

| | | | | | | |
|--|---|------|--|-----|---|---------|
| 授業科目名 | コンピューターデザイン | 必選区分 | 必修 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | アニメーション制作 | | | | | |
| 開講科目英名 | Animation Cartoon Product | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | |
| 株式会社マジックバス京都スタジオにて原画、作監を勤めている。 | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | |
| アニメーション制作における作画(動画作業)の内容をClip Studio Paintを通して学習する。 Clip Studio Paintの基本操作も、この授業を通して慣れるようにする。 基本的には課題をこなしながら経験を積み、内容の説明・解説も随時行います。 | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | |
| Clip Studio Paintでのアニメーション制作(動画作業)の基礎を身につける。 合成などの専門的な知識も授業を通して経験し、理解、対処を知る。 | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | |
| 1回目 | オリエンテーション、Clip Studio Paintの基本操作、フォルダの作り方を理解する | 16回目 | (2年)合成横向き口パク課題と合成腕振りができるようになる① (3年)合成+セル組課題ができるようになる③ | | | |
| 2回目 | (2年)口パクの課題を理解、出来るようになる① (3年)前年度課題の続き、髪なびき課題を出来るようになる① | 17回目 | (2年)合成横向き口パク課題と合成腕振りができるようになる② (3年)合成+セル組課題ができるようになる④ | | | |
| 3回目 | (2年)口パクの課題を理解、出来るようになる② (3年)前年度課題の続き、髪なびき課題を出来るようになる② | 18回目 | (2年)エフェクト課題ができるようになる① (3年)歩き課題の説明、歩きを作業できるようにする① | | | |
| 4回目 | (2年)目パチの課題を理解、出来るようになる① (3年)前年度課題の続き、髪なびき課題を出来るようになる③ | 19回目 | (2年)エフェクト課題ができるようになる② (3年)歩き課題の説明、歩きを作業できるようにする② | | | |
| 5回目 | (2年)目パチの課題を理解、出来るようになる② (3年)前年度課題の続き、髪なびき課題を出来るようになる④ | 20回目 | (2年)エフェクト課題ができるようになる③ (3年)歩き課題の説明、歩きを作業できるようにする③ | | | |
| 6回目 | (2年)+a別セル目パチ口パク課題ができるようになる① (3年)猫しっぽ課題ができるようになる① | 21回目 | (2年)エフェクト課題ができるようになる④ (3年)歩き課題の説明、歩きを作業できるようにする④ | | | |
| 7回目 | (2年)+a別セル目パチ口パク課題ができるようになる② (3年)猫しっぽ課題ができるようになる② | 22回目 | (2年)髪なびき課題ができるようになる① (3年)走り課題の説明、走り作業できるようにする① | | | |
| 8回目 | (2年)+a別セル目パチ口パク課題ができるようになる③合成課題の説明開始 (3年)猫しっぽ課題ができるようになる③ | 23回目 | (2年)髪なびき課題ができるようになる② (3年)走り課題の説明、走り作業できるようにする② | | | |
| 9回目 | (2年)+a別セル目パチ口パク課題ができるようになる④ (3年)猫しっぽ課題ができるようになる④ | 24回目 | (2年)髪なびき課題ができるようになる③ (3年)走り課題の説明、走り作業できるようにする③ | | | |
| 10回目 | (2年)合成口パク 合成目パチができるようになる① (3年)中セリフ等の中割課題ができるようになる① | 25回目 | (2年)髪なびき課題ができるようになる④ (3年)走り課題の説明、走り作業できるようにする④ | | | |
| 11回目 | (2年)合成口パク 合成目パチができるようになる② (3年)中セリフ等の中割課題ができるようになる② | 26回目 | (2年)猫しっぽ課題ができるようになる① (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようにする① | | | |
| 12回目 | (2年)合成口パク 合成目パチができるようになる③ (3年)中セリフ等の中割課題ができるようになる③ | 27回目 | (2年)猫しっぽ課題ができるようになる② (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようにする② | | | |
| 13回目 | (2年)合成口パク 合成目パチができるようになる④ (3年)中セリフ等の中割課題ができるようになる④ | 28回目 | (2年)猫しっぽ課題ができるようになる③ (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようにする③ | | | |
| 14回目 | (2年)合成横向き口パク課題ができるようになる① (3年)合成+セル組課題ができるようになる① | 29回目 | (2年)猫しっぽ課題ができるようになる④ (3年)振り向き課題の説明、振り向きが作業できるようにする④ | | | |
| 15回目 | (2年)合成横向き口パク課題ができるようになる② (3年)合成+セル組課題ができるようになる② | 30回目 | これまでにやった課題の再度説明を行い、課題の理解を深める 不明点などを解消する | | | |
| 準備学習・時間外学習 | Clip Studio Painを使ってクロッキーをしたりして、授業外でも使ってみると理解が深まります。 (ポートフォリオの素材作りにも繋がります) | | | | | |
| 評価基準 | 2・3・4年生) 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 | ・授業出席率(課題を進めた数にも繋がる) ・課題の進み具合、完成度 ・授業態度 | | | | | |
| 受講生へのメッセージ | 積極的に進めていければ、より多くの課題を経験することができます。 1つずつ丁寧に説明しますのでClip Studio Painに慣れていきましょう！ 最初はわからなくて当たり前です。質問することを怖がらずに沢山聞いて知識に変えてください！ | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | |
| 筆記用具 | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|------|---------------------|-----|---|---------|
| 授業科目名 | コンピュータグラフィックス | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | イラストワーク | | | | | |
| 開講科目英名 | Illustration work | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | |
| 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。 2023年より、月刊誌「建築知識」(株式会社エクスナレッジ)にて、メインイラストを担当。 | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | |
| CLIP SUTIO PAINTで制作したイラストを、対外的に発信するWEBプラットフォームを構築する。 自身のスキル・個性を客観的に把握し、それらを他者に魅力的にアピールする術を養う。 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・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] 作品・商品として仕上げるスキルを習得する [2] 作品をブラッシュアップする補正・加工技術を身につける [3] プレゼンテーション力・発信力を養う | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | |
| 1回目 | 課題1: テクスチャーBOX・風景作画(1) | 16回目 | 課題3: 公募用作品制作(2) | | | |
| 2回目 | 課題1: テクスチャーBOX・風景作画(2) | 17回目 | 課題3: 公募用作品制作(3) | | | |
| 3回目 | 課題1: テクスチャーBOX・風景作画(3) | 18回目 | 課題3: 公募用作品制作(4) | | | |
| 4回目 | 課題1: テクスチャーBOX・風景作画(4) | 19回目 | 課題3: 公募用作品制作(5) | | | |
| 5回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(1) (コンセプト設計) | 20回目 | 課題3: 公募用作品制作(6) | | | |
| 6回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(2) | 21回目 | 課題3: 公募用作品制作(7) | | | |
| 7回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(3) (グッズ用イラスト制作) | 22回目 | 課題3: 公募用作品制作(8) | | | |
| 8回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(4) | 23回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(1) | | | |
| 9回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(5) | 24回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(2) | | | |
| 10回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(6) | 25回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(3) | | | |
| 11回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(7) | 26回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(4) | | | |
| 12回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(8) | 27回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(5) | | | |
| 13回目 | 課題2: WEBプラットフォーム制作(9) (ショップ稼働) | 28回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(6) | | | |
| 14回目 | プレゼンテーション・作品発表会 | 29回目 | 課題4: 背景・建築イラスト制作(7) | | | |
| 15回目 | 課題3: 公募用作品制作(1) | 30回目 | 作品発表会・総括 | | | |
| 準備学習・時間外学習 | 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。 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、相談する、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、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。 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を、忘れないでください。 | | | | | |
| 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。 | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|------|------------------|-----|---|---------|
| 授業科目名 | クリエイティブワーク | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | アニメーション作画 | | | | | |
| 開講科目英名 | Animation Cartoons Drawing | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | |
| 1982年頃より、東京のスタジオでアニメーターに。1991年より大阪でフリーアニメーターとして「ポケットモンスター」シリーズや「名探偵コナン」シリーズをはじめ、様々な作品に参画。 | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | |
| 2年生は、作画の基礎を復習から実践的なものまでを学習する。3年生は、本番同様の課題を就職を見据えて、出来るだけ量をこなし経験値を上げる。 | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | |
| アニメーションの基礎力を、就職や研修時に不足無いよう、スキルアップを目指す。 | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | |
| 1回目 | 模写(個人的な描画力を見る) 3年生は1年を通じ実践的動画 | 16回目 | ①歩きの動画を描けるようになる | | | |
| 2回目 | クオリティの高いクリーンアップができるようになる。 | 17回目 | ②歩きの動画を描けるようになる | | | |
| 3回目 | ①簡単な基礎動画を描けるようになる | 18回目 | ③歩きの動画を描けるようになる | | | |
| 4回目 | ②簡単な基礎動画を描けるようになる | 19回目 | ④歩きの動画を描けるようになる | | | |
| 5回目 | 口パク動画を理解できるようになる | 20回目 | ①日常的動作を描けるようになる | | | |
| 6回目 | ①歩きの基本を描けるようになる | 21回目 | ②日常的動作を描けるようになる | | | |
| 7回目 | ②歩きの基本を描けるようになる | 22回目 | ①走りを描けるようになる | | | |
| 8回目 | ③歩きの基本を描けるようになる | 23回目 | ②走りを描けるようになる | | | |
| 9回目 | 合成動画を描けるようになる | 24回目 | ③走りを描けるようになる | | | |
| 10回目 | リピート動画を描けるようになる | 25回目 | ①応用的な動画を描けるようになる | | | |
| 11回目 | ①振り向きの動画を描けるようになる | 26回目 | ②応用的な動画を描けるようになる | | | |
| 12回目 | ②振り向きの動画を描けるようになる | 27回目 | ③応用的な動画を描けるようになる | | | |
| 13回目 | ③振り向きの動画を描けるようになる | 28回目 | ④応用的な動画を描けるようになる | | | |
| 14回目 | 課題作成予備日(1) | 29回目 | 課題作成予備日(1) | | | |
| 15回目 | 課題作成予備日(2) | 30回目 | 課題作成予備日(2) | | | |
| 準備学習・時間 外学習 | 課題への取り組み | | | | | |
| 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 | 課題の提出、授業態度(課題への取り組み) | | | | | |
| 受講生へのメッ セージ | 1年時の授業で不安がある場合でも、間に合う様に一緒に頑張りましょう。 | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | |
| 鉛筆、タップ、色鉛筆、消しゴム、定規等 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|------|--|-----|---|------|----|
| 授業科目名 | イラストレーション | 必修区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | 開講区分 | 通年 |
| 開講科目名 | デッサン | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | | |
| 開講科目英名 | Dessin | | | | | | |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | | |
| <p>・京都市立芸術大学大学院美術研究科修士課程絵画専攻修了・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 | | | | | | | |
| <p>デッサン技術の習得によって、物体や人物の形を正確にとらえ描画できる方法を学習する。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。</p> | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | |
| <p>デッサン技術の習得によって、物体や人物の形を正確にとらえ描画できる方法を学習する。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。</p> | | | | | | | |
| 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、重心のとらえ方等を説明)、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識したデッサン 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・パタフライ)による影の描き分け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る人物クロッキー 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 | 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、人物の瞬間のポーズ、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え、モデルにポーズ・状況を指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)制作に必要な資料作りのために、必要なポーズを考え、モデルへポーズ・状況を伝え、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 | 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 | 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する。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識したデッサン 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 | モチーフの色を意識したデッサン 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。 | 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、人物の瞬間のポーズ、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え、モデルにポーズ・状況を指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)制作に必要な資料作りのために、必要なポーズを考え、モデルへポーズ・状況を伝え、指示ができるようになる。 | | | | |
| 8回目 | 風景(公園)スケッチ 木(葉)・火・土・水・風・雲・雨・光など自然の中にある要素をスケッチし、イラスト作品の為に資料を作る。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ことができるようになる。 | 23回目 | 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(葉)・火・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った色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考え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。 | 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(葉)・火・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った色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考え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。 | 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・強い線を見極めるようになる。 | | | | |
| 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(葉)・火・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った色相・彩度・明度、色値(バールール)を利用した配色を考え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紙に描き、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、空間を意識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・ビニール袋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 | 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・ビニール袋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識したデッサン 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。 | | | | |
| 14回目 | 想定クロッキー レーモン・クノー「文体練習」、日常の同じ内容を99通りの文体で表現した小説や、現代美術作家 Nan Goldin(スナップショット)、Wolfgang Tillmans(ポートレート)などの表現方法から視点の違いによる画面の切り取り方を知り、一つの事柄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に上下、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。 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え、モデルにポーズ・状況を指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)制作に必要な資料作りのために、必要なポーズを考え、モデルへポーズ・状況を伝え、指示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識したデッサン 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 | 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。 視点を考えたイラスト作品を描く(課題) 前回作成の下絵を元に視点を考えたイラスト作品を描く。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識したデッサン 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・時間外学習 | 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、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 | 参考文献「文体練習」著者 レーモン クノー、翻訳 朝比奈 弘治 出版社 朝日出版社 1996 11月1日 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|------|--|-----|---|------|----|
| 授業科目名 | アイデアテクニック | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | 開講区分 | 通年 |
| 開講科目名 | アイデアテクニック | | | | | | |
| 開講科目英名 | Idea techniques | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 | 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | | |
| <p>小説家、マンガ原作者、フリーライター。 『韻が織り成す召喚魔法』で第20回電撃小説大賞金賞受賞。 2023年『友達の後ろで君とこっそり手を繋ぐ。誰にも言えない恋をする。』（電撃文庫）で、宝島社の「このライトノベルがすごい!2023」で総合12位、新作4位獲得。 2024年『これはあくまで、ままとだから。』（電撃文庫）で、総合42位、新作19位にランクイン。 コミックシーモア先行配信で原作担当マンガ、『嫌いな女子とキスをする』連載中。 フリーライターでの制作実績は、『あらすじとイラストでわかる「古事記・日本書紀」』（イーストプレス）、『戦国武将の履歴書』（宝島社）、『思わず話したくなる「宇宙」の不思議』（宝島社）等。</p> | | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | | |
| <p>ドラマを生み出すポイントは2つ。ストーリーの分析力と雑多な知識。 本授業では、映像等を使って物語の構成やパターン、効果的な演出の理解に務め、それらを活かすための素材として様々な雑学を身につける。 またイラスト専攻の学生にもマンガの構成について理解してもらい、原作マンガの作画やネーム制作依頼に対応できるスキルを身につける。</p> | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | |
| <p>起伏のあるストーリー制作の基礎を身につけること。また作品で取り扱う設定やテーマの絶対数を増やすために、知的好奇心の向上を目標とする。 本授業修了時には、起承転結の意味や演出論を知り、身につけた多様な知識によって商業に耐えるマンガ制作ができるようになる。</p> | | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | | |
| 1回目 | 授業概要の説明。ストーリーの重要性とデビューに必要な要素を理解し、改めてマンガ制作に対する心構えをもてるようになる。 | 16回目 | 三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 2回目 | 30分アニメの第一話を流してキャラクター論を解説して、よりクオリティの高い読み切りマンガが描けるようになる。 | 17回目 | 三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 3回目 | ゴッホやピカソなど名画について解説し、構図に込められた演出理論を理解できるようになる。 | 18回目 | 三幕構成を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 4回目 | ラノベや原作マンガで作画に発注するキャラデザの指示書を見せて、実際に描いてもらい、その後解説。指示側の制作意図を汲んでデザインができるようになる。 | 19回目 | 雑学の講義。相対性理論とタイムマシンの話をして、設定に深みをもたせた物語が作れるようになる。 | | | | |
| 5回目 | ラノベや原作マンガで作画に発注するキャラデザの指示書を見せて、実際に描いてもらい、その後解説。指示側の制作意図を汲んでデザインができるようになる。 | 20回目 | 自分でプロットを作ってもらい、その後添削。起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 6回目 | 映像を使って構成や演出を学ぶことで、ストーリーの分析ができるようになる。 | 21回目 | 自分でプロットを作ってもらい、その後添削。起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 7回目 | 起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | 22回目 | 自分でプロットを作ってもらい、その後添削。起伏あるストーリーが作れるようになる。 | | | | |
| 8回目 | 起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | 23回目 | 雑学の講義。日本史(武士の始まり～戦国時代)の話をして、設定に深みをもたせた物語が作れるようになる。 | | | | |
| 9回目 | 起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | 24回目 | WEB媒体と紙媒体のマンガに求められる要素の違いの講義。両者の特性を理解して、作品づくりの方向性を考えられるようになる。 | | | | |
| 10回目 | 起承転結を学ぶことで、起伏あるストーリーが作れるようになる。 | 25回目 | WEBマンガのプロット作成&添削し、WEBマンガの出版社で作品を掲載できるようになる。 | | | | |
| 11回目 | 雑学の講義。天皇家と日本神話の話をして、設定に深みをもたせた物語が作れるようになる。 | 26回目 | WEBマンガのプロット作成&添削し、WEBマンガの出版社で作品を掲載できるようになる。 | | | | |
| 12回目 | マンガ原作の話をして、原作者がついた場合の仕事の方法を理解できるようになる。 | 27回目 | 雑学の講義。西洋史(ローマ帝国～封建時代)の話をして、設定に深みをもたせた物語が作れるようになる。 | | | | |
| 13回目 | マンガ原作で使われる文字コンテを見せて、ネームを描いてもらい、その後解説。原作つきマンガに対応したネーム制作ができるようになる。 | 28回目 | 仕事の取り方についての講義。企画の立て方や営業方法について学び、卒業後はフリーランスのイラストレーター、マンガ家として活動していけるようになる。 | | | | |
| 14回目 | マンガ原作で使われる文字コンテを見せて、ネームを描いてもらい、その後解説。原作つきマンガに対応したネーム制作ができるようになる。 | 29回目 | 仕事の取り方についての講義。企画の立て方や営業方法について学び、卒業後はフリーランスのイラストレーター、マンガ家として活動していけるようになる。 | | | | |
| 15回目 | マンガ原作で使われる文字コンテを見せて、ネームを描いてもらい、その後解説。原作つきマンガに対応したネーム制作ができるようになる。 | 30回目 | 総論 | | | | |
| 準備学習・時間外学習 | 毎週進行具合をチェックし、前期で全員の投稿を目標にするため、間に合いそうにない場合は授業外でも制作してもらう。 | | | | | | |
| 評価基準 | A・B・C・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 | 授業に取り組む姿勢と面談 | | | | | | |
| 受講生へのメッセージ | 私はOCAの卒業生で、当時学年一番の劣等生でした。 そんな私が言いたいことは、デビューに天賦の才などは関係ないということです。 ストーリーのパターンを知り、それを後押しする知識さえ身につければ、誰でもデビューできます。 みなさんの先輩として、できるだけ多くのことを伝えます。「最低でもデビュー」という覚悟をもって頑張ってください。 | | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | | |
| 映像出力機器。可能ならモニターではなく、スクリーンが望ましいです。 | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|------|----------|------|--|---------|
| 授業科目名 | グラフィックデザイン | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | 背景 | | | | | |
| 開講科目英名 | Background | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | |
| <p>専門学校講師歴：30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。 東映アニメーション株式会社 制作部クリエイティブ室美術課 所属。アニメーション&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>アニメーション全般における描画理論・演出、実践的な絵作り(空間処理や画面構成)の理解や主旨要素の理解する来る事は、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、発展演習課題や研究課題(アニメーション制作含)を通して、よりハイレベルな描写表現能力と現場適応力の強化を目指す。</p> | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | |
| <p>発展演習課題や研究課題の取り組みを通して、問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度、自己の在り方生き方を考えることが出来る適応力を身に付ける事を目標とする。</p> | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | |
| 1回目 | 【背景美術基礎復習】 | | | 16回目 | 【背景美術 卒業研究課題】 | |
| 2回目 | | | | 17回目 | | |
| 3回目 | 2年時「背景美術」における理解度、習得度を演習課題を通して再確認する。 | | | 18回目 | | |
| 4回目 | | | | 19回目 | | |
| 5回目 | 【背景美術 応用発展演習】 | | | 20回目 | | |
| 6回目 | | | | 21回目 | | |
| 7回目 | 背景美術における描画理論・演出、実践的な絵作り(空間処理や画面構成)の理解と主旨要素の理解、そして描写表現能力を高めて、現場適応力の強化を目指す。 | | | 22回目 | 学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の在り方生き方を考えることが出来る社会適応力を目指す。 (興味・関心、進路などに応じて設定した課題について、知識や技能の深化、総合化を図る学習活動・形態にする) | |
| 8回目 | | | | 23回目 | | |
| 9回目 | 【背景美術 応用発展研究】 | | | 24回目 | | |
| 10回目 | | | | 25回目 | | |
| 11回目 | 背景美術における特定の理論や法則に関する理解を深めると共に、知的好奇心を満たすことを目的として、各種データを分析・解析する社会適応力の強化を目指す。 | | | 26回目 | | |
| 12回目 | | | | 27回目 | | |
| 13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「テスト」を通して確認する。 | | | 28回目 | | |
| 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 | 【背景美術 卒業研究課題発表】 | |
| 15回目 | 【背景美術 卒業研究序章】後期「卒業研究課題」の内容を確認すると共に、社会適応能力の向上を養う。 | | | 30回目 | 研究の「結論」を論理的かつ明確に聴衆(講師・学生)へ伝え、研究の意義や自らの貢献度を評価・共有する。 | |
| 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」&「アニメーション背景美術 I」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% ●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% ●卒業研究課題提出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 | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|------|----------|------|--|---------|
| 授業科目名 | プレゼンテーション | 必選区分 | 必修選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | プロジェクトワーク | | | | | |
| 開講科目英名 | Project work | 授業形態 | 講義 演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | |
| フリーランスにてDTP・グラフィックデザインを始める 現在はWEB制作を中心としてデザインからプログラミングまでを行い大学にて情報科目の非常勤講師も務める | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | |
| この授業では産学協同プロジェクトやその他のプロジェクト課題に取り組みながら、制作に必要なスキルアップを行なっていく また、TeamsやPowerpointなど制作活動に必要なプロジェクト作業の実務的アプリの習得も行う。 ※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。 作品づくりに関わる様々な力(計画、思考、対話、発表など)を身につけることができる。 Photoshop、Illustrator等のデジタルツールを体系的に扱うことができる。 | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | |
| 1回目 | [スキルチェック photoshop] ピクセル修正力 | | | 16回目 | | |
| 2回目 | [スキルチェック illustrator] パストレースカ | | | 17回目 | | |
| 3回目 | [ポートフォリオ制作] 制作状況の確認と方針確認 | | | 18回目 | | |
| 4回目 | [Photoshopのスキルアップ-1] YouTubeサムネイルのデザインと制作 | | | 19回目 | | |
| 5回目 | | | | 20回目 | | |
| 6回目 | [Photoshopのスキルアップ-2] コレクションやグッズを撮影し切り抜き加工したカタログブックのデザインと制作 | | | 21回目 | [プロジェクト予定] プロジェクトがなければスキルアップ課題のブラッシュアップ | |
| 7回目 | | | | 22回目 | | |
| 8回目 | [Illustratorのスキルアップ-1] 自身のイラストを使った広告フライヤーのデザインと制作 | | | 23回目 | | |
| 9回目 | | | | 24回目 | | |
| 10回目 | [Illustratorのスキルアップ-2] 自身のイラストを使ったコミックカバーのデザインと制作 | | | 25回目 | | |
| 11回目 | | | | 26回目 | | |
| 12回目 | | | | 27回目 | | |
| 13回目 | [プロジェクト予定] プロジェクトがなければスキルアップ課題のブラッシュアップ | | | 28回目 | [制作展に向けての自由制作] ポートフォリオなど展示作品の制作・完成 | |
| 14回目 | | | | 29回目 | | |
| 15回目 | ここまでの作品についての合評 | | | 30回目 | プロジェクトまたはポートフォリオ/制作展作品の合評 | |
| 準備学習・時間 外学習 | 制作だけでなく、ITやAIなど最新のテクノロジーについても興味関心を持ちリサーチして下さい | | | | | |
| 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 | 成績評価の配点は、 プロジェクト課題提出作品の完成度を採点したものの60%(うちビジュアル60%、コンセプトなど30%、他10%) スキルアップ課題への取り組み30% その他(発表力など)10% 合計で最終評価とします。 | | | | | |
| 受講生へのメッ セージ | 産学協同プロジェクトなど、自分の作品づくりのため日々様々なものにアンテナを張り巡らせてください。 遅刻や欠席が続くと制作が難しくなっていきますので、休まないようにして下さい。 | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | |
| 筆記用具 | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|------|---|-----|---|---------|
| 授業科目名 | メディアデザイン | 必選区分 | 必修選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | デジタルテクニック I | | | | | |
| 開講科目英名 | Digital Techniques | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | 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。また専門学校にてイラスト、Live2Dの講師を担当する | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | |
| 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。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制作など | | | | | | |
| 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 | 自分の作品のアピールになりそうなキャラクターをデザイン1 (設定やシチュエーションに合わせた全身のラフ) | 16回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作3(着彩、線画) | | | |
| 2回目 | 自分の作品のアピールになりそうなキャラクターをデザイン2 (キャラクターの着彩と線画) | 17回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作4(着彩、線画) | | | |
| 3回目 | 自分の作品のアピールになりそうなキャラクターをデザイン3 (キャラクターの仕上げ) | 18回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作5(着彩、線画) | | | |
| 4回目 | 自分の作品のアピールになりそうなキャラクターをデザイン4 (キャラクターレイアウトと背景、1枚イラストとして完成させる) | 19回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作6(描き込み、仕上げ) | | | |
| 5回目 | 顔の角度のテンプレートを使って表情やキャラクターを描き分ける1 | 20回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作7(仕上げ) | | | |
| 6回目 | 顔の角度のテンプレートを使って表情やキャラクターを描き分ける2 | 21回目 | 写真を参考にシャツやパジャマなどの衣装、服のしわを描く1 (キャラクターポージング、カラーラフ) | | | |
| 7回目 | 顔の角度のテンプレートを使って表情やキャラクターを描き分ける3 | 22回目 | 写真を参考にシャツやパジャマなどの衣装、服のしわを描く2 (着彩、線画、仕上げ) | | | |
| 8回目 | 写真を参考に小道具や背景などの精密模写1 | 23回目 | 写真を参考にスーツや制服などの衣装、服のしわを描く1 (キャラクターポージング、カラーラフ) | | | |
| 9回目 | 写真を参考に小道具や背景などの精密模写2 | 24回目 | 写真を参考にスーツや制服などの衣装、服のしわを描く2 (着彩、線画、仕上げ) | | | |
| 10回目 | 色彩、光と陰影、エフェクトなどを工夫してエモーショナルなイラストを描く1 | 25回目 | 写真を参考に着物やドレスなどの衣装、服のしわを描く1 (キャラクターポージング、カラーラフ) | | | |
| 11回目 | 色彩、光と陰影、エフェクトなどを工夫してエモーショナルなイラストを描く2 | 26回目 | 写真を参考に着物やドレスなどの衣装、服のしわを描く2 (着彩、線画、仕上げ) | | | |
| 12回目 | 色彩、光と陰影、エフェクトなどを工夫してエモーショナルなイラストを描く3 | 27回目 | 男性、女性、子供のキャラクターデザイン1 (カラーラフ) | | | |
| 13回目 | 色彩、光と陰影、エフェクトなどを工夫してエモーショナルなイラストを描く4 | 28回目 | 男性、女性、子供のキャラクターデザイン2 (着彩、線画) | | | |
| 14回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作1(アイデア出し、ミニラフ) | 29回目 | 男性、女性、子供のキャラクターデザイン3 (着彩、線画) | | | |
| 15回目 | 依頼を受ける際のサンプルになる、絵柄やテーマを統一させた3枚のイラスト制作2(カラーラフ) | 30回目 | 男性、女性、子供のキャラクターデザイン4 (描き込み、仕上げ) | | | |
| 準備学習・時間外学習 | 基本的に授業内での提出、作業内容で評価を行います。もし高評価を求めるのであれば時間外の作業を頑張ってもらいたい必要があるかもしれません。また休んでしまった日の課題については後日提出をお願いします | | | | | |
| 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 | 【課題提出60点】【進捗提出、出来栄え40点】【授業内でのルールを守る、話をきちんと聞くことができるなどプラス評価で加点】 | | | | | |
| 受講生へのメッセージ | USBメモリ、外付けSSDなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと。楽しく、挑戦したくなる想いで絵が描けるようサポートしたいと思っています。しんどくなったら無理はせず、必ず相談してください | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | |
| 授業課題で参考になりそうなものはこちらでも準備していますが、自分で描きたい絵の参考資料を探すことが一番成長につながります | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|------|----------|---|---|---------|
| 授業科目名 | コンセプトワーク | | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | ポートフォリオ制作 | | | | | | |
| 開講科目英名 | Portfolio | | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | | |
| 担当教員 実務者経験 | | | | | | | |
| 2001年～商業誌にて読切や4コマなど。他企業から依頼されたイラスト、漫画、WEBコンテンツなども複数携わる。 2020年～水彩作家。コミックアートイラストや絵画を中心としたギャラリー活動で、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。 | | | | | | | |
| 授業の学習内容 | | | | | | | |
| 効果的なイラストやマンガの表現ができるように学び、精度を徐々に上げていながら改めて楽しさを見つけていく。 チャレンジ課題もこなし、複数のイラスト作品や短編マンガを仕上げる。 EXTRA用作品を制作しながら、投稿用やコンテスト、コンペなどにも挑戦する。 自分が持っている「好き」を見つめ直し、大切にしながらセンスを磨く。 | | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | |
| 独自のセンスを磨きながらイラストやマンガ作品を複数完成させる。今後の自身のワークに繋がりを持たせ、仕事の幅を広げて活動する。 できたイラストやマンガは投稿持込、コンテスト、コンペ等に発信していき、最後に自身のポートフォリオとしてまとめる。 スケジュール管理を身につけ、仕事をこなせるように必ず締め切りを守る事が最大の目標。 | | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | | |
| 1回目 | 自己紹介イラスト&前期制作スケジュール作成。次週A4クリアファイル用意。 ★チャレンジ課題★「SS(スモールエス)86」に投稿するイラスト案を考える。 | | | 16回目 | 後期制作スケジュール作成。キャラクタ1、背景構図合わせラフ&仮色塗り。A ※後期～全体ポートフォリオ制作開始(文字起こし、タイトル等)。 | | |
| 2回目 | キャラクター1体のラフ&色配置練習。A 提出物:自己紹介、スケジュール ★チャレンジ課題★「SS86」用引き続き。 | | | 17回目 | 続き。線画&着色。A 提出物:制作スケジュール ★チャレンジ課題★ | | |
| 3回目 | キャラクター2体のラフ&色配置練習。B 提出物:イラストラフA ★チャレンジ課題★「SS86」21日(木)投稿締切 | | | 18回目 | キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。B 提出物:イラストA(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★ | | |
| 4回目 | キャラクター2体のラフ&色配置練習。C 提出物:イラストラフB ★チャレンジ課題★ | | | 19回目 | 続き。線画&着色。B ★チャレンジ課題★ | | |
| 5回目 | キャラクター1、背景構図合わせラフ&仮色塗り。D 提出物:イラストラフC ★チャレンジ課題★ | | | 20回目 | キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。C 提出物:イラストB(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★ | | |
| 6回目 | 続き。線画&色塗り練習。 提出物:イラストラフD ★チャレンジ課題★ | | | 21回目 | 続き。線画&着色。C ★チャレンジ課題★ | | |
| 7回目 | キャラクター2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。E ★チャレンジ課題★ | | | 22回目 | キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。D 提出物:イラストC(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★ | | |
| 8回目 | 続き。線画&色塗り練習。A～E後程調整&再提出。 提出物:イラストラフE | | | 23回目 | 続き。線画&着色。D 提出物:★チャレンジ課題★ | | |
| 9回目 | (投稿用)キャラクター1～2体&背景のラフ。次回までに線画を一旦完成させ、仮で色を置いておく。 ★チャレンジ課題★ | | | 24回目 | キャラクター1～2、背景構図合わせラフ&仮色塗り。E 提出物:イラストD(仮でも一旦提出) ★チャレンジ課題★ | | |
| 10回目 | (投稿用)続き。線画を整える&着色続き。 ★チャレンジ課題★ | | | 25回目 | 続き。線画&着色。E ★チャレンジ課題★ | | |
| 11回目 | (投稿用仕上げ)続き。仕上げに入っていく。 ★チャレンジ課題★ | | | 26回目 | 後期中に制作したA～Eを調整して仕上げる。冬季休暇中も続行。ポートフォリオに仮作品コピーを一旦まとめ、文字等チェック。提出物:イラストE(仮でも一旦提出) | | |
| 12回目 | (投稿用仕上げ～完成)仕上げ～完成に入る。 ★チャレンジ課題★ | | | 27回目 | A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★ | | |
| 13回目 | (投稿用完成、3点追加)投稿用を完成させる。引き続き夏季休暇中に、前期中で練習したA～Eいずれか3点を調整して追加制作、仮完成させる。 | | | 28回目 | A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★ | | |
| 14回目 | 4点仮完成&仕上げ、チェック。 前期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 | | | 29回目 | A～E仕上げ続き、チェック。後期ポートフォリオ用としてまとめチェック。 ★チャレンジ課題★ | | |
| 15回目 | 完成。投稿用、及びEXTRA予備作品として準備。前期ポートフォリオとしてそれぞれまとめる。提出物:完成イラスト作品。(Teams) | | | 30回目 | 完成。投稿用、及びEXTRA用として発表。前期中も含め、卒業用年間ポートフォリオとしてまとめる。提出物:完成イラスト作品。(Teams) | | |
| 準備学習・時間外学習 | 既存の多くの絵・イラスト作品を見て、アイデアや資料をストックしておくことが重要です。イラスト制作、投稿や発表等は授業だけでなく随時各自で進める事。 | | | | | | |
| 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 | EXTRA提出30% + 技術評価60% + 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%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の内容にておこなう。 センス、ストーリー、キャラクター、背景、効果、演出、完成度 * 加点対象・・・投稿持ち込み、担当とのやりとりなど | | | | | | |
| 受講生へのメッセージ | 自分自身の技術UPをはかるため、何度も描いて繰り返す作業に強くなりましょう。 努力を惜まずやり続ける事を目標に。楽しい仕事は、自分自身で作るものです。 いつでも原点に立ち返り、自分自身で切り開いていこう。必ず、得られる物があるはずです。 | | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | 随時プリントなど渡します。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|------|--|-----|---|------|----|
| 授業科目名 | 映像表現 | 必選区分 | 必修 選択 | 年次 | 3 | | |
| 開講科目名 | 動画総合演習 | | | | | | |
| 開講科目英名 | Video making exercise | 授業形態 | 講義演習 | 単位数 | 8 | 開講区分 | 通年 |
| 学科・専攻 | クリエイター科 | | | | | | |
| 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 | | | | | | | |
| 「AdobeAfterEffects」を使用し、モーショングラフィックスのスキルを身につける。 本授業では、自身で制作したデザインやイラストを動かすことで技術表現の幅を広げる。 | | | | | | | |
| 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、映像用のイラスト制作から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 | (基本操作の習得) AdobeAfterEffectsの基本概要を理解し、画面の操作、ファイルの作成保存ができるようになる。 | 16回目 | (演習課題) 四季の映像制作。季節ごとの色温度、カラーコンポジットを理解出来るようになる。 | | | | |
| 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学習する。データの正しい扱いができるようになる。 | 17回目 | (演習課題) 四季の映像制作。Photoshopで切り抜いた画像をAfterEffectsで使用する。Adobeソフトの連携を深く理解出来るようになる。 | | | | |
| 3回目 | (基本操作の習得) 参考のグラフィックアニメーションをトレースし、AfterEffectsの操作に慣れる。 | 18回目 | (演習課題) 四季の映像制作。光と影の表現が出来るようになる。奥行きをつけて立体感を出すことが出来るようになる。 | | | | |
| 4回目 | (基本操作の習得) AfterEffectsのカラーグレーディング、レイアウトについて学び、映像に適切な処理ができるようになる。 | 19回目 | (演習課題) 架空メーカーのPR映像制作 文字が持つ体積量を理解出来るようになる | | | | |
| 5回目 | (基本操作の習得) AfterEffectsの主要パラメーターである回転や透明度をエクスポレクションで制御し、プログラム機能を使えるようになる。 | 20回目 | (演習課題) 架空メーカーのPR映像制作 AfterEffectsのカメラ機能を深く理解することが出来るようになる | | | | |
| 6回目 | (演習課題) トラックマットを解説。ロゴアニメーション制作の表現幅を広げることが出来るようになる。 | 21回目 | (演習課題) 架空メーカーのPR映像制作、Youtube広告に流れてくるPR映像を見ることで、事例を理解し自身の作品に取り入れることが出来るようになる。 | | | | |
| 7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。 | 22回目 | (演習課題) ウェディングムービー制作。 様々なサイズの写真素材に対応出来るようになる。 | | | | |
| 8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。 | 23回目 | (演習課題) ウェディングムービー制作。 音楽に合わせた適切なトランジションを理解出来るようになる。 | | | | |
| 9回目 | (演習課題) 文字広告の映像制作。テキストのグラフ、エクスポレクション機能を扱えるようになる。 | 24回目 | (演習課題) ウェディングムービー制作。ダミーの素材で制作を行い、写真に差し替えることで修正をスムーズに対応出来るようになる | | | | |
| 10回目 | (演習課題) ロゴアニメーション制作。動きに緩急をつけハイクオリティなアニメーションについて理解が深まる。 | 25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。 絵コンテの必要性と制作スケジュールを立てることが出来るようになる。 | | | | |
| 11回目 | (演習課題) ロゴデザインを実際にAfterEffectsを使って動かす。Illustratorとの連携が出来るようになる。 | 26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。 | | | | |
| 12回目 | (基本操作の習得) 3Dレイヤーを使ってAfterEffectsでカメラ機能を扱えるようになる。 | 27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。 | | | | |
| 13回目 | (演習課題) 文字をバラバラに動かすインフォグラフィック制作をする。文字アニメーションの表現幅を増やせるようになる。 | 28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。 テクスチャとレタッチについて理解出来るようになる。 | | | | |
| 14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。 | 29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 | | | | |
| 15回目 | (演習課題) 四季の映像制作。絵コンテとテーマをもとに、資料を集めてアーカイブ・リサーチスキルを身につける。 | 30回目 | (演習課題) ミュージックビデオの提出、各作品フィードバックを行う。 | | | | |
| 準備学習・時間外学習 | 既存の多く作品を見て、どのような技術が使用されているか関心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 | 成績評価の配点は、授業内の制作物【完成度100⇒技術の習得60%、制作のコンセプト20%、作品のクオリティ20%】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 | ”動画を扱うことが出来るイラストレーターが本当に増えてきています。自分の作品をより魅力的に見せる武器の一つとして動画ソフトを習得しましょう。また、AdobeAfterEffectsでの動画作成は違うジャンルというのもあり、道のりは少し険しく厳しい道になると思いますが、映像が完成すればとても達成感があるので一緒に頑張りましょう！”□ | | | | | | |
| 使用教科書・教材・参考書 | | | | | | | |
| 筆記用具 | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|---|------|--|-----|----|---------|
| 授業科目名 | 語学教育 | 必選区分 | 必修選択 | 年次 | 3 | |
| 開講科目名 | グローバルコミュニケーションⅢ | | | | | |
| 開講科目英名 | Global CommunicationⅢ | 授業形態 | 講義・演習 | 単位数 | 16 | 開講区分 通年 |
| 学科・専攻 | 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]を使って相手の性格について尋ねる会話を練習する | 16回目 | [be going to/will]を使って、週末の予定について話す | | | |
| 2回目 | 「間接疑問文」を使って、人に質問をする、 また質問に答える練習をする | 17回目 | [be going to/will]を使って、旅行の計画について話す | | | |
| 3回目 | 自己紹介と他己紹介に関する会話を練習する | 18回目 | 心配や不安になる状況での会話を練習する | | | |
| 4回目 | 誰かと知り合いになるためのメールを書く | 19回目 | イベント内容やスケジュールについての情報を伝えるメールを書く | | | |
| 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ために必要なこと」 ・前期発表と連動する内容 | 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」 ・前期発表と連動する内容 | | | |
| 6回目 | 現在進行形を使って持ち物について話す | 21回目 | 単純過去形を使って、失くしたのや、見つけたものについて話す | | | |
| 7回目 | 現在完了形を使って持ち物や その機能などについて話す | 22回目 | 単純過去形、過去進行形を使って、 助けが必要になる場面での会話を練習する | | | |
| 8回目 | 聞き返しの表現や話題を変える際の表現を使って ディスカッションをする | 23回目 | 驚いたできごとについて話す | | | |
| 9回目 | 欲しいものについての広告を書く | 24回目 | 短い物語を書く | | | |
| 10回目 | ・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物について」 ・前期発表と連動する内容 | 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」 ・前期発表と連動する内容 | | | |
| 11回目 | 冠詞に注意しながら、自分の町について 尋ねる、また質問に答える練習をする | 26回目 | 数量詞を使って、都会の問題について話す | | | |
| 12回目 | [would/could/should]を使って、 他の場所への生き方について話す | 27回目 | 現在・未来の条件節を使って、問題と解決策について話す | | | |
| 13回目 | 建物内の道案内の場面での会話を練習する | 28回目 | [though]を使って反対意見を述べる練習をする 心配や安心を表す表現を使った会話を練習する | | | |
| 14回目 | 求人に対して志望動機を書く | 29回目 | 価値観についてのネット投稿に対し、自分のコメント(考え)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 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」 ・前期発表と連動する内容 | 30回目 | 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 | 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 | | | | | | |