現の具体的なテクニックについて理解できる。			
6回目	表現力(語彙力・漢字力、ほか)を鍛える 比喻方法、漢字が持つ力を実感できる熟語について考察ができる。	21回目	作文の技術3～助詞の理解を深める～ 格助詞、並列助詞ほか、前回は学んだ助詞の理解をさらに深める。			
7回目	取材方と調査力 取材・調査の具体的な四つの柱について理解し、今後の創作活動で有用な取材・調査法を学ぶことができる。	22回目	作文の技術4～読者を引きつける文章テクニック～ 締めくくりの工夫の仕方、慣用句・ことわざ・故事の使い方等理解できる。			
8回目	文章を構想する～タイトルと書き出しに凝る～ 起承転結と序破急の違いと書き出し方。効果的なパターンの習得ができる。	23回目	作文の技術5～文章を分かりやすくする5つの技法～ 5つの技法(例示、比較、引用、比喻、エピソード)の効果と使い方について理解できる。			
9回目	叙述と文体 プロット制作～下書き～清書という文章制作における一連の流れを習得することが出来る。 敬体を使いこなす	24回目	具体的に書くために～曖昧表現と断言力～ 具体的に書くこと、断言する書き方の効果について理解できる。			
10回目	尊敬語・謙譲語・丁寧語の使い分けを習得。 二重敬語の具体的な誤りまで見抜ける力を習得すること出来る。	25回目	さまざまな文章 主観文と客観文、抒情文と叙事文の違いを知り、ルポタージュ、エッセイ、評論文の書き分けができる。			
11回目	読者を子どもに設定して子どもが読者となる文章を書ける下地となる力を身につける事ができる。	26回目	業界用語やカタカナ語 専門用語(業界用語)の効果、用いるときの注意点とカタカナ語の効果が理解できるようになる。			
12回目	読者を若者～大人に設定して若者や大人の特性(職業や世代ほか)や興味を引くもの、それぞれの層にうける文章の書き方やキーワードについて理解できる。	27回目	言葉の言い換え 人への効果的な叱り方、諭し方について学び、創作活動だけでなく、社会人としての下地の力を身につける事が出来る。			
13回目	読者を高齢者に設定して高齢者の特性や興味を引くもの、高齢者にうける文章の書き方やキーワードについて学ぶ事が出来る。	28回目	書くためのマナー 著作権とはどういうものかについて条文等も踏まえて学ぶ事ができる。			
14回目	短い言葉に心血を注ぐ～タイトルの作り方～ タイトルのパターンと作り方を考察する事ができる。	29回目	文章表現演習～一年間の振り返り 一年間の授業内容を総復習。			
15回目	前期ペーパー試験	30回目	後期ペーパー試験			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	これまで挑戦したことがないであろう分野・テーマにも取り組んでもらいます。 ・「自分には関係がない、興味がない分野・テーマだから」と言わないようにしましょう。 ・赤(添削)に対して「自分はこう思う」とは言わず、「(想定している)読者はこう思うだろうから」というように、常に読者(自分ではなく他者)を意識しましょう。 ・大切なのは、クオリティよりも課題を提出することです。休まずに出席して課題を提出し続けると、飛躍的に書くスピードがアップします。それにより、推敲の時間を取ることができ、結果として文章全体のクオリティが高まります。書く量が多く、楽な授業ではないと思いますが、頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
市販のA4版原稿用紙と、鉛筆、ボールペン、赤ボールペン、ホッチキス(課題を留める…★必須)、辞典(国語、類語…★必須)、毎回配布されるテキストをファイリングするためのファイル。						

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>・京都大学 物質-統合システム拠点 Institute for Integrated Cell-Material Sciences, Kyoto University (iCeMS) 勤務・incomings(デザイン事務所)代表 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001(神戸アートビレッジセンター)・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学・デザインワーク: mobile biz suite (ITCネットワーク株式会社) ロゴマーク、大井浩明 チェンパロ・リサイタル「Barroco-Baroque-Barock」ポスター フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research Forum ポスター フライヤー (沖縄科学技術大学院大学)・建築 設計 デザイン: G 氏邸 共同設計、施工 日暮手傳舎・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TiBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11</p>						
【授業の学習内容】						
<p>人物・静物デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストやコミックといった応用表現へのフィードバックを目的とする。 また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。</p>						
【到達目標】						
<p>デッサン技術の習得によって物体や人物の形を正確にとらえ、描画できる様になる。 また、空間における陰影のとらえ方を知り、鉛筆の濃淡によって量感、質感、空間を表現できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション、道具説明(持ち方、使い方、削り方等) デッサンのルール説明(逆パース、アウトライン等)			16回目		自画像デッサン デッサンの重要な線を見極める事ができるようになる
2回目	モチーフの一つを選び、自分の思うようにデッサンができるようになる	デッサン基礎実習2		17回目		自画像デッサン 透視図法を用いて空間にキャラクターを描けるようになる
3回目	デッサンルールの解説、前回作品の添削を通し理解できるようになる	デッサン基礎実習1		18回目		デッサン実習1 人物クロッキー 限られた時間内に、瞬間/連続するポーズ/動きのあるポーズを捉えられるようになる
4回目	構図を考えたデッサン、形どりに重点を置いたモチーフを描けるようになる	デッサン基礎実習3		19回目		デッサン実習2 動物スケッチ 動物の瞬間のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズを捉えられるようになる
5回目	形どりに重点を置き描けるようになる (自分の手をモチーフにデッサンを描く)	デッサン基礎実習4		20回目		デッサン実習3 想定デッサン モチーフを組み合わせて、構造のつながった形やユニークな形を想定し、デッサンできるようになる
6回目	フリーハンド練習陰影、量感に重点を置いたモチーフを描けるようになる	デッサン基礎実習5		21回目		デッサン実習4 植物スケッチ 植物の形、連なり、関係性、分布を捉えられるようになる
7回目	描いたデッサンのコピーを使い、ストーリー展開できるようになる	デッサン応用実習1		22回目		デッサン実習5 静物デッサン 3つ以上のモチーフを構成し、一枚の絵を意識したデッサンを描けるようになる
8回目	一枚の紙を加工し、構造を理解しながら「建つ形」を作れるようになる	デッサン基礎実習6		23回目		デッサン実習6 静物デッサン モチーフを構成し、意識したデッサンを描くことができるようになる
9回目	前回モチーフを描く-空間に存在するモチーフ(構造)を意識できるようになる	デッサン基礎実習7		24回目		デッサン実習7 静写真を元にしたデッサン 写真のモノクロコピーに補助線(グリッド)を引き、描くものの正確な形・位置を捉えデッサンできるようになる
10回目	紙の加工やフロッタージュによる表現できるようになる	デッサン基礎実習8		25回目		デッサン実習8 写真を元にしたデッサン 写真のモノクロコピーに補助線(グリッド)を引き、描くものの正確な形・位置を捉えデッサンできるようになる
11回目	ガラスコップ・タオル・ビニール袋等質感の異なるモチーフを描けるようになる	デッサン基礎実習9		26回目		デッサン実習9 写真を元にしたデッサン 写真を元に細密描写 → 写真を元にしたデッサンを通じて細部の観察力を養えるようになる
12回目	モチーフの色を意識したデッサンを描けるようになる	デッサン基礎実習10		27回目		デッサン実習10 人物クロッキー 限られた時間内に、人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉え心情を表現できるようになる
13回目	自画像デッサンが描けるようになる	デッサン応用実習2		28回目		デッサン実習11 石膏デッサン 陰影、量感に重点を置いたモチーフを描く(石膏 人物像) モチーフの形を正確に捉え量感を大まかな面で捉えられるようになる
14回目	顔を構成する要素の細かな位置・大きさを観察し正確に捉える	デッサン応用実習3		29回目		デッサン実習12 石膏デッサン 白色のモチーフの微細な陰影を捉え、鉛筆の濃淡でモチーフの量感、質感を表現できるようになる
15回目	デッサンのデフォルメから「イラスト」へのつながりを探れるようになる	デッサン応用実習4		30回目		デッサン実習13 デッサン試験(課題モチーフ)
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	デッサンで使用する鉛筆は、最低でも2H・H・HB・B～3B(Hi-uni, STAEDTLERなどデッサンに適したものを)を各三本づつくらい用意してください。 鉛筆は、授業開始までにカッター(鉛筆削りではなく)を使用して削っておいてください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。						

科目名 (英)	アニメーション制作 (Animation Cartoons Product)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>◎日立造船株式会社工場内子会社ニテゾウ陸機設計にて機械設計に従事。1984年より南アニメールに所属しアニメーターとなる。フリーを経てアングル設立に参加し現在イングリッサ代表を務める。日本アニメーター・演出協会会員で理事も務める。</p> <p>逮捕しちゃうぞ、幻想魔伝 最遊記、学園アリス、ARIA、島根県立古代出雲歴史博物館上映アニメ、狼と香辛料II、イナズマイレブ、ジュエルペットでいんくる/さんしゃいん、琴浦さん、暗殺教室、新劇場版 頭文字D 1～3、劇場ニンジャバットマン、公益財団法人藤井財団「世のための人のためシリーズ 小林一三物語」ほか多数作品に原画・作画監督・デザインで参加</p> <p>◎映像制作会社を経て2002年よりフリーランス17年の経験。 CGデザイン、イラスト、映像制作等を中心にNHK、CX系TV番組等の3DCG映像制作、live映像 企業PV制作等幅広く展開。 アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZの監理「AMARANTHUS」CDジャケットにて3DCGビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショウ2016～2017年CM制作2018 PanasonicEVOLTA 海外CM制作等</p>						
【授業の学習内容】						
2Dアニメーションの制作に置ける流れ・用語・カメラワーク・作画全般の基本等、アニメーション映像を作るための基礎を習得する。アニメ業界での仕事においても不可欠となっている。本授業では、これらの基礎を実務的課題(アニメーション制作)を通して学習する。						
【到達目標】						
TVアニメや劇場等の2D商業アニメーション業界の基本的な知識、必要な技術・センスを習得し、アニメ業界の様々なセクションで活躍できる能力を習得できるようになる。制作の実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。またアナログ作業とデジタル作業の違いにも注目し、実務的な課題への取り組みを通して、アニメーション制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、これらソフト使用の基礎を実務的課題(アニメーション制作)を通して制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)概略説明と、アニメーション制作の流れを、映像と本物の生素材を使っの説明。概要を理解できるようになる			16回目	(演習課題制作)映像制作6。レイアウト(ラフ原画)1。作品制作ができるようになる	
2回目	(基本操作の習得①)専門用語の基礎。専門用語の基礎を配布したテキストより、制作の流れに合わせてタイムシートまで講義習得できるようになる			17回目	(演習課題制作)映像制作7。レイアウト(ラフ原画)2。作品制作ができるようになる	
3回目	(基本操作の習得②)カメラワークの基本①カメラやフィルター、映像も使いカメラワークとタイムシートの書き方を講義習得できるようになる			18回目	(演習課題制作)映像制作8。作画(原画・動画)1。作品制作ができるようになる	
4回目	(基本操作の習得③)カメラワークの基本②前回の続き。			19回目	(演習課題制作)映像制作9。作画(原画・動画)2。作品制作ができるようになる	
5回目	(基本操作の習得④)運動の基本となる「振り子運動、歩き、走り」を講義と演習。理解できるようになる			20回目	(演習課題制作)映像制作10。作画(原画・動画)3。作品制作ができるようになる	
6回目	(基本操作の習得⑤)パースの基本①絵を描く技法の基本である「パースペクティブ」を定義から技法を講義。(透視図法・アイレベルと対比・増殖)理解できるようになる			21回目	(演習課題制作)映像制作11。作画(原画・動画)4。作品制作ができるようになる	
7回目	(基本操作の習得⑥)パースの基本②絵を描く技法の基本である「パースペクティブ」を定義から技法を講義。(透視図法・アイレベルと対比・増殖)「室内パース」の演習。(人物配置)。理解できるようになる			22回目	(演習課題制作)映像制作12。仕上げ1。作品制作ができるようになる	
8回目	(基本操作の習得⑦)構図とフレーミング・レイアウト①制作行程の中でも重要な「レイアウト」の知識として、「構図」と「フレーミング」を講義。一眼レフを実際に覗きレンズの違いを体験。(ビデオカメラとモデル人形を活用)。「レイアウト」の簡単な素材で演習に入る。理解できるようになる			23回目	(演習課題制作)映像制作13。仕上げ2。作品制作ができるようになる	
9回目	(基本操作の習得⑧)構図とフレーミング・レイアウト②前回の続き。制作発表作品として、テーマに合ったアニメを個人で作る演習のガイダンス。「夏休み」に関して、上記の草案と宿題等			24回目	(演習課題制作)映像制作14。撮影1。作品制作ができるようになる	
10回目	(基本操作の習得⑨)タイミング。夏休みの宿題提出。動きの「タイミング」を、「時間基準」と「絵基準」の考え方を講義習得。理解できるようになる			25回目	(演習課題制作)映像制作15。撮影2。作品制作ができるようになる	
11回目	(演習課題制作)映像制作1。個人で作るテーマに合ったアニメ映像を作る。夏休みの草案を整理。企画構想(キャラクターラフなど)1。作品制作ができるようになる			26回目	(演習課題制作)映像制作16。撮影3。作品制作ができるようになる	
12回目	(演習課題制作)映像制作2。企画構想(キャラクターラフなど)2。作品制作ができるようになる			27回目	(演習課題制作)映像制作17。編集・音付け等。作品制作ができるようになる	
13回目	(演習課題制作)映像制作3。絵コンテ1。作品制作ができるようになる			28回目	(演習課題制作)映像制作18。完成。初号上映会、プレゼンと評。	
14回目	(演習課題制作)映像制作4。絵コンテ2。作品制作ができるようになる			29回目	予備	
15回目	(演習課題制作)映像制作5。絵コンテ3 UP。作品制作ができるようになる			30回目	二年に向けてのガイダンスと春休みの過ごし方。	
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのアニメ・映像を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	新入生の皆さんへ この授業では2Dの商業アニメーションを制作する上での知識・行程・素材の仕組みを習得します。前期では講義が中心となります。 講義のみで覚えるには時間が足りないのでも復習できるように配布テキストが多くなっています。 前期のみテストを行う。					
【使用教科書・教材・参考書】	□					
鉛筆・色鉛筆・動用紙・ストップウォッチ・ラタスシリーズ・フォトショップ・Excelなど ●コンテ用紙 ●Adobe After Effects ●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator						

科目名 (英)	マンガ制作 (Manga creation)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
～1999年 グラフィックデザイナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツなどで掲載 双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カットなど。						
【授業の学習内容】						
<p>実際の作品制作の手順を踏みより実践的にマンガの基礎、構造を学ぶ。 自身の作品で行うことにより常に考えながら描き、かつ締切りを意識する訓練を重複で行う。 随時、作品制作の進捗・学生からの疑問に応じマンガ制作(ネーム・原稿制作・技法・背景・仕上げ) デジタルコミック(クリップスタジオ)などの基礎講座を設ける</p>						
【到達目標】						
<p>作品制作を通じて技術を実践的に身につける事により自身の制作はもちろんアシスタント業での受注の際、 発注者の意図を組み制作する能力を身につける。 最近主流のデジタル制作の現場でもこのスキルは共通で在宅アシスタントの発注も多々あり、コミュニケーションスキルも必要である。 何が必要かを考え描くという技術を身につけ就職などの仕事の現場での対応能力の幅を広げることが目標とする。</p>						
授業計画・内容						
1回目	マンガ制作基礎 1ページ漫画① マンガの制作工程(アイデア・プロット・キャラ・ネーム・下書き・原稿)を理解することができる	16回目	マンガ制作① 制作工程・復習・アイデア出し～プロット			
2回目	マンガ制作基礎 1Pマンガ原稿制作～時間内に完成させるスキルを習得することができる	17回目	マンガ制作①～制作工程・復習 1ページマンガ制作～ クリップスタジオproの基本を復習と工程をデジタル、アナログの実演、個別指導から最低限の 技術習得を図る。			
3回目	マンガ制作基礎 1Pマンガ原稿制作～添削と合評を通して技術を習得することができる	18回目	マンガ制作①～制作工程・復習 1ページマンガ制作～ 1ページ漫画賞などに応募できるクオリティの作品を制作			
4回目	マンガ制作基礎 2Pマンガプロット・ネーム制作を習得することができる	19回目	デジタル漫画講座① ～クリップスタジオ基礎ツール課題～ クリップスタジオのツール使用を学ぶことができる			
5回目	マンガ制作基礎 2Pマンガ原稿制作 制作時に発生した疑問解消することができる	20回目	デジタル漫画講座② ～フル/セミデジタル漫画制作～ アナログ原稿をフルデジタル漫画の仕上げまでの工程を学ぶことができる			
6回目	マンガ制作基礎 2Pマンガ原稿制作 制作した作品に対しての添削と合評を通し理解することができる	21回目	マンガ制作②/プレストマンガ プレストを行い共通の漫画を制作する アイデア出しの基本を他者と共有することにより自身でのアイデア出しの方法を学ぶ			
7回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画制作開始 漫画制作を習得することができる	22回目	マンガ制作②/キャラクター造形 前期で行ったキャラクター制作課題を別テーマで(ジャンル/恋愛、バトルなど～) 行いシチュエーションでのネーム制作をすることができる			
8回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～進捗確認とネーム制作～	23回目	マンガ制作②/ネーム講座 レスト漫画と連動し、全員共通の設定で制作したネームの添削を行いネームの修正などの技 術を講義・実演を通して理解することができる			
9回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～ネーム制作提出と指導～	24回目	マンガ制作②/プレストマンガ プレストにより決定した設定により3～4ページ程度のネームを作成。 アナログ、もしくはデジタルで1ページ漫画を完成させることができる			
10回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～原稿制作開始～ 漫画制作を習得することができる	25回目	自主漫画制作(ネーム/原稿添削) 個別に製作中の漫画を指導・理解することができる			
11回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～個別添削と進捗状況確認～ 漫画制作を習得することができる	26回目	自主漫画制作/ベン アナログ/デジタル両面での制作指導 状況により課題用紙など用い時間内に制作することができる			
12回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～個別添削と進捗状況確認～ 漫画制作を習得することができる	27回目	自主漫画制作/背景 アナログ/デジタル両面での制作することができる			
13回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～個別添削と進捗状況確認～	28回目	自主漫画制作/トーン アナログ/デジタル両面での制作指導 状況により課題用紙など用い時間内に制作することができる			
14回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～メッシュ提出～ 漫画制作を習得することができる	29回目	自主漫画制作/仕上げ工程 アナログ/デジタル両面での制作指導 状況により課題用紙など用い時間内に制作することができる			
15回目	オリジナル原稿制作 再度、プロットから仕上げまでの作品制作の流れの確認することができる	30回目	自主漫画制作(ネーム/原稿添削) 最終課題 ～個別に製作中の漫画を指導、添削によりマンガ制作を学ぶ～			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの漫画を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	デビューに向けて頑張ってください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
アナログ・デジタルでマンガ制作を行えるマンガの基本的な道具。USBメモリ・タブレット等						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (Creative work)	必修 選択	必須	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1986年より編集者・ライター・デザイナーとして株式会社都市通信、株式会社遊タイム出版に勤務後、1997年に独立。デザイン事務所 editorial design E-FLAT代表。エディトリアルデザイナーとして山と溪谷社、ひかりのくに、メディカ出版、ソフトバンクパブリッシング等の書籍の他、びあ、リクルート等の雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。出版社勤務中の1991年に別名義で講談社「ヤングマガジン」新人賞に入選しマンガ家デビュー。その後デザイン業のかたわら「ヤングマガジン海賊版」、ペネッセコーポレーション「高1チャレンジ」、NEC ビジネス会員用webサイトなどでマンガ連載。						
【授業の学習内容】						
印刷物やデジタルデバイス向けコンテンツ(webページ、ゲームや動画など)を創作するうえで、コンピュータを使ったデジタル作業のスキルは欠かせません。中でもAdobe Illustrator(図形・文字の描画編集アプリ)とPhotoshop(画像編集アプリ)は、それぞれ強いかつ多彩な機能を持つアプリケーションで、世界中で多くのデザイナー・クリエイターたちの仕事を支える。IllustratorとPhotoshopを使いこなすことがプロへの入口。教科書と応用演習を通じて基本的な使い方を習得。						
【到達目標】						
Adobe IllustratorとPhotoshopの基本操作を習得し、さまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組みます。						
授業計画・内容						
1回目	ガイダンス(目標、心構え、ルール、進め方、WindowsPCの基本操作等) IllustratorとPhotoshopの紹介、画面の基本操作、印刷物とデジタルデバイス用コンテンツの違い(カラーモード、サイズと画像解像度、各種フォーマット)等についての基礎知識のレクチャー	16回目	後期授業概要についてのガイダンスを行います ○ポートフォリオ制作準備についての注意事項 ○Illustratorでアバターイラストを作成する(Illustrator操作の復習と応用) ・作業に基づきアバターの基本ボディを作成する			
2回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)オブジェクトの「塗り」と「線」 (2)多角形ツールと線ツール、ブラシツールと鉛筆ツール、消しゴムツール (3)ペンツール (4)グラブツール (5)画像トレース	17回目	○Illustratorでアバターイラストを作成できるようになる。(Illustrator操作の復習と応用) ・できあがったアバターイラストに自分なりに差分(髪型、衣装、小道具など)を加えて複数体展開する			
3回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)選択ツールとダイレクト選択ツール (2)パウンディングボックスと各種変形ツール、移動コマンド (3)アンカーポイントとハンドルの操作	18回目	○Illustratorでアバターイラストを作成できるようになる。(Illustrator操作の復習と応用) ・できあがったアバターイラストに自分なりに差分(髪型、衣装、小道具など)を加えて複数体展開する			
4回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)カラーパネルとスウォッチパネル(2)スポイトツール (3)グラデーションパネルとグラデーションツール (4)ハターン (5)オブジェクトの再配色 (6)アピアランスパネル (7)透明パネルと不透明マスク (8)グラデーションメッシュ	19回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・情報を集め、求められているテーマを理解してキャラクターのコンセプトを練り、ラフスケッチを描く			
5回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーパネル (2)オブジェクトの複製 (3)整列パネル (4)ガイド (5)オブジェクトの重ね (6)パスファインダーパネル (7)シェイプ結合ツール (8)複合パス	20回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・ラフスケッチを講師と検討し修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを作成する			
6回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)線パネル (2)線幅ツール (3)ブラシパネル (4)文字ツール (5)文字パネルと段落パネル (6)文字タッチツール (7)エリア内文字オプション (8)テキストの回り込み	21回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・最終的にIllustratorでベクターデータとして仕上げ、要件に基づき公募用データを作成させる			
7回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)クリッピングマスク (2)アピアランスパネルと効果メニュー (3)線の変形 (4)3D効果 (5)エンベロープとワープ効果	22回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(準備編) ・ポートフォリオの役割と作り方 ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの基本フォーマットをデザインする			
8回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーの操作 (2)調整レイヤーを使った色調補正(ヒストグラムとトーンカーブ) (3)塗りつぶしレイヤー	23回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(準備編) ・手書き原稿をスキャンして画像補正し、作品データを整理・準備する ・スキャンの基本、アナログ原稿の補正とモノクロ二階調化			
9回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)さまざまな選択ツール (2)クイックマスクモード (3)境界線の調整 (4)選択範囲の編集とアルファチャンネル	24回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの表紙をデザインする			
10回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)カーブポイントカラーパネル (2)グラデーションエディターとグラデーションツール (3)ブラシツールと鉛筆ツール、消しゴムツール	25回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・フォーマットと表紙デザインを講師と検討し修正・ブラッシュアップする			
11回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーマスクの作成と編集 (2)調整レイヤーのマスク編集 (3)クリッピングマスク	26回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページ制作しながら完成ページを出力していく ・プリント出力の基本、トンボ(トリムマーク)の意味と裁断の手順			
12回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)文字ツールと文字パネル (2)ワープロテキスト (3)文字の3D化 (4)パスとシェイプ	27回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・各ページ制作しながら完成ページを出力していく			
13回目	Adobe Illustrator操作 (1)解像度コントロールとコピーペーストツール (2)コンテンツに応じた塗りつぶし (3)パウンディングボックスと自由変形コマンド・移動ツール (4)切り抜きツールとカンバスサイズの変更 (5)画像解像度の変更	28回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・全体を通して見ながら作品の総観視を決める。			
14回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)フィルターギャラリーとスマートオブジェクト化 (2)レイヤースタイルとスタイルパネル	29回目	○Illustratorでイラストカレンダーを作成する ・作業に基づき自作イラストを用いた次年度の卓上カレンダーを作成することができる。			
15回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)印刷物とデジタルデバイスでの画像モード、画像解像度、画像フォーマットの違い (2)Illustratorへのphotoshop画像の配置とリンクパネル(リンクと埋め込み) (3)IllustratorからPhotoshopへの書き出し	30回目	○Illustratorでイラストカレンダーを作成する ・作業に基づき自作イラストを用いた次年度の卓上カレンダーを作成することができる。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	教室は601Windowsコンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 最初にWindowsPCの基本操作をレクチャーします。 データ保存用のUSBメモリ等記憶デバイス、筆記用具は必ず持参すること。 PCをベンタで操作したい人は授業開始前にあらかじめ準備しておいてください。 アプリの習得は毎回の積み重ねです。遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。					
【使用教科書・教材・参考書】	□					
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応 (技術評論社)						

科目名 (英)	アイデアテクニック (Idea Technique)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
1990年から1997まで広告代理店などでコピーライターとして勤務。コンピューター、旅行社などのラジオCM、新聞、雑誌広告などを手がける。1998年よりフリーランスに転身。 1998年より小説講座「エンタテインメントノベル講座」を開設して「創作サポートセンター」設立。代表として現在にいたる。当講座は、福田和代、蓮見恭子、木下昌輝ほか、多数のプロ作家を輩出。							
【授業の学習内容】							
【1】創作におけるアイデアの重要性を知る。ストーリーの構造を理解する。 【2】映画やアニメ、マンガ、小説などを広く理解する(限られたジャンルにとらわれず、視野を広げる) 【3】既存作品から豊富なアイデアを発見し、理解して、利用するために技術を学ぶ。 【4】作品をまとめ、人に伝えるためのコミュニケーション技術を学ぶ(イメージを形にする技術、伝える技術) 【5】将来にわたって自主的に学び続けるための方法を知る。							
【到達目標】							
創作とアイデアの関係、作品におけるアイデアの重要性を理解し、さまざまな発想法を知り、名作やヒット作、話題作などの作品を広く理解しながら、自分の個性を生かしたオリジナリティの高い作品作りをめざす。また、作品分析、評論執筆を通じて、将来に役立つ視野を広げる。							
授業計画・内容							
1回目	小説におけるアイデア1 小説などの創作に必要なアイデアの重要性について理解することができる。	16回目	アイデアを創造するテクニック(1) 想像力を鍛えることができる。				
2回目	小説におけるアイデア2 講義と実習 アイデアとは何かを理解する。発想法の基本と視点の切り替えができる。	17回目	アイデアを創造するテクニック(2) アイデア発想シートを使って、具体的なアイデアを考えられる。				
3回目	小説におけるアイデア3 映像を使用したアイデアテクニックを習得できる。	18回目	アイデアを創造するテクニック(3) 講義 SF、ファンタジーなど、架空の世界のアイデア講義を通し理解できる。				
4回目	ストーリーとは何か1 過去の名作を通じて、ストーリーの基礎を学ぶことができる。	19回目	アイデアを創造するテクニック(4) 実習 IF発想法: アイデアから新しい世界を構築して、ストーリーを展開する方法を用いた新アイデアの創作できる。				
5回目	ストーリーとは何か2 講義と実習(古典的ストーリーに見るアイデア。伝説、神話、伝承、おとぎ話のストーリー)を通し理解できる	20回目	アイデアを創造するテクニック(5)、講義 実習想像力の広げ方とリアリティを作り出すためのテクニックを習得できる。				
6回目	ストーリーとは何か3 映像を使用。アニメ作品を分析し理解ができる。	21回目	アイデアを創造するテクニック(6) 実習 ニュース発想法: 新聞記事などを使ってアイデアを考えられる。				
7回目	ストーリーの構成 既存の商業作品(小説・漫画)についての理解ができる。	22回目	アイデアを創造するテクニック(7) 講義 架空世界の設定。(ゲーム・アニメ・漫画各ジャンルの設定の違いを理解できる)				
8回目	ストーリーの構成 既存の商業作品(アニメ・映画)についての理解ができる。	23回目	アイデアを創造するテクニック(8) 実習 イメージ発想法: ビジュアルを使って、架空世界の設定を作り出すことができる。				
9回目	キャラクター実習1 キャラクターの要素、魅力・プロットを考えることができる。	24回目	作品分析(1) 読者が感情移入しやすい設定を作り出すテクニック。作品分析と講義(アイデアの使い方、ストーリー分析)、文章表現などを考えられる。				
10回目	キャラクター実習2 キャラクターシートを用いたグループ実習を通し理解ができる。	25回目	作品分析(2) 前回授業の続き。振り返り～発表ができる。				
11回目	キャラクター実習3 複数キャラクターの組み合わせ。相関図の制作ができる。	26回目	作品分析(3) キャラクターの配置。作品分析と講義(キャラクターの配置)。映像作品を見ながら、人物の描き方を考えられる。				
12回目	キャラクター実習3 講義と実習(キャラクターの人間関係と性格づくり)キャラクターシートを使って理解ができる。	27回目	作品分析(4) 前回授業の続き。振り返り～発表ができる。				
13回目	アイデア、ストーリーからプロットへ 作品分析を通しアイデア、ストーリー、プロットの理解ができる。	28回目	作品分析(5) アクションとアイデア。作品分析、講義(アクションにおけるアイデア)映アクションにおける見せ方、つなぎ方などを考えられる。				
14回目	アイデア、ストーリーからプロットへ 講義と実習(作品分析、リメイク映画からストーリーを分析できる)	29回目	作品分析(2) 前回授業の続き。振り返り～発表ができる。				
15回目	前期試験 オリジナルシナリオ短編作品課題提出	30回目	後期試験 作品分析レポート提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要である。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	神話や伝説、シェイクスピアなど古典から最新アニメ、SF、ミステリ、ファンタジー、サスペンスなど、広く映像の古典や名作を楽しみながら、自分の好きな分野、得意分野の幅を広げて、将来に役立つ創作のためのテクニックやアイデアを学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
映画・映像作品 作品は年度による異なります。							

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
白泉社で連載							
【授業の学習内容】							
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用した講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの、不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく							
【到達目標】							
人体を立体的に描き、どの角度からも立体的に捉えて理解できるようにする。 またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようにする。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	顔の角度1-1 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしていきたい方向性の絵柄を意識して、顔の正面からと真横からのパースとパーツの形・位置のズレが無いように、理解・調節をして描くことが出来るようになる。	16回目	髪型 髪型此方で用意した資料の髪型をイラストやマンガで描くのを意識して簡略化しつつ違いがしっかりと分かるように線を選んで描くことが出来るようになる。				
2回目	顔の角度1-2 続き 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしていきたい方向性の絵柄を意識して、顔の正面からと真横からのパースとパーツの形・位置のズレが無いように、理解・調節をして描くことが出来るようになる。	17回目	年齢の描き分け(女性)1 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
3回目	顔の角度2-1 前回の、正面からと真横からの描き方を踏まえた上で、その間にある斜め45度から見た顔のパーツの角度・つき方を理解して違和感のないように調節して描くことが出来るようになる。	18回目	年齢の描き分け(女性)2 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
4回目	顔の角度2-2 続き 前回の、正面からと真横からの描き方を踏まえた上で、その間にある斜め45度から見た顔のパーツの角度・つき方を理解して違和感のないように調節して描くことが出来るようになる。	19回目	年齢の描き分け(男性)1 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
5回目	顔の角度3 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「あおり」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	20回目	年齢の描き分け(男性)2 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
6回目	顔の角度3-2 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「あおり」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	21回目	手の描き分け1 自分の手や他の人の手を様々な角度・仕草でスケッチ。 指などそれぞれのパーツのつき方・動き方を目で見て理解することが出来るようになる。				
7回目	顔の角度4-1 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「俯瞰」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	22回目	手の描き分け2 指などそれぞれのパーツのつき方・動き方を目で見て理解する。 「何かを握む手」、「ピース」を含む計6つのパターンの手の形を描き分けることが出来るようになる。				
8回目	顔の角度4-2 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「俯瞰」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	23回目	顔部～首～肩のライン(女性)1 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握する。				
9回目	表情(女性)1 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていくことが出来るようになる。	24回目	顔部～首～肩のライン(女性)2 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
10回目	表情(女性)2 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていく。	25回目	顔部～首～肩のライン(男性)1 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
11回目	表情(男性)1 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていく。	26回目	顔部～首～肩のライン(男性)2 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
12回目	表情(男性)2 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていくことが出来るようになる。	27回目	印象・イメージの描き分け1 「綺麗な人」、「可愛い人」、「カッコいい人」を説明文をつけなくてもその分類ができるように、顔立ち・表情・仕草・服装等を意識して描き分ける。				
13回目	表情の変化1 基本的な表情よりも複雑な感情(美味しい・痛い・感嘆・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分けることが出来るようになる。	28回目	印象・イメージの描き分け2 「綺麗な人」、「可愛い人」、「カッコいい人」を説明文をつけなくてもその分類ができるように、顔立ち・表情・仕草・服装等を意識して描き分けることが出来るようになる。				
14回目	表情の変化2 基本的な表情よりも複雑な感情(美味しい・痛い・感嘆・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分けることが出来るようになる。	29回目	指定された顔の角度等(あおり・俯瞰)に、自分で選んだ表情と仕草を組み合わせてバスタップの人物を描く。時間内で下描きからペン入れまで全て描けるようになる。				
15回目	前期課題テスト バスタップ男女描き分け出来るようになる。	30回目	後期課題テスト提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要である。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 量を描くことも大事ですが、「商業イラストを描くために必要なこと」を常に意識すると上達も早いので、自分なりの目標を持って、様々なことに興味を持つようにしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具							

科目名 (英)	デザインベーシック (Design Basic)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
画家。ファインアート、新聞雑誌掲載						
【授業の学習内容】						
キャラクターや背景をデザインするためには、デザインの基礎は必要です。点、線、面に始まり、そのレイアウトや色彩がいかに効果的になされているかが大切です。演習を通して身につけることができます。						
【到達目標】						
デザインの基礎を理解し、課題ではそれぞれの自由な発想を活かしてもらいます。また、趣味でなく仕事としての制作の雰囲気に触れてもらうことを目的としています。						
授業計画・内容						
1回目	デザインの基礎、色相環が理解できるようになる。○7つの定義演習課題、フォーマット(配布物)に作成(鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、30センチ定規)○色相環のプリント(配布物)、配色カード、テキスト、色鉛筆、スタンプ、ハサミ(購入画材外)※以下□印以降は購入画材外のものである。			16回目	【応用編】デザインの基礎、色相環が理解できるようになる。○7つの定義演習課題、フォーマット(配布物)に作成(鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、30センチ定規)○色相環のプリント(配布物)、配色カード、テキスト、色鉛筆、スタンプ、ハサミ(購入画材外)※以下□印以降は購入画材外のものである。	
2回目	色相環、色彩表現ができるようになる。作成した色相環の説明、○トーンの表(配布物)の一部作成。色鉛筆での応用課題○色鉛筆のテクニックの説明、補色を用いた色彩表現(ケント紙、配色カード、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、30センチ定規、スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))			17回目	【応用編】色相環、色彩表現ができるようになる。作成した色相環の説明、○トーンの表(配布物)の一部作成。色鉛筆での応用課題○色鉛筆のテクニックの説明、補色を用いた色彩表現(ケント紙、配色カード、色鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、30センチ定規、スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))	
3回目	トーンが理解できるようになる。作成したトーンの説明○文字をモチーフとした課題(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、30センチ定規、スタティックノリ、ハサミ、絵の具用タオル(購入画材外))			18回目	【応用編】トーンが理解できるようになる。作成したトーンの説明○文字をモチーフとした課題(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、30センチ定規、スタティックノリ、ハサミ、絵の具用タオル(購入画材外))	
4回目	トーン/季節感の表現が理解できるようになる。○シャドウシリーズをふまえた色彩構成(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、☆絵の具用タオル(スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))			19回目	【応用編】トーン/季節感の表現が理解できるようになる。○シャドウシリーズをふまえた色彩構成(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、☆絵の具用タオル(スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))	
5回目	トーン/季節感の表現が理解できるようになる。続きを仕上げプレゼンテーション(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、☆絵の具用タオル、スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))			20回目	【応用編】トーン/季節感の表現が理解できるようになる。続きを仕上げプレゼンテーション(ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、☆絵の具用タオル、スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))	
6回目	円をモチーフとした画面構成が理解できるようになる。○円をモチーフに画面を構成し、鉛筆のみで明確な質感を表現。(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、あればコンパス)			21回目	【応用編】円をモチーフとした画面構成が理解できるようになる。○円をモチーフに画面を構成し、鉛筆のみで明確な質感を表現。(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、あればコンパス)	
7回目	円をモチーフとした画面構成が理解できるようになる。続きを仕上げプレゼンテーション(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、あればコンパス)			22回目	【応用編】円をモチーフとした画面構成が理解できるようになる。続きを仕上げプレゼンテーション(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、あればコンパス)	
8回目	テキストが理解できるようになる。テキスト作成する。(デザインガッシュ、筆、筆洗、色鉛筆、カッター、USB、☆絵の具用タオル、歯ブラシ、スロー(購入画材外))			23回目	【応用編】テキストが理解できるようになる。テキスト作成する。(デザインガッシュ、筆、筆洗、色鉛筆、カッター、USB、☆絵の具用タオル、歯ブラシ、スロー(購入画材外))	
9回目	テキストが理解できるようになる。作成したテキストとオリジナルキャラクターを組み合わせたコラージュを作成する。(作成したテキスト、ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、□スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))			24回目	【応用編】テキストが理解できるようになる。作成したテキストとオリジナルキャラクターを組み合わせたコラージュを作成する。(作成したテキスト、ケント紙、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、□スタティックノリ、ハサミ(購入画材外))	
10回目	植物をモチーフとしたデザインができるようになる。植物をモチーフに四季を表現(植物のスケッチ、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ケント紙、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、ハサミ(購入画材外))			25回目	【応用編】植物をモチーフとしたデザインができるようになる。植物をモチーフに四季を表現(植物のスケッチ、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、ケント紙、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、ハサミ(購入画材外))	
11回目	植物をモチーフとしたデザインができるようになる。続き(デザインガッシュ、筆、筆洗、☆絵の具用タオル)			26回目	【応用編】植物をモチーフとしたデザインができるようになる。続き(デザインガッシュ、筆、筆洗、☆絵の具用タオル)	
12回目	動物をモチーフとしたデザインができるようになる。動物のマークデザイン(動物のスケッチ、ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、☆絵の具用タオル)			27回目	【応用編】動物をモチーフとしたデザインができるようになる。動物のマークデザイン(動物のスケッチ、ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、☆絵の具用タオル)	
13回目	動物をモチーフとしたデザインができるようになる。続きを上げる。(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、絵の具用タオル(購入画材外))			28回目	【応用編】動物をモチーフとしたデザインができるようになる。続きを上げる。(ケント紙、鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、定規、配色カード、デザインガッシュ、筆、筆洗、絵の具用タオル(購入画材外))	
14回目	セルフポートレート。作品制作できるようになる。制作する。自分をテーマとするポスターのデザイン(画材、紙は自由)			29回目	【応用編】セルフポートレート。作品制作できるようになる。制作する。自分をテーマとするポスターのデザイン(画材、紙は自由)	
15回目	セルフポートレート。作品制作できるようになる。続きを制作する。自分をテーマとするポスターのデザイン(画材、紙は自由)			30回目	【応用編】セルフポートレート。作品制作できるようになる。続きを制作する。自分をテーマとするポスターのデザイン(画材、紙は自由)	
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	配布画材を主に使用します。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
鉛筆、消しゴム、練り消しゴム、カッター、ブラシ、色鉛筆、デザインガッシュ、筆、絵の具、筆洗、配色カード、ケント紙、絵の具用タオル(購入画材外)、テキストDesign Basics						

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック (Computer Design Basic)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。2018年株式会社アウラ代表取締役役に就任し現在に至る。 ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
クリエイターとして必要となってくるデザインの知識やアプリケーションの知識をマスターし、臨機応変に対応できるクリエイターを目指す。エクセル／ワードなどのオフィスアプリケーションやPCについての基礎知識、またデジタルでの基礎となるPhotoshop／Illustratorの基本を学ぶ。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題を通して学習する。						
【到達目標】						
デジタルの基本的な知識を確立させる。デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。またアナログ作業とデジタル作業の違いにも注目し、実務的な課題への取り組みを通して、デザイン力を身につけることを目標とする。本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的な制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) IllustratorとPhotoshopなどを使用したデジタルアートワークの概要を理解する					
2回目	(基本操作の習得①) IllustratorとPhotoshopの基本概要を理解し、画面の基本操作、ファイルの作成保存ができるようになる					
3回目	(基本操作の習得②) 図形や線を描く、オブジェクトの選択と基本的な変形、アンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる					
4回目	(基本操作の習得③) 色と透明度の設定、オブジェクトの編集と合成ができるようになる					
5回目	(基本操作の習得④) 線と文字の設定、レイヤーの操作と色調補正、選択範囲の作成ができるようになる					
6回目	(基本操作の習得⑤) 色の設定とペイントの操作、レイヤーマスクの使用、文字、パス、シェイプができるようになる					
7回目	(基本操作の習得⑥) 画像の修正・加工、フィルターとレイヤースタイルの使用ができるようになる					
8回目	(基本操作の習得⑦) IllustratorとPhotoshopの連携ができるようになる / 上記①～⑥のまとめ復習					
9回目	(テスト演習) 上記基本操作①～⑦の理解度確認					
10回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
11回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
12回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
13回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
14回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
15回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	覚えることは多くありますが、一つ一つの操作は簡単です。 わからない事があればなんでも質問して下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Photoshop、Illustrator、場合によっては、その他CG系アプリケーション、ペンタブレット、ノートおよび筆記用具						

科目名 (英)	ビジネスマナー (CSU検定&就職対策)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	(Communication Skill Up & Business Seminar)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して社会人としての基本的なコミュニケーションを理解し、就職対策授業へのつながりを意識させ、就職を希望する学生に対してジョブカード等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせ、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格。 ②ジョブカードやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ③希望する企業、職種を具体的にみつけることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、各自何を学びたいかを自己紹介で話す。1年後期でやったところの復習。						
2回目	第5章(P126～150) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(人)、(環境)を学び、実践できるようになる。敬語を復習し就活や社会人として必要な敬語で話せるようになる。						
3回目	第5章(P151～157) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(プロセス)を学び、実践できるようになる。						
4回目	CSU検定試験対策。模擬試験1回目・解説。模擬試験を受けて検定対策ができるようになる。						
5回目	就職活動の意識づけ、就職活動の心構え、立ち居振る舞い お辞儀を学び、実践できるようになる。						
6回目	検定試験対策。模擬試験2回目・解説。模擬試験を受けてCSU検定に自信を持って臨めるようになる。						
7回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2～9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。						
8回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。 社会人基礎力、求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12～13)を学び、自ら応募できるようになる。						
9回目	自己理解を深める。ジョブカードを作成する意義を理解し、作成する準備を始める。						
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
13回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
14回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになる。						
15回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになり、就職活動に前向きに取り組めるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価 + CSU試験評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。昨年から学んでいることを復習し、CSU検定合格を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト・サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	ビジネスマナー (コミュニケーションスキル)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(Communication Skills)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身につける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアンの法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネジメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前になる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合格を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	英会話 (English conversation)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
Heriot-Watt 大学卒 日本にて1996年より 英語教授。 株式会社国際教育センター所属。						
【授業の学習内容】						
国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。 日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。						
【到達目標】						
日常会話レベルで活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、実践の場で活用できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	How are you?					
2回目	Nice to meet you.					
3回目	Can you say that again?					
4回目	Nice weather, isn't it?					
5回目	I love hip-hop!					
6回目	My favorite movie is...					
7回目	What time is it ?					
8回目	Would you try kayaking?					
9回目	Do you have any brothers?					
10回目	She's pretty smart.					
11回目	I love your shirt!					
12回目	What's she wearing?					
13回目	When do you get up?					
14回目	When do you get there?					
15回目	What do you do first?					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率および完成度 100%					
受講生への メッセージ	英会話の基礎基本からです。しっかり身に付けて、3年間の英会話を充実したものにしましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
集英社より小説の装画・挿画を担当しデビュー。イラストレーターとして集英社、ぶんか社、アスキーメディアワークス、その他にて装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ・連載)などを手がける。						
【授業の学習内容】						
画力の向上および創作において必要な感性や表現力を身につけるイラスト制作実習を中心に必要なデジタル技術を得るための課題に取り組む。また作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導						
【到達目標】						
<ul style="list-style-type: none"> ファンタジーやSF、描いたことの無いジャンルに取り組める。 衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する 環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする 完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを得る 						
授業計画・内容						
1回目	講義・キャラクターデザイン ポーズを付けたキャラクター全身を描く・全身・男女キャラのポーズの違いを理解することが出来る	16回目	PCでのイラスト課題【D】 キャラクターデザイン2体以上に組みキャラクターを描くことが出来る			
2回目	PCでのイラスト課題【A】 初回授業のイラストにカラー作業。作業効率化の方法を学ぶことが出来る	17回目	PCでのイラスト課題【D】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る			
3回目	PCでのイラスト課題【A】 イラストに彩色を行いデジタルでのグリザイユ法を学ぶことが出来る	18回目	PCでのイラスト課題【D】 厚塗り画法 色の使い方、混色について習得することが出来る			
4回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	19回目	PCでのイラスト課題【D】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る			
5回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	20回目	PCでのイラスト課題【E】 キャラクターデザイン2体以上に組みキャラクターを描くことが出来る			
6回目	PCでのイラスト課題【A】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	21回目	PCでのイラスト課題【E】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る			
7回目	PCでのイラスト課題 完成イラストのプリント～RGBとCMYKの色相の違いを理解することが出来る	22回目	PCでのイラスト課題【E】 アニメにおける色の使い方、について習得することが出来る			
8回目	PCでのイラスト課題【B】 全身のキャラクターデザインに取り組みキャラクターを描くことが出来る	23回目	PCでのイラスト課題【E】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る			
9回目	PCでのイラスト課題【B】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る	24回目	PCでのイラスト課題【F】 ゲームの世界観・背景に拘り人物なしの1枚絵を仕上げる事が出来る			
10回目	PCでのイラスト課題【B】 デジタル版グリザイユ画法 色の使い方、混色について習得することが出来る	25回目	PCでのイラスト課題【F】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る			
11回目	PCでのイラスト課題【B】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	26回目	PCでのイラスト課題【F】 厚塗における色の使い方について習得することが出来る			
12回目	PCでのイラスト課題【C】 構図決定～ラフ～線画を60minで決定し制作することが出来る	27回目	PCでのイラスト課題【F】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る			
13回目	PCでのイラスト課題【C】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	28回目	コンペティション用イラスト課題 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る			
14回目	PCでのイラスト課題【C】 彩色・背景のバージョン違いを作成し理解することが出来る	29回目	コンペティション用イラスト課題 厚塗における色の使い方、について習得することが出来る			
15回目	PCでのイラスト課題【C】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	30回目	コンペティション用イラスト課題 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	USBメモリなどの保存媒体を忘れないこと。バックアップは厳重に。ペンは授業開始前に準備しておく。おしゃべりは控え、相談はごく小さな声で手短かに。みなさんそれぞれ目標とするゴールや頑張れるポイント、技術力や自己表現が得意かどうかなど様々な点があります。授業計画・内容と違って、なるべく個人の状況やレベルに合わせて指導していきますので、やりたいことが決まっている・目標がしっかりしている人はどんどん作品を制作し、あまり目的意識が強くない人は自分のペースで作品が上達する喜びや楽しさを感じて欲しいです。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
鉛筆・スケッチブックもしくはA4コピー用紙(アナログでのラフの場合) 使用ソフト:クリップスタジオ・adobeフォトショップ・ペインター 世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)						

科目名 (英)	小説制作 (Novel Writing)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
有限会社文化屋 代表。雑誌ライター、広告事務所経営。						
【授業の学習内容】						
前期・後期を通し、様々な場面から各ジャンルのアイデア(企画)を生み出す基本的な能力を培う。 また、講義・実習を通してそれらをプロットとして緻密に組み立てることで、物語の始まりから終わりまでを明確にし、長編または短編の本文完結を可能とする技術を身に付ける。						
【到達目標】						
文章にプロらしさの片鱗を見せる。文章を義務感ではなく、楽しく書けるようにする。 後期は、ショートショートを含めた短編作品を数作完成させることを目標とします。						
授業計画・内容						
1回目	小説(物書きとして)を書くための基本姿勢を習得できる。 さまざまな小説・エッセイ・コラム等の例を挙げての講義・考察。	16回目	接続詞を理解することが出来るようになる。 効果的な接続詞の使い方、副詞を含めた接続語を使って、わかりやすさと表現力の向上を目指す。			
2回目	作文と小説の違いを習得できる。 情報収集等何をするべきかをレクチャー。 (講義と同時にショートショート、短編等の作品制作を随時組み合わせ)	17回目	五感で表現することが出来るようになる。 五感から生まれるオノマトペについて、時代の流れのなかで人の「五感」も変化していることにも言及し、オノマトペを考えてもらう。			
3回目	文章表記の基本を習得できる。 縦書きの場合の数字の表記、改行、禁則処理についての説明	18回目	動きのある文章を考えることが出来るようになる。 文脈に流れやテンポを、絵コンテをつくりながら「動きのある文章」もしくは自分自身の文章のテンポについての考察。			
4回目	作品(文脈)の構成、起承転結、序破急について習得できる。 特に「転」から始めていく小説を考えながら、伏線の具体的な張り方及びその回収についての方法を学ぶ。	19回目	作品はどう読むかを理解することが出来るようになる。 ストーリーを楽しむのではなく、書き手の立場(裏側)から見た、作品づくりのテクニックをマネする方法を学ぶことをふだんから習慣づける。			
5回目	表記のルール(マスコミの用字用語原則)について習得できる。 文章に関わる職業についての常識程度としての原則を学ぶ。	20回目	表現することのおもしろさ、技術を習得できる。 ハードボイルド、サスペンス、ホラーなど、特徴的な小説作品から、会話や置みかけの基本的な技術を学ぶ。			
6回目	悪文を考える事ができるようになる。 悪分を自分自身で添削。800字から1200字程度の「雑文」(エッセイ、感想文、コラムなど)を作成～講評。	21回目	ノンフィクション・コラムの面白さを理解することができる。 実際の事件・現象・エピソードは、創作のための重要なヒントをもたらしてくれる。「フィクションのなかにそのノンフィクションをどう活かすことができるか」を学ぶ。			
7回目	重言・重複表現について(無駄な表現を一掃する)習得できる。 実際の重言・重複表現例を提示。文脈上の表現のムダについて学ぶ。	22回目	ブレンストレーミングを実践できるようになる。 ブレンストレーミングについてのノウハウ説明。 (KJ法・知的生産技術・パソコンを活用した情報集めなど)			
8回目	伏線を習得できる。 800字程度のコラムを参考に、伏線がどういう役割・効果を発揮しているのかの考察～ディスカッション。	23回目	キャラクターについて(セリフの効用など) キャラクターの設定時、そのキャラクターを徹底させることの難しさ(セリフ・方言・言葉づかい・クセ・発想方法)を考える。			
9回目	「動詞」で文章を書くことが出来るようになる。 実際に「動詞」で書く練習、あるいは「名詞」で書かれた文章を「動詞」で書き直して演習。	24回目	小説のなかの小道具づかい 小説中の小道具使いを実際の作品を例にとって その上手さや使いどころを考えられるようになる。			
10回目	指示代名詞と接続詞の使い方を習得できる。 名作を参考に指示代名詞(接続詞・接続語を含む)の悪例を学ぶ事ができる。	25回目	エッセイを書けるようになる 一つのテーマを、きちんと構成を計算して繰り返しているエッセイを学びながら、あるいは自身で書くことにより、小説に必要な構成力を学ぶ事ができる。			
11回目	書き出しの工夫を習得できる 名作といわれる書き出しについて学びつつ、書き出しは何を、どういふふうにかくかを講義。	26回目	エピソードをどう活かすか理解することが出来る 文章表現を豊かにする。エピソードをどう文中に活かして効果を上げるか。説得するエピソードや格言・ことわざの挿入の仕方学ぶ事ができる。			
12回目	会話文の書き方と文脈のなかでの活用メリットを理解できる 場面展開での効用、地の文との兼ね合いの考察。会話に個性を持たせるための話し手のクセ、方言、年齢、キャラ感を演出する工夫などを学ぶ。	27回目	ジョークから学び理解することが出来る そこにあるギミックをさまざまに加工して自分の文章のなかに組み込むことで、文章全体の品格をあげたり発想とトリックの学ぶ事ができる。			
13回目	辞書の意味と文脈の意味 辞書の意味だけで表現するのではなく、文脈のなかで言葉の意味を考えていくことを学ぶ。	28回目	名文から文体を考えることが出来る さまざまな作品のなかから集めたキーワード・キーフレーズを発表～ディスカッションをすすめるながら、小説の読み方についての考察ができる。			
14回目	エッセイを書くことが出来るようになる エッセイを通して表現力、観察力を高める基本を学ぶ事ができる。	29回目	雑誌・本の編集について理解することが出来る 編集のルールや校正記号、本の各部の名称などを紹介。そこから章立てや表記・凡例などの専門用語についても知識を学ぶ事ができる。			
15回目	前期テスト	30回目	課題によるテスト			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	辞書を持ってきて下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
国語辞典、筆記用具(シャープペンシルまたは鉛筆と消しゴム)、原稿用紙(A4)						

科目名 (英)	背景効果 (Background effect)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		

【担当教員 実務者経験】

1988年から92年まで田崎真珠株式会社でジュエリーデザイナーとして勤務。
1995年から商業雑誌でプロ漫画家として活動。小学館やNTTソルマーレにて執筆。
2008年からOCA講師。

【授業の学習内容】

3次元のものを2次元に変換する習慣をつける。
立体感、遠近感を表現するためのパースペクティブ(透視図法)、背景にあった人物の描き方などを学ぶ
アナログとデジタル両方に対応し、1年生より広げて背景力を強化
CLIP STUDIO PAINTを用いたパース理解の促進
オリジナルイラストの背景部分、背景込みの全体の構図やバランスなどについての添削とアドバイス
全員が同じテーマをやるのではなく個々の問題、目標に応じて柔軟に対応する

【到達目標】

- 部屋の模型を用い、空間や家具を写真に撮影・観察して、3次元のものを2次元で表現する
- 透視図法(パース)の基礎を学ぶ。一点透視、二点透視、三点透視、アオリ、フカンなど。
- パースの習得に留まらず、絵として完成させるために、線の強弱や立体感を表現するためのテクニックも身につける
- 余白や構図の美しさについても言及し、作品を描くという観点を植えつける。
- デジタルソフトを使用した背景を描ける

授業計画・内容

1回目	消失点のないパースを習得できるようになる 講義 手書きでグリッドを作って模写テクニックを習得できる	16回目	街並みを描く 自分で用意した写真を元に何れかの透視法を用いて街並みを描くことができるようになる。
2回目	消失点のないパースを習得できるようになる 実習 手書きでグリッドを作って模写テクニックを習得できる	17回目	街並みを描く 自分で用意した写真を元に何れかの透視法を用いて街並みを描くことができるようになる。
3回目	投影図法(アナログ)を習得できるようになる 物体の形を平行光線を利用し表す図法を理解できる	18回目	街並みを描く 自分で用意した写真を元に何れかの透視法を用いて街並みを描くことができるようになる。
4回目	投影図法(アナログ)を習得できるようになる 平行線の引き方、グリッドを用いた実習で理解できるようになる	19回目	消失点の理解ができるようになる。 一点透視または二点透視の部屋の中、または倉庫等、建造物での散乱風景の描写。
5回目	ランダムな二点透視①を習得できるようになる 様々な方向に消失点を持つ二点透視をパースで描き、直線とカーブを綺麗に繋げる。	20回目	消失点の理解ができるようになる。 一点透視または二点透視の部屋の中、または倉庫等、建造物での散乱風景の描写。
6回目	ランダムな二点透視②を習得できるようになる 机に散らばったトランプを描く。 角丸を左右対称に描く、同じ大きさに描くなどをテーマとする	21回目	Photo Shopを用いたデジタル演習① ペイントツールの基本操作を習得できるようになる
7回目	CLIP STUDIOを用いたデジタル演習① デジタルペイントツールの基本操作を習得できるようになる	22回目	Photo Shopを用いたデジタル演習② レイヤーツールの基本構造を習得できるようになる
8回目	CLIP STUDIOを用いたデジタル演習② パース定規の基本操作の説明・演習で理解できるようになる	23回目	Photo Shopを用いたデジタル演習③ カラー・色相・明度を用いた背景技法を習得できるようになる
9回目	CLIP STUDIOを用いたデジタル演習③ 写真データからツールを用いてのイラスト制作を習得できるようになる	24回目	Photo Shopを用いたデジタル演習④ ぼかし・ガウス等様々なフィルタを用いての背景効果演習
10回目	人物に背景を入れる① 広角 人物に、アイレベルを導き人物と合う背景を習得できるようになる	25回目	テクスチャ・素材を用いての効果についてを習得できるようになる
11回目	人物に背景を入れる② ズーム 人物に、アイレベルを導き人物と合う背景を習得できるようになる	26回目	過去作品のリメイク添削① アナログ〜ペン入れ消書
12回目	写真トレース複雑な建物を描く① 城、洋館、遺跡・寺・神社など自分の世界観にあった資料を持参しトレースで仕上げるこ ができる。	27回目	過去作品のリメイク添削② アナログ〜デジタルを習得できるようになる
13回目	写真トレース複雑な建物を描く② デジタルでのトレースを習得できるようになる	28回目	短編漫画での冒頭ページ世界観のある背景イラスト アナログ モノクロイラストで作成ができるようになる
14回目	写真トレース複雑な建物を描く③ 作品にベタやハーフトーンを入れイラストとして完成することができる	29回目	短編漫画での冒頭ページ世界観のある背景イラスト デジタル カラーイラストで作成ができるようになる
15回目	前期課題テスト提出	30回目	後期課題テスト提出

準備学習
時間外学習 この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点〜70点をB、69点〜60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。

受講生への
メッセージ 1年で習得したパースを基礎に、本授業では Clip Studio のパース定規の強化を図る。
Clip Studio の課題の時は Clip Studio Paint を使用、それ以外は使用ソフトは自由、アナログでもよい。カラー、1C(モノクロ)は問わない。
課題は現段階のものであり、アンケートやヒアリングにより希望に沿って柔軟に変更する予定。

【使用教科書・教材・参考書】 □

原稿用紙、60cm以上の長い直線定規、15cm前後の短い定規、つけペン、黒インク、スクリーントーン
マスキングテープ
カメラ(構図を写真に収める為、スマホ、ガラケー、デジタル等)
推薦書籍:パース塾1〜3(廣済堂出版)

科目名 (英)	文章表現 (Writing Technique)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8			
【担当教員・実務者経験】								
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。								
【授業の学習内容】								
★公募への投稿作品に毎回取り組む(原稿枚数は計5枚までを目安とする)。 (1) 締め切りを厳守する(課題を時間内に仕上げる)。 (2) 立案から原稿を完成させるまでのスピードアップ(文章のクオリティを高めるための推敲をする時間が確保できるようになる)。 (3) 読者を意識する(商業文章を作成するうえで必須の視点)。								
【到達目標】								
川柳やキャッチコピーなど、豊富な語彙でインパクトがある作品を生み出すことができる。 エッセイや作品など短編の作品制作を中心に、商業的に使用できる、また価値がある文章を制作することができる。 読者やニーズについて考える習慣を身につけ、制作した文章により読者に思いどおりの反応を起こすことができる。								
授業計画・内容								
1回目	招き猫俳句大賞応募に向けて制作することができるようになる ●招き猫俳句大賞 ●「珈琲のある風景」シリーズ エッセイコンテスト	16回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●国民文化祭・やまなし愛称募集 ●絵本「えぬちの物語」オリジナルストーリー募集	2回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●御教訓カレンダー大賞 ●「ありがとう」と言いたいお店	17回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●創作四字熟語 ●職業体験セミナー記念事業 全国 作文・創作コンテスト(下書き)	
3回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●貧乏と貧乏神に関する狂歌と川柳募集 ●「JX童話賞」作品募集(旧JOMO童話賞)	18回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●魚嫌い川柳 ●第10回職業体験セミナー記念事業 全国 作文・創作コンテスト(完成)	4回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●介護にまつわる キラク川柳コンテスト ●「JX童話賞」作品募集(旧JOMO童話賞) 完成	19回目	公募作品制作 ●ハッピージャガビー名付け親募集 ●はたちプロジェクト「おめでとう・ありがとう」の手紙	
5回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●喜びの連なる川柳募集 ●400字から参加できるエッセイコンテスト「母へ。」	20回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●オリックスマナー川柳 ●忘れられない私のこはんストーリー	6回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●日本テクノエコカレンダー キャッチコピー募集キャンペーン ●国民文化祭・京都 一休とんち大賞 作品募集 下書き	21回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●ふとんの日キャッチフレーズ ●愛するあなたへの悪口コンテスト	
7回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●紙芝居、絵本、ポスター、マーク、標語コンクール ●国民文化祭・京都 一休とんち大賞 作品募集 完成	22回目	公募作品制作 ●海フェスタおのみち標語募集 ●OAAA広告エッセイ大賞	8回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●真綿川柳 ●国際ユース作文コンテスト 下書き	23回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●「愛」をテーマにした川柳 ●800字童話募集	
9回目	公募作品制作 ●400字から参加できる「恋愛風景」コンテスト ●国際ユース作文コンテスト 完成	24回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●電車と青春 21文字のメッセージ ●第26回「春・大賞」エッセイ募集	10回目	公募作品制作 ●日本酒の川柳募集 ●「勤労青少年の日」記念事業「若者を考えるついで」 下書き	25回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●ダスキン大掃除川柳 ●ころからだのいい話コンテスト	
11回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●袋井市文化協会 愛の手紙コンクール ●「勤労青少年の日」記念事業「若者を考えるついで」 完成	26回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●安全推進協議会 標語大募集 ●新幹線と私の思い出	12回目	公募作品制作 ●三重県ストップ！悪質商法「川柳コンテスト」 ●「台所・お風呂の川柳」	27回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●伊藤園お〜いお茶俳句 ●手帳大賞	
13回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●千曲市川柳・川柳漫画コンクール 公募作品制作 ●富士山への手紙・絵コンクール	28回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●不景気「川柳大賞」 ●テクノート「私と手書き」募集	14回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●善川柳募集 ●「マ・シェリ」ミニエッセイ大賞	29回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●志布志市「志」エッセイコンテスト ●武蔵府中法人税金をテーマにした川柳	
15回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●志布志市「志」エッセイコンテスト ●武蔵府中法人税金をテーマにした川柳	30回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●女と男の一行詩 ●あんせん ちょっといい話	準備学習 時間外学習				この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準								
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。								
評価方法								
出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。								
受講生への メッセージ								
これまで挑戦したことがないであろう分野・テーマにも取り組んでもらいます。 ・「自分には関係がない、興味がない分野・テーマだから」と言わないようにしましょう。 ・赤(添削)に対して「自分はこう思う」とは言わず、「(想定している)読者はこう思うだろうから」というように、常に読者(自分ではなく他者)を意識しましょう。 ・大切なのは、クオリティよりも課題を提出することです。休まずに出席して課題を提出し続けると、飛躍的に書くスピードがアップします。それにより、推敲の時間を取ることができ、結果として文章全体のクオリティが高まります。書く量が多く、楽な授業ではないと思いますが、頑張りましょう。								
【使用教科書・教材・参考書】 □								
市販のA4版原稿用紙と、鉛筆、ボールペン、赤ボールペン、ホットキス(課題を留める…★必須)、辞典(国語、類語…★必須)、毎回配布されるテキストをファイリングするためのファイル。								

科目名 (英)	アニメーション制作 (Animation Cartoons Product)	必修 選択	必修	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>◎日立造船株式会社工場内子会社ニチゾウ陸機設計㈱にて機械設計に従事。1984年より(南)アニメールに所属しアニメーターとなる。フリーを経てアングル設立に参加し現在イングレッサ代表を務める。日本アニメーター・演出協会会員で理事も務める。</p> <p>逮捕しちゃうぞ、幻想魔伝 最遊記、学園アリス、ARIA、島根県立古代出雲歴史博物館上映アニメ、狼と香辛料II、イナズマイレブ、ジュエルペットていんくる/さんしゃいん、琴浦さん、暗殺教室、新劇場版 頭文字D 1～3、劇場マンガパットマン、公益財団法人藤井財団「世のため人のためシリーズ 小林一三物語」ほか多数作品に原画・作画監督・デザインで参加</p> <p>◎映像制作会社を経て2002年よりフリーランス17年の経験。 CGデザイン、イラスト、映像制作等を中心にNHK、CX系TV番組等の3DCG映像制作、live映像 企業PV制作等幅広く展開。 アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZ「Zの誓い」/AMARANTHUSJCDジャケットにて3DCGビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィカビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショウ2016～2017年CM制作2018 PanasonicEVOLTA 海外CM制作等</p>						
【授業の学習内容】						
2D・3Dアニメーションの制作に置ける流れ・用語・カメラワーク・作画全般の基本等、アニメーション映像を作る為の基礎を活かして作品制作する。アニメ業界での仕事においても不可欠となっている。本授業では、映像制作及びポートフォリオ制作に取りかかり、二年生での映像作品発表と三年生での就職活動に早く動けるよう下地を作る。						
【到達目標】						
映像制作を中心に志望に合ったスキルアップとポートフォリオ用の素材を作り始め、ポートフォリオ自体も一定レベルに完成させる。作品はアドバイスなど添削して貰い、素早く直して完成度と点数をこなす。						
授業計画・内容						
1回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ1。ガイダンス、映像制作のスケジュール。映像制作/企画・プロット。作品制作ができるようになる	16回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ16。映像制作/ラッシュチェック及びポストプロ開始。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
2回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ2。映像制作/絵コンテ、設定など。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	17回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ17。映像制作/ブラッシュアップ、音楽、SE、アフレコ。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
3回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ3。映像制作/絵コンテ完成。プリプロ終了。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	18回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ18。映像制作/ブラッシュアップ、音楽、SE、アフレコ。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
4回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ4。映像制作/作画 レイアウト1。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	19回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ19。映像制作/編集、完成。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
5回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ5。映像制作/作画 レイアウト2 UP。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	20回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ20。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
6回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ6。映像制作/作画 原画1。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	21回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ21。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
7回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ7。映像制作/作画 原画2。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	22回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ22。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
8回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ8。映像制作/作画 原画3 UP。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	23回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ23。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
9回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ9。映像制作/作画 動画1。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	24回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ24。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
10回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ10。映像制作/作画 動画2。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	25回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ25。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
11回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ11。映像制作/作画 動画3 UP:仕上げ1。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	26回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ26。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
12回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ12。映像制作/仕上げ2。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	27回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ27。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる			
13回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ13。映像制作/仕上げ3 UP:撮影1。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	28回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ28。ポートフォリオ完成。作品制作ができるようになる			
14回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ14。映像制作/撮影2。ポートフォリオ。作品制作ができるようになる	29回目	予備			
15回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ15。映像制作/撮影3 UP。ポートフォリオ/完成して、合同企業説明会に挑む。	30回目	(演習課題制作)映像制作とポートフォリオ30。春休みの過ごし方の指導。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのアニメ・映像を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	ポートフォリオ用の作品は授業課題以外の作品を普段から描き溜めておくようにしてください。 作品はもとより、ラクガキ等「好きな物」のアピールを「作品」で主張出来るように。 作品に説得力を持たせるには観察力や密度がポイントになります。カメラで撮影するなど取材も重要です。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
鉛筆・色鉛筆・動画用紙・ストップウォッチ・レタスシリーズ・フォトショップ・Excelなど ●コンテ用紙 ●Adobe After Effects ●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator						

科目名 (英)	マンガ制作 (Manga creation)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
～1999年 グラフィックデザイナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツなどで掲載 双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カットなど。						
【授業の学習内容】						
Gペンや丸ペンと同じく画材の一つとしてCLIPSTUDIOを使用できることを目的とする。 自分が表現したい手法・技法などをCLIP STUDIOで行い漫画をいかに演出するかを行う。						
【到達目標】						
1年次に学んだ基礎的な事を実際に自主マンガ作品にどのように入れるかを決め実践する。 自主作品および背景など仕上げが要求されアシスタント応募にも使用できポートフォリオとして使える 原稿制作技術を習得する						
授業計画・内容						
1回目	クリップスタジオ基礎知識① 写真を用いて背景カットを完成させる技術を習得できるようになる	16回目	デジタル漫画制作 ～プロット～ 実際の編集者との打ち合わせを講義し、よりの確な打ち合わせ材料を制作できるようになる			
2回目	クリップスタジオ基礎知識② 背景カットを完成させる技術を習得～B4原稿用紙を用いて制作できるようになる	17回目	デジタル漫画制作 ～クリップスタジオ復習/応用～ ワークスペース、サブツールの制作など使える機能の復習、実技することができるようになる			
3回目	クリップスタジオ基礎知識③ 背景カットを完成させる技術を習得～提出することができるようになる	18回目	デジタル漫画制作 シチュエーション漫画制作(恋愛/バトル/ホラー) ジャンル、シチュエーションを設定し4ページ～のネームを制作後、 デジタルで4ページ～のデジタル漫画を制作することが出来る			
4回目	カラーイラスト制作① 単行本の表紙を想定したカラーイラストの制作することができるようになる	19回目	デジタル漫画制作 ～4ページ漫画制作～ ジャンル、シチュエーションを設定し4ページ～のネームを制作後、 デジタルで4ページ～のデジタル漫画を制作することが出来るようになる			
5回目	カラーイラスト制作② 単行本のあらすじ200文字を想定した裏表紙の制作することができるようになる	20回目	デジタル漫画制作 ～5ページ漫画制作～ ジャンル、シチュエーションを設定し4ページ～のネームを制作後、 デジタルで4ページ～のデジタル漫画を制作することが出来るようになる			
6回目	カラーイラスト制作③ カラーイラストの提出～作品合評を通し理解することが出来るようになる	21回目	デジタル漫画制作 ～背景/ポートフォリオ制作～ アシスタントマッチングサイトを閲覧、各自応募を想定し応募要項に従いデジタル背景を制作 することが出来る			
7回目	セミデジタル原稿① アナログ作品をデジタル化する方法を再度学習・実践することが出来るようになる	22回目	デジタル漫画制作 ～背景/ポートフォリオ制作～ アシスタントマッチングサイトを閲覧、応募を想定し応募要項に従いデジタル背景を制作出来る ようになる			
8回目	セミデジタル原稿② 画像調整・ゴミ等の処理・仕上げを施し現行の完成を目指すことが出来るようになる	23回目	デジタル漫画制作 ～背景/ポートフォリオ制作～ アシスタントマッチングサイトを閲覧、各自応募を想定し応募要項に従いデジタル背景を制作を することが出来るようになる			
9回目	セミデジタル原稿③ 仕上げを施し現行の完成 4Pマンガ作品を提出することが出来るようになる	24回目	デジタル漫画制作 ～背景/ポートフォリオ制作～ 既存自作原稿の線画を用意しデジタルで漫画原稿に背景を制作することが出来るようになる			
10回目	1ページ4コマ漫画制作 フルデジタルで横長1Pの4コマ漫画を制作することが出来るようになる	25回目	デジタル漫画制作 ～仕上げ工程～ 仕上げ工程を制作(効果、描き文字etc)をすることが出来るようになる			
11回目	1ページ4コマ漫画制作 作品提出～投票と合評を行う	26回目	デジタル漫画制作 ～仕上げ工程～ 仕上げ工程を制作(効果、描き文字etc)をすることが出来るようになる			
12回目	自主制作① 合同作品集EXTRA1に向けた作品制作をすることが出来るようになる	27回目	制作展作品制作 ～制作展に向けた作品制作をすることが出来るようになる			
13回目	自主制作② 合同作品集EXTRA1に向けた作品制作をすることが出来るようになる	28回目	制作展作品制作 ～制作展に向けた作品制作をすることが出来るようになる			
14回目	自主制作③ 合同作品集EXTRA1に向けた作品制作をすることが出来るようになる	29回目	制作展作品制作 ～制作展に向けた作品制作をすることが出来るようになる			
15回目	自主制作④ 合同作品集EXTRA1に向けた作品制作	30回目	制作展作品制作 ～出版編集部からの振り返りを含め発表をすることが出来るようになる			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの漫画を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	デビューに向けて頑張ってください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
アナログ・デジタルでマンガ制作を行えるマンガの基本的な道具。USBメモリ・タブレット等						

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (Computer Graphics)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。2018年株式会社アウラ代表取締役役に就任し現在に至る。 ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。							
【授業の学習内容】							
アニメ用のキャラクターモデリングの基礎知識を学ぶ。Windows(ノード)を使用して3DCG「Maya」(ソフト)等を使用できることは、アニメ業界での仕事においても不可欠となってきた。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(モデリング制作など)を通して学習する。							
【到達目標】							
アニメ用のキャラクターモデリングが出来るようになる。制作の実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。またアナログ作業とデジタル作業の違いにも注目し、実務的な課題への取り組みを通して、3DCG制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、これらソフト使用の基礎を実務的課題(モデリング制作など)を通して制作ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)ソフトウェア概要・基本操作の概要を理解できるようにする	16回目	(基本操作の習得①) キャラクターアニメーション基礎(タイムラインとキー)。基本操作の概要を理解できるようにする				
2回目	(基本操作の習得①) モデリング基礎の基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	17回目	(基本操作の習得②) キャラクターアニメーション基礎(リグの構築・IK/FK)。基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる				
3回目	(基本操作の習得②) モデリング基礎のスケルトンの基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	18回目	(基本操作の習得③) キャラクターアニメーション基礎(スキン)。基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる				
4回目	(基本操作の習得②) モデリング基礎のスケルトンの基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	19回目	(基本操作の習得④) キャラクターアニメーション基礎(Bipedの利用)。基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる				
5回目	(基本操作の習得④) モデリング基礎のテクスチャの3Dペイントの基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる	20回目	(基本操作の習得⑤) 女性キャラクターを作ってみる(キャラクターデザイン・パーツのサイズ調整)。基本操作の概要を理解し、画面の基本操作ができるようになる				
6回目	(基本操作の習得⑤) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(顔)。基本操作ができるようになる	21回目	(基本操作の習得⑥) 女性キャラクターを作ってみる(顔・髪)。基本操作ができるようになる				
7回目	(基本操作の習得⑥) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(髪)。基本操作ができるようになる	22回目	(基本操作の習得⑦) 女性キャラクターを作ってみる(体)。基本操作ができるようになる				
8回目	(基本操作の習得⑦) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(小物)。基本操作ができるようになる	23回目	(基本操作の習得⑧) 女性キャラクターを作ってみる(リトポロジー)。基本操作ができるようになる				
9回目	(基本操作の習得⑧) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(腕、足)。基本操作ができるようになる	24回目	(基本操作の習得⑨) 女性キャラクターを作ってみる(服・小物)。基本操作ができるようになる				
10回目	(基本操作の習得⑨) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(服)。基本操作ができるようになる	25回目	(基本操作の習得⑩) 女性キャラクターを作ってみる(UV展開)。基本操作ができるようになる				
11回目	(基本操作の習得⑩) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(小物)。基本操作ができるようになる	26回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(マテリアル・テクスチャ)。基本操作ができるようになる				
12回目	(演習課題制作) モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(ポーズ)。基本操作ができるようになる	27回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リグ・スキン)。基本操作ができるようになる				
13回目	(演習課題制作) Maya におけるレンダリング。GoZにおけるソフト間のやり取り、マテリアル設定ができるようになる	28回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(アニメーション)。基本操作ができるようになる				
14回目	(演習課題制作)3ds Max におけるレンダリング。Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになる	29回目	(演習課題制作)Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになる				
15回目	(演習課題制作)コンポジット。Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになる	30回目	(演習課題制作)Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	覚えることは多くありますが、一つ一つの操作は簡単です。これからデジタル業界では3DCGがより一層求められてきます。 わからない事があればなんでも質問して下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator ●Maya ペンタブレット、ノートおよび筆記用具							

科目名 (英)	クリエイティブワーク (Creative work)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1986年より編集者・ライター・デザイナーとして株式会社都市通信、株式会社遊タイム出版に勤務後、1997年に独立。デザイン事務所 editorial design E-FLAT代表。エディトリアルデザイナーとして山と溪谷社、ひかりのくに、メディカ出版、ソフトバンクパブリッシング等の書籍の他、びあ、リクルート等の雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。出版社勤務中の1991年に別名義で講談社「ヤングマガジン」新人賞に入選しマンガ家デビュー。その後デザイン業のかたわら「ヤングマガジン海賊版」、ベネッセコーポレーション「高1チャレンジ」、NECビジネス会員用webサイトなどでマンガ連載。						
【授業の学習内容】						
Adobe IllustratorとPhotoshopの操作をマスターし、Adobe InDesign(ページ組版アプリ)と組み合わせて、自分のイラストのプロデュースを含めたさまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組みます。						
【到達目標】						
Adobe IllustratorとPhotoshopの操作をマスターし、Adobe InDesign(ページ組版アプリ)と組み合わせて、自分のイラストのプロデュースを含めたさまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組む。						
授業計画・内容						
1回目	授業ガイダンス Illustrator & Photoshopの基本操作の復習	16回目	後期授業概要についてのガイダンス ○ポートフォリオ制作準備についての注意事項 情報を集め、テーマを理解してキャラクターのコンセプトを練り、ラフスケッチを描く事ができるようになる			
2回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(1) いろいろな建物(お店)を描く事ができるようになる	17回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・ラフスケッチを修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを制作する事ができるようになる			
3回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(2) イラストマップを描く事ができるようになる	18回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・ラフスケッチを修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを制作する事ができるようになる			
4回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(3) 前回続き～イラストマップを描く事ができるようになる	19回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・最終的にIllustratorでベクターデータとして仕上げ、要項に基づき公募用データを完成させる			
5回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(4) いろいろな食べ物を描く事ができるようになる	20回目	○イラスト作品集『EXCELSIOR』冊子のタイトルロゴを制作する事ができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作する事ができるようになる			
6回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(5) プランのタッチで絵本風に描く事ができるようになる	21回目	○イラスト作品集『EXCELSIOR』冊子のタイトルロゴを制作する事ができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作する事ができるようになる			
7回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(6) いろいろなシールエッセイを描く事ができるようになる	22回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの基本フォーマットをデザインする事ができるようになる			
8回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(1) 写真を加工・合成してキャラクターを制作する事ができるようになる	23回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの表紙をデザインする事ができるようになる			
9回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(2) 写真を加工・合成してキャラクターを制作する事ができるようになる	24回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・フォーマットと表紙デザインを修正・ブラッシュアップし、InDesignに配置する事ができるようになる ・InDesignの基本操作(ドキュメント設定とマスターページを使った効率的なページ制作)			
10回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(3) 写真を加工・合成して風景を描く事ができるようになる	25回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページを制作しながら完成ページを出力することが出来るようになる。			
11回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(4) 写真を加工・合成して風景を描く事ができるようになる	26回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページを制作しながら完成ページを出力することが出来るようになる。			
12回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(5) キャラクターと風景を合成してエフェクトやロゴを付け完成する事ができるようになる	27回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・目次や中扉をデザインし、全体を通して見ながら作品の掲載順を決めることが出来るようになる。			
13回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(1) 講義 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	28回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・目次や中扉をデザインし、全体を通して見ながら作品の掲載順を制作する事ができるようになる			
14回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(2) 制作 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	29回目	○Illustratorでイラストカレンダーを制作する ・自作イラストを用いた次年度の二つ折りカレンダーを制作する事ができるようになる			
15回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(3) 提出 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	30回目	○Illustratorでイラストカレンダーを制作する ・自作イラストを用いた次年度の二つ折りカレンダーを制作する事ができるようになる			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	教室は601Windowsコンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 データ保存用のUSBメモリ等記憶デバイス、筆記用具は必ず持参すること。 PCをペンタブで操作したい人は授業開始前にあらかじめ準備しておいてください。 課題プロジェクトは毎回の積み重ねです。遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)						

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
受賞: ELFA's and Grafikenshus' International Award in Printmaking (Sweden)、第13回今立現代美術紙展準大賞、キリン コンテンポラリー・アワード'98奨励賞 展覧会: 西宮市大谷記念美術館個展、The Art Exhibition Hall of Karlshamn個展 (Japan Art in Blekinge, Sweden)、伊丹市文化会館いたみホール個展、The Contemporary Exhibition of Japanese Art in Finland (Kerava Art Museum, Finland)、ソコニナニガミエル? 写真をめぐる4の表現 (浜田市世界こども美術館)、VOCA展2001 (上野の森美術館, 東京)						
【授業の学習内容】						
1年次に習得したデッサンの基礎力の上に、豊かな絵画表現へとさらに視野をひろげ、自らの作品制作へと結びつける。						
【到達目標】						
基本的な観察力、描写力の上に、検証力、判断力、表現力をつけることを目標とする。						

授業計画・内容			
1回目	オリエンテーション、道具説明(持ち方、使い方、削り方等) 1年次の復讐	16回目	後期オリエンテーション 複数モチーフの静物デッサン構図を学び応用できるようになる
2回目	デッサン実習1 基本の確認 (モチーフ四角い物、丸い物、透ける素材の物を各自選択) ※基礎の確認、デッサンの手順。主に形どり。よく観察描写できる	17回目	静物デッサン 形、陰影、質感をよく観察して描写する。作品の自己評価。問題のある箇所にチェックを入れ、問題解決方法を考えられる。
3回目	デッサン実習2 自己評価・客観的な視点を持つことができるようになる	18回目	デッサン実習1 人物クロッキー 質感をとらえるデッサン モチーフそれぞれの細かな質感を描写する。
4回目	デッサン実習3 ディスカッション グループに分かれて、前回作品の問題解決方法を話し合う。 他の人の作品を検証出来るようになる。	19回目	デッサン実習2 静物デッサン 複数モチーフの静物デッサン 構図をまなび応用する2 構図の観点を身につけられる。
5回目	デッサン実習4 人物デッサン(骨格・筋肉) 人物の絵を描く為に必要な体の構造を学ぶことができるようになる	20回目	デッサン実習3 静物デッサン 形、陰影、質感をよく観察して描写する。問題解決方法を考えられる。
6回目	デッサン実習5 クロッキー1 前回の構造理解の上で、短時間で人体の形をとらえることができるようになる	21回目	デッサン実習4 ポーズ研究。次週のヌードデッサンに向けて、 描きたいポーズをグループに分かれて考えられる。
7回目	デッサン応用実習 クロッキー2 人体の構造理解の上で、状況・感情を表すポーズの描写ができる。	22回目	デッサン実習5 モデルデッサン 骨格、筋肉等構造の観察にあわせて、 陰影や肌の質感等もよく観察、描写ができるようになる
8回目	デッサン実習6 ヌードデッサン 骨格、筋肉等構造の観察にあわせて、陰影や肌の質感等もよく観察、描写することが出来るようになる	23回目	デッサン実習6 ヌードデッサンを通して実際の骨格肉付きを参考にした作品制作。 着衣の1枚絵として完成させることができるようになる
9回目	デッサン実習8 ヌードデッサン グループに分かれて前回のヌードデッサンに着衣させることができるようになる	24回目	デッサン実習7 実習6の続き
10回目	デッサン実習9 ヌードデッサン ヌードデッサンを着衣で1枚絵に仕上げる事が出来るようになる	25回目	デッサン実習8 (石膏像デッサン) 画面への配置を考慮する。 石膏像の比率、石膏像と静物の関係に注意できるようになる
11回目	デッサン実習10 ヌードデッサン 人物の周りの空気感をも含め空間を感じさせることができる。	26回目	デッサン実習9 (石膏像デッサン) 全体の明暗、陰影の変化をよく観察して、おおまかな陰影を描写できるようになる
12回目	デッサン実習11 石膏像と静物のデッサン 画面の配置を考慮し比率に注意してかたちを捉えることができるようになる	27回目	デッサン実習10 (石膏像デッサン) 像の表情、雰囲気、動き、モチーフそれぞれの質感、光の向き、画面全体の空気感をとらえて細かく描写できるようになる
13回目	デッサン実習12 石膏像と静物のデッサン ボリューム、明暗、陰影の変化をよく観察して描写することが出来るようになる	28回目	デッサン実習11 デッサン課題試験に向けての練習を通し技術を習得できるようになる
14回目	デッサン実習13 像の表情、雰囲気、動きをとらえて、描写することが出来るようになる	29回目	デッサン実習12 デッサン課題試験に向けての練習を通し技術を習得できるようになる
15回目	デッサン実習14 テスト課題制作(課題石膏像デッサン)	30回目	デッサン実習13 デッサン試験(課題モチーフ)
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。		
受講生への メッセージ	鉛筆やペン、絵具などのアナログ画材での描画、デジタル画材での描画、画像などを取り扱うときにもデッサンの力は基礎力としてとても重要です。デッサンがわかると、絵画表現がより楽しくなります。自分の絵づくりのため、デッサンの力をのばしましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】 □			
デッサンで使用使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。			

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
白泉社で連載							
【授業の学習内容】							
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用しての講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの、不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく							
【到達目標】							
1年生で習得したバスタップの技術をさらに展開し全身を立体的に描き、またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようにする。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	頭身1-1 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしたい方向性の絵柄を意識して、自分の中で人物の等身を安定させて描くことができるようになる。。	16回目	服の鑑4-1 雑誌などの資料から、おしゃれだと思ふもの・かっこいいと思ふもの等を選んで、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる。。				
2回目	頭身1-2 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしたい方向性の絵柄を意識して、自分の中で人物の等身を安定させて描くことができるようになる。。	17回目	服の鑑4-2 自分だけが思うのではなく、他の人が見てもおしゃれに見えたりかっこ見えるように考えながら描くことができるようになる。				
3回目	頭身2-1 前回の、自分のキャラクターの等身のバランスを踏まえた上で、別角度からでもそれが崩れないように安定させて描くことができるようになる	18回目	パースの意識1 人物を斜めから見たときなどに生じる距離感・パースを、手足の長さ・位置、さらに服の鑑のラインを意識して描くことができるようになる。				
4回目	頭身2-2 別角度からでもそれが崩れないように安定させて描くことができるようになる 男性・女性のそれぞれ2体ずつを真横から・後ろからで、計4体分。	19回目	パースの意識2 人物を斜めから見たときなどに生じる距離感・パースを、立ち姿・座り姿が描けるようになる				
5回目	全身の動き1-1 等身のバランスに注意しながら、「歩く」「走る」の動きを、男性・女性を描くことができるようになる。	20回目	全身の俯瞰1 全身を上から見たときのバランス・パースなどを意識して「俯瞰」での見え方を描くことができるようになる。。				
6回目	全身の動き1-2 等身のバランスに注意しながら、「歩く」「走る」の動きを、男性・女性を描くことができるようになる。	21回目	全身の俯瞰2 全身を上から見たときのバランス・パースなどを意識して「俯瞰」での見え方を描くことができるようになる。 男性・女性のそれぞれ2体 計4体。				
7回目	全身の動き2-1 等身のバランスに注意しながら、「座る」動き(床に座る・椅子に座るetc)を、男性・女性を描くことができるようになる。	22回目	全身のあり1 全身を下から見たときのバランス・パースなどを意識して「あり」での見え方を描くことができるようになる。				
8回目	全身の動き2-2 等身のバランスに注意しながら、「座る」動き(床に座る・椅子に座るetc)を、男性・女性を描くことができるようになる。	23回目	全身のあり2 全身を下から見たときのバランス・パースなどを意識して「あり」での見え方を描くことができるようになる。				
9回目	服の鑑1-1 本物の布地に刻まれる鑑の出来方、仕組みを理解して描くことができるようになる。	24回目	俯瞰の応用1 「俯瞰」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描くことができるようになる。				
10回目	服の鑑1-2 自分の着ている服、もしくは他人の服をよく観察してデッサンをした後、指定したポーズの人間を描いた上に服を着せて描くことができるようになる。。	25回目	俯瞰の応用2 「俯瞰」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描く。イラストとしても見栄えのする構図などを意識して描くことができるようになる。				
11回目	服の鑑2-1 服の鑑の出来方や仕組みを踏まえた上で、「歩く→転ぶ→起き上がる」までの動きに沿って鑑の出来方の動きを考えながら描くことができるようになる。	26回目	ありの応用1 「あり」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描くことができるようになる。。				
12回目	服の鑑2-2 「歩く→転ぶ→起き上がる」までの動きに沿って鑑の出来方の動きを考えながら描く。	27回目	ありの応用2 「あり」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描く。イラストとしても見栄えのする構図などを意識して描くことができるようになる。				
13回目	服の鑑3-1 色々な服、特に普段着ではなく制服などの程度「決まり・法則」のある服の仕組みを理解して描くことができるようになる	28回目	自分の目指しているジャンルの表紙をイメージしてイラストを描く。 自分の好みではなくあくまでターゲットを意識して、キャラクター・構図・小道具・背景を考えて描くことができるようになる。				
14回目	服の鑑3-2 其々描きたい衣装など(スーツ・制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる	29回目	自分の目指しているジャンルの表紙をイメージしてイラストを描く。 自分の好みではなくあくまでターゲットを意識して、キャラクター・構図・小道具・背景を考えて描くことができるようになる。				
15回目	服の鑑3-3 其々描きたい衣装など(スーツ・制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる	30回目	後期テスト:授業内容の復習を兼ねて、指定した内容を描くことができるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 量を描くことも大事ですが、「商業イラストを描くために必要なこと」を常に意識すると上達も早いので、自分なりの目標を持って、様々なことに興味を持つようにしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニック (Idea Technique)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
1990年から1997まで広告代理店などでコピーライターとして勤務。コンピューター、旅行社などのラジオCM、新聞、雑誌広告などを手がける。1998年よりフリーランスに転身。 1998年より小説講座「エンタテインメントノベル講座」を開設して「創作サポートセンター」設立。代表として現在にいたる。当講座は、福田和代、蓮見恭子、木下昌輝ほか、多数のプロ作家を輩出。							
【授業の学習内容】							
【1】創作におけるアイデアの重要性を知る。ストーリーの構造を理解する。 【2】映画やアニメ、マンガ、小説などを広く理解する(限られたジャンルにとらわれず、視野を広げる) 【3】既存作品から豊富なアイデアを発見し、理解して、利用するために技術を学ぶ。 【4】作品をまとめ、人に伝えるためのコミュニケーション技術を学ぶ(イメージを形にする技術、伝える技術) 【5】将来にわたって自主的に学び続けるための方法を知る。							
【到達目標】							
創作におけるアイデアの重要性を理解し、さまざまな発想法を知り、名作やヒット作品など既存の作品を広く理解しながら、自分自身の個性を生かしたオリジナリティの高い作品作りをめざす。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 創作作品に必要なアイデアの重要性について理解できる。 (アイデアとは何かを理解する。発想法の基本と視点の切り替え)	16回目	映画名作解説(ミステリ作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
2回目	映画名作解説(シェイクスピア作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	17回目	映画名作解説(ミステリ作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
3回目	映画名作解説(シェイクスピア作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	18回目	映画名作解説(ミステリ作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
4回目	映画名作解説(シェイクスピア作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	19回目	映画名作解説(人間ドラマ1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
5回目	映画名作解説(SF作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	20回目	映画名作解説(人間ドラマ2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
6回目	映画名作解説(SF作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	21回目	映画名作解説(人間ドラマ3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
7回目	映画名作解説(SF作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	22回目	映画名作解説(歴史映画作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
8回目	映画名作解説(ファンタジー作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	23回目	映画名作解説(歴史映画作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
9回目	映画名作解説(ファンタジー作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	24回目	映画名作解説(歴史映画作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
10回目	映画名作解説(ファンタジー作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	25回目	映画名作解説(アジア映画作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
11回目	映画名作解説(コメディ作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を学ぶ。	26回目	映画名作解説(アジア映画作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を学ぶ。				
12回目	映画名作解説(コメディ作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	27回目	映画名作解説(ヨーロッパ映画作品1) 解説 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
13回目	映画名作解説(コメディ作品3) 発表 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。	28回目	映画名作解説(ヨーロッパ映画作品2) グループディスカッション 名作や話題作を通じて、ストーリーの基礎を習得することができる。				
14回目	前期テスト課題制作～添削～	29回目	前期テスト課題制作～添削～				
15回目	前期テスト課題提出	30回目	後期テスト課題提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	神話や伝説、シェイクスピアなど古典から最新アニメ、SF、ミステリ、ファンタジー、サスペンスなど、広く映像の古典や名作を楽しみながら、自分の好きな分野、得意分野の幅を広げて、将来に役立つ創作のためのテクニックやアイデアを学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
映画・映像作品 作品は年度による異なります。							

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	3		
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年	
【担当教員 実務者経験】							
集英社より小説の装画・挿画を担当しデビュー。イラストレーターとして集英社、ぶんか社、アスキーメディアワークス、その他にて装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ・連載)などを手がける。							
【授業の学習内容】							
イラスト制作実習を徹底して繰り返し作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導。 添削形式の授業で絵の方向性と強み・弱みを発見し 弱点の克服と描けるイラストの領域を広げる。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する ・環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする ・完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを習得する ・デジタルにおいてのグリザイユ技法をマスターする 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション・講義 背景込みのイラスト作成でデッサンチェックを入れる際、どんなシーンで描くか説明できるように、画面構成の大切さを学ぶことができる	16回目	PCでのイラスト課題【D】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	2回目	PCでのイラスト課題【A】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	17回目	PCでのイラスト課題【D】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得する。
3回目	PCでのイラスト課題【A】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	18回目	PCでのイラスト課題【D】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	4回目	PCでのイラスト課題【A】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	19回目	PCでのイラスト課題【D】 イラスト彩色、ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる
5回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色、ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる	20回目	PCでのイラスト課題【D】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	6回目	PCでのイラスト課題【A】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	21回目	PCでのイラスト課題【E】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる
7回目	PCでのイラスト課題【B】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	22回目	PCでのイラスト課題【E】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	8回目	PCでのイラスト課題【B】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	23回目	PCでのイラスト課題【E】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる
9回目	PCでのイラスト課題【B】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	24回目	PCでのイラスト課題【E】 イラスト彩色、ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる	10回目	PCでのイラスト課題【B】 イラスト彩色、ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる	25回目	PCでのイラスト課題【E】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる
11回目	PCでのイラスト課題【B】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	26回目	卒業制作イラスト課題 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	12回目	PCでのイラスト課題【C】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	27回目	卒業制作イラスト課題 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる
13回目	PCでのイラスト課題【C】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	28回目	卒業制作イラスト課題 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	14回目	PCでのイラスト課題【C】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	29回目	卒業制作イラスト課題 イラスト彩色、ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる
15回目	PCでのイラスト課題【C】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	30回目	卒業制作イラスト課題 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	準備学習 時間外学習			この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。
評価基準							
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。							
評価方法							
出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。							
受講生への メッセージ							
授業計画・内容は全体に向けてのおおまかなもので、個人で必要だと思う技術の習得やマンガ制作の課題の中で生じる疑問などがあればそちらを優先し対応します。マンガ以外でもイラスト作品など可能であれば積極的に制作・提出してください。							
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆・スケッチブックもしくはA4コピー用紙(アナログでのラフの場合) 使用ソフト: クリップスタジオ・adobeフォトショッブ・ペインター 世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)							

科目名 (英)	小説制作 (Novel Writing)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
2008年より主に小説(ライトノベル)を中心として作家活動						
【授業の学習内容】						
前期・後期を通し、様々な場面から各ジャンルのアイデア(企画)を生み出す応用力を培う。 また、講義・実習を通しそれらをプロットとして緻密に組み立てる。 シナリオライターとしてのスキルと情報収集法を学ぶ。						
【到達目標】						
小説にも応用出来るゲームシナリオにおける資料作成に必要な情報収集を学び作家としての基礎力を養う						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション・ヒヤリング 授業内容と今後の方針に関する説明。各学生へのヒヤリング	16回目	オリエンテーション・ヒヤリング 全体を通した講義・実習内容の説明。目標のヒヤリング。			
2回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオとは何なのか？ 小説・脚本・ゲームシナリオの違いについて理解できるようになる。	17回目	アイデア構築法1 講義 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。			
3回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。登場人物編。	18回目	アイデア構築法2 実習～添削 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。			
4回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。構成編。	19回目	アイデア構築法3 実習～添削 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。			
5回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。台詞編。	20回目	プロット構築法1 講義 プロット製作についての講義を通して理解できるようになる。			
6回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践1～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	21回目	プロット構築法2 実習～添削 プロット製作自習～個別添削を通して理解できるようになる。			
7回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践2～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	22回目	プロット構築法3 実践 プロット製作自習～個別添削を通して理解できるようになる。			
8回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践3～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	23回目	アイデア・プロット構築法1 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。			
9回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践4～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	24回目	アイデア・プロット構築法2 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。			
10回目	資料作成 なぜ資料が必要なのか？ 資料の役割について理解できるようになる。	25回目	アイデア・プロット構築法3 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。			
11回目	資料作成 資料に必要な情報は何か？ 資料の種類についての理解できるようになる。	26回目	詳細プロット構築法4 実践 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。			
12回目	資料作成 資料を見る。良い資料と悪い資料を見比べる。見比べた上で、どうして差が ついたのかを理解できるようになる。	27回目	詳細プロット構築法5 添削 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。			
13回目	資料作成 実際に資料を作ってみよう。オリジナルまたは既存作品を使用して、その作 品を資料化できるようになる。	28回目	詳細プロット構築法6 講評 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。			
14回目	前期テストに向けてのプレゼンテーション～講評～添削	29回目	詳細プロット構築法7 ジャンル別アイデア・プロット構築についての理解できるようになる。			
15回目	前期テスト 設定資料提出	30回目	テスト プロット設定の発表～レポート提出			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	実習が中心となる為、出来ればノートパソコンをもってきて下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
国語辞典、筆記用具(シャープペンシルまたは鉛筆と消しゴム)、原稿用紙(A4)						

科目名 (英)	背景効果 (Background effect)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1988年から92年まで田崎真珠株式会社でジュエリーデザイナーとして勤務。 1995年から商業雑誌でプロ漫画家として活動。小学館やNTTソルマーレにて執筆。 2008年からOCA講師。						
【授業の学習内容】						
立体感、遠近感を表現するためのパースペクティブ(透視図法)、背景にあった人物の描き方などを学ぶ アナログとデジタル両方に対応し背景力を強化する CLIP STUDIO PAINT・PHOTOSHOPを用いたデジタルスキルの強化。 オリジナルイラストの背景部分、背景込みの全体の構図やバランスなどについての添削と アドバイス、個々の問題、目標に応じて柔軟に対応する						
【到達目標】						
<ul style="list-style-type: none"> ■透視図法(パース)の基礎を学ぶ。一点透視、二点透視、三点透視、アオリ、フカンなど。 ■パースの習得に留まらず、絵として完成させるために、線の強弱や立体感を表現するためのテクニックも身につける ■余白や構図の美しさについても言及し、作品を描くという観点を植えつける。 ■デジタルソフトを使用しての背景を描ける 						
授業計画・内容						
1回目	透視図法 空を描く 青空・雲・夕焼け等グラデーションを用いて描く方法を習得できる	16回目	パースライン・アイレベル応用 見下ろし視点でのカフェ室内を描く事が出来るようになる①			
2回目	透視図法 1点透視 都会の高層ビル群を描く事が出来るようになる①	17回目	パースライン・アイレベル応用 見下ろし視点でのカフェ室内を描く事が出来るようになる②			
3回目	透視図法 1点透視 都会の高層ビル群を描く事が出来るようになる②	18回目	面で背景をとらえる 民家・洋風の家を描く事が出来るようになる①			
4回目	パースライン実習 樹木のある並木道を描く事が出来るようになる①	19回目	面で背景をとらえる 民家・洋風の住宅街を描く事が出来るようになる②			
5回目	パースライン実習 樹木のある並木道を描く事が出来るようになる②	20回目	明度・色相理解 木々に囲まれたガラス窓を描く事が出来るようになる①			
6回目	2点透視応用 トンネルのある道路を描く事が出来るようになる①	21回目	明度・色相理解 木々に囲まれたガラス窓を描く事が出来るようになる②			
7回目	2点透視応用 トンネルのある道路を描く事が出来るようになる②	22回目	不定形物の描き方の習得 水面・海面の描き方、水の描き分けを習得できる			
8回目	2点透視・増殖 応用 螺旋階段を描く事が出来るようになる①	23回目	不定形物の描き方の習得 水面・海面の描き方、水の描き分けを習得できる			
9回目	2点透視・増殖 応用 螺旋階段を描く事が出来るようになる②	24回目	背景テクスチャーを制作 photoshopを使用してハーフトーンパターンを制作する技術を習得できる			
10回目	プロダクトパース応用 自動車を描く事が出来るようになる①	25回目	背景テクスチャーを制作 photoshopを使用してハーフトーンパターンを制作する技術を習得できる			
11回目	プロダクトパース応用 自動車を描く事が出来るようになる②	26回目	デッサン応用 パースと光源・高さや陰影のバランスが取れるようになる。			
12回目	2点透視応用 神社・仏閣の山門を描く事が出来るようになる①	27回目	3点透視応用(テーマ:ファンタジー) 世界観・時代設定・キャラクターと構図のディスカッションが出来るようになる			
13回目	2点透視応用 神社・仏閣の山門を描く事が出来るようになる②	28回目	3点透視応用(テーマ:ファンタジー) オリジナル世界観イラスト制作が出来るようになる			
14回目	前期課題制作 夜の街を描く事が出来るようになる	29回目	3点透視応用(テーマ:ファンタジー) オリジナル世界観イラスト制作が出来るようになる			
15回目	前期課題提出 添削～講評	30回目	後期課題:卒業制作作品の背景制作提出をもって課題提出とする			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	1年で習得したパースを基礎に、本授業では Clip Studio のパース定規の強化を図る。 Clip Studio の課題の時は Clip Studio Paint を使用、それ以外は使用ソフトは自由、アナログでもよい。カラー、1C(モノクロ)は問わない。 課題は現段階のものであり、アンケートやヒアリングにより希望に沿って柔軟に変更する予定。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
カメラ(構図を写真に収める為、スマホ、ガラケー、デジタル等) 推薦書籍:パース塾1～3(廣済堂出版)						

科目名 (英)	文章表現 (Writing Technique)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。						
【授業の学習内容】						
★ビジネス文書の書き方と、企画書の書き方を学ぶ。 ★社会人としてのマナーや考え方を身につける。 1年生で身につけた「文章の基礎技術」、2年生で身につけた「読者意識と書くスピード、ならびにコピー力、発想力」を生かして、ビジネス文書と企画書を作成する。 社会で文章の書き手として、社会人として即戦力で活躍するために必要な力を身につける。						
【到達目標】						
社会に出てから実際に使える文書術を身につける。 どんな仕事でも、多かれ少なかれビジネス文書を作成したり、企画書をまとめる機会がやってくる。そのための、「社会人として基本的で必須の能力」を習得する。前期後半は、プレゼン用の企画書制作をメインに行う。 実際にプレゼンにも取り組み、高い相手(読者)意識を養う。						
授業計画・内容						
1回目	ビジネス文書・企画書とは？ ビジネス文書と種類、企画書の基本と文章表現について理解できる。	16回目	案内状の書き方 前期の前半で取り組んだビジネス文書の書き方を思い出しながら取り組む。			
2回目	魅力的な企画書と文章表現 企画書例に目を通しながら基本的な文章表現について理解できる。	17回目	挨拶状の書き方 挨拶状で好意を持ってもらうポイントについて 実践では、社会人としては常識でもある、転居通知を作成出来るようになる。			
3回目	読ませる企画書にするためのビジュアル表現 図表やイラストの挿入、構成を工夫「ビジュアル化」することを理解できる。	18回目	催促状の書き方 「相手の非があっても、悪意があつてのことと決めつけず、解決の方向に導く」書き方なども押さえ、仕事をすすめるうえで効果的な書き方を習得します。			
4回目	手紙、封筒(ハガキ)の書き方 お礼、お詫び、あいさつ、お知らせなど、手紙の書方の基礎を理解できる。	19回目	報告書／通知書の書き方 実践では、ある仮定のもとに、実際に報告書／通知書を書きます。			
5回目	ファクシミリ(FAX)の書き方 ビジネスに欠かせないファクシミリの書き方を習得できるようになる。	20回目	議事録の書き方 新米の社員が任せられることもある議事録の書き方を習得することで、社会に出て即戦力となる力を身につけられる。			
6回目	メールの書き方 メールの構成要素やメールにまつわる注意点、メリットとデメリット、相手を動かすための言葉使いなどの習得できるようになる。	21回目	年賀状／暑中見舞い／電報の書き方 実際にこれまでも書いてきたことがある年賀状や、暑中見舞いについて、正しい書き方や言葉の使い方を習得できるようになる。			
7回目	お礼状の書き方 参考例を見ながら、礼状で用いる言葉について理解出来るようになる。	22回目	企画B 1回目 6週に渡って1つの企画書制作に取り組みます。 プレストの後、手書きでベラ1枚の企画書に纏めることが出来るようになる。			
8回目	お詫び状の書き方 デリケートなお詫びの仕方、言葉の使い方について社会では常識といわれる言葉使いをマスター出来るようになる。	23回目	企画B 2回目 手書きでまとめたベラ1枚の企画書を見直して修正。 プレゼン用企画書として数ページに渡るサムネイルを完成させることが出来る。			
9回目	依頼状の書き方 ○「いつ」までに ○「何を」して欲しいのか ○「誰」に欲しいのかを明記することなど、スムーズに依頼ができる書き方を習得できる。	24回目	企画B 3回目 サムネイルを元にPC教室で企画書データを作成、完成させることが出来る。			
10回目	企画A 1回目 6週に渡って1つの企画書制作に取り組みます。 プレストの後、手書きでベラ1枚の企画書にまとめる事ができる。	25回目	企画B 4回目 1人10分程度の持ち時間でクラス内で予行。修正すべき箇所が理解できる。			
11回目	企画A 2回目 手書きでまとめたベラ1枚の企画書を見直して修正。 プレゼン用企画書として数ページに渡るサムネイルを完成させることが出来る。	26回目	企画B 5回目 PC教室で企画書データを修正し、企画書を完成させることが出来る。			
12回目	企画A 3回目 サムネイルを元にPC教室で企画書データを作成、完成させることが出来る。	27回目	企画Bのプレゼン本番とし後期評価とする			
13回目	企画A 4回目 1人10分程度の持ち時間でクラス内で予行。修正すべき箇所が理解できる。	28回目	3年間の振り返り・ディスカッションが出来るようになる。			
14回目	企画A 5回目 PC教室で企画書データを修正し、企画書を完成させることが出来る	29回目	3年間の振り返り・テキストファイリングの纏め			
15回目	企画Aのプレゼン本番とし前期評価とする。	30回目	ビジネス文書、企画書、仕事観などについて、自分の一年間を振り返り、ビジネス文書、企画書、仕事観などについて、自分の一年間を振り返り、レポートにまとめます。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	基本的に、授業内容は毎回、次のようになります。 (1) 毎回のテーマによるビジネス文書の勉強(講義)、ならびに、ビジネス文書を実際作成。 (2) 毎回、テーマを変えつつ企画書を1点完成させる。 社会に出て即活躍できる人間になるため、がんばりましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
市販のA4版原稿用紙と、鉛筆、ボールペン、赤ボールペン、ホッチキス(課題を留める…★必須)、辞典(国語、類語…★必須)、毎回配布されるテキストをファイリングするためのファイル。						

科目名 (英)	アニメーション制作 (Animation Cartoons Product)	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>◎日立造船株式会社工場内子会社ニチゾウ陸機設計にて機械設計に従事。1984年より(南)アニメールに所属しアニメーターとなる。フリーを経てアングル設立に参加し現在イングレッサ代表を務める。日本アニメーター・演出協会会員で理事も務める。</p> <p>速捕しちゃうぞ、幻想魔伝 最遊記、学園アリス、ARIA、島根県立古代出雲歴史博物館上映アニメ、狼と香辛料II、イナズマイレブ、ジュエルペットいんくる/きんしゃいん、琴浦さん、暗殺教室、新劇場版 頭文字D 1～3、劇場マンガパットマン、公益財団法人藤井財団「世のため人のためシリーズ 小林一三物語」ほか多数作品に原画・作画監督・デザインで参加</p> <p>◎映像制作会社を経て2002年よりフリーランス17年の経験。 CGデザイン、イラスト、映像制作等を中心にNHK、CX系TV番組等の3DCG映像制作、live映像 企業PV制作等幅広く展開。 アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZ「Zの誓い」/AMARANTHUS/CDジャケットにて3DCGビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィカビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショウ2016～2017年CM制作2018 PanasonicEVOLTA 海外CM制作等</p>							
【授業の学習内容】							
2D・3Dアニメーションの制作に置ける流れ・用語・カメラワーク・作画全般の基本等、アニメーション映像を作る為の基礎を活かして就職活動用の作品制作をブラッシュアップする。							
【到達目標】							
各種種毎にポートフォリオは完成度を上げるためにブラッシュアップし、就職活動に備える。							
授業計画・内容							
1回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	16回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
2回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	17回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
3回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	18回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
4回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	19回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
5回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	20回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
6回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	21回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
7回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	22回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
8回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	23回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
9回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	24回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
10回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	25回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
11回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	26回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
12回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	27回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
13回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	28回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
14回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	29回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
15回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる	30回目	(演習課題制作)●作画/動画 ●仕上げ ●撮影 ●背景 の各部署のポートフォリオ制作。作品ブラッシュアップができるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのアニメ・映像を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	ポートフォリオ用の作品は授業課題以外の作品を普段から描き溜めておくようにしてください。 作品はもとより、ラクガキ等「好きな物」のアピールを「作品」で主張出来るように。 作品に説得力を持たせるには観察力や密度がポイントになります。カメラで撮影するなど取材も重要です。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆・色鉛筆・動画用紙・ストップウォッチ・レタスシリーズ・フォトショップ・Excelなど ●コンテ用紙 ●Adobe After Effects ●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator							

科目名 (英)	マンガ制作 (Manga creation)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
～1999年 グラフィックデザイナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツなどで掲載 双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カットなど。						
【授業の学習内容】						
マンガを描く上でのさまざまなテクニックを見につける。マンガの効果や演出、アシスタント業の基本等を知る。 随時、作品制作の進捗・学生からの疑問に応じマンガ制作(ネーム・原稿制作・技法・背景・仕上げ)の工程を学ぶ						
【到達目標】						
作品制作を通じて技術を実践的に身につける事により自身の制作はもちろんアシスタント業での受注の際、発注者の意図を組み制作する能力を身につける。 最近主流のデジタル制作の現場でもこのスキルは共通で在宅アシスタントの発注も多々あり、コミュニケーションスキルも必要である。 何が必要かを考え描くという技術を身につけ就職などの仕事の現場での対応能力の幅を広げることを目標とする。						
授業計画・内容						
1回目	演出効果①<カットバック> カットバックの使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	16回目	<カットバック><間接話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのアクション漫画を4週で仕上げる制作することが出来るようになる			
2回目	演出効果②<カットバック> カットバックの使い方を理解し、原稿用紙3枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	17回目	<カットバック><間接話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのアクション漫画を制作することが出来るようになる			
3回目	演出効果①<間接話法> 間接話法の使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来る	18回目	<カットバック><間接話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのアクション漫画を制作することが出来るようになる			
4回目	演出効果②<間接話法> 間接話法の使い方を理解し、原稿用紙3枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	19回目	<カットバック><間接話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのアクション漫画を制作することが出来るようになる			
5回目	演出効果①<点描写> 点描写の使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	20回目	<点描写><OFFカット>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pの恋愛漫画を制作することが出来るようになる			
6回目	演出効果②<点描写> 点描写の使い方を理解し、原稿用紙3枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	21回目	<点描写><OFFカット>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pの恋愛漫画を制作することが出来るようになる			
7回目	演出効果①<二次元話法> 二次元話法の使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	22回目	<点描写><OFFカット>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pの恋愛漫画を制作することが出来るようになる			
8回目	演出効果②<二次元話法> 二次元話法の使い方を理解し、原稿用紙3枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	23回目	<点描写><OFFカット>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pの恋愛漫画を制作することが出来るようになる			
9回目	演出効果①<OFFカット> OFFカットの使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	24回目	<二次元話法><暗示話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのミステリー漫画を制作することが出来るようになる			
10回目	演出効果②<OFFカット> OFFカットの使い方を理解し、原稿用紙3枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	25回目	<二次元話法><暗示話法>の復習。この演出効果2つを使用し4Pのミステリー漫画を制作することが出来るようになる			
11回目	演出効果<暗示話法> 暗示話法の使い方を理解し、原稿用紙2枚にあらすじストーリーを含め制作することが出来るようになる	26回目	<二次元話法><暗示話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのミステリー漫画を制作することが出来るようになる			
12回目	演出効果<暗示話法>を理解し制作することが出来るようになる	27回目	<二次元話法><暗示話法>の復習。 この演出効果2つを使用し4Pのミステリー漫画を4週で仕上げる事が出来るようになる			
13回目	5ページマンガ制作 今までの効果を2つ使って5ページマンガを制作することが出来るようになる	28回目	これまでの演出効果の中から一つ選び、卒業までに投稿及び持ち込む。 選んだ効果に合わせて考案した漫画プロットチェックを通し習得することが出来るようになる			
14回目	5ページマンガ制作 今までの効果を2つ使って6ページマンガを制作することが出来るようになる	29回目	オリジナル原稿制作 プロットから仕上げまでの作品制作の工程の確認し理解することが出来るようになる			
15回目	完成原稿のコピーを提出。前期テスト課題とする	30回目	オリジナル原稿作品完成			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの漫画を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	デビューに向けて頑張ってくださいませ。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
マンガ原稿用紙、付けペン各種、インク、定規各種、スクリーントーン各種、ホワイト、カッターナイフ、烏口、シャーペン(鉛筆)、消しゴム、ミリペン各種、白紙ノートもしくは白い紙(模様や線の入っていないもの)						

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
白泉社で連載							
【授業の学習内容】							
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用しての講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく							
【到達目標】							
人体を立体的に描き、またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようになる。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。 複雑な動作や構造、カメラアングルを理解し描けるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	表紙やイラストを習得できる 1 構図や書き込みの量など、バランスを考えて描けるようになる	16回目	模写 漫画・イラスト・作家問わず目指すジャンルの模写から原作者の意図を図る事が出来るようになる				
2回目	表紙やイラストを習得できる 2 構図や書き込みの量など、バランスを考えて描けるようになる (好きな小説をひとつ選んで、その表紙や挿絵を描く)	17回目	トレース 複雑なポーズや書き込みの作品のトレース技術を習得できる				
3回目	重心の移動を習得できる 前後左右重心の移動させての全身バランスを描けるようになる	18回目	服の皺や質感を描くことが出来るようになる 17週目の模写イラストを修正しつつ、服を着せる。				
4回目	歩く走るの動作を習得できる 歩いている人、走っている人を書く。人体の動きを理解し、練習する。	19回目	影をつけることが出来るようになる 更に18週目のイラストに影を付け完成させる				
5回目	スポーツをしている人を習得できる 歩く・走るよりもっと激しいスポーツの動きを描けるようになる	20回目	動きを描くことが出来るようになる キャラクターの髪や服を動かす				
6回目	表現を考える事を習得できる 顔のアップと手の動きを使って、喜怒哀楽を表現する。	21回目	連続した動きを描くことが出来るようになる アニメ技法を用いてキャラクターの動きを理解出来るようになる				
7回目	アクションを描くを習得できる1 殴っている(殴られている)人物を描けるようになる	22回目	難しい角度を描くことが出来るようになる 角度・バースを意識して背景・キャラクターを描けるようになる				
8回目	アクションを描くを習得できる2 蹴っている(蹴られている)人物を描く 全身図と、漫画的に迫力や雰囲気のあるコマ割りをしたもの2種類描けるようになる	23回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~テーマ決め~				
9回目	アクションを描く3 投げたり、様子合ったりしている人物を描けるようになる	24回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~構図~				
10回目	動物描く事を習得できる 動物と人物が触れ合っているものと、動物単体を描けるようになる	25回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~下書き~				
11回目	からみを描くことが出来るようになる。 椅子に座っている人物と、それに絡んでいる人を書く。 全身図とは、漫画的に迫力や雰囲気のあるイラストを描けるようになる	26回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~ペン入れ・デジタル~				
12回目	からみを描くことが出来るようになる。 転がっている人とそれに寄り添っている構図を描けるようになる	27回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~塗・着色~				
13回目	カメラアングルを習得できる 距離感のある構図を描く、俯瞰や振りなど様々なカメラアングルで描けるようになる	28回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~エフェクト・効果~				
14回目	好きなものを表現することができる 読者層(マーケット)を意識し原稿用紙に、自分の好きなものを詰め込んで描けるようになる	29回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~仕上げ~				
15回目	前期 課題テスト	30回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~プレゼンテーション・講評~				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 何が描きたいのか、どうすれば絵を描き続けることができるのか、商業では何を求められているのか3年生になったいま改めて考えて、自分なりの目標をもつこと。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具							

科目名 (英)	アイデアテクニック (Idea Technique)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
小説家兼フリーライター。『顔が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。主な著書に『レベル1落第英雄の異世界攻略』、『まさか勇者が可愛すぎて倒せないってうんですか?』等。 フリーライターでの制作実績は、『あらすじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』、『戦国武将の履歴書』、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』等。 その他、ソーシャルゲームのシナリオ制作、月刊電撃PlayStationでコラム『ゲーム部屋で従兄妹は』連載中。						
【授業の学習内容】						
【1】創作におけるアイデアの重要性を知る。ストーリーの構造を理解する。 【2】映画やアニメ、マンガ、小説などを広く理解する(限られたジャンルにとらわれず、視野を広げる) 【3】既存作品から豊富なアイデアを発見し、理解して、利用するために技術を学ぶ。 【4】作品をまとめ、人に伝えるためのコミュニケーション技術を学ぶ(イメージを形にする技術、伝える技術) 【5】将来にわたって自主的に学び続けるための方法を知る。						
【到達目標】						
創作とアイデアの関係、作品におけるアイデアの重要性を理解し、さまざまな発想法を知り、名作やヒット作、話題作などの作品を広く理解しながら、自分の個性を生かしたオリジナリティの高い作品作りをめざす。また、作品分析、評論執筆を通じて、将来に役立つ視野を広げる。 3年次は漫画に注力しゼミ形式の授業を通して、各自テーマを選んで、卒業までに作品を仕上げる。						
授業計画・内容						
1回目	授業概要の説明 作家(小説家、マンガ家)に必要な創作姿勢&スキル 卒業に向けての再確認を行う事ができるようになる	16回目	授業概要の説明 作家に必要な創作姿勢&スキルを理解できるようになる			
2回目	売り込み方法1 マンガを仕事にするために、具体的な行動を理解できるようになる	17回目	絵画分析1 名画の見方や構図などを分析して、漫画に応用できる点を理解できるようになる			
3回目	売り込み方法2 マンガを仕事にするために、具体的な行動を理解できるようになる	18回目	絵画分析2 名画の見方や構図などを分析して、漫画に応用できる点を理解できるようになる			
4回目	演出論 漫画を持ち寄り、どこがどう面白いと感じるのか話してもらう。 その作品が読者に好まれてる理由を理解できる。	19回目	演出理論1 自身の小説を数ページ読ませて、マンガとしてビジュアル化する際の演出方法について理解できるようになる			
5回目	演出論 作品づくりに必要な、「相手の意識の引きつけ方」を知る事ができるようになる	20回目	演出理論2 自身の小説を数ページ読ませて、マンガとしてビジュアル化する際の演出方法について理解できるようになる			
6回目	演出論 基礎編 映像から2D作品からの映像演出を理解できるようになる	21回目	演出理論3 自身の小説を数ページ読ませて、マンガとしてビジュアル化する際の演出方法について理解できるようになる			
7回目	演出論 応用編 映像から2D作品からの映像演出を理解できるようになる	22回目	演出理論4 自身の小説を数ページ読ませて、マンガとしてビジュアル化する際の演出方法について理解できるようになる			
8回目	引き出しを増やす 自分が興味のある分野について、10分程度で相手に興味をもってもらうように語ることが出来るようになる	23回目	演出理論5 音楽PVを見せて、映像的演出と効果を探り理解できるようになる			
9回目	引き出しを増やす 自分が興味のある分野について、10分程度で相手に興味をもってもらうように語ることが出来るようになる。	24回目	演出理論6 音楽PVを見せて、映像的演出と効果を探り理解できるようになる			
10回目	プロット制作 ~講義~ プロットの作り方について理解できるようになる。	25回目	音楽方法 漫画の仕事の取り方について講義。 出版業界別の対策について理解できるようになる			
11回目	プロット制作 ~発表~ 他者のプロットの作り方を狙いで、グループに分かれてプロット制作が出来るようになる。	26回目	営業方法 各人に売り込みの為に企画プレゼン発表			
12回目	プロット制作 他者のプロットの作り方を狙いで、グループに分かれてプロット制作	27回目	フィクションのリアリティ1 自分の実体験をベースにフィクションを交えて発表できる。			
13回目	原作付きマンガ1 原作者がつく場合の打ち合わせ方法と、文章からの意図の汲み取り方を学ぶことが出来る。	28回目	フィクションのリアリティ2 自分の実体験をベースにフィクションを交えて発表できる。			
14回目	ネーム制作 自身の作品から数ページの漫画ネーム作成が出来る。	29回目	課題短編漫画制作が出来るようになる。			
15回目	~総論~ ネーム提出を以って前期課題とする	30回目	後期テスト課題(短編漫画)提出			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	私はOCAの卒業生で、劣等生でした。 そんな私が言いたいことは、デビューに天賦の才などは関係ないということです。 ストーリーのパターンを知り、それを後押しする知識さえ身につければ、誰でもデビューできます。 みなさんの先輩として、私が編み出したすべての技法と、すべての知識を授けます。必ずデビューできるので頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 〇						
映画・映像作品 作品は年度による異なります。						

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (Computer Graphics)	必修 選択	必修	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。2018年株式会社アウラ代表取締役役に就任し現在に至る。ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
アニメ用のキャラクターモデリングの基礎知識を活かして学び制作する。Windows(ハード)を使用して3DCG「Maya」(ソフト)等を操作できることは、アニメ業界での仕事においても不可欠となってきた。本授業では、これらソフト使用を実務的課題(モデリング制作など)を通して学習する。						
【到達目標】						
就職活動用の作品制作、アニメ用のキャラクターモデリングが出来るようになる。制作の実践に活かせる、実務的な課題への取り組みを通して、3DCG制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、これらソフト使用を実務的課題(モデリング制作など)を通して制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(応用操作の習得①)モデリング基礎の基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	16回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(タイムラインとキー)。作品制作ができるようになる			
2回目	(応用操作の習得②)モデリング基礎のスカulptの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	17回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(リグの構築・IK/FK)。作品制作ができるようになる			
3回目	(応用操作の習得③)モデリング基礎のUV展開のスカulptの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	18回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(スキン)。作品制作ができるようになる			
4回目	(応用操作の習得④)モデリング基礎のテクスチャの3Dペイントの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	19回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(Bipedの利用)。作品制作ができるようになる			
5回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(頭部)。作品制作ができるようになる	20回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(キャラクターデザイン・パーツのサイズ調整)。作品制作ができるようになる			
6回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(髪の毛)。作品制作ができるようになる	21回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(頭部・髪の毛)。作品制作ができるようになる			
7回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(体)。作品制作ができるようになる	22回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(体)。作品制作ができるようになる			
8回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(腕、足)。作品制作ができるようになる	23回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リトボロジー)。作品制作ができるようになる			
9回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(服)。作品制作ができるようになる	24回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(服・小物)。作品制作ができるようになる			
10回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(小物)。作品制作ができるようになる	25回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(UV展開)。作品制作ができるようになる			
11回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(ポーズ)。作品制作ができるようになる	26回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(マテリアル・テクスチャ)。作品制作ができるようになる			
12回目	(演習課題制作)Maya におけるレンダリング。GoZlにおけるソフト間のやり取り、マテリアル設定ができるようになり、作品制作ができるようになる	27回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リグ・スキン)。作品制作ができるようになる			
13回目	(演習課題制作)3ds Max におけるレンダリング。Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになり、作品制作ができるようになる	28回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(アニメーション)。作品制作ができるようになる			
14回目	(演習課題制作)コンポジット。Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになり、作品制作ができるようになる	29回目	(演習課題制作)Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになり、作品制作ができるようになる			
15回目	(演習課題制作)総まとめ。作品制作ができるようになる	30回目	(演習課題制作)Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになり、作品制作ができるようになる			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	覚えることは多くありますが、一つ一つの操作は簡単です。これからデジタル業界では3DCGがより一層求められてきます。 わからない事があればなんでも質問して下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
●Adobe Photoshop ●Adobe Illustrator ●Maya ペンタブレット、ノートおよび筆記用具						

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>・京都大学 物質・統合システム拠点 Institute for Integrated Cell-Material Sciences, Kyoto University (iCeMS) 勤務・incomings (デザイン事務所) 代表 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001 (神戸アートビレッジセンター) ・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学 ・デザインワーク: mobile biz suite (ITCネットワーク株式会社) ロゴマーク、大井浩明 チェンパロ・リサイタル「Barroco-Baroque-Barock」ポスター フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research Forum ポスター フライヤー (沖縄科学技術大学院大学) ・建築 設計 デザイン: G 氏邸 共同設計、施工 日暮手傳舎 ・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TiBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11</p>						
【授業の学習内容】						
<p>クロッキー技術を身につけることによって、短時間で物体や人物の形を正確にとらえ、限られた時間の中で作品を描く方法を学ぶ。また、クロッキー技術によって作品の全体像をはやくに掴み、計画を実行・修正する方法を学ぶ。</p>						
【到達目標】						
<p>クロッキー技術の習得によって、物体や人物の形を短時間に正確にとらえ、描画できるようになる。また、画面全体のバランス、重心、必要な線を目的に沿って自分で設定し表現できるようになる。クロッキーを元にイラストを制作する。</p>						

授業計画・内容			
1回目	オリエンテーション クロッキーの要点説明 一筆書き、交点を使ったクロッキー、最小単位によるクロッキー等を理解できるようになる	16回目	クロッキー応用実習 1 前期ヌードクロッキーを参考に、人の表情や、手・足の細部から読み取れる感情をとらえ人物の心情を表現することができるようになる
2回目	クロッキー基礎実習 1 (人物クロッキー) 限られた時間内に、人物の瞬間のポーズ、連続するポーズ、をクロッキーで捉える、また交点を使って重心を捉えられるようになる	17回目	クロッキー応用実習 2 前期ヌードクロッキーを参考に、続きを仕上げるができるようになる
3回目	クロッキー基礎実習 2 (人物クロッキー) マインドマップによるキーワード連想でイメージを展開し、描きたいポーズを考えクロッキーできる。	18回目	風景スケッチ 1 風景を水彩絵具などを用いて、じっくりとスケッチする。 透視図法、パルル(色価)を用い空間を表現することができるようになる
4回目	クロッキー基礎実習 3 (人物クロッキー) (骨格見本を参考に人体と道具の接点を意識したクロッキー) また照明の違いによる影を描き分ける事ができるようになる	19回目	風景スケッチ 2 「風景スケッチ 1」で描いた風景に、透視図法やパルル(色価)を考慮し、同一空間に存在する人物をクロッキーすることができる。
5回目	クロッキー基礎実習 4 (人物クロッキー) 水彩絵具を用いた静物・人物クロッキー。陰影法ではなく(ヴァルルール)により色の性質を理解し自作へ繋げることができるようになる	20回目	クロッキー基礎実習 3 モデルクロッキー限られた時間内に、モデルの瞬間のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズを捉えることができるようになる
6回目	クロッキー応用実習 1 ヌードクロッキー(ポーズの考察・展開) 古典芸術を参考にクロッキーをする。	21回目	クロッキー基礎実習 4 人物クロッキー(複数)、関わり合う複数の人物の瞬間のポーズ、動きのあるポーズを捉えることができるようになる
7回目	クロッキー応用実習 2 構図を考えたクロッキー 前回作成のクロッキー資料を組み合わせる、参考に一枚絵の下絵(クロッキー)を描くことができるようになる。	22回目	クロッキー応用実習 3 映画を鑑賞し、頭に残っている記憶を頼りに人物・情景を、ストーリー展開を持たせてクロッキーすることができるようになる
8回目	クロッキー応用実習 3 構図を考えた作品制作。前回作成の下絵を元に一枚絵を描くことができるようになる。	23回目	クロッキー応用実習 4 前回授業の続き〜仕上げを行うことができるようになる
9回目	風景スケッチ 色彩によるスケッチ(ヴァルルールを考える) 水彩絵具を用いた風景(公園)スケッチの技術を習得できる。	24回目	クロッキー応用実習 5 人物・心情表現・構図・情景・ストーリー展開を考えたクロッキー指定文章を元に、自分の描く作品の設定を考て描くことができる。
10回目	クロッキー応用実習 4 風景(公園)スケッチを元に、自然要素を使ったエフェクト表現を考えた一枚絵を描く事ができるようになる	25回目	クロッキー応用実習 6 指定文章を元に、自分の描く作品の設定を考え、モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーによる資料を作成することができるようになる
11回目	想定クロッキー (視点の考察・展開することができる)	26回目	作品制作 1 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる
12回目	クロッキー応用実習 5 視点を考えたクロッキー 前回作成のクロッキー資料を組み合わせる、または参考に一枚絵の下絵(クロッキー)を描くことができるようになる	27回目	作品制作 2 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる
13回目	クロッキー応用実習 6 人物クロッキー (骨格を考えたクロッキー・細部)人物の顔・手足を中心に細部のクロッキーができる。	28回目	作品制作 3 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる
14回目	クロッキー応用実習 7 色彩・人物の細部表現を考えた作品制作 映画などを参考に一枚絵の下絵を描くことができるようになる	29回目	試験課題 モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーを描くことができるようになる
15回目	クロッキー応用実習 8 色彩・人物の細部表現を考えた作品制作 前回作成の下絵を元に一枚絵を描くことができるようになる	30回目	試験課題 モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーを描くことができるようになる
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。		
受講生への メッセージ	クロッキーで使用する鉛筆は、HB・B～4B (Hi-uni, STAEDTLER などクロッキーに適したものを)を各三本づつくらい用意してください。 鉛筆は、授業開始までに鉛筆削りではなくカッターを使用して削っておいてください。		
【使用教科書・教材・参考書】 □			
デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。			