

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必修 選択	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】						
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】						
<ul style="list-style-type: none"> ・観察力、線による表現力を養い、遠近法的空間把握の物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年次の復習	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。問題のある箇所をチェックを入れ、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 構図の観点をも身につけられる。
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出来るようになる	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出来るようになる	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	デッサン実習6 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枚絵に仕上げること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、F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F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)	コンピューターグラフィックス (Computer Graphics)	必修 選択	必修 選択	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。 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(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。本授業修了時には、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ルプ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	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ルプ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	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(体)。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、F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F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	必修 選択	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)	60 4	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)に取り組みます。						
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こと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)を描くこと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ことができる ・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こと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こと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ことができる ・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こと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こと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ことができる ・最終的にIllustratorでベクターデータとして仕上げ、裏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こと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ことができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作すること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こと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ことができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作すること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ントを描くこと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ことができる(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こと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こと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ことができる(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こと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こと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ことができる(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に配置すること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こと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こと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させること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できるようになる。	
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)制作すること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こと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)制作すること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こと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)制作すること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ある。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F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	必修 選択	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)	60 4	開講区分 通年
【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・仕事をしていき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、服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・仕事をしていき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・姿勢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服の出来方、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服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服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 色々な服、特に普段着ではなく制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、服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 色々な服、特に普段着ではなく制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、服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、F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F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	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なしてください。					
【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 選択	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】 背景デザイナーとしてゲーム会社で職時に週刊少年誌担当が付き退社。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なっている。							
【授業の学習内容】 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。							
【到達目標】 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ってい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。							
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、サプ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を 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・ゴミとり等の処理・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を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、F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F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 選択	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】						
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、F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F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)	文章表現 (Writing Technique)	必修 選択	必修 選択	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)	60 4	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】							
★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「えぬっちの物語」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 ●忘れられない私のごほんストーリー	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 ●海フェスタのおみち標語募集 ●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「香・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。 ●二十四の瞳 岬文壇エッセー
11回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●愛井市文化協会 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。 ●ダスキンド掃除川柳 ●ここからたのしい話コンテスト	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。 ●安全推進協議会 標語大募集 ●新幹線と私の思い出
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。 ●伊藤園お〜いお茶新俳句 ●手帳大賞	14回目	公募作品制作が出来るようになる。 ●養川柳募集 ●「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。 ●不景気「川柳大賞」 ●チクノート「私と手書き」募集
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 ●あんぜん 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、F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F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)	背景効果 (Background effect)	必修 選択	必須 選択	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】							
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】							
<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。 ■デジタルソフトを使用した背景の描ける 							

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	消失点の理解することが出来るようになる。 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	消失点の理解することが出来るようになる。 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ことが 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出来るようになる				
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出来る	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出来るようになる				
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、F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F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	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)	小説制作 (Novel Writing)	必修 選択	必修 選択	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】							
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】							
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。 情報収集等何を書きかをレクチャー。 (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際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、会話や量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	ブレンストリーミングを実践できるようになる。 ブレンストリ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」で書き直しす演習。	24回目	小説のなかの小道具づかい 小説の中の小道具使いを実際の作品を例にとりて 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。 例文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練り上げ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、どういうふうにかを講義。	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を学ぶ事ができる。				
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レトリックの力を学ぶ事ができる。				
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)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須 選択	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がつき克服する 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 							
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体以上に取り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ラフ作業。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体以上に取り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】 アニメ案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、F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F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	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。ペンタブ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・内容と違っても、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ほとんど作品を制作し、あまり目的意識が強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)	デッサン (クロッキー) (Croquis)	必修 選択	必須選択	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】						
・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						
【授業の学習内容】						
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。						
【到達目標】						
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。						

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。陰影法ではなく(ヴァルル)によ り色の性質を理解し自制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。	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、F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F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 選択	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)	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。本授業修了時には、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、F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F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 選択	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)	60 4	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いいんですか?』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、評論執筆を通して、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分程度で相手にも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分程度で相手にも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知る狙いで、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知る狙いで、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、F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F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		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	必須選択	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】						
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・走っている人を描く。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・パ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 眠っている(醒めかけている)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、掴み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描く。 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。俯瞰や仰視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、F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F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年生になったら改めて考えて、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 選択	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	(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	(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出来るようになる			
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	(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	(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	(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	(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	(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	(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	(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	(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(ルプソワール)」を理解できるようにになる	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	(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出来るようになる			
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	(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、F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F値(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	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と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)	アニメーション制作 (Animation Cartoons Product)	必修 選択	必修 選択	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】						
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】						
各職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、F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F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)	文章表現 (Writing Technique)	必修 選択	必修 選択	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)	60 4	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】						
★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？ ビジネス文書の種類、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、手書きでペラ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 手書きでまとめたペラ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」にして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、手書きでペラ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 手書きでまとめたペラ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総め			
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、F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F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に作成。 (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)	背景効果 (Background effect)	必修 選択	必修 選択	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】						
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】						
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・高さと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)	小説制作 (Novel Writing)	必修 選択	必修 選択	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】						
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】						
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 全体を通じた講義・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、どうして差があっ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)	コミックイラスト (ゲームイラスト)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Game Illustration)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	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】							
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、F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F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 ◎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。							