

科目名 (英)	デッサン	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Design)	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】

主な展覧会は、「NO SIDE」(三越コンテンポラリーギャラリー、東京、2021)、「ヨロズヨロズ」(Ns ART PROJECT、大阪、2016)、「Coop Labyrinth」(大阪、2015)、「路上ワールド」(小山市立車屋美術館、栃木、2013)。シェル美術賞2014年グランプリ。2008年よりOCAデッサン講師に就任。

【授業の学習内容】

デッサンは、アニメーション業界で活躍できるクリエイターになる上で必要不可欠な基礎造形能力です。目に映る様々な対象物を正確に捉え、描き表していけるように実習・指導を繰り返します。線遠近法(2点透視図法)の理解、構図の作り方、プロポジション・立体的な面の把握、光と影の理解、質感表現、空間表現等、あるいはまた、クリエイターとして大変重要な"ものを見る(観察していく)"姿勢についても理解を深めてもらうようにします。着彩表現や人物クロッキー、風景など、就職に向けたポートフォリオ作成に直接つながる作品の制作を行いながら、表現力の幅を広げていけるようにします。

【到達目標】

デッサン基本事項をより確固としたものにしていき、個々の問題点の解消に取り組むことを目標とする。限られた時間内で完成度の高い作品をつくれるように、質感や光・空間等を描き始める段階からしっかりと意識できるようにする。また、積極的に人物クロッキーを行うことで、質の高いクロッキー描写を身につけていく。ポートフォリオの完成度を更に引き上げるための作品制作を行っていきつつ、デッサンがCG制作や色彩感覚などに大きくつながっていることを実感できるようにする。ものをよく「見る」、感じとり「表現する」ということの楽しさや難しさを知っていく。

授業計画・内容							
1回目	2点透視図法によるパースや構図、光と影の捉え方等確認。やかん、タオル、樹等。できるようになる。	16回目	石膏足、玉ねぎ、布。2点透視図法によるパースや構図、光と影、面で捉える等確認。できるようになる。				
2回目	人物クロッキー学習。人体構造を理解し短時間で動きや立体感を描き取っていく。できるようになる。	17回目	髒腹、箱、布。バランスの良い画面構成(フレーミング)を作れるようになっていく。できるようになる。				
3回目	コンテ使用。短時間で動きを捉え躍動感を表現できるようになる。。	18回目	樹木の描き方。素材写真から樹木を描写。樹木の立体的把握と質感表現。できるようになる。				
4回目	石膏首像①光源の設定と立体物の面把握をできるようにする。空間表現学習。	19回目	建物、ビルの描き方。素材写真から建築物を描写。省略の仕方やパースなど確認。できるようになる。				
5回目	石膏首像②前回の続き。大きなスケール感をトーンで表現できるようになる。空間表現学習。	20回目	野外での風景描写。透視図法や広がりのある空間表現と光の表現。合評会。できるようになる。				
6回目	様々なモチーフを短時間でクロッキー。全体の印象を瞬間的に捉えていくことができるようになる。。	21回目	手を描写。躍動感をテーマにして画面内に自由構成する。骨格構造の理解。できるようになる。				
7回目	アルミ缶、ゴムボール、紙袋。全体で捉えて、描きこみと省略を適切に表現することができるようになる。	22回目	自画像の描写に取り組む。顔の骨格・筋肉構造を理解し、形を立体的に把握する。できるようになる。				
8回目	じゃがいも、スコップ、文庫本。濃淡差による空間表現を学ぶ。できるようになる。	23回目	セミヌードの人物デッサン。筋肉や骨格構造を確認理解し、自然な人体プロポーションを表現する。合評会。できるようになる。				
9回目	切り株、牛乳パック、金属鍋。床の捉え方と大きな立体感、質感表現について。できるようになる。	24回目	剣玉、幾何形態石膏、ビール瓶。限られた時間の中で描きこむ。描き込みの強弱。できるようになる。				
10回目	色鉛筆①ボット、カラーボール、紙袋。色鉛筆の重ね方や色彩の性質等学習。できるようになる。	25回目	布で包んだ石膏立方体、瓶、貝殻。細密描写と省略のバランスについて習得。できるようになる。				
11回目	色鉛筆②オレンジ、ペリエ、スプーン。モチーフを持つ固有色の印象を表現する。できるようになる。	26回目	林檎、瓶、紙袋。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法について学ぶ。できるようになる。				
12回目	水彩デッサン①色の深め方や筆さばき等、水彩絵具の扱い方について学ぶ。できるようになる。	27回目	黒画用紙に白色鉛筆で描写。透明なモチーフを克明に観察し、質感やトーン描写できるようになる。				
13回目	水彩デッサン②靴、ガラスコップ、ブロック。補色混合など色の深め方を理解していく。できるようになる。	28回目	透明グラス、トマト、荒縄。透明なモチーフの立体感、質感表現できるようになる。				
14回目	石膏胸像①前期まとめ。正確に形を捉え立体感を表現する。できるようになる。	29回目	牛骨。特に質感表現と光の流れを描写することを旨とする。できるようになる。				
15回目	石膏胸像②前期まとめ。大きなスケール感と空間表現。まとめ合評会。できるようになる。	30回目	石膏像。かたちを正確に捉えていくとともに、空気遠近法を習得。まとめ合評。できるようになる。				
準備学習 時間外学習	日々クロッキーで観る力描く力を養っていきましょう。1～5分の短時間クロッキーで良いので、都度集中して作業すること。						
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	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。						
受講生への メッセージ	「知りたい」「分りたい」と言う気持ちで対象物を丁寧にみていく気持ちが先ずは大事です。 地道な作業の積み重ねが、描き手の感覚をいつの間にか鋭くしていつくれるはずですよ。 「見る／観察する」ということと「手を動かす」ということを丁寧に継続して描写感覚を磨いていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】	鉛筆等デッサン用具一式、デザインガッシュ絵の具、透明水彩絵の具、水性色鉛筆。						

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	
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】						
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。2018年株式会社アウラ代表取締役役に就任し現在に至る。ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
アニメ用のキャラクターモデリングの基礎知識を活かして学び制作する。Windows(ハード)を使用して3DCG「Maya」(ソフト)等を操作できることは、アニメ業界での仕事においても不可欠となってきた。本授業では、これらソフト使用を実務的課題(モデリング制作など)を通して学習する。						
【到達目標】						
就職活動用の作品制作、アニメ用のキャラクターモデリングが出来るようになる。制作の実践に活かせる、実務的な課題への取り組みを通して、3DCG制作力を身につけることを目標とする。本授業終了時には、これらソフト使用を実務的課題(モデリング制作など)を通して制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(応用操作の習得①)モデリング基礎の基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	16回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(タイムラインとキー)。作品制作ができるようになる			
2回目	(応用操作の習得②)モデリング基礎のスカulptの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	17回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(リグの構築・IK/FK)。作品制作ができるようになる			
3回目	(応用操作の習得③)モデリング基礎のUV展開のスカulptの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	18回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(スキン)。作品制作ができるようになる			
4回目	(応用操作の習得④)モデリング基礎のテクスチャの3Dペイントの基本操作の概要を理解し、作品制作ができるようになる	19回目	(演習課題制作)キャラクターアニメーション基礎(Bipedの利用)。作品制作ができるようになる			
5回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(頭部)。作品制作ができるようになる	20回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(キャラクターデザイン・パーツのサイズ調整)。作品制作ができるようになる			
6回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(髪の毛)。作品制作ができるようになる	21回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(頭部・髪の毛)。作品制作ができるようになる			
7回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(体)。作品制作ができるようになる	22回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(体)。作品制作ができるようになる			
8回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(腕、足)。作品制作ができるようになる	23回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リトボロジー)。作品制作ができるようになる			
9回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(服)。作品制作ができるようになる	24回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(服・小物)。作品制作ができるようになる			
10回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(小物)。作品制作ができるようになる	25回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(UV展開)。作品制作ができるようになる			
11回目	(演習課題制作)モデリングキャラクターメイキング。女性キャラクターを作ってみる(ポーズ)。作品制作ができるようになる	26回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(マテリアル・テクスチャ)。作品制作ができるようになる			
12回目	(演習課題制作)Maya におけるレンダリング。GoZlにおけるソフト間のやり取り、マテリアル設定ができるようになり、作品制作ができるようになる	27回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(リグ・スキン)。作品制作ができるようになる			
13回目	(演習課題制作)3ds Max におけるレンダリング。Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになり、作品制作ができるようになる	28回目	(演習課題制作)女性キャラクターを作ってみる(アニメーション)。作品制作ができるようになる			
14回目	(演習課題制作)コンポジット。Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになり、作品制作ができるようになる	29回目	(演習課題制作)Pencil +によるレンダリング(マルチパス)ができるようになり、作品制作ができるようになる			
15回目	(演習課題制作)総まとめ。作品制作ができるようになる	30回目	(演習課題制作)Photoshopにおけるアニメ用コンポジット例ができるようになり、作品制作ができるようになる			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。					
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	必修 選択	必修選択	年次	3	
	idea technique	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	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>小説家、マンガ原作者、フリーライター。 『鎖が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。 最新作『友達の後ろで君とこっそり手を繋ぐ。誰にも言えない恋をする。』（電撃文庫）は、宝島社の「このライトノベルがすごい!2023」で総合12位、新作4位獲得。 コミックシーモア等にて原作担当マンガ、『嫌いな女子とキスをする』連載中。 フリーライターでの制作実績は、『あらずじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』（イーストプレス）、『戦国武将の履歴書』（宝島社）、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』（宝島社）等。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>ドラマを生み出すポイントは2つ。ストーリーの分析力と雑多な知識。本授業では、映像等を使って物語の構成やパターン、効果的な演出の理解に務め、それらを活かすための素材として様々な雑学を身につける。 また本授業内でストーリーや演出方法を学びつつ、全員が物語プロットを作成し、完了した時点で全員で交換。各人が作画を兼任。マンガ業界の分業化に向けて、原作の書き方と原作つき作画の描き方の両方を身につける。</p>						
【到達目標】						
<p>起伏のあるストーリー制作の基礎を身につけること。また作品で取り扱う設定やテーマの絶対数を増やすために、知的好奇心の向上を目標とする。 本授業終了時には、起承転結の意味や演出論を知り、身につけた多様な知識によって商業に耐えるマンガ制作ができるようになる。 また原作プロットや原作つきマンガを制作、随時アドバイスをしつつ実際に投稿させることで、原作担当や作画担当など分業マンガの制作ができるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	授業概要の説明。ストーリーの重要性とアニメに必要な要素、分業化していくマンガ業界について理解を深め、改めてマンガ制作に対する心構えをもてるようになる。	16回目	改めて分業についての講義。原作をやりたい者、作画のみやりたい者、すべて自分でやりたい者を分け、進む方向性に対する心構えがもてるようになる。			
2回目	30分アニメの第一話を流して物語構造やキャラクターなどの作劇法を解説。後半からは実際にプロットを制作し、よりクオリティの高い物語づくりができるようになる。	17回目	雑学の講義。日本神話と古代史の講義をして、フィクション上でも王家の話が作れるようになる。			
3回目	映画を使って物語導入部や演出について学ぶことで、パターンを知り、ストーリーの分析ができるようになる。	18回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
4回目	プロットを制作の続きとアドバイスをしない、よりクオリティの高い物語づくりができるようになる。	19回目	30分アニメの第一話を流して物語構造やキャラクターなどの作劇法を解説し、よりクオリティの高い物語づくりができるようになる。			
5回目	プロットを制作の続きとアドバイスをしない、よりクオリティの高い物語づくりができるようになる。	20回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
6回目	プロットを制作の続きとアドバイスをしない、よりクオリティの高い物語づくりができるようになる。	21回目	雑学の講義。相対性理論とタイムマシンの話をして、SF設定のある話が作れるようになる。			
7回目	ゴッホやピカソなど名画について解説し、構図に込められた演出理論を理解できるようにする。	22回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
8回目	作成したプロットを全員で交換し、全員で作画をすることで、自分以外の人間が作った物語を通しての作品づくりができるようになる。	23回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。			
9回目	作画の続きとアドバイスをしない、自分以外の人間が作った物語を通しての作品づくりができるようになる。	24回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
10回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。	25回目	雑学の講義。遺伝子と進化論の講義をして、SF設定のある話が作れるようになる。			
11回目	作画の続きとアドバイスをしない、自分以外の人間が作った物語を通しての作品づくりができるようになる。	26回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
12回目	作画の続きとアドバイスをしない、自分以外の人間が作った物語を通しての作品づくりができるようになる。	27回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。			
13回目	映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。	28回目	各人選んだ道のマンガ制作と個別でアドバイスをしない、よりクオリティの高い作品づくりができるようになる。			
14回目	原作つきマンガを完成&投稿することにより、分業化するなら自分はどちらに向いているのか知ることができるようになる。	29回目	マンガやイラストの仕事の取り方や営業方法を講義して、卒業後も絵を仕事にすることができるようになる。			
15回目	総論	30回目	総論。			
準備学習 時間外学習	毎週プロットや作画の進行具合をチェックし、前期で全員の投稿を目標にするため、間に合いそうにない場合は授業外でも制作してもらう。					
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	作品の完成度、面談。					
受講生への メッセージ	今の出版業界はイラストレーター1本では生き残りにくくなった反面、マンガ家として活躍できる場が非常にたくさん広がりました。とくにウェブの世界ではマンガの分業化が進んでいるので、「作画のみ」「原作のみ」の仕事もたくさんあります。絵しか描けないと思っている人、絵は苦手だけど話づくりが好きと思っている人は、ぜひとも本授業で分業マンガに挑戦していただきたいと思っています。また本授業ではストーリーの作り方やネタの出方、作画に関する意識などを細かく解説していきます。全工程単独でこなしたい人にも有意義な内容だと思いますので、全員でデビュー目指してがんばりましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
映像出力機器						

科目名 (英)	キャラクターイラスト (デジタルイラストⅠ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	character illustration	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
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】							
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】							
1、2年生で学んできたキャラクターのデッサンについての復習とさらに自分の絵柄、ジャンルや受け手のことを考えた表現ができるようになる(毎回指定の課題を時間内に提出、ファンアートでも良いがポートフォリオの作品数を増やしたい場合はオリジナルを推奨)またイラスト、漫画、Live2Dなど自分の仕事のメインになる作品を制作することができるようになる							
【到達目標】							
決められた時間内で見栄えがする魅力的なキャラクターを仕上げることができるようになる(Twitterにアップできる程度)また後期制作展に向けてイラスト、漫画、Live2Dアニメーション動画などの展示物を完成させることができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	【2.5時間ドローイング】サイズやモチーフなどすべて自由、自分が得意なイラストを時間内に完成させることができるようになる	16回目	【コンセプト、テーマ】制作展までにやりたい事をひとつ考えることができるようになる(あまり難しくなく楽しんでやれそうなもの)				
2回目	キャラクターの顔を正面、30度、60度、横顔、奥向き、水平、煽り、俯瞰の角度を組み合わせて描くことができるようになる	17回目	男性、女性、子供の体型、パーツ、シルエットを描き分けることができるようになる(顔をメインに素体)				
3回目	キャラクターの顔を正面、30度、60度、横顔、奥向き、水平、煽り、俯瞰の角度を組み合わせて描くことができるようになる	18回目	前回のキャラクターに衣服を描き込み、できれば着彩、完成させることができるようになる				
4回目	煽りの構図のキャラクターを描くことができるようになる(イラスト的な演出、色ラフ)	19回目	【小道具、演出、エフェクト、光と色、質感】キャラクターと空、ライト、炎、雷、水、雨、水中、雪などの表現ができるようになる(色ラフ)				
5回目	俯瞰の構図のキャラクターを描くことができるようになる(イラスト的な演出、色ラフ)	20回目	【小道具、演出、エフェクト、光と色、質感】羽、角、金属、宝石、ガラス、革、獣耳や尻尾、動物などの表現ができるようになる(色ラフ)				
6回目	好きな仕草やポーズ、小道具を使った手や腕をキャラクターに合わせて描くことができるようになる(イラスト的な演出)	21回目	【小道具、演出、エフェクト、光と色、質感】キャラクターと食べ物、花、草木、武器、楽器、コスメなどの表現ができるようになる(色ラフ)				
7回目	前回のキャラクターに着彩、完成させることができるようになる	22回目	パースや立体感を意識しヴィネットイラスト風にキャラクターや小道具などを描くことができるようになる(アイデアラフ、パースの整理)				
8回目	走る、跳ぶポーズのキャラクターを描くことができるようになる(イラスト的な演出、色ラフ)	23回目	パースや立体感を意識しヴィネットイラスト風にキャラクターや小道具などを描くことができるようになる(色ラフ、下絵)				
9回目	座る、屈むポーズのキャラクターを描くことができるようになる(イラスト的な演出、色ラフ)	24回目	パースや立体感を意識しヴィネットイラスト風にキャラクターや小道具などを描くことができるようになる(線画、着彩、簡単な仕上げ)				
10回目	振り向き、寝転ぶポーズのキャラクターを描くことができるようになる(イラスト的な演出、色ラフ)	25回目	【コンセプト、テーマ】イラスト、漫画、Live2D、グッズ制作など制作展や卒業に向けて自由に作品を制作することができるようになる				
11回目	【2体以上のキャラクターの絡み】互いの体が接するようなポーズやシチュエーションを描くことができるようになる	26回目	【コンセプト、テーマ】イラスト、漫画、Live2D、グッズ制作など制作展や卒業に向けて自由に作品を制作することができるようになる				
12回目	前回のキャラクターに着彩、完成させることができるようになる	27回目	【コンセプト、テーマ】イラスト、漫画、Live2D、グッズ制作など制作展や卒業に向けて自由に作品を制作することができるようになる				
13回目	スーツ、制服、軍服、ユニフォーム姿のキャラクター(色ラフ)性格、表情、ポーズ、小道具、演出を考えて描くことができるようになる	28回目	【コンセプト、テーマ】イラスト、漫画、Live2D、グッズ制作など制作展や卒業に向けて自由に作品を制作することができるようになる				
14回目	部屋着、私服、寝間着のキャラクター(色ラフ)性格、表情、ポーズ、小道具、演出を考えて描くことができるようになる	29回目	サイズやモチーフなど全て自由、自分が得意なイラストを2週で完成させることができるようになる				
15回目	フリル、ドレス、着物、民族衣装姿のキャラクター(色ラフ)性格、表情、ポーズ、小道具、演出を考えて描くことができるようになる	30回目					
準備学習 時間外学習	時間外での作業は不要。時間内である程度見栄えがする仕上げができるようになったら強いです(もちろん頑張って仕上げた分については加点します)ただし休みや遅刻等で抜けがある場合は必ず仕上げ提出してください						
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	【出席率40点】+【課題提出20点】+【デッサン力、作画力20点】+【キャラクターや絵の魅力、完成度20点】						
受講生への メッセージ	課題は少し厳しめですが、たとえ完成できていなくても楽しんで自分のためになる作品づくりができていたら評価します						
【使用教科書・教材・参考書】 USBメモリ、外付けSSD、HDDなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと。また授業課題で参考になりそうなものはこちらでも準備していますが、自分で、自分に合った、好きなもの、描きたい絵の参考資料を探すことが一番成長につながります							

科目名 (英)	マンガ制作 (manga production)	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】							
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】							
<p>●自主作品制作を通じ漫画制作に必要な技術(プロット、ネーム、原稿制作、技法、背景、仕上げなど)編集者との打ち合わせといったコミュニケーションスキルなど、職業としての漫画家に必要な知識、テクニックを実践的に身につける。</p> <p>●デジタルコミック(CLIP STUDIO PAINT EX)の指導も行い、授業課題、自作原稿でCLIP STUDIO PAINT EXを使用しソフトの使い方も習得する。また、都度アシスタント希望者などの応募要項に沿ったポートフォリオ作りも就職活動の一環として実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>添削会への参加、賞への応募をするための完成原稿を完成させ校内開催の添削会などへの参加を目標とする。</p> <p>作品制作を通しアナログ、デジタル(クリップスタジオ)技術を学習し、双方で漫画原稿を完成させるスキルを身につける。また編集者とのやりとりに必要なコミュニケーションスキルをネームなどの打ち合わせで身につける。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【オリジナル漫画制作】進捗チェックと前期制作の進行申告。締め切りまでのスケジュール管理が出来るようになる。	16回目	【EXTRA提出 データ制作】複数ページ書き出し PSDなどへの変換。作品投稿に必要なデータ処理ができるようになる。				
2回目	【オリジナル漫画制作】プロットorネームの確認。ネーム制作前に必要なプロット制作ができるようになる。	17回目	【制作展作品】3案以上の企画案プロットを提出。漫画の企画立案、編集者との打ち合わせができるようになる。				
3回目	【オリジナル漫画・ネーム】8P～のネームを制作する。構成、演出を意識したネーム制作が出来るようになる。	18回目	【評価課題】冒頭4Pネーム制作、提出。メリを意識したネーム制作ができるようになる。				
4回目	【オリジナル漫画・ネーム】冒頭8Pまでのネーム提出。	19回目	【制作展作品】ネーム制作。引き、構成を意識したネーム制作が出来るようになる。				
5回目	【オリジナル漫画・ネーム】ネームチェック ネーム回覧。客観的に自作を見る事で修正点の洗い出しが出来るようになる。	20回目	【制作展作品】ネーム制作。第一稿完成。リテイク作業。ネームのリテイク作業ができるようになる。				
6回目	【オリジナル漫画・ネーム】ネームチェック ネームリテイク作業が出来るようになる。	21回目	【制作展作品】原稿制作。下絵～ペン入れ。スケジュールを意識した原稿制作ができるようになる。				
7回目	【オリジナル漫画・ネーム】ネーム提出。リテイクを原則としたネームの直しが出来るようになる。	22回目	【制作展作品】原稿制作。ペン入れ。スケジュールを意識した原稿制作ができるようになる。				
8回目	【オリジナル漫画・原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	23回目	【制作展作品】原稿制作。再度ワークスペース、クイックアクセスなどのツールの学習。効率よく原稿制作ができるようになる。				
9回目	【オリジナル漫画・原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	24回目	【制作展作品】原稿制作。添削作品などを用いた人物描画などの実演。作品にあったペンタッチで描画できるようになる。				
10回目	【オリジナル漫画・原稿】下絵・ペン入れ。デジタル原稿でモノクロ原稿制作ができるようになる。	25回目	【制作展作品】原稿制作。添削作品などを用いた、背景、効果、心情描写効果などの実演。仕上げ作業が出来るようになる。				
11回目	【オリジナル漫画・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げの再学習。効果、心情描写などを表現する事が出来るようになる。	26回目	【制作展原稿】進捗確認&原稿の仕上げ再度確認。受賞→掲載と1ランク上の原稿制作ができるようになる。				
12回目	【オリジナル漫画・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	27回目	制作展原稿の添削、ブラッシュアップ。作品の完成度を高めるコツを身につける。				
13回目	【オリジナル漫画・背景・仕上げ】clipstudioを使った仕上げができるようになる。	28回目	制作展原稿の添削、ブラッシュアップ。作品の完成度を高めるコツを身につける。				
14回目	【オリジナル漫画】提出。データ出力データ形式の学習、実践。賞応募用データ原稿制作ができるようになる。	29回目	制作展原稿のブラッシュアップ&最終課題。アイデアのアウトプットが出来るようになる。				
15回目	【オリジナル漫画】EXTRA提出データのブラッシュアップ作業。効果的な仕上げを学習し原稿のクオリティアップが出来るようになる。	30回目	制作展原稿のブラッシュアップ&最終課題。アイデアのアウトプットが出来るようになる。				
準備学習 時間外学習	就職活動として投稿サイトやマンガ賞のサイト、受賞作品の研究、(アシスタント就職希望者は募集サイト)などを普段から行い目的を明確にしましょう。						
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	①プロット・ネーム各段階での提出物、内容、作業態度 ②完成原稿の提出、締め切り厳守、原稿のクオリティをもとに評価します。						
受講生へのメッセージ	卒業までに担当付、受賞を目指し1本でも多くの作品を作りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	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)		
【担当教員 実務者経験】							
業界9年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広い案件に携わっております。							
【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	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。						
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】						
フリーランス取材記者・編集者・エディトリアルデザイナー・カメラマン。パンクロック系音楽フリーマガジン編集部勤務を経て、2004年に独立。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材ライティング、写真撮影、書籍の編集・レイアウトを行なう。						
【授業の学習内容】						
★ビジネス文書の書き方と、企画書の書き方を学ぶ。 ★社会人としてのマナーや考え方を身につける。 1年生で身につけた「文章の基礎技術」、2年生で身につけた「読者意識と書くスピード、ならびにコピー力、発想力」を生かして、ビジネス文書と企画書を作成する。 社会で文章の書き手として、社会人として即戦力で活躍するために必要な力を身につける。						
【到達目標】						
社会に出てから実際に使える文書術を身につける。 どんな仕事でも、多かれ少なかれビジネス文書を作成したり、企画書をまとめる機会がやってくる。そのための、「社会人として基本的で必須の能力」を習得する。前期後半は、プレゼン用の企画書制作をメインに行う。 実際にプレゼンにも取り組み、高い相手(読者)意識を養う。						
授業計画・内容						
1回目	ビジネス文書・企画書とは？ ビジネス文書と種類、企画書の基本と文章表現について理解できる。	16回目	案内状の書き方 前期の前半で取り組んだビジネス文書の書き方を思い出しながら取り組む。			
2回目	魅力的な企画書と文章表現 企画書例に目を通しながら基本的な文章表現について理解できる。	17回目	挨拶状の書き方 挨拶状で好意を持ってもらうポイントについて 実践では、社会人としては常識でもある、転居通知を作成出来るようになる。			
3回目	読ませる企画書するためのビジュアル表現 図表やイラストの挿入、構成を工夫「ビジュアル化」することを理解できる。	18回目	催促状の書き方 「相手の非があっても、悪意があつてのことと決めつけず、解決の方向に導く」書き方なども押さえ、仕事をすすめるうえで効果的な書き方を習得します。			
4回目	手紙、封筒(ハガキ)の書き方 お礼、お詫び、あいさつ、お知らせなど、手紙の書方の基礎を理解できる。	19回目	報告書／通知書の書き方 実践では、ある仮定のもとに、実際に報告書／通知書を書きます。			
5回目	ファクシミリ(FAX)の書き方 ビジネスに欠かせないファクシミリの書き方を習得できるようになる。	20回目	議事録の書き方 新米の社員が任せられることもある議事録の書き方を習得することで、社会に出て即戦力となる力を身につけられる。			
6回目	メールの書き方 メールの構成要素やメールにまつわる注意点、メリットとデメリット、相手を動かすための言葉使いなどの習得できるようになる。	21回目	年賀状／暑中見舞い／電報の書き方 実際にこれまでも書いてきたことがある年賀状や、暑中見舞いについて、正しい書き方や言葉の使い方を習得できるようになる。			
7回目	お礼状の書き方 参考例を見ながら、礼状で用いる言葉について理解出来るようになる。	22回目	企画B 1回目 6週に渡って1つの企画書制作に取り組みます。 プレストの後、手書きでベラ1枚の企画書に纏めることが出来るようになる。			
8回目	お詫び状の書き方 デリケートなお詫びの仕方、言葉の使い方について社会では常識といわれる言葉使いをマスター出来るようになる。	23回目	企画B 2回目 手書きでまとめたベラ1枚の企画書を見直して修正。 プレゼン用企画書として数ページに渡るサムネイルを完成させることが出来る。			
9回目	依頼状の書き方 〇「いつ」までに 〇「何を」して欲しいのか 〇「誰」に欲しいのかを明記することなど、スムーズに依頼ができる書き方を習得できる。	24回目	企画B 3回目 サムネイルを元にPC教室で企画書データを作成、完成させることが出来る。			
10回目	企画A 1回目 6週に渡って1つの企画書制作に取り組みます。 プレストの後、手書きでベラ1枚の企画書にまとめる事ができる。	25回目	企画B 4回目 1人10分程度の持ち時間でクラス内で予行。修正すべき箇所が理解できる。			
11回目	企画A 2回目 手書きでまとめたベラ1枚の企画書を見直して修正。 プレゼン用企画書として数ページに渡るサムネイルを完成させることが出来る。	26回目	企画B 5回目 PC教室で企画書データを修正し、企画書を完成させることが出来る。			
12回目	企画A 3回目 サムネイルを元にPC教室で企画書データを作成、完成させることが出来る。	27回目	企画Bのプレゼン本番とし後期評価とする			
13回目	企画A 4回目 1人10分程度の持ち時間でクラス内で予行。修正すべき箇所が理解できる。	28回目	3年間の振り返り・ディスカッションが出来るようになる。			
14回目	企画A 5回目 PC教室で企画書データを修正し、企画書を完成させることが出来る	29回目	3年間の振り返り・テキストファイリングの纏め			
15回目	企画Aのプレゼン本番とし前期評価とする。	30回目	ビジネス文書、企画書、仕事観などについて、自分の一年間を振り返り、ビジネス文書、企画書、仕事観などについて、自分の一年間を振り返り、レポートにまとめます。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。					
受講生への メッセージ	基本的に、授業内容は毎回、次のようになります。 (1) 毎回のテーマによるビジネス文書の勉強(講義)、ならびに、ビジネス文書を実際作成。 (2) 毎回、テーマを変えつつ企画書を1点完成させる。 社会に出て即活躍できる人間になるため、がんばりましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
市販のA4版原稿用紙と、鉛筆、ボールペン、赤ボールペン、ホッチキス(課題を留める…★必須)、辞典(国語、類語…★必須)、毎回配布されるテキストをファイリングするためのファイル。						

科目名 (英)	背景効果 (アシスタントテクニック)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	background effect	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	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】							
ゲーム背景デザイナーを経て週刊誌連載漫画等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。システム会社広報担当としてクリエイターに発注する立場も経験。在職中にイラストと漫画背景の仕事を再開、2012年より再度フリーランスに。書籍、広告等の漫画や漫画背景、イラストを制作。							
【授業の学習内容】							
背景アシスタントの仕事では、必要な背景を時間内(締切まで)に作画する技術が必要になります。 本授業は実際に仕事で使われた原稿をもとに課題を行ない、マンガの背景作画に必要な技術や考え方を身に付けます。							
【到達目標】							
年間到達目標: 作品の世界観が読者に伝わるような背景描画力を身に付ける 授業目標: 前期→背景作画において現時点で自分が得意な点、苦手な点を具体的に知る。 様々な内容・アングルの背景を描くことに慣れる。  後期→指定時間内に指定された背景を仕上げるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	課題1① 教室風景の作画。人物に合わせ教室の机と椅子を描く。人物に合わせた背景作画の基礎を身に付けられる。	16回目	課題1① 指定された自然背景を描く。適切な自然物背景を描けるようになる。下絵まで完成。				
2回目	課題1② 前回課題のつづき。仕上げて提出。	17回目	課題1② 下絵完成とペン入れ着手。				
3回目	課題2① アオリの建物(人物なし)の作画。指定アングルの建物を描画できるようになる。資料写真撮影時の注意点を説明。	18回目	課題1③ ペン入れと仕上げ完成。次回課題告知。				
4回目	課題2② 前回課題のつづき。仕上げて提出。	19回目	課題2① 木造建築と樹、室内を写真を参考に描画。写真と別アングルの背景が描けるようになる。下絵作成。				
5回目	課題3① 俯瞰の街(人物なし)下絵作成。課題2で描いた町と同じ町を描画。自分が描いた建築物を違う角度から描くことができるようになる。	20回目	課題2② 下絵完成とペン入れ。				
6回目	課題3② 前回課題のつづき。	21回目	課題2③ ペン入れ完成。				
7回目	課題3③ 前回課題のつづき。仕上げて提出。	22回目	課題2④ 仕上げ、提出。				
8回目	課題4① 店内を人物に合わせて描く。自分で資料を探し、店舗内部を作画。自分で集めた資料をもとに屋内風景を作画できるようになる。	23回目	課題3① 過去の時代の背景を描く。現実の歴史に沿ったマンガ背景の資料を探す方法を身に付ける。資料を探し、下絵作画。				
9回目	課題4② 前回課題のつづき。仕上げて提出。	24回目	課題3② 下絵完成、ペン入れ開始。				
10回目	課題5① 住宅展示場の作画。様々なデザインの建物、ノボリ等の小物とモブを入れる。一つのアイレベルに様々な消失点を持つものが描けるようになる。	25回目	課題3③ ペン入れ完成。				
11回目	課題5② 前回課題のつづき。	26回目	課題3④ 仕上げ、提出。				
12回目	課題5③ 前回課題のつづき。仕上げて提出。	27回目	課題4① 後期最終課題。背景(アングル指定あり)を自分の得意な世界観で描く。適切な資料を探し作画できるようになる。※資料も自分で探す				
13回目	課題6① 前期最終課題。人物に沿ったスケールの車と街の作画。車がある風景が描けるようになる。	28回目	課題4② 資料や自作した設定をもとに作画。下絵完成次第、ペン入れ開始。フィクションの背景をパースやスケールを考えて作画できるようになる。				
14回目	課題6② 前回課題のつづき。	29回目	課題4③ ペン入れ。時間内に線画完成を目指す。				
15回目	課題6③ 前回課題のつづき。仕上げて提出。	30回目	課題4④ 仕上げ、提出。				
準備学習 時間外学習	様々な本や絵画・写真、映画や舞台作品(現地に行けない場合は配信でよいです)等を鑑賞したり、身の周りの風景を観察してください。 背景を描く時にイメージしやすくなります。						
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	各期成績評価は、提出された課題作品の評価と各期最終課題における技術評価で行ないます。 ※技術評価項目は ①形の描写、②パース、③スケール合わせ、④仕上げ、⑤進捗管理 各20点で合計100点満点 ※技術点は各自の作品傾向やタッチを考慮して評価します。						
受講生への メッセージ	マンガの背景はキャラクターの状況を違和感なく読者に伝えるために必要なものです。 自分の世界観を大切にしながら、読者を引き込む背景を描いてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
授業内で随時紹介							

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】							
2008年より主に小説(ライトノベル)を中心として作家活動							
【授業の学習内容】							
前期・後期を通し、様々な場面から各ジャンルのアイデア(企画)を生み出す応用力を培う。 また、講義・実習を通しそれらをプロットとして緻密に組み立てる。 シナリオライターとしてのスキルと情報収集法を学ぶ。							
【到達目標】							
小説にも応用出来るゲームシナリオにおける資料作成に必要な情報収集を学び作家としての基礎力を養う							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション・ヒヤリング 授業内容と今後の方針に関する説明。各学生へのヒヤリング	16回目	オリエンテーション・ヒヤリング 全体を通した講義・実習内容の説明。目標のヒヤリング。				
2回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオとは何なのか？ 小説・脚本・ゲームシナリオの違いについて理解できるようになる。	17回目	アイデア構築法1 講義 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。				
3回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。登場人物編。	18回目	アイデア構築法2 実習～添削 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。				
4回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。構成編。	19回目	アイデア構築法3 実習～添削 アイデア(企画案)についての講義。実習を通して理解できるようになる。				
5回目	ゲームシナリオ基礎 ～講義～ ゲームシナリオに必要な基礎を習得できる。台詞編。	20回目	プロット構築法1 講義 プロット製作についての講義を通して理解できるようになる。				
6回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践1～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	21回目	プロット構築法2 実習～添削 プロット製作自習～個別添削を通して理解できるようになる。				
7回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践2～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	22回目	プロット構築法3 実践 プロット製作自習～個別添削を通して理解できるようになる。				
8回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践3～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	23回目	アイデア・プロット構築法1 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。				
9回目	ゲームシナリオ基礎 ～実践4～ ゲームシナリオ実践。テーマに合わせた短編シナリオの制作をすることが出来るようになる。	24回目	アイデア・プロット構築法2 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。				
10回目	資料作成 なぜ資料が必要なのか？ 資料の役割について理解できるようになる。	25回目	アイデア・プロット構築法3 前回の授業を参考にアイデア・プロット製作を実践することが出来るようになる。				
11回目	資料作成 資料に必要な情報は何か？ 資料の種類についての理解できるようになる。	26回目	詳細プロット構築法4 実践 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。				
12回目	資料作成 資料を見る。良い資料と悪い資料を見比べる。見比べた上で、どうして差が ついたのかを理解できるようになる。	27回目	詳細プロット構築法5 添削 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。				
13回目	資料作成 実際に資料を作ってみよう。オリジナルまたは既存作品を使用して、その作 品を資料化できるようになる。	28回目	詳細プロット構築法6 講評 プロットを詳細に掘り下げる為に必要な要素についての理解できるようになる。				
14回目	前期テストに向けてのプレゼンテーション～講評～添削	29回目	詳細プロット構築法7 ジャンル別アイデア・プロット構築についての理解できるようになる。				
15回目	前期テスト 設定資料提出	30回目	テスト プロット設定の発表～レポート提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルの作品を読み、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価の配点は、授業内の制作物(完成度)をそれぞれ合計して採点し最終評価とします。 ※完成度⇒講師の作品チェックを受けていることを条件とし、技術の習得50%、感性10%、作品のクオリティ40%である。						
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 ( Comic illustration )	必修 選択	必修 選択	年次	3	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】							
2007年より書籍、ソーシャル、コンシューマー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、ステル制作等、厚塗りからライトタッチまでテイストを合わせ手掛ける。							
【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、これらポートフォリオ制作を通して学習する。 デジタルだからこその効率的な良い描き方ができるようになる。							
【到達目標】							
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。 絵柄の個性に合わせて商業ベースに必要な色彩感覚やエフェクト等のスキルまで身に付けることを目標とする。							
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	(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。	18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。	4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。	19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。
5回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	20回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	6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	21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
7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。	22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。	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	(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。	24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。	10回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。	25回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、仕上がりの完成度が上がる。
11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	26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	12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。	27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。
13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。	28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。	14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。	29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。
15回目	(仕上げ)加工やエフェクトを入れるようになり、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るようになり、仕上がりの完成度が上がる。	準備学習 時間外学習			
準備学習 時間外学習		*ポートフォリオに上半身アップだけの似たキャラクターばかり、というようなことが無いように世界観を構築してきてください。 *線画に時間がかり過ぎると画面を埋めてからの完成度を上げる時間が取れません。線画・塗りつぶしの単純な作業類はできるだけ進めてくるようにしてください。					
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% + 授業態度評価10% + 作品提出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。 ◎作品提出35% ◎提出枚数以上の取り組み5%□					
受講生へのメッセージ		ポートフォリオ一番前のページに持ってこれる作品制作が提出イラストとなります。 個性、完成度を突き詰めて行くことを目標にしてください。途中で飽きてしまったり違うなと思う場合は新しく新しいイラストを描きましょう。 試行錯誤、模索をして途中になった場合の提出は大丈夫です、集大成のイラスト作成を目標として、効率においても意識してください。					
【使用教科書・教材・参考書】							
USB・HDDは基本的に持ち運びのみで使用するものですので、必ず複数のバックアップを取ってください。							