

科目名 (英)	デザインシンキング Design Thinking	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	30 2	開講区分	前期
【担当教員 実務者経験】							
大手自動車メーカーデザイン部勤務、デザイン事務所勤務を経て、2017年～インハウスデザイナー兼フリーランスデザイナーとして活動中。 専門領域はプロダクトデザイン。主な代表作は、アルファード(トヨタ自動車株式会社)、コムス(トヨタ車体株式会社)、ヘキサゴナイト(株式会社タミヤ)等、他多数。							
【授業の学習内容】							
プロのクリエイターになるための第一歩として、デザインの現場で取り組まれているデザインシンキングの手法を学び習得する。 共感・理解(Empathize)⇒定義・明確化(Define)⇒アイデア開発・想像(Ideate)⇒プロトタイプ(Prototyping)⇒検証(Test)の5つのプロセスで展開し、 これを繰り返すことにより身につける。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・豊かな想像力や論理的思考を養い、短時間で多くのアイデアを創出できるようになる。 ・生み出したアイデアを客観的な視点で検証⇒ブラッシュアップできるようになり、独自性と実現性を高いレベルで兼ね備えた良い提案ができるようになる。 ・グループワークや発表の時間を通して、コミュニケーション力やプレゼンテーション力を養う。 							
授業計画・内容							
1回目	【課題①】 デザインシンキングの概要に触れ、この授業でのゴールを理解する。 《個人ワーク》「使うと幸せになれるペン」を考え、説明図と共に自分の考えが発表できるようになる。						
2回目	【課題②】 デザインシンキングの5つのプロセスを理解する。 《個人ワーク》テーマに添って、短時間で100のアイデアを出せるようになる。						
3回目	【課題③】 《個人ワーク》100のアイデアを出し、ディスカッションを通して、ベストな解決策を見つけることができるようになる。※テーマ当日発表						
4回目	【課題④】 《グループワーク》100のアイデアを出し、ディスカッションを通して、ベストな解決策を見つけることができるようになる。※テーマ当日発表						
5回目	4回目: 現状把握・共感、問題定義、解決策 5回目: 創造、(試作、検証)、まとめ						
6回目	【課題⑤】 《個人ワーク》「自分のトレードマーク」をデザインし、自分の考えが発表できるようになる。						
7回目	6回目: アイデア創作、チェック 7回目: 修正、着色(アナログ・デジタルどちらでも可)						
8回目	8回目: 発表、質疑応答、次回のインフォメーション						
9回目	【課題⑥】 《グループワーク》「OCAのイメージキャラクター」を考え、自分達の考えが発表できるようになる。						
10回目	9回目: 現状把握、コンセプト立案、アイデアスケッチ						
11回目	10回目: チェック、ブラッシュアップ、完成 11回目: 発表、質疑応答、次回のインフォメーション						
12回目	【課題⑦】 《グループワーク》「社会問題を解決するアイデア」について話し合い、自分達の考えが発表できるようになる。						
13回目	12回目: 現状把握、問題定義、解決策の模索						
14回目	13回目: 創造、検証、ブラッシュアップ 14回目: 発表、質疑応答、次回のインフォメーション						
15回目	【まとめ】 15週の振り返りとQ&Aを通して、デザインシンキングを深く理解し、到達目標を達成する。						
準備学習 時間外学習	特に無し						
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。 下記、例 ◎演習課題の完成度45% + プレゼンテーションの分かりやすさ45% = 90% ◎チームワーク力10%						
受講生への メッセージ	ワクワク楽しみながら学んでいきましょう。 半年間どうぞよろしくお願いたします。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、必要に応じて画材など(6回目の授業以降)							

科目名 (英)	デッサン (Design)	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)	120 8		
【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) 勤務後、incomings 設立(デザイン事務所)代表 ・日本美術教育学会会員・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 チェンバロ・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 など</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	デッサン基礎実習 2 モチーフを一つ選び、自分の思うようにデッサンができるようになる			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	デッサン基礎実習 1 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			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	デッサン基礎実習 3 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			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	デッサン基礎実習 4 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)			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	デッサン基礎実習 5 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			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	デッサン応用実習 1 描いたデッサンのコピーを使い、コラージュやストーリー展開できるようになる			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	デッサン基礎実習 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			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	デッサン基礎実習 7 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			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	デッサン基礎実習 8 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			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	デッサン基礎実習 9 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			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	デッサン基礎実習 10 モチーフの色を意識したデッサンを描けるようになる			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	デッサン応用実習 2 自画像デッサンが描けるようになる			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	デッサン応用実習 3 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			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	デッサン応用実習 4 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			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)	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】						
主に高校時代に既に学んだ英語の文法や語彙に関する知識の復習と、ネイティブ講師とのスピーキングやリスニング練習を通じ、日常の様々な場面において自分の伝えたいことを自分の言葉で表現する方法を学ぶ。						
1回目	L. 1 自己紹介 Can greet people and take leave 初対面の相手に対し、適切な挨拶ができるようになる					
2回目	L. 2, 3 挨拶、自己紹介 Can introduce oneself and others, ask for personal information 自分のこと、相手のことを英語で述べられるようになる					
3回目	L. 5, 6 映画、音楽 Can express likes, dislikes and return questions 興味のあること・ないことについて述べられるようになる					
4回目	L. 8 スポーツ Can ask for and give opinions 自分の意思を相手に伝えられるようになる					
5回目	L. 11, 12 ファッション Can ask about, describe and offer compliments about outfits ファッションについて話し、相手のファッションについて褒めることができるようになる					
6回目	L. 7, 13, 14 毎日の習慣 Can ask about and describe routines. Follow up questions 様々な表現を用いて、時間について説明できるようになる					
7回目	L. 19 & 20, 道順 Can ask about and describe locations. Can give directions and ask for clarification. 道順や行き方について尋ねられるようになる。					
8回目	L. 23, 21 買い物 Can ask about and describe frequency. Can ask about and give prices. 会話の中で、質問をし答えられるようになる料金について尋ね、説明できるようになる。代金の交渉ができるようになる。					
9回目	L. 28 味 Can ask about and describe food. 食べ物の味を表現できるようになる					
10回目	L. 29, 30 週末 Can talk and ask about past events. 週末や休暇の過ごし方について話せるようになる					
11回目	L.31 ニュース Can react to news. 自分の意見を伝える、また相手の意見にリアクションできるようになる					
12回目	L. 32 未来 Can ask about and describe future plans. 旅行や夢など、未来のことについて述べられるようになる					
13回目	復習 Review of materials up to this point 授業内容の復習、試験の準備					
14回目	本試験 Semester test 本試験					
15回目	解説 Return marked test 試験の解説					
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ゲーム作品を体験し、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	Let's speak English					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

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	2	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。 ＜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付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	。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られるようになる						
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。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。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。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。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。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。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行えるようになる。						
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)	クリエイティブワーク (Creative work)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
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】							
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。 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、ひあ、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操作を習得できるようになる。 (1)オブジェクトの「塗り」の操作 (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操作を習得できるようになる。 (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操作を習得できるようになる。 (1)カラーパネルとスウォッチパネル(2)スポートツール (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順 (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操作を習得できるようになる。 (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操作を習得できるようになる。 (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操作を習得できるようになる。 (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操作を習得できるようになる。 (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操作を習得できるようになる。 (1)文字ツールと文字パネル (2)ワープテキスト (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)切り抜きツールとキャ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できるようになる。 ・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操作を習得できるようになる。 (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できるようになる。 ・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)	キャラクターデザイン (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)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
一迅社、マッグガーデン、その他の出版社にて執筆。							
【授業の学習内容】							
基本的な人物のデッサンの仕方を、どの角度からも立体的に捉えて理解できるようにする。 且つ、それを踏まえて漫画的・イラスト的に簡略化や誇張の技術を身につけ、その媒体・表現方法に適した絵を描くことができるようにする。							
【到達目標】							
授業内での課題を基本として、「人物(マンガ)デッサン。考え方・捉え方・描き方」を理解し、イラストやマンガを描く際の表現の幅を広げられるようになる。							
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・調整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・調整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整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整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」、「かっこいい人」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・感涙・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分け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」、「かっこいい人」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・感涙・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分け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)	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】						
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、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、カット制作ほか。						
【授業の学習内容】						
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						
【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が目標とする。						
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) を理解することが出来るようになる	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出来るようになる	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出来るようになる	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出来るようになる	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出来る			
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出来るようになる	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出来る			
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出来るよう になる	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ようになる	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ようになる			
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ようになる			
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出来るようになる			
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ようになる	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・理解することが出来るようになる			
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出来るようになる			
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出来るようになる	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出来るようになる			
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出来るようになる			
14回目	オリジナル原稿制作 合同作品集EXTRA用の8P漫画～メッチ～提出～ 漫画制作を習得することが出来るようになる	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出来るようになる			
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出来るようになる	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)	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】						
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】						
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為の基礎を習得する。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。本授業修了時には、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ての説明。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「パースベクティブ」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「パースベクティブ」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、テーマに添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添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いつ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)	背景基礎 (Background Basic)	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】						
1999～2012年まで東京にて自他の作品を含め、現代劇から時代劇まで様々なイラストや商業漫画の制作に携わる。日本パーステック協会元正会員。 2013年～現在、イラスト関連の仕事を扱う事務所スタジオスターメイン代表。ギャラリー運営やイラストグッズ製作販売のプロデュースなどを行う他、絵画などの作家活動もしている。						
【授業の学習内容】						
漫画には、作品内の状況説明や世界観、リアリティーを表現する為に「背景」が必要不可欠である。本授業では、「見え方の法則性」を利用した描き方である「透視図法」の基礎を理解し、立体的にあらゆる物や建物が描けることは勿論のこと、背景制作に於けるその他の技法や考え方の基礎も実習を通して学習する。						
【到達目標】						
漫画の背景制作の基礎である「透視図法」などの技法や考え方を習得し、作品内で背景効果や状況説明、世界観、そしてリアリティーを表現できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(基礎作画法の習得①)正面から見たケースの法則性「一点透視」を理解して、「正面から見た構図の物や建物」が描けるようになる	16回目	二点透視でアーチを描くことが出来るようになる 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	(基礎作画法の習得②)「分割法・増殖法」を理解して、「規則的な構造の物や建物」が描けるようになる	17回目	二点透視でアーチを描くことが出来るようになる 下書き～ペン入れまで行い完成させる			
3回目	(基礎作画法の習得③)斜めから見たケースの法則性「二点透視」を理解して、「斜めから見た構図の物や建物」が描けるようになる	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ようになる 三点透視、アオリとフカンの説明			
4回目	(基礎作画法の習得④)遠景・中景・近景の描き分けの必要性を理解して、あらゆる「植物」が描けるようになる	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ようになる 三点透視、アオリとフカンの説明			
5回目	(基礎作画法の習得⑤)「分割法」を活用して「消失点が遠くにできるケースの物や建物」が描けるようになる	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ようになる 三点透視、アオリとフカンの背景実習制作			
6回目	(基礎作画法の習得⑥)上から見下ろしたケースの法則性を理解して、「俯瞰(ふかん)の物や建物」が描けるようになる	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ようになる 背景作品に人物を描く			
7回目	(基礎作画法の習得⑦)下から見上げたケースの法則性を理解して、「あおりの物や建物」が描けるようになる	22回目	二点透視応用を通して習得することができるようになる 2点透視を用いた階段の描く実習で技術を習得できるようになる			
8回目	(基礎作画法の習得⑧)傾斜の見え方の法則性を理解して、「坂道」の表現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	(基礎作画法の習得⑨)階段の見え方の法則性を理解して、「階段」の表現ができるようになる	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	(基礎作画法の習得⑩)屋根の見え方の法則性を理解して、「屋根」の表現ができるようになる	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ようになる 各自、室内・校外問わず写真撮影を行い素材収集			
11回目	(基礎作画法の習得⑪)円と円柱の見え方の法則性を理解して、「円柱物」「ドアの開閉」の表現ができるようになる	26回目	写真模写トレース技術② 撮影素材を用いたトレースを通して習得することができるようになる			
12回目	「授業内容総合課題」今まで学んだ事を利用して自身の人物画に合った背景が描ける(構想)、プラス「効果線」のポイントが理解できるようになる	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ようになる			
13回目	「授業内容総合課題」今まで学んだ事を利用して自身の人物画に合った背景が描ける(下書き)、プラス「背景内のベタフラッシュ」のポイントが理解できるようになる	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ようになる			
14回目	「授業内容総合課題」今まで学んだ事を利用して自身の人物画に合った背景が描ける(下書き・ペン入れ)、プラス「夜の表現」のポイントが理解できるようになる	29回目	後期課題に向けての課題制作～添削			
15回目	「授業内容総合課題」今まで学んだ事を利用して自身の人物画に合った背景が描ける(ペン入れ)、プラス「雨と雪の表現」のポイントが理解できるようになる	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	この授業で背景制作の為に技術や考え方の基礎を習得して、現時点で自身が作り得る最高のオリジナル漫画と一緒に作り上げましょう！					
【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)	コミックイラスト (Comic Illust)	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】						
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)などを手がける。						
【授業の学習内容】						
主にクリップペイントなどを使用しキャラクターイラストを制作。イラスト制作の基本的な流れをラフから完成まで、ツールの使い方やデッサン、魅せ方などの解説をしながらキャラクターイラストを完成させる。その後オリジナルキャラクターデザイン、いくつかの練習イラストなどを経て、オリジナルキャラクターを使った1枚イラストを制作していく(前期は色ラフまで、10月末に完成させる)						
【到達目標】						
キャラクターイラストを描くにあたって必要な技術、知識を学び習得する。また自分の将来に向けて目標や希望をしっかりと持ち、趣味の範囲で活動するか、商業ベースでの活動を目標とするかで必要なクオリティや努力が変わってくるので自分の熱量に合った選択をする。自分の好みや絵の特性を知り、できれば多くの人に商品として求められるような作品制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	キャラクターの顔を描く。顔の角度のパターンについて理解し、キャラの印象や表情を考えてラフを描くことができるようになる	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ようになる			
2回目	上半身のポーズや衣装を描く。写真や3Dデッサン人形などを使い、キャラのイメージに合った上半身のラフを描くことができるようになる	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ようになる			
3回目	顔と上半身のバランスを魅力的に見えるよう整える。顔のパーツの形、大きさ、位置、毛束の描き方、服の構造やしわを考えて下絵を描くことができるようになる	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ようになる			
4回目	配色を考えながら色ラフを描く。ベースの色、光の色、影の色などの選び方について理解することができるようになる	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ようになる			
5回目	全体のバランスを見ながら形の修正、下絵の整理をすることができるようになる	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ようになる			
6回目	ペン入れをすることができるようになる。(ベクターレイヤー、線の補正、ラインツール、素材のダウンロードなど)	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ようになる			
7回目	色分け、ベース塗り、陰影、着色ができるようになる(模様の貼り付けなど)	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リティ・弱点を理解することが出来るようになる			
8回目	着色仕上げ、色トレス、加工ができるようになる	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ようになる			
9回目	キャラクターデザイン・設定。好きなキャラクターの見た目、性格、キャラ同士の関係性、世界観などを考えることができるようになる	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ようになる			
10回目	キャラクターの顔を年齢、性別、性格などによって描き分けることができるようになる	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ようになる			
11回目	キャラクターの全身のバランスを年齢、性別、性格などによって描き分けることができるようになる	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リティ・弱点を理解することが出来るようになる			
12回目	キャラクターの性格やシチュエーションを考え、キャラの魅力が伝わるようなポーズや衣服を描くことができるようになる	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ようになる			
13回目	あおりやふかん、奥行き(パース)について理解し、簡単な背景や小道具と組み合わせるキャラクターを描くことができるようになる	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ようになる			
14回目	前回までの作品を利用したり、資料を探して絵の情報量を増やすことを考えながら、1枚イラストのラフを描くことができるようになる	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リティ・弱点を理解することが出来るようになる			
15回目	色ラフを描くことができるようになる。10月末に完成予定	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の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)	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)	120 8	開講区分 通年

【担当教員・実務者経歴】

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)
フリーランス業務: 展覧会アートディレクション、グラフィックデザイン

【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】

- ・観察力、線による表現力を養い、遠近法の空間把握でものを見て描けるようになる。
- ・客観的な検証力を養い、自己研鑽の循環をまわせるようになる。
- ・描写方法を探求するなかで、集中力を養う。

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、描写が出来るようになる
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出来るようになる
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出来るようになる	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出来るようになる	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】 □

デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。

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)	120 8		
【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。 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)等を使用することは、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なる	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なる				
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カulpt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カulpt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(頭部)。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(頭部・髪の毛)。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(髪の毛)。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)	120 8	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。 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) いろいろなシルエット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)	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)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
漫画家。白泉社花とゆめにて連載							
【授業の学習内容】							
人体デッサンや服のデザイン、流行の絵柄など、個々の目標に合わせてキャラクターをデザインするのに必要なことを学ぶ。 他の授業と並行しての作品制作も行う。							
【到達目標】							
目標とするイラストを描く上為に必要な人体デッサンを身につける。 毎週出される課題を通し、商業で通用するキャラクターづくりとは何かを考えること、その為に必要な技術力を身につける。							
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 自分だけがそう思うのではなく、他の人が見てもおしゃれに見えたりかっこよく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、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ある程度「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)	マンガ制作 (Manga creation)	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】							
【担当教員 実務者経験】							
<p>背景デザイナーとしてゲーム会社で勤務し週刊少年誌担当つき退社。週刊連載漫画ほか複数の漫画家のアシスタント、イラストレーターとして活動後、システム会社入社、広報担当としてクリエイターに発注する側になる。在職中にイラストと漫画の仕事再開、2012年より再度フリーの漫画家・背景アシスタント・イラストレーターとして活動。書籍、広告等の漫画や漫画背景の作画、イラストの制作を行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>各自作品完成に向けて、背景演出を中心に個別指導を行なう。 ※シラバスでは前期1作品完成を基準に授業内容を記載しているが、可能な人は2作品以上作成を目指したスケジュールで行なう。</p>							
【到達目標】							
<p>年間目標：一年間で最低2作品完成させ、いずれかの作品で受賞する。 前期の全授業目標：①最低1作品(可能な人は2作品以上)完成させる。 ②自分の作品傾向にあった背景演出ができるようになる。 ※2学年時は1学年で培った技術を各自の漫画のタッチに沿って発展させる期間です。卒業後にどんな自分になりたいかも視野に入れ、この一年で身に付けておきたいことを考えながら過ごしてください。</p>							
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することが出来るようになる	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、実技することが出来るようになる				
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～提出することが出来るようになる	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出来るようになる	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 単行本のあらずじ200文字を想定した裏表紙の制作することが出来るようになる	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	各自2学年の間に投稿したい賞、使用してみたい漫画投稿サイトやSNSを探しておく。						
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	作品を完成させることで初めて自分の良さも学習すべきことも見つけることができます。ページ数に関わらず、作品を完成させてください。 漫画はセリフやキャラクターの動き・表情だけでなく、背景で表現することも重要です。授業での作業を通じて、自分だけの表現方法を見つけ、伸ばしていきましょう。						
【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)	アニメーション制作 (Animation Cartoons Product)	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)	120 8		
【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】							
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)	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】

京都市立芸術大学デザイン科プロダクトデザイン専攻を卒業後、田崎真珠株式会社でジュエリーデザイナーとして勤務したのち漫画家デビュー。小学館やコミックシーモアにて執筆の他、企業様の販促漫画や、個人の依頼を受けてのストーリー漫画の制作など。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ての背景を描ける

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て図法を理解できる	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	テキストチャ・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事ができる。	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 この授業に備えては、自分の周囲の環境を常に描く対象として意識することが大切です。どこかに出かけた際は見えた風景の色々なシーンからイメージを膨らましたり、目にする景色を資料として写真に撮ったり、常にアンテナを張って生活してください。

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)	コミックイラスト (Comic Illust)	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】							
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)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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになるようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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	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だと思います。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)	クロッキー (Croquis)	必修 選択	必須	年次	3	
授業 形態	演習	総時間 (単位)	120	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					
【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) 勤務後、incomings 設立(デザイン事務所)代表 ・日本美術教育学会 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) ログマーク、大井浩明 チェンバロ・リサイタル「Barocco-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 氏郎 共同設計、施工 日暮手得舎・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TIBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11 など</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 全体像をすばやく掴み、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 前期ス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 前期スードクロッキーを参考に、続きを仕上げること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(色値)を用いた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) (骨格図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られるようになる	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(色値)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・人物クロッキーをする。陰影法ではなく(ヴァールル) 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 スードクロッキー(ポーズの考察・展開) 古典芸術を参考にクロッキーをする。 マスターポーズを知り、自作へ繋げる事ができるようになる。	21回目	クロッキー基礎実習 4 人物クロッキー(複数)、開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可 能ようになる。	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(ヴァールルを考える) 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へ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へ、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。						

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	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)	アイデアテクニック (Idea Technique)	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	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【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言うんですか?』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いた理由を理解できる。	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事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事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】 □							
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	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】							
漫画家。白泉社花とゆめにて連載							
【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)	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】						
1999～2012年まで東京にて自他の作品を含め、現代劇から時代劇まで様々な商業漫画の制作に携わる。 ギャラリー運営やイラストグッズ製作販売のプロデュースなどを行う他、絵画などの作家活動も行っている。						
【授業の学習内容】						
漫画家デビューに必要な知識を実際のマンガ制作を通じて習得する。						
【到達目標】						
商業誌またはWEB漫画サイトに掲載可能なクオリティーの高いオリジナルマンガを完成させる。						
授業計画・内容						
1回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「マンガに於けるテーマ」とはどういったものであるかを理解できるようになる	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週で仕上げる制作ができるようになる			
2回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「読み切りマンガに於けるストーリー」とはどういったものであるかを理解できるようになる	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できるようになる			
3回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「プロットに於ける見せ場とオチ」の重要性を理解できるようになる	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できるようになる			
4回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「その作品ならではのガジェット」の必要性を理解できるようになる	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できるようになる			
5回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「読み切りマンガに於ける1～4ページ目」の重要性を理解できるようになる	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できるようになる			
6回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「効率の良い制作手順」を理解できるようになる	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できるようになる			
7回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「マンガに於けるカメラワークの法則性(イマジナリーライン)」を理解できるようになる	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できるようになる			
8回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「マンガに於ける画面構成」の重要性を理解できるようになる	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できるようになる			
9回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「カメラポジションによる演出効果」を理解できるようになる	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できるようになる			
10回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「カメラアングルによる演出効果」を理解できるようになる	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できるようになる			
11回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「描き文字による演出効果」を理解できるようになる	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できるようになる			
12回目	(マンガ制作) 各自、この時点で1作以上仕上がっている、プラス、改めて「作画に於ける演出効果(ルソワール)」を理解できるようになる	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週で仕上げるができるようになる			
13回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「作画に於ける演出効果(様々な遠近法)」を理解できる	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できるようになる			
14回目	(マンガ制作) 各自の作品リアリティーを上げることができる、プラス、改めて「作画に於ける演出効果(ズーム表現とトラック表現)」を理解できるようになる	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できるようになる			
15回目	(マンガ制作) 各自、1作品この時点でEXTRA準備が完了している、プラス、「連載マンガに於けるストーリー構成例(三幕構成)」を理解できるようになる	30回目	オリジナル原稿作品完成			
準備学習 時間外学習	自身が普段観ているマンガも含めアニメ、映画や小説、ゲームなど様々なコンテンツのストーリーに潜む「感動のパターン」を見つけてみよう!					
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	この授業で面白いマンガを制作する為の考え方や技術も習得して、現時点で自身が作り得る最高のオリジナルマンガを一緒に作り上げましょう!					
【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)	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】							
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】							
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)	ゲームイラスト (Game Illustration)	必修 選択	必修 選択	年次	3	担当教員	
学科・コース	エンタテインメントコンテンツ科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	前期
【担当教員 実務者経験】							
2007年より書籍、ソーシャル、ゲームソフト等のイラスト作成の依頼を受け、フリーランスに転身し現在に至る。 コンセプトアート、カードイラスト、メインビジュアル背景、キャラクターデザイン、スチル制作、厚塗りからライトタッチまでテイスト合わせ等手掛ける。							
【授業の学習内容】							
Adobe Photoshop、Clip Studio、Painterのソフトを操作し、イラストを制作することはイラストレーター等の仕事においては不可欠になる。 本授業では、これらソフトの応用を企業向けポートフォリオ制作を通して学習する。							
【到達目標】							
より完成度の高いカラーイラストを作成することを目標とする。 自分自身の描きたい世界を表現できるようになることを最終目的とする。 商業ベースに必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルを身に付けることができる。							
授業計画・内容							
1回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	16回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
2回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	17回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
3回目							
4回目							
5回目							
6回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	21回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
7回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる	22回目	(カラーラフの制作)画面の流れを捉え、視線誘導等、狙った構図を描けるようになる				
8回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。	23回目	(線画・ベース着彩)デッサン力がつき、配色ができるようになり、背景を入れる事で空間を捉えることができるようになる。				
9回目							
10回目							
11回目							
12回目							
13回目							
14回目							
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	30回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れられるようになり、仕上がりの完成度が上がる。				
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、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎作品提出30% ◎提出枚数以上の取り組み10%						
受講生へのメッセージ	個性を大事にしながら苦手を克服しつつ、作業効率を上げる為の方法も習得していきましょう。 就職に向けて忙しい時期になってきますが、将来についての方向性はいつでも相談してください。 目標は2枚提出ですので、なるべく構図をしっかり練り込んで、完成度の高い作品を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
USBデータは基本的に持ち運びのみで使用するものと考えてください。 ※データ自体が飛び易いので必ずバックアップを取るよう心がけましょう。							