

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) ( Career program )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	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】						
【授業の学習内容】						
<p>講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。</p> <p>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>キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p>&lt;具体的な目標&gt;</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。</p> <p>④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける					
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性和変化している社会情勢について学び、活用できるようになる					
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる					
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる					
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく					
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく					
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解					
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解					
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する					
10回目	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる					
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる					
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる					
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく					
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける					
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける					
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
CSU検定授業テキスト						

科目名 (英)	コンピュータデザイン (コンピュータベースック)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Computer design)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンビー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック ブラザー等							
【授業の学習内容】							
<p>「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、Webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。授業内においてはweb用の加工バナー、サムネールを作る等効果的な素材を作り構成できる様になることを主要な目的として学習します。(パソコンでのデザイン作成→web用データ作成 紙媒体加工の基礎を知る)大きく分けて前期は基礎をしっかり身につける。後期はそのスキルをもとに自立して考えて制作に臨みます。</p>							
【到達目標】							
<p>デザイン要素を加味したデザインアプローチを身につける。さらに媒体の違い(デジタル媒体と紙媒体)を理解しながらアプリを使えるようになること、よりデザイン性の高い制作物、主に主にウェブ展開、印刷目的のデータ構築、作成ができることを目的とします。Teamsへの提出が基本となります。(作品の評価用ストックでもありバックアップでもありあす。)</p>							
授業計画・内容							
1回目	使用するソフトについて「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」で学ぶ内容説明、教室の使用規約、設備機材の説明 集中授業要点のおさらい。	16回目	前期履修したことの再確認、後期行う概要解説(前期課題の残りカットへの着色)				
2回目	IllustratorとPhotoshopの基本概要 ピクセルデータ、ベクターデータ 仕様の違いを判断できるようになる サムネール用の構成素材を作ります。/ピクセル理解	17回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ/イラストレーターでのペンタブレットでの操作が出来るようになる1。				
3回目	Illustrator ベクター ツールの使い方 オブジェクトとテキストのハンドリングができるようになる 素材を組み合わせ構成/パーツのサイズ、レイアウト作り	18回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ ペンタブレットでの操作が出来るようになる2 ブラシ素描 ブラシカスタム。				
4回目	Illustrator オブジェクトのベジェ曲線の基本的な描画編集とグループ化でまとめることができるようになる ベジエトレーニング1	19回目	使えるデバイスを増やす フォトショッ ペンタブレットでの操作が出来るようになる3 ブラシ素描 ブラシカスタム。				
5回目	Illustratorへ画像(ピクセルデータ)を組み込む構成ができるようになる 画像組み込みトレース用の素材に Photoshop基礎導入1+ベジエトレーニング2	20回目	ペンタブレットで簡単なイラストを描く(トレースなど) 作例ストック				
6回目	Illustratorによるトレース/画像をトレース IPotoshop基礎導入1+ベジエトレーニング3 作例ストックができるようになる	21回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる1				
7回目	IllustratorとPhotoshopで画像素材とテキスト素材を理解しながらレイヤー構成を理解しモーションの素材を作る様になる	22回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる2 作例ストック				
8回目	Photoshop 基本的な色補正、調整を使えるようになる。切り抜いたり編集機能を使えるようになる。	23回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる1(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め 制作				
9回目	Photoshop レイヤーを(複数枚の写真を組み合わせる)使えるようになる。フォトコラージュで画面構成の基本を理解	24回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる2(告知用フライヤー web上でのバナー)素材集め ベース準備 共通素材作り				
10回目	Illustrator Photoshopで作ったグラフィックをIllustrator上で組み合わせレイアウトを組み上げることができるようになる。(Illustrator +Photoshop)	25回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる3(告知用フライヤー web上でのバナー)ベース準備 共通素材作り 作例ストック				
11回目	Illustrator 画像素材をテンプレにして正確なトレースができるようになる。5週授業の再履修 作例ストック	26回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる4(告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開				
12回目	IllustratorとPhotoshop IllustratorのデータをPhotoshopへPhotoshopのデータをIllustratorへ操作を理解し加工できるようになる。	27回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる5(告知用フライヤー web上でのバナー)レイアウト展開 作例ストック				
13回目	Photoshopをペイントツールとして使えるようになる。(板タブによるデジタルペイント基礎)	28回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる6(告知用フライヤー web上でのバナー)、ブラウザ上で確認等				
14回目	Photoshopをペイントツールとして使えるようになる。(リサイズしてレイアウト用カットとして使用) 作例ストック	29回目	一年間の制作物の評価のための制作物準備 (必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出) 作例ストック				
15回目	デザイン演習 課題の作成を行いつつ前期で作成した課題作品の提出、提示による評価確認を行います授業(評価週)	30回目	一年間の制作物の評価のための制作物提出 習得した技能の総合評価(必要ならば手直ししてブラッシュアップし提出)				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	シラバス内の作品ストック teamsへのアップが評価用作品となります。 課題毎の提出がバックアップと採点の対象になるのでteamsへのアップを習慣づけましょう。						
受講生への メッセージ	出来ることを少しずつ増やしていきます。確実に積み重ねて聞くことで結果が手に入ります。しっかり基礎力積んでいきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	コンピューターグラフィックス (3DCG)	必修 選択	必修	年次	1	
	(3DCG)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【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ている。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(キャラクターアウトラインのサイズ調整)。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。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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)	デザインベーシック (アニメーション基礎) Design Basic	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	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】						
立造 船橋桜島工場内子会社ニチゾウ陸機設計㈱にて機械設計に従事。1984年より(有)アニメールに所属しアニメーターとなる。フリーを経てアングル設立に参加し現在イングリッサ代表を務める。日本アニメーター・演出協会会員で理事も務める。 逮捕しちゃうぞ、幻想魔伝 最遊記、学園アリス、ARIA、島根県立古代出雲歴史博物館上映アニメ、狼と香辛料II、イナズマイレブン、ジュエルペットでいんくる/さんしゃいん、琴浦さん、暗殺教室、新劇場版 頭文字D 1～3、劇場ニンジャバットマン、公益財団法人藤井財団「世のため人のためシリーズ 小林一三物語」ほか多数作品に原画・作画監督・デザインで参加						
【授業の学習内容】						
アニメーションの基礎を理解し習得する。						
【到達目標】						
前期 2Dアニメーションの制作工程・用語・カメラワーク・作画全般の基本等、映像を作る為の基礎と日本のアニメーション制作の要であるタイムシートの読み書きを理解し習得。 後期 アニメーションは映像である。技術的な要素の一つとしてカメラが占める原理が大事で、構図、レンズワーク、露出などの仕組みを理解して作品に取り入れる方法を習得する。その応用でイラストを作成してキャラクターの表現を身につける。						
授業計画・内容						
1回目	【自己紹介とガイダンス】2D商業アニメーション制作工程を映像などを使って「2Dアニメーションの制作工程」が理解できるようになる。	16回目	【ガイダンス】【デジタルカメラ基礎】デジタルカメラの特性を理解し、使い方と露出が身に付く。			
2回目	【専門用語・タイムシートの基礎】制作工程合わせて各工程における「素材と専門用語・タイムシート」が理解できるようになる。	17回目	「レンズワーク課題①」屋外でのレンズワークを考えた「屋外構造物」「風景と人物が主役」の撮影。「屋外構造物」「風景と人物が主役」の構図を習得。			
3回目	【カメラワーク基礎】実写と違い外から見えない撮影のカメラアクションを実演と映像で「カメラワークのタイムシート」が理解できるようになる。	18回目	「レンズワーク課題②」屋内でのレンズワークを考えた「屋内構造物」「風景と人物が主役」の撮影。「屋内構造物」「風景と人物が主役」の構図を習得。			
4回目	【撮影効果基礎】フィルターワークなど撮影効果を実演し実例を作品で確認し「撮影効果のタイムシート」が理解できるようになる。	19回目	「デジカメを使った屋外作品制作①」屋外撮影をした写真を元にイラスト制作。屋外人物のパースペクティブを習得。			
5回目	【運動の基本①】「振り子運動」を分析し、「運動の基本」が理解できるようになる。	20回目	「デジカメを使った屋外作品制作②」屋外撮影をした写真を元にイラスト制作。屋外人物のパースペクティブを習得しイラストの完成。			
6回目	【運動の基本②】「歩き」を分析し、「歩きの基本」が理解できるようになる。	21回目	「デジカメを使った屋内作品制作①」屋内撮影した写真を元にイラスト制作。屋内風景のパースペクティブを習得。			
7回目	【運動の基本③】「走り」を分析し、「走りの基本」が理解できるようになる。	22回目	「デジカメを使った屋内作品制作②」屋内撮影した写真を元にイラスト制作。屋内人物のパースペクティブを習得しイラストの完成。			
8回目	【運動の基本④】「振り向き」を分析し、「振り向き基本」が理解できるようになる。	23回目	「著作権キャラクターイラスト①」好きな著作権キャラクターイラストを全身で魅力的な表現でイラストにする。			
9回目	【タイミング基礎】動きを「時間基準」と「絵基準」で分析し、動きの「タイミング」が理解できるようになる。	24回目	「著作権キャラクターイラスト②」好きな著作権キャラクターイラストをUPで魅力的な表現でイラストにする。			
10回目	【レイアウト基礎】空間の知識として「パースペクティブ」を定義から「技法」「構図」と「フレーミング」を講義し「レイアウト」が理解できるようになる。	25回目	「イラスト制作①」好きな・得意なモチーフでの密度のあるイラストの構想と準備			
11回目	【作画基礎演習①】基本的なカットを絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。***夏休み	26回目	「イラスト制作②」好きな・得意なモチーフのイラスト用ラフをブラッシュアップして出来るようになる。***冬休み			
12回目	【作画基礎演習②】基本的なカットを絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	27回目	「食事シーンイラスト①」2人以上の組み合わせで、世界観考えて食事シーンイメージし出来るようになる。			
13回目	【作画基礎演習③】基本的なカットを絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	28回目	「食事シーンイラスト②」2人以上の組み合わせの食事シーンをイラスト制作し出来るようになる。			
14回目	【作画基礎演習④】基本的なカットを絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	29回目	「動きのあるポーズ①」静と動を意識して「動」のポーズを制作し出来るようになる。			
15回目	【作画基礎演習⑤】基本的なカットを絵コンテを元に作業して「レイアウトからタイムシートまで」ができるようになる。	30回目	「動きのあるポーズ②」静と動を意識して「静」のポーズを制作し出来るようになる。			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	この授業では2Dの商業アニメーションを制作する上での知識・行程・素材の仕組みを習得します。前期では講義が中心となります。講義のみで覚えるには時間が足りないのでも復習できるように配布テキストが多くなっています。					
【使用教科書・教材・参考書】						
配布するオリジナルテキストとレジュメで授業を行います。 演習では画材・道具類「タッパ・鉛筆・色鉛筆・消しゴム・羽根筆・定規・ストップウォッチ」も必要になります。 カメラを使う時間があります。個人で持っている人は持って来て下さい。						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (アニメーション作画)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	Creative Work クリエイター科	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】						
1984年～1990年までタツノコアニメ研究所にて動画、原画を担当しその後帰阪して某アニメスタジオにて原画を担当し1997年よりスタジオMATを設立して動画、原画マンを育てつつハム太郎、イナズマイレブン、妖怪ウォッチ等の原画及び作画監督を手掛けています。現在は来年O.A.の作品とワンピース、るろうに剣心、名探偵コナン、ポケモン等を主に作業しています。						
【授業の学習内容】						
私がこれまでタツノコプロにて培ってきたアニメーションの作画作業の基本をしっかりと理解してもらいたいと思います。						
【到達目標】						
アニメーションの政策の流れ、作画、特に動画の基本的な中割をある程度理解し作業できれば良いと思います。 原画に関しては動画をしながらどういふものかを少しでも理解できれば良いと思っています。 目標は少しでも多くの即戦力を育てたいと思っており2年終了時にはどこでも通用するアニメーターを育てたいと思います。						
授業計画・内容						
1回目	1年はアニメーション、アニメーターとはどういうものなのか、どのような心構えでないといけないのかを講義 2年は帆船の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	16回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の歩きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
2回目	1年はクリーンアップの練習、クロッキー 2年は炎の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	17回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の歩きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
3回目	1年はクリーンアップの練習、クロッキー 2年は炎の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	18回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の歩きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
4回目	1年はクリーンアップの練習、クロッキー 2年は手の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	19回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の走りの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
5回目	1年はタップ割の練習 2年は手の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	20回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の走りの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
6回目	できるようになる。1年はタップ割の練習 2年は手の動画 3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	21回目	1年:少し顔や体のパーツの入った人型の走りの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
7回目	1年は円と四角や二角をおりませ移動させるタップ割の練習及びクリーンアップの練習 2年は体ごとの振り向き。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	22回目	1年:自然物(煙)の動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
8回目	1年は円と四角や三角をおりませ移動させるタップ割の練習(前回の応用)及びクリーンアップの練習 2年は体ごとの振り向き。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	23回目	1年:自然物(煙)の動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
9回目	1年はボールがはねる簡単な動きの中割り及びクリーンアップの練習 2年は体ごとの振り向き。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	24回目	1年:自然物(煙)の動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
10回目	1年は立体的な図形が移動する動きの中割り及びクリーンアップの練習 2年は動物(馬、犬)の動画。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	25回目	1年:振り向きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
11回目	1年は立体的な図形の動きを前回より内容を濃くして中割りの立体的なデッサンをしっかり描く練習 2年は動物(馬、犬)の動画。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	26回目	1年:振り向きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
12回目	1年は好きなキャラクターの横顔を大小させながら移動させるタップ割り及びクリーンアップの練習 2年は動物(馬、犬)の動画。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	27回目	1年:振り向きの動画作成とクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
13回目	1年は好きなキャラクターの横顔を大小させながら移動させるタップ割り及びクリーンアップの練習 2年は動物(馬、犬)の動画。3年は本番に近い動画の練習。できるようになる。	28回目	1年:自然物(旗)の中割りとクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
14回目	1年は好きなキャラクターの横顔を大小させながら移動させるタップ割りさらに難しい物を割り切ってもらふ事、及びクリーンアップの練習 2,3年は前回の動画。できるようになる。	29回目	1年:自然物(旗)の中割りとクリーンアップの練習。2年/3年:本番同様のタップ割の練習。できるようになる。			
15回目	前期総括テスト/1年はタップ割り、クリーンアップのテスト。2年は前期で行った内容の動画のテスト手法:クリーンアップ・タップ割。できるようになる。	30回目	後期総括テスト/1年:後期で行った動画の内容を応用したテスト。2年:後期で行った内容の動画のテスト。3年:通常授業			
準備学習 時間外学習	好きな動画を観て「なぜ好きなのか?」、好きではない動画を観て「なぜ好きでないのか?」など理由を探る。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	日頃の授業態度、課題をコンスタントに上げているか、及び期末のテストで判断します。					
受講生への メッセージ	個々の力を発揮できれば必ず修得出来ると思います。最大限にセンスを磨けるよう頑張ってください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
鉛筆(B以上)、色鉛筆(軟筆、硬筆)、羽ぼうき、字消し版、定規(15cmと30cmの透明のもの)、目玉クリップ、アニメーションタップ、動画用紙、クロッキー帳(忘れないように!) ソフト:クイックチェッカー						

科目名 (英)	デッサン	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	( Drawing )					
学科・コース	クリエイター科	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】						
<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  ・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: 大井浩明 チェンパロ・リサ  イタル「Barroco-Baroque-Barock」ポスター フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research  Forum ポスター フライヤー(沖縄科学技術大学院大学)、HYOGO PAINT アートディレクション(企画、ロゴマーク、パッケージデザイン等)・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】						
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、描画できる方法を学習する。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・空間を表現する方法を学習する。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などの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。						
【到達目標】						
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、描画できる方法を学習する。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・空間を表現する方法を学習する。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などの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション(授業説明・自己紹介等)、道具説明(鉛筆の持ち方、使い方、削り方等)、デッサンのルール説明(見本を参考に逆バース、アウトライン等を説明)、フリーハンド練習(直線・曲線・波線・補助線など プリント配布)	16回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。ビール瓶・箱・タオルなどの組み合わせのモチーフを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を考えたデッサンができるようになる。			
2回目	モチーフの一つを選び、自分の思うようにデッサンする。自分のスタートとなるデッサンを描く。(次回授業時に添削に使用します)	17回目	モチーフの色を意識したデッサンを描く。二つ以上の色の違うモチーフを選び、鉛筆の濃淡で色を表現するデッサンができるようになる。			
3回目	一つのモチーフを使用しデッサンを描く。一つのモチーフを描く為に必要な基本的なデッサンルールを理解できるようにする。(前回作品の添削を踏まえてデッサンします)	18回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋などの質感の異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法によって、かたい・やわらかいなどの質感の違いを表現したデッサンができるようになる。			
4回目	二つのモチーフを使用しデッサンを描く。二つ以上のモチーフを描く為に必要な、二点のモチーフの位置・構図を考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(構図、形どりのための練習 15 min. プリント配布)	19回目	ポーズ・動きのある人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に人物のポーズ・動きをクロッキーする。人体の筋肉・骨格を意識し、動いている人物を素早くクロッキーできるようにする。			
5回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。自分の手をモチーフにデッサンを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(形どりのための練習 15 min. プリント配布)	20回目	天王寺動物園でのスケッチ実習。動物の筋肉・骨格を意識し、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描けるようになる。(スケッチは次回想定デッサンの資料として使用する)			
6回目	形どりに重点を置いたモチーフのデッサンを描く。石膏(幾何形体)とビール瓶・箱などの組み合わせのモチーフを描き、複雑な形の幾何形体への還元や構造を考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(形どりのための練習 15 min. プリント配布)	21回目	想定でデッサンを描く。二つ以上のモチーフを組み合わせ、モチーフに共通する要素や構造のつながった形を考え、想定でデッサンする。スケッチ資料や資料の組み合わせから、想定でデッサンができるようになる。また、キャラクター作成やイラストへの応用ができるようになる。			
7回目	陰影、量感に重点を置いたモチーフを描く。石膏(幾何形体)などの白い色に近い物体の組み合わせのモチーフを描き、陰影、量感考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(陰影、量感表現のための練習 15 min. プリント配布)	22回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサンを元にトレース紙を用いて必要不可欠な要素を考察し、デッサンにおける重要な線・強い線を見極める。また、デッサンのデフォルメから「イラスト」を描き、デッサンとイラストをつなげることができるようになる。			
8回目	骨格・照明を考えた人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に、人物のポーズをクロッキーする。骨格見本を参考に人体の筋肉・骨格を意識したクロッキーができるようになる。また照明位置の違い(レンブラント・ループ・スプリット・バタフライ)による影の描き分けを理解する。	23回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサン元にキャラクターイラストを作成し、さまざまな透視図法を用いて、表現(状況・心情)にあった空間にキャラクターを描く。人物と背景の関係を理解し、キャラクターイラストの表現(状況・心情)にあった空間を描けるようになる。			
9回目	骨格・照明を考えた人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に、人物のポーズをクロッキーする。骨格見本を参考に人体の筋肉・骨格を意識したクロッキーができるようになる。また照明位置の違い(レンブラント・ループ・スプリット・バタフライ)による影の描き分けを理解する。	24回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。パンや果物などの色・質感の異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法によって、かたい・やわらかいなどの質感の違いや、パサパサ感やみずみずしさ(シズル感)を表現したデッサンができるようになる。			
10回目	モチーフの色を意識したデッサンを描く。二つ以上の色の違うモチーフを選び、鉛筆の濃淡で色を表現するデッサンができるようになる。また、グレースケールと色相環の関係から色値(バールール)を理解し、グレースケールと色相環の相互変換を理解する。フリーハンド練習(色を表現するための練習 15 min. プリント配布)	25回目	三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く。構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。			
11回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋など質感の異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたい・やわらかいなどの質感の違いを考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(質感表現のための練習 15 min. プリント配布)	26回目	三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く。構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。			
12回目	質感に重点を置いたモチーフを描く。ガラスコップ・タオル・ビニール袋など質感の異なる二点を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたい・やわらかいなどの質感の違いを考えたデッサンができるようになる。フリーハンド練習(質感表現のための練習 15 min. プリント配布)	27回目	人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉えた人物クロッキーを描く。限られた時間内(1-10 min.)に人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉えた心情を捉えたクロッキーができるようになる。			
13回目	自画像デッサンを描く。鏡に映った自分の顔をモチーフにデッサンを描き、顔を構成する要素(輪郭・目・鼻・口・耳など)の細かな位置・大きさや筋肉を観察し、人物のかき分けや表情をとらえることができるようになる。	28回目	石膏デッサン。陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。モチーフの形を正確に捉え、陰影を大まかな面で捉えるデッサンができるようになる。フリーハンド練習(陰影、量感表現のための練習 15 min. プリント配布)			
14回目	自画像デッサンを描く。鏡に映った自分の顔をモチーフにデッサンを描き、顔を構成する要素(輪郭・目・鼻・口・耳など)の細かな位置・大きさや筋肉を観察し、人物のかき分けや表情をとらえることができるようになる。	29回目	石膏デッサン。陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。石膏像の微細な陰影を捉え、鉛筆の濃淡でモチーフの量感、質感を表現したデッサンができるようになる。			
15回目	デッサン実習と表現をつなげるイラストを描く。自画像デッサンを元にトレース紙を用いて必要不可欠な要素を考察し、デッサンにおける重要な線・強い線を見極める。また、デッサンのデフォルメから「イラスト」を描き、デッサンとイラストをつなげることができるようになる。	30回目	デッサン試験。課題のモチーフをデッサンする(テスト問題を試験前に配布します) 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。			
準備学習 時間外学習	デッサンを描くには長時間の集中力が必要になります。睡眠不足のときにデッサンを描くと、鉛筆のタッチがみだれ荒れた画面になります。できるだけ体調を整えて授業に参加するようにしてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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⇒具体的に記載】、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とします ※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(比率を使用した形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などの理解) 40%、 作品のクオリティ(モチーフの形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などを総合的に評価) 40% である。					
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。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	アイデアテクニック (デザインシンキング)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	Video editing basics	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
フリーランス取材記者・編集者・デザイナー・カメラマン。雑誌編集部勤務を経て、2004年からフリーランス。専門は保育・育児・教育。「子ども・ファミリー」関連の取材執筆、ブックレビュー、写真撮影、雑誌や書籍の編集・制作を行なう。							
【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(Empathize)⇒問題定義(Define)⇒アイデア創出(Ideate)⇒プロトタイプング(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"> <li>・デザインシンキングの方法を習得する。・豊かな発想力や論理的思考を養い、0から1を生み出す力を身につけながら、オリジナリティのあるアイデア展開や自発的な発言ができるようになる。</li> <li>・スクラップ・アンド・ビルドによって作品の質を高められる。</li> <li>・グループワークによって、他者との協力関係を築き、より質の高い作品づくりを追求できる。・効果的なプレゼンテーションができるようになる。・自分たちで主体的・積極的に学び、問題解決を図れるようになる。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	デザインシンキングが何かについて理解し、説明できる。 「自分を表現するオリジナルロゴマーク」を、デザインシンキングの考え方に基づき製作し、完成させることができる(個人制作)。						
2回目	「人を幸せにするペン」のコンセプトシートを完成させることができる(個人制作)。						
3回目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「人を幸せにするペン」を検証できる。</li> <li>・「人を幸せにするペン」を完成させることができる(個人制作)。</li> </ul>						
4回目	「今までになかったキャラクター」のコンセプトシートを完成させることができる(2名制作)。						
5回目	「今までになかったキャラクター」をチームで検証しつつ、コンセプトシートに基づいて完成させることができる(2名制作)。						
6回目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「今までになかったキャラクター」を検証できる。</li> <li>・「今までになかったキャラクター」を完成させることができる。</li> </ul>						
7回目	「年の新しいイベント」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。						
8回目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「年の新しいイベント」を検証できる。</li> <li>・「年の新しいイベント」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。</li> </ul>						
9回目	「年の新しいイベント」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点1回目)。						
10回目	「“自分の得意”で社会問題を解決するアイデア」のコンセプトシートを完成させることができる(3名制作)。						
11回目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」を検証できる。</li> <li>・「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。</li> </ul>						
12回目	「“自分の得意”を社会で生かすアイデア」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点2回目)。						
13回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のコンセプトシートを完成させることができる(3~4名制作)。						
14回目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」を検証できる。</li> <li>・「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」のプレゼンテーションシートを完成させることができる。</li> </ul>						
15回目	「まったく新しいエンターテインメントツール(アイテム、システムなど)」について、グループごとにプレゼンテーションできる(採点3回目)。						
準備学習 時間外学習	身の回りや社会の様々な出来事や課題に対して、アンテナを尖らせておく。常に自分の強みは何かを問い、磨いて、将来にどう役立たせるか考えておく。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	クリエイティブの基礎になる大切な考え方、方法を習得しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
製作で使いたい素材、用具は都度、各自で持ってくる。							

科目名 (英)	グラフィックデザイン (背景)	必修 選択	必修 選択	年次	1		
	( Digital Illustration )	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員_実務者経験】							
<p>専門学校講師歴：28年 各専門学校にてアニメーション学科やCG学科、ゲーム学科の「背景美術」の育成に努める。 現在はフリーとして、アニメーション&amp;ゲーム作品の背景制作及び美術設定制作、また原画制作などに携わる。また近年は、模型作家として「情景ジオラマ制作」も手掛ける。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>アニメーション背景美術における基礎知識・基礎技術を理解して、レイアウトに基づいて背景画を描写出来る事は、アニメーション背景美術においては不可欠となる。 本授業では、実習課題や演習課題(アニメーション制作やポートフォリオ制作など)を通して、ハイレベルな作画力や描写力と最新のアニメーション制作技術を学習する。</p>							
【到達目標】							
<p>アニメーション背景美術における基礎知識・基礎技術を身に付ける事。また実習課題や演習課題の取り組みを通して、各学習分野(講義、実習、演習)の関連性を高め、作画力、描写力、表現力を身に付ける事を目標とする。 本授業終了時には、ポスターカラーを使用しての基本的な背景画制作、また美術設定&amp;美術ボード制作、レイアウト制作が出来るようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	【背景作画基礎復習】「背景作画基礎」の理解度、習得度を再確認する。	16回目	10月9日【アニメ背景画基礎実習Ⅳ】				
2回目	【背景美術 作画応用Ⅰ】	17回目	実演を踏まえた実習を通して、基本的な背景画の描写方法(地塗り～描き込み)が理解、描写出来るようになる。				
3回目	現場感覚を取り入れた実践的演習課題を通して、現場適応力を養い実践的応用作画が出来るようになる。	18回目	10月23日【アニメ背景画基礎実Ⅴ】				
4回目	【アニメ背景画基礎実習Ⅰ】	19回目	実演を踏まえた実習を通して、基本的な背景画の描写方法(地塗り～描き込み)が理解、描写出来るようになる。				
5回目	実演を踏まえた実習を通して、基本的な背景画の描写方法(地塗り～描き込み)が理解、描写出来るようになる。	20回目	11月6日【制作展用必須課題】→ 内容をチェックする。				
6回目	【背景美術 作画応用Ⅱ】	21回目	制作展用必須課題を通して、背景美術における描画理論・演出及び応用描写力&表現力の向上と個性豊かな美術の能力を養う。				
7回目	現場感覚を取り入れた実践的演習課題を通して、現場適応力を養い実践的応用作画が出来るようになる。	22回目	11月20日【制作展用必須課題】→ 途中経過をチェックする。				
8回目	【アニメ背景画基礎実習Ⅱ】	23回目	制作展用必須課題を通して、背景美術における描画理論・演出及び応用描写力&表現力の向上と個性豊かな美術の能力を養う。				
9回目	実演を踏まえた実習を通して、基本的な背景画の描写方法(地塗り～描き込み)が理解、描写出来るようになる。	24回目	12月4日【制作展用必須課題】→ 途中経過をチェックする。				
10回目		25回目	制作展用必須課題を通して、背景美術における描画理論・演出及び応用描写力&表現力の向上と個性豊かな美術の能力を養う。				
11回目	【前期末テスト】 前期における授業内容の理解度、習得度を「実技テスト」を通して確認する。	26回目	12月18日【制作展用必須課題】→ 最終チェックをする。				
12回目	【背景美術 作画応用Ⅲ】	27回目	制作展用必須課題を通して、背景美術における描画理論・演出及び応用描写力&表現力の向上と個性豊かな美術の能力を養う。				
13回目	現場感覚を取り入れた実践的演習課題を通して、現場適応力を養い実践的応用作画が出来るようになる。	28回目	1月15日【後期末テスト】 後期における授業内容の理解度、習得度を「テスト」を通して確認する。				
14回目	【ロケハンティング】 校外授業を通して、背景美術に必要とされる観察力や表現力、また空間に対する考察力や洞察力を養う。	29回目	1月22日、1月29日【背景美術 後期復習】				
15回目	【背景美術 前期演習】前期における「背景美術」の内容を再確認すると共に、主体性と現場適応能力、遂行力の向上を養う。	30回目	後期における「背景美術」の内容を再確認すると共に、主体性と現場適応能力、遂行力の向上を養う。				
準備学習 時間外学習	この授業を受講する為には、「アニメーション制作工程」&「アニメーション作画(レイアウトや背景作画)」を理解しておく事が重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	本授業における成績評価の配点は以下の通りとする。 【前期】●前期末テスト40% ●実習課題&演習課題提出及び完成度50% ●授業態度10% をそれぞれの合計で最終評価。 【後期】●演習課題提出及び完成度40% ●制作展用必須演習課題50% ●授業態度10% をそれぞれの合計で最終評価。						
受講生への メッセージ	実習や演習は誰にでも出来る様なものであるが、決してあなどらない事。 背景美術に興味がある学生は勿論の事、それ以外を志す学生達にとっても重要な事なので、きちんと取り組む事。						
【使用教科書・教材・参考書】							
【学生持参物】●背景作画 → 筆記用具、定規、他 ■背景着彩 → 筆記用具、溝引き定規、水彩絵の具、各種筆一式、画用紙、筆洗、雑巾、他 【使用教科書・教材】テキスト、実習&演習教材一式、参考資料							



科目名 (英)	プレゼンテーション (クリエイティブワーク) CreativeWork	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	クリエイター科	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】						
1995年に上京し芸能活動をスタートさせる。以後、映画・テレビ・舞台・ラジオなどで俳優として活動を続け、2011年、関西に拠点を移し、劇団Bratto coyoteを立ち上げ、全作品出演以外に脚本、演出も手掛けている。また、並行して、演技やセミナーなどの講師業にも力を入れている。						
【授業の学習内容】						
クリエイター、アーティストとしてやっていくにあたり、どう仕事と向き合い、役と向き合い、作品と向き合い、そして自分と向き合っていくか、そう言った「心構え」や「基礎」、「表現者としての発想力や柔軟性」をインプロビゼーション、アクティングを用いて展開させていく。 表現力だけではなく、人間力、コミュニケーション能力を向上させていくことで自己肯定感をあげていく。						
【到達目標】						
表現者としてのスキルをあげていくことは当然ではあるが、最終的には、今後、クリエイター、アーティストとしてだけでなく、あらゆるジャンルでも活かされるよう、生きていく上での柔軟な思考力、発想力を育み、どんな困難な問題が生じたとしても、それを乗り越えるためのスキルや技を身につけてもらう。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) 表現者としての考え方を解説。目的意識を持ち「楽しむ」ということについて理解する。	16回目	(共振力1) 「否定」をテーマに、相手のノーをも受け入れる。より影響されることでさらにクリエイティブな側面をもつことができるようになる。			
2回目	(共振力2) 「受け入れる」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。	17回目	(共振力2) 「観察」をテーマに、より相手を観察することによって生じてくる感情を実感してもらうことで、思考以外の感覚を認識できるようになる。			
3回目	(共振力2) 「受け入れる」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。	18回目	(共振力3) プレインストーミング。困難なテーマに対して立ち向かい、発言していくことでより自分が解放できるようになる。			
4回目	(共振力3) ゲーム感覚で実習をすることで、固定観念にとらわれず、自由な発想が持てるようになる。	19回目	(共振力4) アクティング要素を導入。まずは簡単にはいかないということを認識させることによって、さらに飛躍思考を持つことができるようになる。			
5回目	(共振力4) 「目的をしっかりと持つ」ということをテーマに、演技体験を実施。そうすることで生まれてくる自分の中のリアルさと対峙できるようになる。	20回目	(共振力5) 今までやってきた「慣れ」のようなものを一旦リセットし、今まで培ってきたスキルを駆使してやることで、「自信」を改めて再認識できるようになる。			
6回目	(共振力5) 「察する」ということをテーマに、相手の意図を理解し、自分の発想を加えることでより表現を豊かにすることができるようになる。	21回目	(共振力6) ペアになり、アイデアを出し合うことで、より創造性を膨らませ、助け合うことで生まれる「なにか」を感じられるようになる。			
7回目	(共振力6) 「伝える」ということをテーマに、どうすれば相手に伝わるのかを体感してもらうことで自己表現力を持つことができるようになる。	22回目	【共振力1～6を振り返り】コミュニケーションが創造性を膨らませる効果があるということを実感してもらい、コミュニケーションをとることが楽しくなる。			
8回目	【共振力1～6を振り返り】自分の発想が尊重されていることを実感し、より発言や行動に対し、自信が持てるようになる。	23回目	(共創力1) 台本を書いてもらい、演出してもらうことで集中力を高め、イメージをより具現化させてゆく能力が身につくようになる。			
9回目	(共有力1) 「イエスアンド」を中心に、自分の考えで声を出して会話が楽しめるようになる。	24回目	(共創力2) グループに分かれて、「中抜き台本」を使用し、抜けている部分を埋める作業から、アイデアを出し合うことで自分の存在価値が持てるようになる。			
10回目	(共有力2) 「受け入れる」ということをテーマに、相手のアイデアをさらに面白くしていくことで、独自性を感じられるようになる。	25回目	(共創力3) グループに分かれてテーマや形態などを話し合い、音響や照明などを考慮したプランを出せるようになる。			
11回目	(共有力3) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して挑めるようになる。	26回目	(共創力4) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、アイデアを出し合い、面白くしてゆくことで、クリエイティブな考え方ができるようになる。			
12回目	(共有力4) 「受け入れる」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、さらに面白くしていくことで、問題に対して楽しめるようになる。	27回目	(共創力5) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、「受け入れる」をテーマに、柔軟に対応することで、心に余裕を持つことができるようになる。			
13回目	(共有力5) 「伝える」ということをテーマに、制限を設け、不自由な中でアイデアを出し、挑むことで説得力が持てるようになる。	28回目	(共創力6) グループに分かれて、テキスト台本を使用し、問題に対し、全員で協力し合いながら解決していくことで、表現力を高めていけるようになる。			
14回目	(共有力6) 「なりきる」ということをテーマに、演技体験を実施。自分とは違う思考を受け入れることで、新たな発見を手に入れることができるようになる。	29回目	【共創力1～6を振り返り】グループに分かれて、テキスト台本を使用し、表現の可能性について考察できるようになる。			
15回目	【共有力1～6を振り返り】よりクリエイティブを求めることによって、コミュニケーション力向上へと導けるようになる。	30回目	【一年を振り返り】クリエイティブ思考を駆使し、問題に辿り着く問題解決能力を意識することで、人生の視野を広く持つことができるようになる。			
準備学習 時間外学習	感受性を養うために、沢山の文字や本を読んで、沢山の映画や舞台を観て、芸術作品に触れること。とにかく日常のいろんなものを意識すること。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、授業態度50%(取り組み姿勢)、技術評価50%(自分との向き合い方、獨創性、発想力など)をそれぞれの合計で最終評価とします。					
受講生への メッセージ	表現者としての心構え、基礎を学んでいってもらいます。難しく考えず、楽しむことを追求するところから始めます。 大切なことは、投げないで挑むということ。それを楽しんでください。					
【使用教科書・教材・参考書】 筆記用具						

科目名 (英)	メディアデザイン (マンガ制作 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(media design)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 (8)		
学科・コース	クリエイター科						
【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、リード社、電子版コミック誌 他に連載など。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】							
●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。							
●デジタルコミック（CLIP STUDIO PAINT EX）の指導もを行い、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。							
【到達目標】							
添削会への参加、賞への応募をするための原稿を完成させ 校内開催の添削会などへの参加、web賞などに投稿を目標とする。							
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。							
授業計画・内容							
1回目	【キャラクター制作】課題用紙にキャラクターを制作する。CL	16回目	今より課題ABから選択して実施。課題Aの内容はwebtoonやカラーマンガなど賞の要項により変更の可能性あり				
2回目	【プロット制作】あらすじ課題を用いたプロット制作。編集者提出用プロット制作ができるようになる。	17回目	【課題A】【作画制作】漫画賞作画部門の要項を確認し制作。ネーム原作付漫画賞の応募原稿を制作できるようになる。				
3回目	【4Pマンガネーム】ミニネームの学習。全体構成を意識したネーム制作ができるようになる。	18回目	【課題B】選択学生は【制作展作品プロット制作】8P～ あらすじプロット三幕構成プロット制作。プロット制作ができるようになる。				
4回目	【4Pマンガネーム】構成の学習。引きとめくり。効果を意識したネーム制作ができるようになる。	19回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム制作】				
5回目	【4Pマンガネーム】ネームチェック ネームリメイク作業が出来るようになる。	20回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム制作】				
6回目	【4Pマンガネーム】ネーム締め切り。提出	21回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・ペン人物 【課題B】選択学生は【制作展作品】【ネーム完成】				
7回目	【公募、雑誌、アシスタントサイト研究】投稿などに必要な情報収集が出来るようになる。【課題・レポート提出】	22回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・背景 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿開始】				
8回目	【clipstudio課題】課題用紙にトーン効果、背景などの制作。デジタル原稿制作に必要な基本的ツールの学習。	23回目	【課題A】選択学生は応募要項に沿って作画原稿制作・背景 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
9回目	【4Pマンガ原稿】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	【課題A】選択学生は原稿完成提出。 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
10回目	【4Pマンガ原稿】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	【課題A】選択学生はカラーサムネ、表紙制作課題 【課題B】選択学生は【制作展作品】【原稿制作】				
11回目	【4Pマンガ原稿】clipstudioのトーン、背景、各種定規の学習、制作ができるようになる。	26回目	【課題B】【制作展作品】【原稿完成】要項に沿ったデータの出力が出来るようになる。				
12回目	【4Pマンガ原稿・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	【課題A】アイキャッチを意識したイラスト制作が出来るようになる。【評価課題B】【制作展作品】【原稿制作】				
13回目	【4Pマンガ原稿・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	【課題A】カラーサムネ制作【課題B】制作展作品の添削&ブラッシュアップ				
14回目	【4Pマンガ原稿】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	【評価課題A】選択学生はカラーサムネ、表紙制作課題の添削&ブラッシュアップ【評価課題B】選択学生は制作展作品の添削&投稿作品のブラッシュアップ、webからの賞への投稿作業（データ制作、アップロード）が出来るようになる。				
15回目	【4Pマンガ原稿】投稿。各種投稿サイトに投稿までを課題とする。	30回目					
準備学習 時間外学習	授業内でもインフォメーションしますが、マンガやイラストの投稿サイト●マンナビ[ <a href="https://mannavi.net/">https://mannavi.net/</a> ] ●DAYS NEO [ <a href="https://daysneo.com/">https://daysneo.com/</a> ] 他の閲覧、マンガアプリなどある人は普段読まないようなマンガも読んでみましょう。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価（不合格）とする。						
評価方法	①各単元課題の完成度、提出率。 ②最終4Pマンガ原稿提出&完成度。 を技術評価とします。						
受講生へのメッセージ	アプリやwebマンガなどの需要が増え電子の売上が伸びている事によりマンガ家の仕事も増えています。 それに伴い仕事のスタイルも多様化し、卒業後、絵で食べていく仕事としてマンガ家はあります。 1年次はその入口として短ページで投稿、応募できるマンガを描いて行きましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	コンセプトワーク (背景効果)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	illustration work	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 ( 8 )	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
1999～2012年まで自他の作品を含め、現代劇から時代劇まで様々なイラストや商業マンガの制作に携わる。日本パーステック協会元正会員。 2013年～現在、幅広くイラスト関連の仕事を行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、自身もイラストや絵画などの作家活動を行っている。						
【授業の学習内容】						
イラストや漫画には、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】						
イラストや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、作品内での状況説明や世界観、そしてリアリティーを表現できるようになるとともに、その作画における構図等の効果を客観的な根拠をもって他者に伝えることができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	「正面から見た構図の物や建物が描けるようになる(一点透視)			16回目	「ヴィネット背景」が描けるようになる	
2回目	「斜めから見た構図の物や建物を描けるようになる(二点透視)			17回目	「和室」の表現ができるようになる	
3回目	「規則的な構造の物や建物が描けるようになる			18回目	「様々な角度の物」の表現ができるようになる	
4回目	あらゆる「植物」が描けるようになる			19回目	「自動車」とそれに伴う背景が描けるようになる	
5回目	「上から見下ろした構図の物や建物が描けるようになる			20回目	「取材応用」写真をリアルに模写できる①	
6回目	「下から見上げた構図の物や建物が描けるようになる			21回目	「取材応用」写真をリアルに模写できる②	
7回目	「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			22回目	「取材応用」写真をリアルに模写できる③	
8回目	「坂道」の表現ができるようになる			23回目	「魚眼表現」ができるようになる①	
9回目	「階段」の表現ができるようになる			24回目	「魚眼表現」ができるようになる②	
10回目	「屋根」の表現ができるようになる			25回目	「様々な遠近法」で表現できるようになる	
11回目	「円柱物」・「ドアの開閉」の表現ができるようになる			26回目	「破壊表現」ができるようになる	
12回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅠ(構想・下描き)			27回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅡ(構想・下描き)	
13回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅠ(下描き)			28回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅡ(下描き)	
14回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅠ(下描き)			29回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅡ(下描き)	
15回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅠ(下描きの完成)			30回目	今まで学んだ事を応用して「背景付きのイラスト」が描けるⅡ(下描きの完成)	
準備学習 時間外学習	自身の作品で「描いてみたい！」と思える風景や建物(室内の含む)の写真資料をたくさん集めましょう。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	◎授業態度評価(聴く、書く、話す、制作等に取り組む態度)30% ◎毎授業に於ける実習課題完成度(技術の習得、作品のクオリティ)55% ◎総合課題の完成度(コンセプト、構図、作品のクオリティ)15% をそれぞれの合計で最終評価とします。					
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イラスト・漫画を一緒に作り上げましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	映像表現 (コンポジット)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	Video Making	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120	開講区分
学科・コース	クリエイター科				8	通年
【担当教員_実務者経験】						
OCA卒業生です。CG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。 ◇主な実績:「えんとつ町のプペル(映画)」「ケンガンアシュラ(アニメ)」「ベルセルク(アニメ)」「あんさんぶるスターズ(LIVE映像)」						
【授業の学習内容】						
アニメ業界はいろいろな作業工程があり、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの作業工程でも通用するような技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われているコツみたいなものを随所で教えていきますので、						
【到達目標】						
①AfterEffectsの基本操作を習得し、応用へ繋がる技術を習得することができる。 ②実際のアニメに使用されているようなエフェクトを作成できるようになる。 ③アニメ作業工程に関する知識を習得し、自分の目指す工程を明確にすることができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(講義:授業説明)自己紹介。授業の目的や、それぞれの学生がどのようなスキルを習得したいかなどをディスカッションする。	16回目	(講義:授業説明)後期授業の説明及び、目標の説明など			
2回目	(講義:講義)After Effectsの考え方や、ソフトについての説明を行い、ソフトについて理解できるようになる。	17回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その④)			
3回目		18回目				
4回目	(実技:基礎)AEの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウについて理解できるようになる。	19回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その⑤)			
5回目		20回目				
6回目		21回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その⑥)			
7回目	(実技:基礎)AEをアニメの現場で実際使うスキルを用いてや、作業工程ごとの流れが理解できるようになる。	22回目				
8回目		23回目	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。			
9回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その①)	24回目	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作1つ目			
10回目		25回目				
11回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その②)	26回目	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作2つ目、もしくは1つ目のブラッシュアップ			
12回目		27回目				
13回目	(実技:実践)実際アニメの現場で使用されているエフェクトなどを作っていく。(その③)	28回目				
14回目		29回目	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業			
15回目	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を理解し、作品として仕上げるできるようになる。	30回目	c			
準備学習 時間外学習	制作手順を授業内で行いますが、ブラッシュアップ時間は授業時間内では少ししか取らないので、ポートフォリオへ入れることを前提に、各自授業時間外で取って下さい。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	成績評価の配点は、授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20%と、1～3回の課題提出作品【完成度】をそれぞれの合計で最終評価とします。 ※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40%、制作のコンセプト10%、作品のクオリティ30%である					
受講生への メッセージ	アニメ制作で使用する技術は今や、ゲーム業界でも使用されていることもあるくらい、それぞれの業界の隔たりが少なくなってきました。 そのため、自分がどこを目指したら良いかなど迷う事もあるかもしれませんが、自分で「こんな事してみたい」と感じたことは気軽に相談してください。 授業を通して、目指す場所を見つける事を一緒に出来ればと考えております!					
【使用教科書・教材・参考書】						
ポータブルSSD						

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I) ( Global Communication I )	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分 通年	
【担当教員_実務者経験】							
2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営もを行っている。							
【授業の学習内容】							
ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。							
【到達目標】							
よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す	2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する
3回目	/i/ と /l/の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す	4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」	6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are]の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す
7回目	[Is / Are]の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question)を学ぶ 時間・ルーティンについて話す	8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く	10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」
11回目	所有形容詞 ('s & s')を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)]の使い方を学ぶ町にある場所について話す	12回目	[It is]の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する	14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表	準備学習 時間外学習			オンデマンド英会話
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生へのメッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策授業)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	半期
	(Employment measures)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	クリエイター科						
【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>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法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	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。						
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。						
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。						
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。						
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。						
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。						
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけるようになる。						
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。						
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取り組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。						
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。						
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。						
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・D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	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいっぱいの授業なのでコツコツ頑張りましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
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)	コンピュータデザイン (モーショングラフィックス)	必修 選択	必修	年次	2	
	Motion graphics	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 (8)	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員_実務者経験】						
1996年より、フリーランスにて映像制作業務を開始。テレビ番組制作を経て、現在は広告映像を主に制作。企画から撮影編集まで担当。主なクライアントに日本財団、世田谷区、peach、日本テレビ、東宝、韓国観光公社、スカイパーフェクトTVなど。						
【授業の学習内容】						
「Illustrator」と「Photoshop」「Premiere」「After Effects」のソフトを連携する技術を学習する。 上記ソフトを実際に使用し、グラフィックにモーションを加え、映像制作のデザインアップを目指す。						
【到達目標】						
Adobeソフトの連携技術を身に付けることで、静止画・動画、両デザインの幅を広げる。 「Premiere」「AfterEffects」両動画ソフトの、映像制作現場で通用する基礎技術を身につける。						
授業計画・内容						
1回目	(前期オリエンテーション) (基本操作の習得①)Adobeソフトの連携の概要・注意点・意義などを説明する	16回目	(後期オリエンテーション)実写素材とグラフィック素材の親和性を理解する			
2回目	(基本操作の習得②)グラフィックデザインや図形に動きをつけ、キーフレーム(時間)やレイヤーの概念がかりかいてできるようになる。	17回目	(基本操作の習得①)3D空間の作成をし、座標軸アニメーションの基本を習得する。			
3回目	(基本操作の習得③)シェイプレイヤーの作成をし、より自由度の高いシェイプ(図形)アニメーションが作成できるようになる。	18回目	(基本操作の習得②)3Dレイヤーをカメラアニメーションの作成を可能にする。			
4回目	(基本操作の習得④)アフターエフェクト機能でできるタイポグラフィー(文字アニメーション)ができるようになる。	19回目	(基本操作の習得③)3Dタイトルなどを作成し、3D空間デザインを完成する。			
5回目	(基本操作の習得⑤)アフターエフェクト内のエフェクト機能を学習することで、映像表現(アニメーション)にデザイン性を与えることができる。	20回目	(基本操作の習得④)3Dカメラにて、平面デザインを実写映像上で、座標軸の動きを作成可能にする。			
6回目	(基本操作の習得⑥)エフェクトの応用によりアニメ表現(カートゥーン表現)ができるようになる。	21回目	(基本操作の習得⑤)マスクやキーイングを使用し、実写映像のレイヤー合成を可能にする。			
7回目	(基本操作の習得⑦)エフェクトを使用し、実写表現(炎や煙など)や、背景にデザイン性を与えることができるようになる。	22回目	(基本操作の習得⑥)マスクやロトブラシを使用し、実写映像とグラフィックのレイヤー合成を可能にする。			
8回目	(基本操作の習得⑧)キャラクターに動きをつけ、キャラアニメーションの操作ができるようになる①	23回目	(基本操作の習得⑦)トラッキングを使用し、実写映像の動きにグラフィックが追尾させることが可能になる。①			
9回目	(基本操作の習得⑨)キャラクターに動きをつけ、キャラアニメーションの操作ができるようになる②	24回目	(基本操作の習得⑧)トラッキングを使用し、実写映像の動きにグラフィックが追尾させることが可能になる。②			
10回目	(基本操作の習得⑩)音源を使用し、エフェクトを与えることで、音楽にあわせた、映像表現ができるようになる。	25回目	(演習課題 MV or PV制作) 今までの講義を活用し、実写映像とグラフィックを合成した、MV or PV(生徒が選択)を作成(1~3分程度の映像)			
11回目	(演習)上記基本操作①~⑩をPremiereと連携することで、応用エフェクトや、トラジションの作成を理解することができる	26回目				
12回目	(演習課題 MV or PV制作) 上記①~⑩の操作を活用し、Premiere・AfterEffectsを使って、グラフィックを使用したMV or PV(生徒が選択)を作成(15秒~1分程度の映像)	27回目				
13回目		28回目				
14回目		29回目				
15回目		30回目				
準備学習 時間外学習	YouTubeやTVなどを視聴するときも、文字やグラフィックのデザインや位置を気にして観てみる。CMスキップなどは我慢して、広告映像のデザインを観てみる。 映画・ミュージックビデオ・その他映像作品にて、After Effectsによる効果を探して観る。					
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、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題(デザイン・モーションの発想・ソフト操作の技術)の完成度_各30%_合計90%					
受講生への メッセージ	動画配信時代を迎え、動くデザインを求められる仕事が増えてきています。 映画・ミュージックビデオ・YouTube・アニメ・ゲーム、様々な現場で、After Effectsの需要は多いです。 Illustrator と Photoshop の技術のプラスワンとして身につけておくと、より多くの現場にて、活躍の場が増えますし、自分のデザインにより大きな可能性も見出せるので、After Effectsは、とても楽しいソフトだと思います。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (映像編集) ( Video Editing )	必修 選択	必修	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	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】						
テレビ大阪で30年勤務。報道ジャーナリスト、中継演出、バラエティ番組演出、CMプランニング、イベントプロデューサー、映画・ドラマ出資ビジネスなどのプロジェクトを担当。現在、プロデューサー・コンサルタント。						
【授業の学習内容】						
「映像×マーケティング」をコンセプトに、映像の意味・価値などを、マーケティング視点で分析・考察する力を育む。さらに、実際の映像制作の機会も多く作る。						
【到達目標】						
映像の意味をできるだけ論理的、かつ統計的な視点で論じることができるようにする						
授業計画・内容						
1回目	【映像×マーケティング実践:OCA紹介映像制作①立地編】自らが学ぶOCAをマーケティング観点で分析し、映像化する。最初のテーマは「立地」	16回目	【映像×マーケティング実践:人物映像制作②タレント編】"人物"を主題におき、まずは分析。その上で映像化する。2回目のテーマは「好きなタレント」			
2回目	【映像×マーケティング実践:OCA紹介映像制作①立地編】自らが学ぶOCAをマーケティング観点で分析し、映像化する。最初のテーマは「立地」	17回目	【音効×マーケティング実践①】音・音楽によるマーケティング効果を分析。実際に、映像への音付けをする。			
3回目	【映像×マーケティング実践:OCA紹介映像制作②機能編】自らが学ぶOCAをマーケティング観点で分析し、映像化する。2回目のテーマは「機能」	18回目	【音効×マーケティング実践①】音・音楽によるマーケティング効果を分析。実際に、映像への音付けをする。			
4回目	【映像×マーケティング実践:OCA紹介映像制作②機能編】自らが学ぶOCAをマーケティング観点で分析し、映像化する。最初のテーマは「機能」	19回目	【音効×マーケティング実践②】音・音楽によるマーケティング効果を分析。音楽を元に、映像を当てはめていく。			
5回目	【映像×マーケティング実践:グルメ映像制作①食べもの編】好きなグルメを多角的に分析し、映像化する。1回目のテーマは「食べ物」	20回目	【音効×マーケティング実践②】音・音楽によるマーケティング効果を分析。音楽を元に、映像を当てはめていく。			
6回目	【映像×マーケティング実践:グルメ映像制作②食べもの編】好きなグルメを多角的に分析し、映像化する。1回目のテーマは「食べ物」	21回目	【撮影×マーケティング実践①人物】撮影に関する原則的なルールなどを学ぶ。撮影素材のマーケティング効果を分析する。テーマは「人物」			
7回目	【映像×マーケティング実践:グルメ映像制作①食べもの編】好きなグルメを多角的に分析し、映像化する。2回目のテーマは「飲料」	22回目	【撮影×マーケティング実践①人物】撮影に関する原則的なルールなどを学ぶ。撮影素材のマーケティング効果を分析する。テーマは「人物」			
8回目	【映像×マーケティング実践:グルメ映像制作②飲料編】好きなグルメを多角的に分析し、映像化する。2回目のテーマは「飲料」	23回目	【撮影×マーケティング実践②機材】撮影に関する原則的なルールなどを学ぶ。撮影素材のマーケティング効果を分析する。テーマは「機材の効果」			
9回目	【短編映画制作実践①】ストーリー、テーマ性を決めた上で、短編映画の制作に取り組む。可能なら、八尾映画祭ほかに出展も検討する。	24回目	【撮影×マーケティング実践②機材】撮影に関する原則的なルールなどを学ぶ。撮影素材のマーケティング効果を分析する。テーマは「機材の効果」			
10回目	【短編映画制作実践②】ストーリー、テーマ性を決めた上で、短編映画の制作に取り組む。可能なら、八尾映画祭ほかに出展も検討する。	25回目	【2024×マーケティング実践①ニュース】2024年の出来事を「映像×マーケティング」をベースに振り返り映像化する。総合ニュース編			
11回目	【短編映画制作実践③】ストーリー、テーマ性を決めた上で、短編映画の制作に取り組む。可能なら、八尾映画祭ほかに出展も検討する。	26回目	【2024×マーケティング実践①ニュース】2024年の出来事を「映像×マーケティング」をベースに振り返り映像化する。総合ニュース編			
12回目	【短編映画制作実践④】ストーリー、テーマ性を決めた上で、短編映画の制作に取り組む。可能なら、八尾映画祭ほかに出展も検討する。	27回目	【2024×マーケティング実践②自分編】2024年の出来事を「映像×マーケティング」をベースに振り返り映像化する。2回目は自分に関する2024年			
13回目	【映像×マーケティング実践:人物映像制作①自分編】"人物"を主題におき、まずは分析。その上で映像化する。1回目のテーマは「自分」	28回目	【2024×マーケティング実践②自分編】2024年の出来事を「映像×マーケティング」をベースに振り返り映像化する。2回目は自分に関する2024年			
14回目	【映像×マーケティング実践:人物映像制作②自分編】"人物"を主題におき、まずは分析。その上で映像化する。1回目のテーマは「自分」	29回目	【映像×マーケティング実践2025年の流行予測】2025年に流行しそうな事象を「映像×マーケティング」をベースに予測し映像化する。			
15回目	【映像×マーケティング実践:人物映像制作②タレント編】"人物"を主題におき、まずは分析。その上で映像化する。2回目のテーマは「好きなタレント」	30回目	【映像×マーケティング実践2025年の流行予測】2025年に流行しそうな事象を「映像×マーケティング」をベースに予測し映像化する。			
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映像についての「お題」を適宜で出題。多くの映像作品に関わることを推奨する。重要です。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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	編集テクニックなどは独自に取り組む必要がある前提で講義にのぞんで欲しい。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						



科目名 (英)	デザインベーシック (イラスト制作) Photography	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	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】						
講談社 別冊フレンドで「あさひ先輩のお気に入り」他 連載後、現在に至る。						
【授業の学習内容】						
人体デッサンや流行の絵柄など、個々の目標に合わせてキャラクター制作に必要なことを学ぶ。 イラストコンテストに向けた作品の制作をし、実績を作っていく。 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ために必要な人体デッサンを身につける。 イラストコンテストに出し、実績を作る。 締め切り時間内に作品を完成させることを身につける。						
授業計画・内容						
1回目	自己紹介イラスト(自分の描きたいもの、好きなものや目標とする作家等)の作成	16回目	イラストコンテストの講評と前期の課題の進捗を確認。			
2回目	3Dデッサン人形を使って男女の体の違いを意識したイラストを描く。	17回目	イラストコンテストのテーマに合わせて一枚イラストを描き、応募する。			
3回目	3Dデッサン人形を自分の絵柄に合うようにカスタマイズして、一枚イラストを完成させる。(男女、余裕があれば子供や体格の違う男女も)	18回目				
4回目	3Dデッサン人形に3D頭部を合成し、更に使いやすくする。それを使って、あおりやふかんの難しい角度のイラストを描く。	19回目				
5回目	ブラシ素材、3D素材を合成、LT変換機能を使って時短で綺麗なイラストを描く。	20回目				
6回目	背景素材を使って背景のあるイラストを描く。	21回目				
7回目		22回目				
8回目	2～6の授業をふまえて、カラーイラストを描く。	23回目	前回のイラストコンテストの講評。 イラストコンテストのテーマに合わせて一枚イラストを描き、応募する。			
9回目		24回目				
10回目		25回目				
11回目		26回目	制作展に向けての作業。			
12回目	イラストコンテストのテーマに合わせて一枚イラストを描き、応募する。	27回目				
13回目		28回目				
14回目		29回目				
15回目		30回目				
準備学習 時間外学習	自分の理想の絵柄を確立出来るように、沢山のイラストや漫画を見てインプットしていきましょう。					
評価基準	A・B・C・D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D評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50%+提出物評価30%+技術評価20%とする。					
受講生への メッセージ	学生一人一人に合った添削やアドバイスをしていきたいと思っているので、授業では積極的に課題を見せにきてください。 課題だけでなく、業界のことへの質問や今後の進路の相談などもしに来て下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】						
制作に必要な画材や機器、資料をあらかじめ用意しておくこと。他にし必要なものがある場合は事前に連絡します。						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (動画総合演習)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Creative work	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科				8	
【担当教員 実務者経験】						
東京フィルムセンター映画・俳優専門学校在学時、ショートショートフィルムフェスティバル等、国内外の映画祭に4つノミネート。卒業後は1年間、アシスタントディレクター兼編集、カメラマンとして株式会社エクストリームに在籍。その後フリーランスとして、リクルートや株式会社bocoなど企業の映像を制作。企画、構成、撮影、編集、録音、MAまで行う。						
【授業の学習内容】						
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総合的に勉強する。機材等の使い方を学ぶ。また、光の性質や色の性質といった映像制作には欠かせない知識も学習する。						
【到達目標】						
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総合的に勉強することで、高いレベルでのワンオペレーター制作(一人で映像制作)ができる知識技術を習得する。						
授業計画・内容						
1回目	照明の基本を覚える。 キーライト、フィルライト、バックライトの3点照明の意味とセッティング方法を学ぶ。照明の基礎を学ぶことでより魅力的できれいな撮影ができるようになる。	16回目	物撮りをしてみよう①(消え物を撮影しよう) 消え物を撮影することで、撮影時の難しさや注意点、照明などを学ぶ。そのことで、物撮りも撮影できるようになる。			
2回目	スタンダード撮影、log撮影、raw撮影の特徴を理解し、撮影してみよう。それぞれの撮影データ方式を理解することで、作品ごとに適切なデータで撮影することができるようになる。	17回目	物撮りをしてみよう②(消え物を撮影しよう) 消え物を撮影することで、撮影時の難しさや注意点、照明などを学ぶ。そのことで、物撮りも撮影できるようになる。			
3回目	撮影実践①人物をきれいに撮影しよう! 光と肌の関係やスキントーンについて座学をする。そのことで、適切できれいな人物のカットが撮影できるようになる。	18回目	商品CMを制作しよう① 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
4回目	撮影実践②log撮影してみよう! Logを使った撮影をし、log撮影の注意すべき点や設定方法を学び、Log撮影ができるようになる。	19回目	商品CMを制作しよう② 一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
5回目	編集実践①logデータを編集してみよう。 Logデータを編集し、グレーディングまでをする。そのことで、logを使った色調整ができるようになる。	22回目	商品CMを制作しよう③ 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
6回目	撮影編集フィードバック。Log撮影、編集したデータをもとに評価。 問題点を指摘し、さらにきれいにlog撮影できる方法を学ぶ。	21回目	商品CMを制作しよう④ 今まで学習したことの総括として一人で商品CMを制作する。一人で、企画、撮影、録音、編集、MA、グレーディングする。一人で制作できる知識と技量を身に着くことが出来るようになる			
7回目	log撮影を使ってMVを制作する。Log撮影で自分でいちから作ることで知識を定着させて、撮影時のきれいに撮影できる方法や光の関係を瞬時に引き出せるようになる。	22回目	レンズの種類、レンズの特性、レンズについて学習。 レンズについてが学習することで適切なレンズを選ぶことが出来るようになる。			
8回目	ナレーション撮りをしてみよう① 音響機材を使ってナレーション撮りをする。ナレーションの時の適切な空間づくりから、録音機材の適切な配置場所など勉強することできれいなナレーションが撮影できるようになる。	23回目	カメラの種類学習。カメラの機能学習をすることで、適切なカメラ、作品ごとに適切なカメラを選択できるようになる。			
9回目	自分で撮ったナレーションを適切に処理しよう。 ノイズ処理やチャンネルボリュームを勉強することで、MAの基礎を習得できるようになる。	24回目	構図の種類。構図の意図を知ること、カットごとに瞬時に構図を選べるようになる。			
10回目	log撮影を使ってMVを制作する。フィードバック。いままで、学習してきたことが取り入れられているか確認。定着させる。そのことで、さらにlog撮影できれいに撮影できるようになる。	25回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
11回目	商品CMを作ろう①。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人で行う。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	26回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
12回目	商品CMを作ろう②。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人で行う。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	27回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
13回目	商品CMを作ろう③。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人で行う。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	28回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
14回目	商品CMを作ろう④。商品のCMを企画から撮影、編集、グレーディングまでをすべて一人で行う。そのことでワンオペレーターでも作品ができるようになる。	29回目	グループ制作 短編映画を作ろう。 選ばれた2作品を制作する。ワンオペレーションとは違い、カメラマンや監督、録音のスタッフを配置し、グループでさらに大規模な撮影ができるようになる。			
15回目	テスト。今まで学習してきたことから実践と筆記のテストをする。 評価対象になる。さらに、テストをすることで定着させ、実際の撮影にも応用できるようになる。	30回目	短編映画上映会。フィードバック。 演技やセリフなどもある短編映画の難しさを体感することで、ストーリー性のあるCMができるようになる。			
準備学習 時間外学習	様々な映像作品を観察する。そして、プロと自分の作品を比較し何が違うのか、改善点を日々模索することが映像の改善に繋がります。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	評価は出席、態度はもちろん。 前期は14回と15回の課題提出作品の完成度とテストの点数。主に今まで学習した撮影技法や手法が取り入れられているか。 後期は21回と30回の課題提出作品の完成度。企画から絵コンテ、撮影、編集、照明、MA、グレーディングの出来で評価。					
受講生への メッセージ	授業内だけではなかなか、撮影の技術はあがりません。普段から自主的に撮影するなど撮影機材を多く持ちましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】 筆記用具						

科目名 (英)	イラストレーション (クロッキー)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	coquis	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員_実務者経験】						
三越・大丸・阪神・近鉄など全国のデパートにて個展 公募団体研水会準委員 月刊誌「一枚の繪」に作品掲載 リビングカルチャー倶楽部にて教室主催						
【授業の学習内容】						
人体の骨格、プロポーションを捉える観察力を養う。短時間で素早く構造を理解し、客観的に捉える力をつける。						
【到達目標】						
モデルを見ながら繰り返し描くことにより、人体の構造を把握し的確に描写する力をつける。						
授業計画・内容						
1回目	毎回学生が交代でモデルになったの5分クロッキー各1ポーズ	16回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン			
2回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (顔を描く)	17回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン			
3回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (子供を描く)	18回目	毎回の5分クロッキー 静物デッサン			
4回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動きのあるポーズを描く)	19回目	プロ被写体モデルのポーズによる撮影会 それを基にクロッキー			
5回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (アスリートを描く)	20回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (モデルを描く)			
6回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (乗り物と人物を描く)	21回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (カラーで描く)			
7回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (2人の人物を描く)	22回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン1			
8回目	プロモデルのポーズによるクロッキー	23回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン2			
9回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (筆を使って描く)	24回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン3			
10回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (背景と合わせた人物を描く)	25回目	毎回の5分クロッキー 人物細密デッサン4			
11回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動物を描く)	26回目	プロモデルのポーズによるクロッキー			
12回目	毎回の5分クロッキー 資料を見てのクロッキー (動物を描く)	27回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。			
13回目	毎回の5分クロッキー 石膏像クロッキー	28回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。			
14回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。	29回目				
15回目	石膏デッサン 時間をかけるデッサンでより深く観察できるようになる。	30回目	毎回の5分クロッキー オリジナルのイラストを描く			
準備学習 時間外学習	美術館での絵画鑑賞 屋外でのスケッチなど					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	毎回の実技評価80% 出席率や授業態度20%で評価					
受講生への メッセージ	クロッキーはとにかく手を動かして枚数を描くことで観察力が身に付きます。初めは失敗もOK。一緒に描きましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	アイデアテクニック (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Portfolio	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
アートセンター卒業後アメリカでモーショングラフィックス関連の仕事約10年間従事。その後帰国して、フリーのデザイナーを経て、現在HISでデザイン・動画の仕事を中心に						
【授業の学習内容】						
<p>持っている作品をより良いものに作り変えることと直接ポートフォリオの作品になるような課題を出し作品の数を増やしていく授業です。アドビのフォトショップ・イラストレーターを中心に教えていきます。作品にどうやってクオリティーを入れていくのかをより追求していく授業になります。</p>						
【到達目標】						
<p>年末にある作品展示会で恥をかかない程度に生徒全員をその位置に持って行く。編集のみならず、作った作品にデザインやコンセプト、もしくはターゲットに向けてなどを考えるように出来る授業を進めていきます。その過程で、イラストレーションの基礎、フォトショップの基礎、アフターエフェクトの応用を習得していきます。</p>						
授業計画・内容						
1回目	文字を使ってアニメーションを起こす。デザインを強調できるようになる	16回目	既存する企業ロゴをアニメーションで起こすためのストーリーボードのデザインができるようになる			
2回目	文字を使ったアニメーションの作品制作①	17回目	ストーリーボードのデザインを各々発表しコンセプトを説明していく。授業内でデザイン修正ができるようになる			
3回目	文字を使ったアニメーションの作品制作②	18回目	最終のデザイン完成予定日。この週を持ってデザインを完成させる			
4回目	アフターエフェクトの操作方法の習得とイラストレーションの基本操作ができるようになる	19回目	動画制作①3～5秒の動画制作ができるようになる			
5回目	ロウワーサード デザインされたアニメーションを使って名前を表示できるようにする	20回目	動画制作②3～6秒の動画制作ができるようになる			
6回目	イラストレーターを使って架空の会社のロゴを制作できるようにする	21回目	動画制作③3～7秒の動画制作ができるようになる			
7回目	イラストレーターを使って架空の会社のロゴを制作できるようにする	22回目	動画発表。3～8秒の動画制作ができるようになる			
8回目	作品提出 デザインの起こし方をそこに何を考えたのかななどを多面的に理解する事 形にする事でイラストレーターの基礎を学びます。	23回目	課題から出るアフターエフェクトの使用方法を多義にわたって説明する。			
9回目	作ったロゴでアニメーションを起こす。	24回目	実戦から学ぶアフターエフェクトの使い方を学ぶ			
10回目	アニメーションを含んだロゴの作品制作	25回目	実写グリーンスクリーンを使って、キャラクター(選手)紹介動画の作成。デザイン制作ができるようになる			
11回目	アニメーションを含んだロゴの作品制作	26回目	デザイン制作			
12回目	作品提出 アフターエフェクトの習得	27回目	ストーリーボード制作			
13回目	存在する会社のロゴでアニメーションを起こす。	28回目	最終動画制作①			
14回目	作品提出 アフターエフェクトの習得	29回目	最終動画制作②			
15回目	作品制作 アフターエフェクトの習得	30回目	制作した動画を発表する			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	卒業・進級制作展まで1年切ったので1日1日を大切にしてください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルテクニックⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
	Digital Illustration	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科						
【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】							
【前期】公式サンプルを使ってLive2Dのモデリングの基本を修得する。またキャラクターデザインをし、Live2Dで動かせるようパーツ分けをしたPSDデータを制作【後期】オリジナルキャラクターをLive2Dでモデリング(全身)アニメーション制作、動画書き出しができるようになる							
【到達目標】							
オリジナルキャラクターをLive2Dで動かせるようになる							
授業計画・内容							
1回目	【簡単なモデルを使って基本的なキャラクターの動かし方を理解する】制作展に向けて目標の確認、キャラクターデザイン(アイデアメモ)	16回目	(オリジナルキャラクター)口の動き				
2回目	Live2Dに使用するPSDデータの確認、パーツ分けの注意点について説明。顔と全身のカラーラフ、キャラクター設定	17回目	眉の変形、顔のデフォーマを生成、眉の角度、眉の位置、眉の反転(デフォーマの整理)、顔の動きを生成、照れ				
3回目	(公式サンプル)【目の開閉、笑顔目、目の反転】顔と全身のデザインまとめ、配色、陰影	18回目	髪や顔パーツの曲面デフォーマ作成、髪や顔パーツの角度X				
4回目	【瞳の動き、髪の揺れ】正面顔のデザイン1	19回目	髪や顔パーツの角度Y、四隅の生成				
5回目	【口の動き】正面顔のデザイン2。パーツ分けを意識したレイヤー整理(口の動きのパターン作画)	20回目	顔の調整				
6回目	【眉の変形、顔のデフォーマを生成、眉の角度、眉の位置、眉の反転(デフォーマの整理)、顔の動きを生成、照れ】体や衣服のデザイン1	21回目	首の調整、顔の角度Z、首Z調整、腕の動き、首と腕の位置デフォーマ作成				
7回目	【髪の曲面デフォーマ作成、髪の角度X】体や衣服のデザイン2。パーツ分けを意識したレイヤー整理	22回目	体パーツの揺れ				
8回目	【髪の角度Y、四隅の生成】顔の描き込み、パーツ分け1	23回目	体の回転X				
9回目	【顔の調整、首の調整、顔の角度Z、首Z調整】顔の描き込み、パーツ分け2。パーツ分けチェック	24回目	体の回転Y、呼吸、脚の動き、体の回転Z				
10回目	【腕の動き、体パーツの揺れ】体や衣服の描き込み、パーツ分け1	25回目	物理演算、テキストチャートラス設定、背景や音楽素材の準備				
11回目	【首と腕の位置デフォーマ作成、体の回転X】体や衣服の描き込み、パーツ分け2	26回目	アニメーション制作、音楽やセリフに合わせて動きづけ1				
12回目	【体の回転Y、呼吸、脚の動き、体の回転Z】体や衣服の描き込み、パーツ分け3。パーツ分けチェック	27回目	アニメーション制作、音楽やセリフに合わせて動きづけ2				
13回目	【物理演算、テキストチャートラス設定、アニメーション作成と動画書き出し】パーツ分け完成	28回目	アニメーション制作、音楽やセリフに合わせて動きづけ2				
14回目	(オリジナルキャラクター)目の開閉、笑顔目、目の反転	29回目	アニメーション完成、動画書き出し(必要であれば動画編集)				
15回目	瞳の動き、髪や顔パーツの揺れ	30回目	作品のブラッシュアップ、アニメーション動画制作に使用したデータの提出				
準備学習 時間外学習	基本的に授業内で作業が完成するよう時間をとっていますが、期限(制作展にて動画を展示)に間に合わない場合は授業外での作業をお願いします						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	【前期】出席率50点+授業態度10点+モデリングテスト20点+オリジナルキャラクターデザイン、パーツ分け20点 【後期】出席率50点+オリジナルキャラクターのアニメーション動画の提出10点+制作展にて発表10点+全身のモデリング完成10点+モデリングのクオリティ、動かすパーツの多さ、表現の工夫など20点						
受講生へのメッセージ	実際モデリングをはじめると、思うようにいかなかったり再度PSDデータを修正しなければいけなかったり、キャラクターに思い入れがあるほどイライラして嫌になると思いますが、諦めずに頑張って一緒に魅力的なキャラクターを作りましょう(もし本当にモチベーションがなくなってしまった場合は教務に相談してください)【各自データのバックアップはしっかり行うこと】						
【使用教科書・教材・参考書】	公式チュートリアル、公式YouTubeチャンネルLive2D塾、「楽しいLive2Dの入門教室」「10日でマスターLive2Dモデルメイキング講座」「Live2Dの教科書」						

科目名 (英)	プレゼンテーション (演技表現)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
	Acting	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
学科・コース	クリエイター科					
【担当教員 実務者経験】						
<p>1993年～舞台を中心に活動を始め、現在も俳優・脚本・演出などをこなす。 2002年より指導者としても活動、今では講演会を含め日本全国を回る。 他に、大物俳優の付き人、NSC17期生などの経歴。 YouTubeでは、「授業中にピザを頼まれる」動画でバズる経験も。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>前期ではWordやPowerPointをはじめ、紙やホワイトボードはもちろん、様々な物を使い表現力をつけていく。 後期ではより番組的な授業を展開し、(企画・台本制作・キャスティング・撮影・編集まで) できるだけ番組の仕上がりに近づけるよう取り組み、YouTubeチャンネルに活かす。</p>						
【到達目標】						
<p>簡単な説明や物事をしっかりと伝えるなどのトーク力の基礎をつけ、 番組やYouTubeチャンネルにも活かせるような制作力と表現力を身に付ける。</p>						
授業計画・内容						
1回目	発想基礎 1 連想ゲームで発想力を養う			16回目	チャンネル制作 積極的なトークをし自分の意見を言うチャンネルをやってみる	
2回目	発想基礎 2 発想をパターン化出来るようになる			17回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できれば各チャンネルでアップロード)	
3回目	基礎表現 1 文字の表現・言葉の表現が出来るようになる			18回目	トーク基礎 「疑問」をテーマに全員でトークバトルし集団の中での発言力を養う	
4回目	基礎表現 2 感情の表現が出来るようになる。			19回目	チャンネル制作 自分が面白いと思う話を映像化できるようになる	
5回目	基礎表現 3 セリフ体験しセリフを読めるようになる			20回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
6回目	トーク基礎 1 簡単な日常会話を聞きやすいトークに変える方法を学ぶ			21回目	トーク基礎 「学校紹介」をテーマに全員でトークを展開し集団の中での発言力をより養う	
7回目	トーク基礎 2 話し方の方程式を知る			22回目	ドラマ制作 ドラマのワンシーンを真似て、ワンシーンが作れるようになる	
8回目	トーク基礎 3 さまざまな国をPRしプレゼン力を上げる			23回目	ドラマ制作 前回の素材を編集しワンシーンの制作が出来るようになる	
9回目	トーク基礎 4 さまざまな果物をPRしプレゼン力を上げる			24回目	チャンネル制作 本気でクイズに挑戦するチャンネル企画が出来るようになる	
10回目	トーク基礎 5 私の応援歌を発表しプレゼン力を上げる			25回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
11回目	トーク基礎 6 すべらない話を体験しすべらない話し方を学ぶ			26回目	チャンネル制作 アメトーク！風チャンネル (アイドルを熱く語る回を実演)	
12回目	バラエティー番組体験 1 クイズ番組のようなことを体験しプレッシャーを学ぶ			27回目	チャンネル制作 前回の素材を編集 (できればアップロードまで)	
13回目	バラエティー番組体験 2 チーム対抗ゲームでプレッシャーをより学ぶ			28回目	短編映画制作 まずは簡単なストーリーを考え映画の企画が出来るようになる	
14回目	バラエティー番組体験 3 アメトーク風に自分の「好き」を語れるようになる			29回目	短編映画制作 ストーリーをより細かく文章にし、台本制作が出来るようになる	
15回目	バラエティー番組体験 4 アナザースカイ風に自分の思い出を語れるようになる			30回目	短編映画制作 撮影・編集を行いショート作品が作れるようになる	
準備学習 時間外学習	YouTubeをはじめ、さまざまなSNSを通じてトレンドを常にとらえておく。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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。					
受講生への メッセージ	とにかく、自分が自分をたのしむこと！！					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	メディアデザイン (音源制作) Sound Production	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	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】						
作編曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめピーピング系アーティストの編曲を数多く手がける。 1999年より系列の大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲、コンピューターミュージックの講師を務め現在に至る。						
【授業の学習内容】						
音楽制作ソフト「GarageBand」を使用してのオリジナルBGM制作。 BGM制作にあたり、「GarageBand」の基本操作および音楽の基礎知識も併せて学ぶ。						
【到達目標】						
無料のBGM、効果音の使用制限に対応すべく、自身の動画投稿チャンネルのOP、EDタイトル曲制作、自身のサウンドライブラリー制作とその拡充を目的とする。 本授業終了時には音楽初心者でもオリジナルのBGM、SEの制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	音楽の3要素(旋律、和声、律動)について。音源の立ち上げ、サウンドの読み込みができるようになる。	16回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その1。(日常のシーン用BGM。ほのぼの系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。			
2回目	旋律についての考察その1(音高、音価の変化)。考察を経て簡単な音価の長い旋律を入力できるようになる。	17回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その2。(日常のシーン用BGM。爽やか系。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。			
3回目	旋律についての考察その2(音階)。考察を経て簡単な音価の短い旋律を入力できるようになる。	18回目	シーン別 BGM、ジングル制作 その3。(バトルシーン用BGM。)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのオリジナル曲が制作できるようになる。			
4回目	旋律についての考察その3(旋律リズム)。考察を経て自由なリズムの旋律を入力できるようになる。	19回目	3週目までの3種類のBGM、ジングルのブラッシュアップと2Mixデータ提出。個別アドバイス。			
5回目	単旋律でのジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	20回目	擬音の音楽への変換。(デデン、テッテレーetc.)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。			
6回目	律動(リズム)についての考察その1(8ビート)。8ビートのリズムが入力できるようになる。	21回目	感情の音楽への変換。(恐怖感の演出)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。			
7回目	律動(リズム)についての考察その2(16ビート)。16ビートのリズムが入力できるようになる。	22回目	季節感の演出。(冬っぽい、夏っぽいの表現)定番音色、定番フレーズを学んだ上でのジングルが制作できるようになる。			
8回目	律動(リズム)についての考察その3(4つ打ちビート)。4つ打ちビートのリズムが入力できるようになる。	23回目	自作動画への音入れ(MA)実習。個別アドバイス。			
9回目	律動(リズム)についての考察その4(シャッフルビート)。シャッフルビートのリズムが入力できるようになる。	24回目	OPタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。			
10回目	リズムトラックと単旋律を組み合わせたジングル及びSE制作と2Mixデータ提出。個別アドバイス。	25回目	OPタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。			
11回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その1(メジャーダイアトニック)。明るい曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	26回目	OPタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのOPタイトル曲が制作できるようになる。			
12回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その2(マイナーダイアトニック)。暗い曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	27回目	EDタイトル曲制作 1 コンセプト設定、メインフレーズ制作。			
13回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その3(セカンダリドミナント)。複雑な曲調の旋律に和声をつける事ができるようになる。	28回目	EDタイトル曲制作 2 ベーシックアレンジ(リズム、ベース、ハーモニーの制作)。			
14回目	和声(ハーモニー)とベースについての考察その4(モーダルインターチェンジ)。部分転調を含む旋律に和声をつける事ができるようになる。	29回目	EDタイトル曲制作 3 上モノアレンジ、2Mixデータ作成。自身の動画投稿チャンネルのEDタイトル曲が制作できるようになる。			
15回目	旋律、和声、律動を組み合わせたジングル及びSE制作。個別アドバイス。	30回目	自作動画への音入れ(MA)実習。(OP、ED、BGM、SE全て含む)最終動画データ提出。個別アドバイス。			
準備学習 時間外学習	GarageBand の操作の反復と内蔵音源の音色確認。内蔵サウンドライブラリ(Apple Loop)の音色確認。 映画、ドラマ、アニメ、ゲームの劇判(バックのBGM)のシーン毎の使われ方を研究する。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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。 ◎実習課題提出率30% ◎完成度10%					
受講生への メッセージ	音楽初心者でも、音楽の基礎の部分と、ソフトの基本操作、ちょっとしたコツを押さえるだけでオリジナルのBGMが作れるようになります。 音楽制作の楽しさを感じてもらえればと思います。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	コンセプトワーク (イラストワーク)  concept work	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・専攻	クリエイター科	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】

2019年より、フリーランスのイラストレーターとして活動開始。イラストスクール、カルチャーセンター等でコミックイラスト講師を担当。建築雑誌(株式会社エクスナレッジ)でイラストを制作。

【授業の学習内容】

模写や二次創作、オリジナル作品制作を通じて、CLIP STUDIO PAINTでの背景イラスト、背景に溶け込む人物イラストの制作を行う。イラスト関連の書籍やYouTube動画等を通して、包括的に背景と人物イラスト作画の技術・知識を習得し、能動的な作品制作の姿勢を身につける。

基本的な授業構成は、前半30分程度は講義(イラスト制作のTips紹介、操作解説 etc.)、後半は各課題に対する個別指導、グループディスカッションを実施。課題スケジュールは、制作の進捗に合わせて前後する可能性あり。

【到達目標】

自身の個性・技量に合わせて、以下の3つの目標を定める。

- [1] キャラクターイラストと背景イラストにおける、パースペクティブ(透視図法)を習得する
- [2] 背景イラストを描く工程(人物と背景を馴染ませる方法)を理解する
- [3] 自身の作風・画風に合った、背景作画の技術を身につける

授業計画・内容

1回目	課題1:CLIP STUDIO PAINTのベース定規操作(1)(オリエンテーション)	16回目	課題3・4についての作品紹介、プレゼンテーション、総括
2回目	課題1:CLIP STUDIO PAINTのベース定規操作(2)(授業終了時までに提出)	17回目	課題5:背景イラスト着彩模写(1)
3回目	課題2a:エフェクトの描き方(1)	18回目	課題5:背景イラスト着彩模写(2)
4回目	課題2a:エフェクトの描き方(2)	19回目	課題5:背景イラスト着彩模写(3)
5回目	課題2b:仕上げのエフェクトテクニック(1)	20回目	課題5:背景イラスト着彩模写(4)(11/11(月)までに提出)
6回目	課題2b:仕上げのエフェクトテクニック(2)	21回目	課題5についての作品紹介、総括
7回目	課題2b:仕上げのエフェクトテクニック(3)(授業終了時までに提出)	22回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(チーム制作)(1)
8回目	課題1・2についての作品紹介、総括	23回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(2)
9回目	課題3:建物イラスト線画模写(1)	24回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(3)
10回目	課題3:建物イラスト線画模写(2)	25回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(4)
11回目	課題3:建物イラスト線画模写(3)(次回授業日までに提出)	26回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(5)
12回目	課題4:背景イラスト制作(構図・ポーズ模写)(1)	27回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(6)
13回目	課題4:背景イラスト制作(構図・ポーズ模写)(2)	28回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(7)
14回目	課題4:背景イラスト制作(構図・ポーズ模写)(3)	29回目	課題6:進級制作展に向けての作品制作(8)(授業終了時までに提出)
15回目	課題4:背景イラスト制作(構図・ポーズ模写)(4)(授業終了時までに提出)	30回目	課題6についての作品紹介、プレゼンテーション、総括

準備学習 授業時間外も、CLIP STUDIO PAINTの操作環境を確保し(自宅PC・iPad etc.)、自主的に練習・作品制作を行うことを推奨。  
時間外学習 有意義なイラスト制作を行うため、積極的にクラスメイトや講師と意見交換し、学校の制作環境、図書を有効に活用すること。

評価基準 A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。  
点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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 30% + 授業態度評価(聴く、描く、制作する、提出する、発表する等の取り組み態度) 40% + 技術評価(提出作品の評価) 30%  
技術評価については、クラス全体での相対的な評価も行うが、1年間を通して、自身の技術がどれだけ向上したかを重視する。

受講生へのメッセージ 受動的にならず、積極的なイラスト制作・授業参加を心掛けてください。  
イラスト制作のことで、時には悩むこともあるかもしれませんが、楽しく描くという気持ちが一番大切です。

【使用教科書・教材・参考書】

授業毎にレジュメを配布。授業毎に、参考図書を紹介。  
『吉田誠治作品集&パース徹底テクニック』、『ものがたりの家-吉田誠治 美術設定集-』、『だらっとしたポーズカタログ』、『魅せる背景 上達術』 etc.



科目名 (英)	映像表現 (映像演出) Motion Graphics	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	クリエイター科	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】						
2016年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクションマッピングに携わる 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ、花王等						
【授業の学習内容】						
「AdobePremiere」「AdobeAfterEffects」等動画ソフトと平行し、CINEMA4Dのスキルも身につける。 本授業では、実際にエフェクトなどの適応を通して動画ソフトの機能を学習する。						
【到達目標】						
Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、撮影から映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)デジタルアートワークの概要を理解する。			16回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。AiやPsの複数レイヤーをAfterEffectsで管理出来るようになる	
2回目	(講習)動画のフォーマットやHDD、機材の基本的な使い方を復習する。データの正しい扱い方ができるようになる。			17回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。テキストチャとレタッチについて理解出来るようになる	
3回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのアニメーター機能を扱えるようになる			18回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。文字をバラバラに分解してアニメーション出来るようになる	
4回目	(演習課題)文字広告の映像制作。アルファマット機能を扱えるようになる			19回目	(講習)Cinema4DのUIを理解出来るようになる	
5回目	(演習課題)文字広告の映像制作。テキストのグラフ、エクスペリション機能を扱えるようになる			20回目	(講習)Cinema4Dで椅子の制作。ポリゴンのカットと押し出しを使用しモデリングが出来ようになる	
6回目	(演習課題)多くの広告シェアで使用されるデザインの原則を使ってメニュー表のデザイン制作。デザインの基礎を身につけることが出来る			21回目	(講習)Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。クローナー機能を扱えるようになる	
7回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の近接、コントラストを理解出来るようになる			22回目	(講習)Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。プール機能と屈曲機能で複雑な形を作れるようになる	
8回目	(講習)デザインの基礎学習。情報の整理、反復を理解出来るようになる			23回目	(講習)Cinema4Dで3D文字の制作。ポリゴン化した文字を加工出来るようになる	
9回目	(演習課題)カラージュ作品制作。1970年代から現代までのデザインを幅広くリサーチすることでアイデアの引き出しを増やすことが出来る			24回目	(講習)Cinema4Dでマテリアル制作。鉄やガラスなど様々な質感を制作出来るようになる	
10回目	(演習課題)カラージュ作品制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる			25回目	(講習)Cinema4Dで文字のアニメーション。アニメーション機能を理解出来るようになる	
11回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。縦と横両方の映像に対応出来るようになる			26回目	(講習)Cinema4Dでカメラを動かす。カメラ機能を理解出来るようになる	
12回目	(演習課題)様々なフォントの収集。適した文字を使用出来るようになる			27回目	(講習)Cinema4Dでライティングを学ぶ。アンビエントとレンダリング機能を理解出来るようになる	
13回目	(演習課題)現代のトレンドデザイン制作。組み立てたデザインを実際にAfterEffectsを使って動かすことが出来るようになる			28回目	(演習課題)Cinema4Dでサイコロを制作。プール、クローナー、マテリアル機能を深く理解出来るようになる	
14回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。絵コンテを描けるようになる			29回目	(演習課題)Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。ジェネレーター機能を使って複数のオブジェクトを制御出来るようになる	
15回目	(演習課題)イラストを使用したミュージックビデオ制作。RGBズレやセルパターンを使用して表現の幅を広げることが出来るようになる			30回目	(演習課題)Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。カメラ、レンダリング、ライティングについて深く理解出来るようになる	
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	何も無いところから映像を「創り出す」ということは本当に面白いです。 技術を理解するまでには時間がかかるかもしれませんが、根気強く取り組むことで達成感やクオリティーの向上が感じることができると思います。 みなさん一人一人の個性をフルに発揮してもらい、一緒に楽しんで映像制作をしましょう！					
【使用教科書・教材・参考書】						
デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects						

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、 主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
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	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

科目名 (英)	コンピュータデザイン (プロジェクトワーク) Computer Design	必修 選択	必修	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		

【担当教員 実務者経験】

編集者・ライター・デザイナーとして編集プロダクション、出版社に勤務後、1997年にエディトリアルデザイナーとして独立。  
以後、数多くの書籍の他、雑誌、会社案内や学校案内等のパンフレットなどを手がける。  
デザイン業のかたわらマンガ月刊誌、学習雑誌、企業webサイトなどでマンガ連載の実績もあり。

【授業の学習内容】

この授業では産学協同プロジェクトに取り組みながら、ヒアリングやリサーチからアイデア・コンセプトを導き出し、ラフ案からブラッシュアップして決定稿を完成させるまでを学ぶ。  
また、Teamsを活用した情報共有や検討会議等のデジタルコミュニケーション、Powerpoint、Illustrator等を使ったプレゼンテーション資料の作成と発表など、プロジェクト作業の実務的な手順を習得する。  
※プロジェクトの受注タイミングによりスケジュールや内容を変更する場合があります。  
また、プロジェクトの完成に必要なIllustrator、Photoshop、PowerPoint等のスキルを習得するための課題をはさむ場合があります。

【到達目標】

クリエイターとしてのキャリア作りと自己実現のために職業意識を持ってクライアントの要望に主体的に向き合い、期限内に望まれるクオリティの作品を完成させることができる。  
リサーチする力、そこからコンセプトを導き出す力、プレゼンテーション資料をまとめる力を鍛え、他者と主体的にコミュニケーションを取りながらそれらをブラッシュアップすることができる。  
Photoshop、Illustrator等のデジタルツールを使って自身の作品をコンテンツ化する(魅力的に加工して価値を持たせ、顧客に購入してもらえる状態にする)ことができる。

授業計画・内容

1回目		16回目	【企業プロジェクトB-1】 オリエンテーションを踏まえてリサーチし、テーマを導き出すことができる
2回目	【本授業についてのガイダンス】	17回目	【企業プロジェクトB-2】 テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができる
3回目	【選択課題】 一般公募課題へのチャレンジ、もしくは自主的に計画を立ててデビューに向けての作品制作ができる	18回目	
4回目		19回目	【企業プロジェクトB-3】 講師や他者と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップできる
5回目	【企業プロジェクトA-1】 オリエンテーションを踏まえてリサーチし、テーマを導き出すことができる	20回目	
6回目	【企業プロジェクトA-2】 テーマに基づいてコンセプトを立案し、ラフ案とコンセプトシートにまとめることができる	21回目	
7回目		22回目	【企業プロジェクトB-4】 作画作業を行い決定稿を完成させることができる
8回目	【企業プロジェクトA-3】 講師や他者と検討し、修正点を確認してラフ案とコンセプトをブラッシュアップできる	23回目	
9回目		24回目	
10回目		25回目	【企業プロジェクトB-5】 チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行うことができる
11回目	【企業プロジェクトA-4】 作画作業を行い決定稿を完成させることができる	26回目	【企業プロジェクトB-6】 提出フォーマットを確認し、納品データを正しく完成させることができる
12回目		27回目	
13回目		28回目	【制作展およびデビューに向けての自由制作】 自主的に計画を立ててポートフォリオの構成・デザインや展示作品、デビュー用の作品の制作ができる
14回目	【企業プロジェクトA-5】 チェックをもとに最終修正とブラッシュアップを行うことができる	29回目	
15回目	【企業プロジェクトA-6】 提出フォーマットを確認し、納品データを正しく完成させることができる	30回目	

準備学習  
時間外学習  
日頃から身の回りの様々な商品やサービス、各種メディアにおけるキャラクターやイラストレーション・マンガの使われ方について広く関心を持ってリサーチし、この授業に取り組んでください。

評価基準  
A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。  
点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。

評価方法  
成績評価の配点は、企業プロジェクト課題提出作品の完成度を採点したもの(配点70～100%/期限内の完成データ提出60%、ラフ修正力を含めた作品のコンセプトとクオリティ・取り組み姿勢の合計40%)、およびその他の授業内での成果物の完成度を採点したもの(配点0～30%)、それぞれの合計で最終評価とします。

受講生へのメッセージ  
教室は601コンピュータールームです。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くこと。 ※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。それぞれの産学協同プロジェクトにはプロを目指す者としての責任感とチャレンジ精神を忘れず取り組んでください。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】

イラストレーター、フォトショップ

科目名 (英)	コンピュータグラフィックス (映像編集) Video Editing	必修 選択	必修	年次	3	
学科・コース	クリエイター科	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】						
<p>映像作家 2011年～2014年まで東映京都撮影所に在籍。その後、東京へ活動の場を移し様々な映画・ドラマ・MV・CMに演出部として参加。 2019年より独立し、WEB CMの演出、映画文化の存続・新たな映画発信をテーマに活動。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>3年間の集大成として、映像作品における企画の立ち上げから撮影・編集までの流れを一通り行う。 また、これからの映像制作の現場で求められるスキルや知識を会得する。 ※授業内容は状況により前後・変更の可能性あり</p>						
【到達目標】						
<p>社会ですぐに通用する知識やテクニック・スキルを会得し、映像制作現場の即戦力となる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	【講義】各自卒業までの1年間の課題・目標を考え、それに到達する具体的な案を俯瞰して考える	16回目	【講義】卒業までの具体的な目標を決める。			
2回目	【講義】2021年の映像界、TikTokやYouTube及び今後の映像業界を考え、卒業・就職への知識を身につける。	17回目	【講義・実習】CM・MVの制作の成り立ちを企画から演習できるようになる。			
3回目	【講義】企業案件での企画力を既存のCM作品などから学ぶ。思考力と企画力を深めることができるようになる。	18回目	【講義】映画研究・批評① 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。			
4回目	【実習】即興企画・撮影・編集①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	19回目	【講義・実習】短編MV制作実習① 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。			
5回目	【講義】TikTokとYouTube、映画・CM・MVなどから撮影と編集を研究し知識を得ることができるようになる。	20回目	【講義・実習】短編MV制作実習② 2年間のMV撮影のまとめ。各自の得意分野を鍛え、伸ばす。			
6回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。	21回目	【実習】写真撮影・デジタルとアナログ 動画の基本である写真から、構図やカメラの知識を改めて考え身につける。			
7回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。	22回目	【講義・実習】即興企画・撮影・編集 企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。			
8回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③資料・プレゼン資料のレベルを見栄え・内容共に向上できるようにする。	23回目	【講義】コロナ禍に負けないSNSの顔作り SNSで苦しまない人格形成をデジタル上に成立させることを目指す。			
9回目	【研究】SNSを最大限に活かすため工夫と映像技術 SNSごとのコンテキストを掴み、応用力を身につけることができるようになる。	24回目	【講義】映画研究・批評② 映画・映像作品を観る力を得ることができるようになる。			
10回目	【講義】映像制作での稼ぎ方2021。映像界の多様性を知り、広告収入以外の収益などを知ることができるようになる。	25回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集①3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
11回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練①企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	26回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集②3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
12回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練②企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	27回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集③3年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
13回目	【実習】企画・撮影・編集までのスピードアップ訓練③企画から撮影、仕上げまでのスピード感を得ることができるようになる。	28回目	【実習】テーマに基づいた企画・撮影・編集④4年間で得た知識と技術を試し、自分のスキルの再確認をすることができるようになる。			
14回目	【講義】あらゆる映像作品・アートの見方を知ることができるようになる。	29回目	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。			
15回目	【講義】前期のまとめ、夏季休暇や後期・卒業までの目標の再設定	30回目	【講義】2022年の映像業界の行方を考え、次に来る時代への意識を養う。			
準備学習 時間外学習	TikTok・YouTubeを観ることを日常生活に意識的に入れる。 自分が好きなこと・趣味の最新情報を常にチェックする。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度 各30% 合計90%					
受講生への メッセージ	流行・情報の消費スピードが早い世界なので、1ヶ月前の知識はあまり必要ありません。 僕より今のことを知ってるはずなので、今のことを僕に色々教えてください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具						

科目名 (英)	クリエイティブワーク (動画総合演習) Video making exercise	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	クリエイター科	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】							
東京フィルムセンター映画・俳優専門学校在学時、ショートショートフィルムフェスティバル等、国内外の映画祭に4つノミネート。卒業後は1年間、アシスタントディレクター兼編集、カメラマンとして株式会社エクストリームに在籍。その後フリーランスとして、リクルートや株式会社bocoなど企業の映像を制作。企画、構成、撮影、編集、録音、MAまで行う。							
【授業の学習内容】							
【到達目標】							
撮影、照明、録音、編集、MA、グレーディングを総括的に勉強することで、高いレベルでのワンオペレーター制作(一人で映像制作)ができる知識技術を習得する。また、魅力的な映像企画を作るために、情報収集のフォーマットや企画をまとめる上での思考力を実践で身に付ける。							
授業計画・内容							
1回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人で制作できるクリエイターになれる。	16回目	①短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。				
2回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人で制作できるクリエイターになれる。	17回目	②短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。				
3回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人で制作できるクリエイターになれる。	18回目	③短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。				
4回目	logもしくはraw撮影でMVの撮影をしよう。 企画から撮影、編集、グレーディング、納品まで手法のすべてを実践形式で学ぶ。そのことで、一人で制作できるクリエイターになれる。	19回目	④短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。				
5回目	完成MVフィードバック。問題点を指摘し次の撮影に活かす。 そのことで、よりクオリティの高い作品が作れるようになる。	22回目	⑤短編映画をグループで制作しよう！ カメラや照明のほかにセリフや演出、俳優の動きがある中で適切な撮影技法や演技の撮影方法を学ぶ。そのことで、ストーリー性のある映像を制作できるようになる。				
6回目	①商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。	21回目	①ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる				
7回目	②商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。	22回目	②ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる				
8回目	③商品撮りをしてみよう。きれいに商品を撮影するために、必要な撮影方法、照明方法を学び、実践形式で撮影する。そのことで、商品を魅力的にきれいに見せる。	23回目	③ストーリーを魅力的に見せる編集技法を学ぶ。 シーンのカットつなぎや役者を意識した編集技法を学ぶことで、youtubeやMV、CM以外にも映画やストーリー性のある映像の編集ができるようになる				
9回目	①音の調整をマスターする。音の調整方法。セリフの撮り方、ブームマイクの使い方を学習する。そのことで、きれいな録音ができるようになる。	24回目	撮影応用① 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットづつのつながりのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。				
10回目	②音の調整をマスターする。音の調整方法。セリフの撮り方、ブームマイクの使い方を学習する。そのことで、きれいな録音ができるようになる。	25回目	撮影応用② 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットづつのつながりのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。				
11回目	通る企画書を作成するために① 映像マーケティング論から、プロが行っている企画書の書き方、プレゼンの仕方を実践形式で学び通る企画書を作ることが出来る。	26回目	撮影応用③ 1カットの作り方をプロと同等に照明セッティングからカメラセッティングをし、1カットの映像をこだわる。映像は1カットづつのつながりのため、1カットの映像の質を高めることで映像全体のクオリティが上がるようになる。				
12回目	通る企画書を作成するために② 映像マーケティング論から、プロが行っている企画書の書き方、プレゼンの仕方を実践形式で学び通る企画書を作ることが出来る。	27回目	①商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。				
13回目	①人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。	28回目	②商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。				
14回目	②人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。	29回目	③商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。				
15回目	③人物をきれいに撮影しよう。 Logもしくはraw撮影をして、スキントーンを意識した撮影をしましょう。 スキントーンや光や肌について学ぶことで、きれいに人物を撮影できるようになる。	30回目	④商品CMをスピード重視で作ろう。 実際の企業の納品スピードに合わせて映像を制作することで、事業スピードに合わせた映像制作ができるようになる。				
準備学習 時間外学習	様々な映像作品を観察する。そして、プロと自分の作品を比較し何が違うのか、改善点を日々模索することが映像の改善に繋がります。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	評価は出席、態度はもちろん。 前期は5回と15回の課題提出作品の完成度。主に今まで学習した撮影技法や手法が取り入れられているか。 後期は22回と30回の課題提出作品の完成度。いまままで学習してきたことの総評として映像制作のすべてを評価。						
受講生への メッセージ	授業内だけではなかなか、撮影の技術はあがりません。普段から自主的に撮影するなど撮影機械を多く持ちましょう。特に3年生は自分から動く自主性を鍛え上げてください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	イラストレーション (デッサン) (Drawing)	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	クリエイター科						

【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 (CeMS) 勤務後、incomings 設立(デザイン事務所)代表  
 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001(神戸アートビレッジセンター)・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学・デザインワーク: 大井浩明  
 チェンパロ・リサイクル「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)、HYOGO PAINT アートディレクション(企画、ロゴマーク、パッケージデザイン  
 等)・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】

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方法を学習する。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・空間を表現する方法を学習する。  
 デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストなどの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さや楽しさ、豊かさを知る。  
 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・修正する方法を学習する。

【到達目標】

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方法を学習する。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・空間を表現する方法を学習する。  
 デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストなどの応用表現へのフィードバックを学習する。また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。  
 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。クロッキーとイラストをつなげる方法を知り、クロッキーをイラスト表現へと応用できるようになる。

授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(授業説明、評価説明、道具説明等) デッサン・クロッキーの要点説明(見本を参考に、描画方法、形のとらえ方、重心のとらえ方を説明)、さまざまな方法によるクロッキーの説明(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など)	16回目	三つ以上のモチーフ構成による一枚の絵を意図したデッサンⅠ 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。				
2回目	骨格・照明を考えた人物クロッキー 限られた時間内(1-10 min.)に、人物のポーズをクロッキーする。骨格見本を参考に人体の筋肉・骨格を意図したクロッキーができるようになる。また照明位置の違い(レインブリット・フープ・スプリット・パタライ)による影の描き方ができるようになる。	17回目	人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉えた人物クロッキー 限られた時間内(1-10 min.)に人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉え心情を捉えたクロッキーができるようになる。				
3回目	二つのモチーフを使用したデッサン 二点以上のモチーフを描く必要ない、二点のモチーフの位置・構図を考えたデッサンができるようになる	18回目	石膏デッサンⅠ 陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。モチーフの形を正確に捉え、陰影を大まかな面で捉えるデッサンができるようになる。				
4回目	形・重心の位置を考えた人物クロッキーⅠ 限られた時間内(1-10 min.)に、人物の顔のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズをクロッキーで捉えることができるようになる。また交点を使って重心のとらえ方ができるようになる。 クロッキーから一枚絵(イラスト作品)を描く作品の設定を考慮、モデルにポーズ・状況を示しクロッキーによる資料を作成する。一枚絵(イラスト作品)制作に必要な資料のための、必要なポーズを考慮、モデルにポーズ・状況を示し、指示ができるようになる。	19回目	石膏デッサンⅡ 陰影、量感に重点を置いたモチーフ(石膏像)を描く。モチーフの形を正確に捉え、陰影を大まかな面で捉えるデッサンができるようになる。				
5回目	モデルクロッキー(着衣)Ⅰ 前回作成の資料をもとにポーズを指示し、モデルクロッキー(着衣)を描く。 イラストを描くために必要なイメージを深め展開することができるようになる。	20回目	モデルクロッキー(着衣)Ⅱ 前回作成の資料をもとにポーズを指示し、モデルクロッキー(着衣)を描く。 イラストを描くために必要なイメージを深め展開することができるようになる。				
6回目	水彩絵具を用いた静物・人物のデッサン・クロッキー 陰影法ではなく色値(バールール)による描画によって色の性質を理解し、イラスト作品へフィードバックできるようになる。グレースケールと色相の関係から色値(バールール)を理解し、グレースケールと色相の相互交換を理解することができるようになる。	21回目	三つ以上のモチーフ構成による一枚の絵を意図したデッサンⅡ 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。				
7回目	モチーフの色を意図したデッサン 三点以上の色の違うモチーフを選び、鉛筆の濃淡で色を表現するデッサンができるようになる。また、グレースケールと色相の関係から色値(バールール)を理解し、グレースケールと色相の相互交換を理解する。	22回目	形・重心の位置を考えた人物クロッキーⅡ 限られた時間内(1-10 min.)に、人物の顔のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズをクロッキーで捉えることができるようになる。また交点を使って重心のとらえ方ができるようになる。 クロッキーから一枚絵(イラスト作品)を描く作品の設定を考慮、モデルにポーズ・状況を示しクロッキーによる資料を作成する。				
8回目	風景(公園)でスケッチⅠ 木・草・土・水・風・雲・雨・光など自然の中にある要素をスケッチし、イラスト作品への資料を作る。クロッキーのデフォルメからイラストを描き、クロッキーとイラストをつなげるようになる。	23回目	モデルクロッキー(着衣)Ⅲ 前回作成の資料をもとにポーズを指示し、モデルクロッキー(着衣)を描く。 イラストを描くために必要なイメージを深め展開することができるようになる。				
9回目	風景スケッチとイラスト表現をつなげるⅠ 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。木・草・土・水・風・雲・雨・光など自然の中にある要素をイラスト作品で描き表現する。また、自然の中にある要素にあつた色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考えたイラスト作品で表現する。	24回目	細密描写によるデッサンⅠ モチーフ(二点)を選び、それぞれの部分を細密描写で描く モチーフの細部を観察し、形を正確に描き、陰影による細密描写ができるようになる。				
10回目	風景スケッチとイラスト表現をつなげるⅡ 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。木・草・土・水・風・雲・雨・光など自然の中にある要素をイラスト作品で描き表現する。また、自然の中にある要素にあつた色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考えたイラスト作品で表現する。	25回目	細密描写によるデッサンⅡ 前回描いた細密描写をもとに、簡略化した表現で描く 陰影による細密描写を簡略化した表現で描くことにより、必要不可欠な要素を考察し、描画における重要な線・塗りを見極めようになる。				
11回目	風景スケッチとイラスト表現をつなげるⅢ(課題) 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。木・草・土・水・風・雲・雨・光など自然の中にある要素をイラスト作品で描き表現する。また、自然の中にある要素にあつた色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考えたイラスト作品で表現する。 クロッキーのデフォルメからイラストを描き、クロッキーとイラストをつなげ、計画性のある配色ができるようになる。	26回目	空間を考えた人物クロッキー 限られた時間内(1-10 min.)に人物のポーズをクロッキーし、二回目、三回目と連続して同じ向きに描き、描いた人物クロッキーが同じ空間に存在するように描く。 複数の人物クロッキーを同一空間に存在するように描くことで、空間を意図したクロッキーが描けるようになる。				
12回目	質感に重点を置いたモチーフのデッサンⅠ ガラスコップ・タオル・ペーパーなど質感の異なるモチーフ三点以上を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたいやわらかいなどの質感の違いを考えたデッサンができるようになる。	27回目	モデルクロッキー(ヌード)Ⅰ 前回作成の資料をもとにポーズを指示し、モデルクロッキー(ヌード)を描く。 イラストを描くために必要なイメージを深め展開することができるようになる。				
13回目	質感に重点を置いたモチーフのデッサンⅡ ガラスコップ・タオル・ペーパーなど質感の異なるモチーフ三点以上を描き、鉛筆の選択や使用方法による、かたいやわらかいなどの質感の違いを考えたデッサンができるようになる。	28回目	三つ以上のモチーフ構成による一枚の絵を意図したデッサンⅢ 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。				
14回目	想定クロッキー レーモン・クワン「文体練習」、日本の同じ内容をめづりの文で表現した小説や、現代美術作家 Nan Goldin(ナナゴルドイン)「Wellness Tilted」(ポートレート)などの表現方法から描き方の違いによる画面の切り取り方を知り、一つの単純な要素をさまざまな視点で想定クロッキーし(通常のクロッキーを元として上下、左右360°を想定で描く)、下絵を描くことができるようになる。	29回目	四つ以上のモチーフ構成による一枚の絵を意図したデッサンⅠ 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。				
15回目	モデルクロッキー(ヌード)Ⅱ 前回作成の資料をもとにポーズを指示し、モデルクロッキー(ヌード)を描く。 イラストを描くために必要なイメージを深め展開することができるようになる。	30回目	四つ以上のモチーフ構成による一枚の絵を意図したデッサンⅡ 構図、形どり、陰影、量感、空間、質感を総合的に意識したデッサンを描けるようになる。				

準備学習 イラスト作品の制作に必要なポーズ、クロッキーしたいポーズ、画像や雑誌などを参考にしたいポーズなど、  
 時間外学習 授業時にクロッキーするポーズをリクエストできるようにしておいてください。

評価基準 A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。  
 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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⇒具体的に記載】、授業態度20%をそれぞれの合計で最終評価とします  
 ※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  
 (デッサン: 比率を使用した形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などの理解、クロッキー: 骨格を考えた人物クロッキー・照明位置の違いによる陰影の描き方・クロッキーによるイメージ展開・視点・構図などの理解) 40%、  
 作品のクオリティ  
 (デッサン: モチーフの形どり・パースペクティブ・陰影の描き方・構図などを総合的に評価、クロッキー: 骨格を考えた人物クロッキー・クロッキーからイラスト表現への展開・構図などを総合的に評価) 40% である。

受講生へのメッセージ デッサン、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】

筆記用具・ノート・USB

科目名 (英)	アイデアテクニック (ポートフォリオ制作)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	Portforio making	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科			8			
【担当教員_実務者経験】							
現在旅行代理店HISの動画関連のアートディレクション制作やパンフレットなどのディレクションやデザインを担当。OCAで教えて4年目になります。							
【授業の学習内容】							
メインはポートフォリオの制作で現状持っている作品のクオリティを上げる事と新しく作品を作るクラスで、よりグラフィック色の強い授業を主軸にイラストレーターやフォトショップの使い方からアフターエフェクトの使用方を教えます。							
【到達目標】							
編集というより、モーショングラフィックに必要なアフターエフェクトの習得。それに準ずるデザインの為のイラストレーターやフォトショップの習得。最も重要なのが各自が目標としている企業への作品集を作り上げる事が目標に成ります。							
授業計画・内容							
1回目	既存の会社のロゴを使って3から5秒のアニメーションを起こす。	16回目	7秒間でコココーラのイメージ動画を制作すること最後の2秒はココラのロゴの静止画そうで良い。初日は、ロゴをAIでアウトラインでつくってもらって授業から入ります。				
2回目	作品制作 AEの基本的な操作が出来るようになります。	17回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
3回目	作品制作 AEの基本的な操作が出来るようになります。	18回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
4回目	作品提出 プレゼンテーションが出来るようになります。	19回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
5回目	良いデザインと悪いデザインを教えていきます。 デザインの方法を覚えていきます。	20回目	提出 プレゼンテーションのスキル上達のための授業です。(2,3年合同のプレゼンを考えています。)お互い刺激しあえれば良いかと思ひ合同ができれば幸いです				
6回目	HISの夏のセール15秒のコマーシャルを制作。まずスーパーサマーセールロゴの制作 デザインの方法を覚えていきます。	21回目	7秒間でAPPLEのイメージ動画を制作すること最後の2秒はロゴの静止画そうで良い。				
7回目	ロゴ制作 イラストレーター の習得とデザインの方法を覚えていきます。	22回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
8回目	ロゴ制作 イラストレーター の習得とデザインの方法を覚えていきます。	23回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
9回目	他必要要素デザイン制作 イラストレーター の習得とデザインの方法を覚えていきます。	24回目	制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です。				
10回目	デザイン制作 イラストレーター の習得とデザインの方法を覚えていきます。	25回目	提出 プレゼンテーションのスキル上達のための授業です。この授業に関しては上のコココーラで上手く行った場合に限りもう一度やってみたいと思います。上手くシナジーを得られなかったら他の授業を入れていきます。				
11回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	26回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です				
12回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	27回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です				
13回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	28回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です				
14回目	アニメーション制作 アフターエフェクト ができるようになるための授業です	29回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です				
15回目	提出 プレゼンテーションが出来るようになります。	30回目	REELの制作に当てて行きます。アフターエフェクト ができるようになるための授業です				
準備学習 時間外学習	イラストレーター、フォトショップ、アフターエフェクトを中心に授業を進めていきます。この3つのソフトの知識はある程度前もって勉強してほしいと思っています。時間外でも個人的にどんどん学んで下さい。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いきいたい会社や業界に向かってあきらめず進んでいって下さい。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	グラフィックデザイン (デジタルイラストⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Digital illustration2	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	クリエイター科						
【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】							
【前期】目標とする仕事内容や需要を意識して自分の売りを生かしたキャラクターを描く。作画の安定感とより魅力的に見せる表現を習得する 【後期】依頼を受ける際のサンプルになりそうなキャラクターイラスト3作品。同時進行で複数の作品を仕上げることににより客観視がしやすく、また完成した作品に安定感をもたせることができると考えています							
【到達目標】							
仕事や依頼を受けるためのキャラクターイラスト制作、発表ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	「うちの子」制作1。依頼を受ける際のアピールとなる、自分の好みやフェチを詰め込んだオリジナルキャラクターを考えることができるようになる	16回目	【依頼を受ける際のサンプルになりそうなキャラクターを3体デザインすることができるようになる】方向性の模索、モチーフ選び、アイデアラフ				
2回目	「うちの子」制作2	17回目	方向性やテーマの決定 カラーラフ、モチーフを生かしたキャラクター設定ができるようになる				
3回目	キャラクターイラストに使用するための好きな顔の角度、表情、演出1。目標とする仕事内容や需要を意識してキャラクターを描くことができるようになる	18回目	見せ方や構図についてまとめることができるようになる				
4回目	キャラクターイラストに使用するための好きな顔の角度、表情、演出2	19回目	キャラクターの顔を描く1。顔の角度、表情、髪型やアクセサリを含めたデザインの決定ができるようになる				
5回目	キャラクターイラストに使用するための好きな顔の角度、表情、演出3	20回目	キャラクターの顔を描く2				
6回目	好きな仕草やポーズ、アングル、演出1。目標とする仕事内容や需要を意識してキャラクターの魅力が伝わるような身体を描くことができるようになる	21回目	キャラクターの顔を描く3				
7回目	キャラクターイラストに使用するための好きな仕草やポーズ、アングル、演出2	22回目	キャラクターの体を描く1。ポーズや衣服、構図を決定することができるようになる				
8回目	キャラクターイラストに使用するための好きな仕草やポーズ、アングル、演出3	23回目	キャラクターの体を描く2				
9回目	光源を意識したキャラクターの陰影、衣服のしわと着彩、ジャンルに合わせた仕上げ1	24回目	キャラクターの体を描く3				
10回目	光源を意識したキャラクターの陰影、衣服のしわと着彩、ジャンルに合わせた仕上げ2	25回目	全体のバランスを考えながらそれぞれのキャラクターの配色をまとめることができるようになる(背景や演出も含める)				
11回目	うちの子の「お写真」1。キービジュアル、オリジナルキャラクターのいちばん魅力的なところをイラストにする	26回目	キャラクターイラスト、または立ち絵として完成させることができるようになる1				
12回目	うちの子の「お写真」2	27回目	キャラクターイラスト、または立ち絵として完成させることができるようになる2				
13回目	うちの子の「お写真」3	28回目	キャラクターイラスト、または立ち絵として完成させることができるようになる3				
14回目	うちの子の「お写真」4	29回目	後期課題のブラッシュアップ、提出ができるようになる				
15回目	うちの子の「お写真」5	30回目					
準備学習 時間外学習	資料集めなどはできれば授業外で常に行うようにしてください						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	【出席率50点】+【課題提出10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	キャラクター、とくに顔の仕上がりが一番大事です。作業が遅くてもきちんと仕上げた分を評価するので、自分のペースで目標や作品のスタイルを確立できるよう取り組んで欲しいです						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							



科目名 (英)	プレゼンテーション (演技表現) Acting expression	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	クリエイター科	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】						
1993年～舞台を中心に活動を始め、現在も俳優・脚本・演出などをこなす。2002年より指導者としても活動、今では講演会を含め日本全国を回る。他に、大物俳優の付き人、NSC17期生などの経歴。YouTubeでは、「授業中にビザを頼まれる」動画でバズる経験も。						
【授業の学習内容】						
WordやPowerPointを使つての準備から、実践のトークまで。						
【到達目標】						
企業に対するプレゼンだけではなく、自分の作品の売り込み、活動の伝え方、日々のコミュニケーションまで「正しく」ではなく「魅力的な」表現を身に付ける。						
授業計画・内容						
1回目	自由表現 1 言葉で伝えることはもちろん、それ以外でも伝える方法を使い試していく	16回目	自由表現 1 企業課題制作に取り組むことができる			
2回目	自由表現 2 言葉で伝えることはもちろん、それ以外でも伝える方法を使い試していく	17回目	自由表現 2 企業課題制作に取り組むことができる			
3回目	自由表現 3 自分のパターンをつかむことができる	18回目	自由表現 3 企業課題制作に取り組むことができる			
4回目	自由表現 4 自分の表現方法のパターン化することができる	19回目	自由表現 4 企業課題制作に取り組むことができる			
5回目	自由表現 5 自分の表現方法のパターン化することができる	20回目	自由表現 5 企業課題制作に取り組むことができる			
6回目	表現制作 1 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	21回目	表現制作 1 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
7回目	表現制作 2 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	22回目	表現制作 2 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
8回目	表現制作 3 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	23回目	表現制作 3 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
9回目	表現制作 4 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	24回目	表現制作 4 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
10回目	表現制作 5 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	25回目	表現制作 5 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
11回目	表現制作 6 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	26回目	表現制作 6 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
12回目	表現制作 7 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	27回目	表現制作 7 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
13回目	表現制作 8 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	28回目	表現制作 8 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
14回目	表現制作 9 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	29回目	表現制作 9 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
15回目	表現制作 10 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる	30回目	表現制作 10 実況・ドラマ・MV・短編映画の技術を習得することができる			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	とにかく自分にしかない表現力をあみだしていこう!					
【使用教科書・教材・参考書】						
筆記用具・ノート						

科目名 (英)	メディアデザイン (デモリール監修) Demoreel Making	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	クリエイター科	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】						
2016年～モーショングラフィックスデザイナーとしてCMやドラマ、プロジェクションマッピングに携わる 主なクライアントに朝日テレビ、NHK、フジテレビ、関西テレビ、花王等						
【授業の学習内容】						
就職活動用の映像制作、デモリール監修。AfterEffectsとCinema4Dを使用し高度なモデリング、モーショングラフィックスを制作する。						
【到達目標】						
Adobeソフトの連携を駆使し、インターネット媒体に向けた動画や自身の表現したい映像の方向性を明確にする。 本授業終了時には、企画デザインから実際に映像のコンポジットまで一人で完遂できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(講習) Cinema4DのUIを理解出来るようになる			16回目	(講習) Cinema4Dのステージカメラ機能について学ぶ。複数のカメラを制御出来るようになる	
2回目	(講習) Cinema4Dで椅子の制作。ポリゴンのカットと押し出しを使用しモデリングが出来ようになる			17回目	(講習) コンポジットタグについて学ぶ。複数のレイヤーを整理しながら管理出来るようになる	
3回目	(講習) Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。クローナー機能を扱えるようになる			18回目	(演習課題) 花のモデリング。スムージング機能で綺麗なポリゴンを作ることが出来るようになる	
4回目	(講習) Cinema4Dで歯車オブジェクトの制作。プール機能と屈曲機能で複雑な形を作れるようになる			19回目	(演習課題) 花のモデリング。ジェネレータを使って花が咲くようなアニメーションが出来ようになる	
5回目	(講習) Cinema4Dで3D文字の制作。ポリゴン化した文字を加工出来るようになる			20回目	(演習課題) 花のモデリング。ポリゴンのUV展開について理解出来るようになる	
6回目	(講習) Cinema4Dでマテリアル制作。鉄やガラスなど様々な質感を制作出来るようになる			21回目	(演習課題) 花のモデリング。Photoshopでテキストを描けるようになる	
7回目	(講習) Cinema4Dで文字のアニメーション。アニメーション機能を理解出来るようになる			22回目	(演習課題) 好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる①	
8回目	(講習) Cinema4Dでカメラを動かす。カメラ機能を理解出来るようになる			23回目	(演習課題) 好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる②	
9回目	(講習) Cinema4Dでライティングを学ぶ。アンビエントとレンダリング機能を理解出来るようになる			24回目	(演習課題) 好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる③	
10回目	(演習課題) Cinema4Dでサイコロを制作。プール、クローナー、マテリアル機能を深く理解出来るようになる			25回目	(演習課題) 好きな花のモデリング。写真で本物を見ながら形を作ることが出来るようになる④	
11回目	(演習課題) Cinema4Dでポリゴンワールドを制作。ジェネレーター機能を使って複数のオブジェクトを制御出来るようになる			26回目	(演習課題) Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。Mographを複数重ねて使用することで複雑なアニメーションを作れるようになる	
12回目	(講習) Cinema4Dでエミッター機能を学ぶ。パーティクルを生成し液体や線の表現が出来ようになる			27回目	(演習課題) Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。マテリアルの発光機能を深く理解出来るようになる	
13回目	(講習) Cinema4Dで物理演算を学ぶ。3Dで重力の表現が出来ようになる			28回目	(演習課題) Cinema4DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる①	
14回目	(講習) Cinema4Dでボロノイ分割を学ぶ。ポリゴンをランダムに分解し破壊の表現が出来ようになる			29回目	(演習課題) Cinema5DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる②	
15回目	作品審査会に向けて業界・会社のリサーチ。作品批評を行い、方向性を確認する			30回目	(演習課題) Cinema6DでSFチックなオブジェクトを制作。セルシェーダを使用したレンダリングを理解出来るようになる③	
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	時間外でも質問は受け付けますので、どんどん学んで質問して下さい。最後の一年に成るので、必要な技術をしっかりこの一年で学んで下さい。もう残り一年なので、いきいたい会社や業界に向かってあきらめず進んで下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】						
外付けHDD デザインソフト: Adobe Illustrator, AfterEffects						

科目名 (英)	コンセプトワーク (イラストワーク)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	( Illustration work )	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
水彩作家。イラスト・コミックアート・絵画を中心とした展示会 & 企画展などに出演。クライアントから依頼されたイラスト、デザイン制作も手がける。2001年エニックスにて受賞デビュー、読切や4コマ連載など。他企業から依頼されたイラスト、漫画、WEBコンテンツなど現在も複数携わる。							
【授業の学習内容】							
自分が持っている「好き」を見つめ直し、大切にしながらイラストセンスを磨く。 キャラクターを魅力的に描く、世界観やストーリー性が伝わる、自分にしかできない思考 & 発想のオリジナル絵の練習をする。 人間の体付きを把握しポーズ練習、イラストにも立体感を持たせられるようにする。 流行の絵柄や表現にもアンテナを張り、作品に取り入れるよう意識する事でいまよりファンになってくれる人を増やせるよう努力をする。 できる人はチャレンジ課題をこなし、複数のイラスト作品を仕上げ、精度を徐々に上げていく。							
【到達目標】							
独自のセンスを磨きながら、基礎技術に応用に変え、イラスト作品を複数完成させる。 できたイラストは将来の為にポートフォリオにしておく。 イラストを完成出来なかった人は60%の力でいいので完成させること。 完成させられる人は、5%の力でいいので、いまより完成度を上げること。 完成出来て、完成度を上げることが出来る人は、段階を踏んで、仕事が来た時を想定し、担当者との打合せや修正が出来るよう目指す。 今後の自身のワークに繋がりをを持たせ、投稿や持ち込みにも意識を向け、仕事の幅を積極的に広げて活動する。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介イラストを描く。自分が好きなもの、体験談や実績、目指したい絵柄や世界観等、改めて確認 & 発見していき、次週提出する。 ★チャレンジ課題★「SS(スモールエス)」に投稿する設定でイラストを考える、描く。*2024年7月20日発売予定のSS(スモールエス)78号に掲載するカラー・モノクロのイラスト。実際に完成 & 出来た場合は投稿する。締切:5/25(土)23:59まで。 *ポートフォリオ用としてイラストを保存するファイルを各自準備。	16回目	『後期イラスト制作』前期から年間を通して、企業への就職なども視野に含め、ポートフォリオに入れられるようなイラストを制作していく。背景やポーズ集を参考にイラストを描くなど、各自に必要な制作をする。イラストを完成させられるようになる。 ★チャレンジ課題(後程、各企業詳細参考)★ *ポートフォリオ用としてイラストを保存するファイルを各自準備。				
2回目	『模写』各自、目標とするイラストレーターやマンガ、またはアニメなどを模写する。プロの線画や画力など、憧れるものを吸収し、今後の制作に活かせるようになる。 ★チャレンジ課題★コピックアワード2024に投稿する設定でイラストを考える、描く。実際に完成 & 出来た場合は投稿する。締切:6/30(日)23:59まで。	17回目	前回の続き				
3回目	『キャラクター制作』クラスメイトから依頼をもらい、キャラクターを1体制作する。実際のお仕事を想定し、打合せが出来るようになる。 ★次週1日前「SS(スモールエス)」投稿締切	18回目	前回の続き				
4回目	『イラスト制作①』ポートフォリオに入れられるようなイラストを制作する。また、ポーズ集を参考にキャラクターを描くなど、各自に必要な制作をする。イラスト作りを行えるようになる。EXTRAを視野に入れる。★1日前「SS(スモールエス)」投稿締切	19回目	『イラスト制作・お題イラスト①』情熱をテーマにイラスト制作。(例)音楽。歌う人、作詞する姿など自由に選んで描く。見る人の情熱を刺激するイラストを完成させられるようになる。★チャレンジ課題(後程、各企業詳細参考)★				
5回目	前回の続き	20回目	前回の続き				
6回目	前回の続き、仕上げ	21回目	前回の続き、仕上げ				
7回目	『イラスト制作②』ポートフォリオに入れられるようなイラストを制作する。また、ポーズ集を参考にキャラクターを描くなど、各自に必要な制作をする。イラスト作りを行えるようになる。早く仕上げられる人は2作品提出する。EXTRAを視野	22回目	『イラスト制作・お題イラスト②』季節のイベントなど選べるテーマを皆で複数募集、その中でポスターの仕事想定した1枚イラスト制作。簡単な背景も。または自由イラスト。イラストを背景込みで完成させられるようになる。★チャレンジ				
8回目	前回の続き	23回目	前回の続き				
9回目	前回の続き、仕上げ	24回目	前回の続き、仕上げ				
10回目	『取材・スケッチ』近くの公園など、クラスで決めた場所を取材し、ポーズをとって撮影やスケッチをする。今後の制作のための画力向上や、撮影による資料ををストックし、今後の制作に活かせるようになる。	25回目	『イラスト制作・お題イラスト③』前回の別お題に挑戦。もしくは自由イラスト。3年間で培った画力や覚えたスキルを活かして制作。1年の時よりも高度なイラストが制作できるようにすること。イラストを完成させられるようになる。全ての				
11回目	『イラスト制作③』ポートフォリオに入れられるようなイラストを制作する。また、ポーズ集を参考にキャラクターを描くなど、各自に必要な制作をする。イラスト作りを行えるようになる。早く仕上げられる人は2作品提出する。EXTRAを視野	26回目	前回の続き				
12回目	前回の続き	27回目	前回の続き、仕上げ				
13回目	前回の続き	28回目	『イラスト制作総まとめ』年間を通してのイラストをポートフォリオにまとめていく。ここからまだ制作余地がある人は最後のイラスト制作に取り組む。				
14回目	前回の続き、仕上げ	29回目	前回の続き、仕上げ				
15回目	【完成】イラスト完成。コピーを提出。引き続きEXTRA用作品作成。	30回目	【完成】イラスト完成。ポートフォリオ完成。コピーを提出。				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD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)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	まずは2年間よくがんばりました。いよいよ3年生となり、イラストを描く時間の他にも、卒業後の進路を考えるため必要な時間もあると思います。ですが、イラストを描くのが好きな人は、いつか仕事をしてみたいと考えるはず。すぐ仕事を取れる人も、今はまだイラストの仕事に結びつかない人も、今後どんな仕事をしてみたいか、またどんなスキルを身につけておくかとそれに近づけることができるか。いつでも原点に立ち返り、自分自身で切り開いていきましょう。必ず、得られる物があるはず。未来のためにできることを考え、少しずつでも実践していきましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具・ノート・USB							

科目名 (英)	映像表現 (映像演出) Film production	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	クリエイター科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>アメリカの美術大学を経て、2010年よりグラフィック・モーショングラフィックデザイナーとしてフリーランス活動開始。2011年に帰国後、会社勤務を経て、仕事2018年より再びフリーランスになり現在に至る。企業の展示会映像・製品紹介などを手掛ける。日本タイポグラフィ協会会員。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>Cinema4Dを使用して、基本・演習となる操作方法の取得や3D映像作品の制作を目指します。 また、Adobe IllustratorやPhotoshop、After Effectsを併用し操作を学習します。</p>							
【到達目標】							
<p>ソフト操作の基礎技術を身につけること。ネット動画、ソーシャルネットワーク、ポートフォリオなど、自分の作りたい映像に付随するような簡易な3DCG作品をつくる事を目標とする。本授業終了時には、実践的な3DCG作品の制作ができるようになる。 授業計画・内容は、授業の進み具合や就職活動の状況に応じて進めていきます。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 基本的な操作を理解し、簡単な操作ができるようになる	16回目	操作の復習・確認ができるようになる				
2回目	基本のオブジェクトやツールを使用し、立体的な静物が作成できるようになる。①	17回目	基礎応用演習2 基本的な操作を用いた確認作業・創作ができるようになる				
3回目	基本のオブジェクトやツールを使用し、立体的な静物が作成できるようになる。②	18回目	基礎応用演習3 基本的な操作を用いた確認作業・創作ができるようになる				
4回目	カメラの設定やライトの設定を理解し、レンダー(書き出し)ができるようになる。	19回目	エフェクトの応用・表現方法について理解できるようになる1				
5回目	タイムラインを理解しアニメーションとして書き出しができるようになる。	20回目	エフェクトの応用・表現方法について理解できるようになる2				
6回目	カメラの操作応用演習ができるようになる	21回目	エフェクトの応用の確認作業・創作ができるようになる1				
7回目	他ソフトとの連携についての確認・復習・簡単な操作ができるようになる	22回目	エフェクトの応用の確認作業・創作ができるようになる2				
8回目	他ソフトとの連携を使用した確認作業・創作ができるようになる	23回目	エフェクト機能の応用・作品としてクオリティーアップができるようになる				
9回目	実写と3DCGを組み合わせる事ができるようになる1	24回目	エフェクト機能の応用・作品としてクオリティーアップし、ポートフォリオに落とし込みができる				
10回目	実写と3DCGを組み合わせる事ができるようになる2	25回目	演習応用1 これまでの操作の確認・アイデア出し・創作ができるようになる1				
11回目	演習基礎1 これまでの操作の確認・創作ができるようになる	26回目	演習応用1 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2				
12回目	演習基礎1 見直し・クオリティーアップ ポートフォリオへの落とし込みができるようになる	27回目	演習応用1 見直し・クオリティーアップ・自信のポートフォリオへの落とし込みができるようになる				
13回目	演習基礎2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる1	28回目	演習応用2 これまでの操作の確認・アイデア出し・創作ができるようになる1				
14回目	演習基礎2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2	29回目	演習応用2 これまでの操作の確認・創作ができるようになる2				
15回目	演習基礎2 見直し・クオリティーアップ ポートフォリオへの落とし込みができるようになる	30回目	演習応用2 見直し・クオリティーアップ・自信のポートフォリオへの落とし込みができるようになる				
準備学習 時間外学習	授業内での完結を目指しますが、課題によっては事前のアイデア準備などが必要な場合があります。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各授業での授業到達目標や授業態度、課題のクオリティによって評価を行います。 出席評価50% 授業評価(聴く、制作への取り組みなど)10% 技術評価40%(課題の完成度) とし、それぞれの合計で最終評価します。						
受講生への メッセージ	慣れない3DCGに最初は大変で戸惑う事もあるかと思いますが、使い方によっては表現の幅やクオリティーが広がるソフトです。少しずつ慣れて行き、他のクリエイターと差をつけれることもできます。少しずつでも良いので、自分のものしポートフォリオや作品に取り入れるようにしていきましょう。TVやYouTubeでも動画に登場する3DCGに目を向けてみましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	( Global Communication Ⅲ )	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	クリエイター科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何かを必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
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	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							