

実務経験のある教員等による授業科目一覧

| | |
|-----------|---------------------------------|
| 学科名(修業年限) | イラスト・マンガアニメ科(2年) イラスト・マンガコース |
|-----------|---------------------------------|

| | |
|-----------|-------------------------------|
| 学科名(修業年限) | イラスト・マンガアニメ科(2年) アニメーターコース |
|-----------|-------------------------------|

| 1年次 | | | |
|-------------|-------|--------|-----------|
| 授業科目名 | 単位時間数 | 実務経験教員 | シラバスページ番号 |
| キャリアデザイン(1) | 60 | ○ | CA1-01 |
| 業界研究 | 60 | ○ | CA1-02 |
| イラスト実習(1) | 60 | ○ | CA1-03 |
| デッサン | 180 | ○ | CA1-04 |
| 背景制作実習 | 120 | ○ | CA1-05 |
| ストーリー構成実習 | 120 | ○ | CA1-06 |
| 作品研究 | 120 | ○ | CA1-07 |
| 作品制作実習(1)A | 120 | ○ | CA1-08 |
| キャラクターデザイン | 60 | ○ | CA1-10 |
| 作画技術(基礎) | 60 | ○ | CA1-11 |
| 似顔絵制作(1) | 30 | ○ | CA1-12 |
| 同人誌制作実習(1) | 60 | ○ | CA1-13 |
| 色彩演習 | 60 | ○ | CA1-14 |

合計時間数 1110

| 1年次 | | | |
|-------------|-------|--------|-----------|
| 授業科目名 | 単位時間数 | 実務経験教員 | シラバスページ番号 |
| キャリアデザイン(1) | 60 | ○ | CA1-01 |
| 業界研究 | 60 | ○ | CA1-02 |
| デッサン | 180 | ○ | CA1-04 |
| 背景制作実習 | 120 | ○ | CA1-05 |
| ストーリー構成実習 | 120 | ○ | CA1-06 |
| 作品研究 | 120 | ○ | CA1-07 |
| 作品制作実習(1)B | 120 | ○ | CA1-09 |
| キャラクターデザイン | 60 | ○ | CA1-10 |
| 同人誌制作実習(1) | 60 | ○ | CA1-13 |
| 色彩演習 | 60 | ○ | CA1-14 |
| 模写・トレース | 60 | ○ | CA1-15 |
| 作画実習(1) | 120 | ○ | CA1-16 |

合計時間数 1140

| 2年次 | | | |
|-------------|-------|--------|-----------|
| 授業科目名 | 単位時間数 | 実務経験教員 | シラバスページ番号 |
| キャリアデザイン(2) | 60 | ○ | CA2-17 |
| CGデッサン | 180 | ○ | CA2-18 |
| イラスト実習(2) | 120 | ○ | CA2-19 |
| 似顔絵制作(2) | 120 | ○ | CA2-20 |
| 作画技術(応用) | 120 | ○ | CA2-21 |
| 作品制作実習(2)A | 240 | ○ | CA2-22 |
| 同人誌制作実習(2) | 30 | ○ | CA2-24 |

合計時間数 870

| 2年次 | | | |
|-------------|-------|--------|-----------|
| 授業科目名 | 単位時間数 | 実務経験教員 | シラバスページ番号 |
| キャリアデザイン(2) | 60 | ○ | CA2-17 |
| CGデッサン | 180 | ○ | CA2-18 |
| 作品制作実習(2)B | 240 | ○ | CA2-23 |
| デジタルアニメ制作 | 120 | ○ | CA2-25 |
| 作画実習(2) | 240 | ○ | CA2-26 |

合計時間数 840

総合計時間数(2年間) 1980

総合計時間数(2年間) 1980

| 授業科目名 | キャリアデザイン(1) | | 担当者名 | 飛田 英男 | | | |
|--------|---|-----|---------------------------------|------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 流通業での加工・販売及び会社経営 | | | |
| 教科書 | 文部科学省後援 ビジネス能力検定ジョブパス ・3級公式テキスト ・3級公式試験問題集 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 60 | | | | | | | |
| 授業概要 | 社会人としての基本的な考え方を身に着けると共に、社会人に広く求められるマナー等の知識を身に着け、実践できる事を目指し、社会人としてふさわしい人物像へと成長する事を目的とします。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・自身のキャリア形成の中で役立つ知識を習得する。 ・社会人として必要と言われるマナーやルールを理解する。 ・コミュニケーション能力を修得し他者との円滑な関係を構築する。 ・自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。 | | | | | | |
| 評価方法 | 定期試験(50%)、演習(25%)、平常点(25%) | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 【第1編】1章 キャリアと仕事へのアプローチ | | 働く意義や会社の基本ルールを理解 | | | | |
| 2 | 2章 仕事の基本となる8つの意識 | | 顧客・品質・納期・時間・目標・協調・改善・コスト意識 | | | | |
| 3 | 3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 | | コミュニケーションとは・ビジネスマナーとの関係 | | | | |
| 4 | 3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 | | 身だしなみとあいさつ | | | | |
| 5 | 3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 4章 指示の受け方・報連相 | | 仕事中の態度・出勤と休暇取得・指示の受け方 | | | | |
| 6 | 5章 話し方と聞き方のポイント | | 話し方と言葉遣い | | | | |
| 7 | 5章 話し方と聞き方のポイント | | 敬語の必要性・尊敬語、謙譲語 | | | | |
| 8 | 6章 来客対応と訪問の基本マナー | | 来客への対応の仕方と流れ・面談方法 | | | | |
| 9 | 6章 来客対応と訪問の基本マナー | | 名刺交換と訪問マナー | | | | |
| 10 | 7章 会社関係での付き合い | | 会食と会食中のマナー・冠婚葬祭について | | | | |
| 11 | 【第2編】1章 仕事への取り組み方 | | 計画の重要性・マニュアルと業務 | | | | |
| 12 | 1章 仕事への取り組み方 | | スケジュール管理と情報 | | | | |
| 13 | 1章 仕事への取り組み方 | | PCスキルの基本・eメールについて | | | | |
| 14 | 2章 ビジネス文書の基本 | | ビジネス文書の種類と決まり | | | | |
| 15 | 前期末試験 | | | | | | |
| 16 | 2章 ビジネス文書の基本 | | ビジネス文書の作成 | | | | |
| 17 | 3章 電話対応 | | 電話対応の重要性と取次のマナー | | | | |
| 18 | 4章 統計データの読み方・まとめ方 | | 数字とグラフ・情報の読み取り方 | | | | |
| 19 | 5章 情報収集とメディアの活用 | | 情報の取捨選択・ネットリテラシー・新聞について | | | | |
| 20 | 6章 会社を取り巻く環境と経済の基本 | | 近代の日本経済と世界とのつながり これからの人材について | | | | |
| 21 | ビジネス能力検定ジョブパス用語の基本 | | 各種用語理解 | | | | |
| 22 | 検定対策① | | 過去問題を解答 | | | | |
| 23 | 検定対策② | | 過去問題を解答 | | | | |
| 24 | 検定対策③ | | 過去問題を解答 | | | | |
| 25 | 検定対策④ | | 過去問題を解答 | | | | |
| 26 | 履歴書の書き方と、求人票の読み方 | | 履歴書・ESについて 求人票から読み取れる情報を理解 | | | | |
| 27 | 自己分析と自己PR | | 自己分析を通じ、強み弱みを知る事からPRを考える | | | | |
| 28 | 面接対策 | | 所作・頻出質問項目などを知る | | | | |
| 29 | キャリアデザイン I 総括 | | 進級後に始まる実際の就職活動について | | | | |
| 30 | 後期末試験 | | | | | | |

| 授業科目名 | 業界研究 | | 担当者名 | 三浦和音 | | | |
|--------|---|-----|--|-----------------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 漫画家アシスタント・漫画連載 キャラクターデザイン等経験あり | | | |
| 教科書 | ●考え方で絵は変わる！ | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| 時間数 | | 60 | | | | | |
| 授業概要 | 映像作品等から業界の現状を把握する。 どんな作品が求められていて、自分はどんなアピールをすることが出来るのかを考え、作品を制作する。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 自分なりの市場調査の方法を見つけ、ピンポイントでアピールする作品制作が出来るようになる。 | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出、出席率 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 目標設定 | | 卒業後の進路に向け目標設定を行う | | | | |
| 2 | 好きな作品と流行作品 | | 流行の作品を知る・分析する | | | | |
| 3 | 映像「アニメ映画監督」視聴 | | アニメの制作過程を理解する | | | | |
| 4 | 漫画業界の成り立ち1 | | 過去から現在までの作品の傾向や ヒット作品等を学び今求められている 作品がどんなものかを探る | | | | |
| 5 | 漫画業界の成り立ち2 | | | | | | |
| 6 | 漫画業界の成り立ち3 | | | | | | |
| 7 | 企画制作 I -1 | | 前回までの内容を生かし 実際に作品の企画を考える | | | | |
| 8 | 企画制作 I -2 | | | | | | |
| 9 | 企画制作 I -3 | | | | | | |
| 10 | アニメ業界の成り立ち1 | | 業界がどのように発展し評価されるように なったのかを理解する | | | | |
| 11 | アニメ業界の成り立ち2 | | | | | | |
| 12 | アニメ業界の成り立ち3 | | | | | | |
| 13 | 企画制作 II -1 | | アニメ作品の企画を考える | | | | |
| 14 | 企画制作 II -2 | | | | | | |
| 15 | 企画制作 II -3 | | | | | | |
| 16 | イラストレーターの仕事1 | | 幅広い仕事内容について理解をする | | | | |
| 17 | イラストレーターの仕事2 | | | | | | |
| 18 | イラスト分野別研究(出版業) | | 分野別に求められる技術等を理解する | | | | |
| 19 | イラスト分野別研究(エンタメ・WEB系) | | | | | | |
| 20 | イラスト分野別研究(ゲーム系) | | | | | | |
| 21 | ポートフォリオ制作1 | | 就職に向けてポートフォリオ制作を開始 都度ごとに面談を行い仕上げていく | | | | |
| 22 | ポートフォリオ制作2 | | | | | | |
| 23 | ポートフォリオ制作3 | | | | | | |
| 24 | ポートフォリオ制作4 | | | | | | |
| 25 | ポートフォリオ制作5 | | | | | | |
| 26 | ポートフォリオ制作6 | | | | | | |
| 27 | ポートフォリオ制作7 | | | | | | |
| 28 | ポートフォリオ制作8 | | | | | | |
| 29 | ポートフォリオ制作9 | | | | | | |
| 30 | ポートフォリオ制作10 | | | | | | |

| 授業科目名 | イラスト実習(1) | | 担当者名 | 本郷正広 | | | |
|--------|--|-----|------------------------------------|-------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | フリーイラストレーター・デザイナー | | | |
| 教科書 | ●考え方で絵は変わる！ | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 2 | | | | | |
| | 時間数 | 60 | | | | | |
| 授業概要 | photoshop, illustratorを使用しイラスト制作を行いソフトの操作とイラストのスキルアップを目指します。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 毎回用意したテキストをもとに基本操作を学ばせる。その都度、ソフトの操作、作品の添削、疑問点などを指導。 | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出、出席率 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 「PHOTOSHOP」の基本操作の確認練習1 | | コラージュ制作1-各機能を把握 | | | | |
| 2 | 「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習2 | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 3 | 「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習3 | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 4 | 「ILLSTRATOR」の基本操作の確認練習4 | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 5 | 「オリジナルイラスト」制作1(photoshop) | | 線画の取り込み、線画の補正、スキャンの使い方、下地の塗り方、等 | | | | |
| 6 | 「オリジナルイラスト」制作2(photoshop) | | 線画に着色制作 | | | | |
| 7 | 「オリジナルイラスト」制作3(photoshop) | | ブラシの使い方、影の塗り方、他 | | | | |
| 8 | 「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 9 | 「アバター」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 10 | 「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 11 | 「マトリョーシカ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | パスの練習-パスの扱いの習得 | | | | |
| 12 | 「光と影」イラスト制作(photoshop) | | 与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルティのある作品に仕上げる | | | | |
| 13 | 「光と影」イラスト制作(photoshop) | | 与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルティのある作品に仕上げる | | | | |
| 14 | 「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作 | | 前期の授業の復習簡単な小テスト | | | | |
| 15 | 「PHOTOSHOP」及び「ILLSTRATOR」での作品制作前期の授業の復習 | | 前期の授業の復習簡単な小テスト | | | | |
| 16 | 「オリジナルイラスト」制作1-1(photoshop) | | 与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルティのある作品に仕上げる | | | | |
| 17 | 「オリジナルイラスト」制作1-2(photoshop) | | 与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルティのある作品に仕上げる | | | | |
| 18 | 「オリジナルイラスト」制作1-3(photoshop) | | 与えられた"テーマ"を"理解"してオリジナルティのある作品に仕上げる | | | | |
| 19 | 「雑誌表紙デザイン」制作1(ILLSTRATOR) | | 基礎的なデザインを習得する | | | | |
| 20 | 「雑誌表紙デザイン」制作2(ILLSTRATOR) | | 基礎的なデザインを習得する | | | | |
| 21 | 「雑誌表紙デザイン」制作3(ILLSTRATOR) | | 基礎的なデザインを習得する | | | | |
| 22 | 「ロゴデザイン」制作1(ILLSTRATOR) | | 基礎的なデザインを習得する | | | | |
| 23 | 「ロゴデザイン」制作2(ILLSTRATOR) | | 基礎的なデザインを習得する | | | | |
| 24 | 「オリジナルイラスト制作(photoshop) | | 作りたいイメージを効率よく時間内に形にする | | | | |
| 25 | 「オリジナルイラスト制作(photoshop) | | 作りたいイメージを効率よく時間内に形にする | | | | |
| 26 | 「オリジナルイラスト制作(photoshop) | | 作りたいイメージを効率よく時間内に形にする | | | | |
| 27 | 「オリジナルイラスト制作(photoshop) | | 作りたいイメージを効率よく時間内に形にする | | | | |
| 28 | おさらい・まとめ(ILLSTRATOR) | | 1年間のまとめとして作品制作に取り組む | | | | |
| 29 | おさらい・まとめ(ILLSTRATOR) | | 2年間のまとめとして作品制作に取り組む | | | | |
| 30 | おさらい・まとめ(photoshop) | | 3年間のまとめとして作品制作に取り組む | | | | |

| 授業科目名 | デッサン | | 担当者名 | 関東 武久 | | | |
|--------|---|-----|------|--------------------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 商業用人体造形、商業用人体デザインの担当経験あり | | | |
| 教科書 | スーパー・ポーズブック ノード編 メール・ノード・コレクション 人体を描きたい人のための美術解剖学 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 6 | | | | | |
| | 時間数 | 180 | | | | | |
| 授業概要 | 描写に必要な基礎としてのリアルなデッサン、クロッキー、模写を行う。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | マンガやアニメの人物の骨格や筋肉の理解と描写。男性と女性の顔、体のプロポーションの違い。衣服を着た状態の人体の質感や形状。動物、植物等のモチーフの描写、形状の理解。人間以外のメカのデザイン、形状の描写。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席・授業態度・課題取組・描写工程・完成度の結果を総合評価 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | クロッキーの基礎的な描き方（時間内に紙面にバランスよく描く） | | | 10分間で全身を全体的にバランスよく紙面に入るように描く | | | |
| 2 | クロッキーの効率を踏まえた描き方（時間内に頭身バランスを考慮して描く） | | | 15分間でモデルの頭身バランスを数えてきちんと描く | | | |
| 3 | 本格的なクロッキーの描き方（時間内に服の細かいディテールを描く） | | | 20分間で、モデルの衣服のシワやディテールをしっかりと描く | | | |
| 4 | 西部劇、ウェスタン時代のファッションを描く | | | 映像や写真を通して昔のアメリカファッションのデザインを描写 | | | |
| 5 | 西洋、日本甲冑を資料を見ながら描く(ヨロイ・武器・防具等) | | | 西洋、日本甲冑の構造を理解して、フォルムのバランスを考えて描く | | | |
| 6 | ファンタジーコスチュームを描き分ける。(様々な衣服) | | | 様々な種類の衣服バリエーションに興味を持ち描写する | | | |
| 7 | 筋肉を描く（アクション映画、ゲームや格闘家の映像、関連アニメ作品を研究） | | | 映画やアニメ媒体での筋肉表現の研究。そして描けることへの必要性を理解する | | | |
| 8 | 筋肉を描く（筋肉の位置や機能を踏まえた上で写真を模写） | | | 筋肉の形状や役割の意識。カッコいい筋肉として描写する | | | |
| 9 | アメリカンコミックのキャラクターの立ち姿、形状の単純化 | | | 筋肉の単純化、立ち姿の魅せ方を学ぶ | | | |
| 10 | マンガのキャラクターのアクションポーズの描き方 | | | アクションポーズのバリエーションと形状による見え方の違いを知る | | | |
| 11 | ハッチング技法によるマンガらしい陰影のつけ方 | | | マンガ的な顔や体の陰影表現、クロスハッチング | | | |
| 12 | 男性、女性の顔をリアルに描き分ける | | | 顔の骨格の違いやニュアンスの違いを理解して写実的に描き分ける | | | |
| 13 | ゲームに登場する複雑なコスチュームを描写する | | | 想像上の衣服に説得力を持たせる素材を意識しながら描く | | | |
| 14 | 植物の形状を細かく描写する | | | 花や植物の独特の形状や質感を理解しながら描く | | | |
| 15 | 巨大ヒーローのポーズングを描く | | | 歴代ヒーローのポーズングを研究しながら躍動的に描写する。 | | | |
| 16 | 日本の等身大ヒーローのコスチュームを描き分ける | | | 歴代ヒーローそれぞれのデザインやモチーフを理解して描写する | | | |
| 17 | 日本のサムライ、時代劇、日本刀を描く | | | 日本の着物、ファッション、そして持ち物に興味を持ちながらリアルに描写 | | | |
| 18 | フォーマルスーツを描く(ビジネスマンのスタイル) | | | Yシャツ、ネクタイ、スーツ、ボタンの位置、構造も含めて細かく描写 | | | |
| 19 | ミリタリージャケットを描く(迷彩柄や戦闘服) | | | 軍服やミリタリー系装備の歴史学習しながら描き分ける | | | |
| 20 | 銃火器、武器類を精密に描写する | | | キャラクターに持たせる武器類の機能を理解しながら描く | | | |
| 21 | バイク、自動車等の複雑なビークルを描く | | | それぞれの形状や機能を理解しながら描写する | | | |
| 22 | トレンチコート、オーバーウェアを描く | | | 襟、エポレット、ボタン、ベルトの構造を理解しながら描く | | | |
| 23 | スチームパンク 細かい装備品を描く | | | 未来的なヴィクトリア調、ロココ調をファッションとして学習して描く | | | |
| 24 | ヴァンパイア、吸血鬼、ドラキュラ、ホラー要素を描く | | | 古典的なホラー要素のデザインも学習しながら描き分ける | | | |
| 25 | 海外の映画からの想像上デザインを描き分ける | | | 我々の日常と違うベクトルの機能や形状も理解して描く | | | |
| 26 | パワードスーツ、強化服、宇宙服の構造を描く | | | 身体に装着するメカニカルな強化服の構造と形状を理解して描く | | | |
| 27 | 恐竜、怪獣、異形のモンスター造詣 | | | 実在した恐竜と想像上の怪獣、その構造を紐づけながら描き分ける | | | |
| 28 | 昆虫、爬虫類の形状と質感の表現 | | | 昆虫や爬虫類の質感や形状、全体のフォルムを意識する | | | |
| 29 | 女性キャラの身体構造を描く | | | 裸体の教科書を参考に女性身体の形状や筋肉を理解する | | | |
| 30 | 女性身体と衣服の関係を描く | | | 女性身体に着せた衣服のシワや見え方も理解する | | | |

| 授業科目名 | 背景制作実習 | | 担当者名 | 三浦和音 | | | |
|--------|---|-----|-------------|---------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | マンガ雑誌への掲載 似顔絵イベント等への参加 | | | |
| 教科書 | 超入門 マンガと図解でわかる！ パース教室 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 120 | イラスト・マンガアニメ | 1年 | 通年 | 必修 | 実習 |
| 授業概要 | 透視図法の基本を理解し、場面に応じた使い方を学ぶ。また透視図法を使用しない背景やカラーでの表現を学ぶ | | | | | | |
| 学習到達目標 | 自分の表現したい作品に応じた背景の使い分けができるようになる。 実際に作品として背景を書き起こすことが出来るようになる。 | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出、出席率、テスト点数 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 導入(パースについて解説・立方体を用いて作図・それぞれの透視図法の違い) | | | 背景表現の種類を理解する | | | |
| 2 | 地平線・奥行・対角線 | | | カメラの位置や縮小等を理解する | | | |
| 3 | 1点透視図法 ① 基本/描き方 | | | 1点透視の特徴を理解 | | | |
| 4 | 1点透視図法 ② 室内を描く I = ドア・窓・マットデザイン = | | | 指定された家具を配置する | | | |
| 5 | 1点透視図法 ③ 室内を描く II = ソファ・テレビ・マット = | | | 指定された家具を配置する | | | |
| 6 | 2点透視図法 ① 基本 | | | 2点透視の特徴を理解 | | | |
| 7 | 2点透視図法 ② 体育館を描く I = 2点透視の分割 = | | | 2点透視の分割を理解し描く | | | |
| 8 | 2点透視図法 ③ 体育館を描く II | | | ペン入れをして完成させる | | | |
| 9 | 2点透視図法 ④ 一軒家を描く I = 図面・ラフ・消失点の決定・下書き = | | | 透視図法を描く準備を行う | | | |
| 10 | 2点透視図法 ⑤ 一軒家を描く II = ペン入れ = | | | ペン入れをして完成させる | | | |
| 11 | 2点透視図法 ⑥ 教室の風景を描く I = ラフ・消失点アイレベル決定 = | | | 背景と人物を合わせて描く | | | |
| 12 | 2点透視図法 ⑦ 教室の風景を描く II = 下書き・ペン入れ = | | | 背景と人物を合わせて描く | | | |
| 13 | 2点透視図法 ⑧ 勇者の部屋を描く I = 部屋の図面をデザインする = | | | 透視図法を描く準備を行う | | | |
| 14 | 2点透視図法 ⑨ 勇者の部屋を描く II = デザインを元に下書き・ペン入れ = | | | グリッド用紙を用いて下書きを制作 | | | |
| 15 | 前期末テスト実施 (理論的に理解/実際に描写) | | | 前期の総まとめを行う | | | |
| 16 | 3点透視図法 ① 基本 | | | 3点透視の特徴を理解 | | | |
| 17 | 3点透視図法 ② 見下ろした街並みを描く I | | | グラフ用紙を用いて制作 | | | |
| 18 | 3点透視図法 ③ 見下ろした街並みを描く II | | | グラフ用紙を用いて制作 | | | |
| 19 | 感パースでの背景制作 ① | | | 感パースで人物と背景を合わせる | | | |
| 20 | 感パースでの背景制作 ② | | | アシスタント作業を想定した背景制作 | | | |
| 21 | デジタル背景の描き方① = パース定規の使い方 = | | | ソフトウェアの使い方を理解する | | | |
| 22 | デジタル背景の描き方② = パース定規の使い方 = | | | ソフトウェアの使い方を理解する | | | |
| 23 | デジタル背景の描き方③ = 透視図法の使わない背景 I = | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 24 | デジタル背景の描き方④ = 透視図法の使わない背景 II = | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 25 | デジタル背景の描き方⑤ = 透視図法の使わない背景 III = | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 26 | デジタル背景の描き方⑥ = 透視図法の使わない背景 IV = | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 27 | 背景イラスト制作 ① | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 28 | 背景イラスト制作 ② | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 29 | 背景イラスト制作 ③ | | | カラー背景の表現を理解する | | | |
| 30 | 後期末テスト実施 (指定された条件での背景制作) | | | 1年間の総まとめ | | | |

CA1-06

| 授業科目名 | ストーリー構成実習 | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
|--------|--|-----|--|----------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 個人事業主・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 適宜資料を配布 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 120 | | | | | |
| 授業概要 | 物語の構成を学び・漫画やイラストの制作を行う | | | | | | |
| 学習到達目標 | コマ割りのあるストーリー性のある漫画制作が出来る ページ数に合わせた物語を作ることが出来る | | | | | | |
| 評価方法 | 課題・出席率 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | オリエンテーリング | | ストーリーの構成について 講義 | | | | |
| 2 | 自己紹介マンガ制作 | | コマ割りの表現を学ぶため 自己紹介を漫画の形式にする | | | | |
| 3 | 自己紹介マンガ制作② | | | | | | |
| 4 | 自己紹介マンガ制作③ | | | | | | |
| 5 | 作品作りのための企画書制作 | | 媒体を意識した企画書・資料の制作 | | | | |
| 6 | 作品作りのための企画書制作② | | | | | | |
| 7 | 作品作りのための企画書制作③ | | | | | | |
| 8 | 作品作りのための企画書制作④ | | | | | | |
| 9 | お題に沿った漫画背制作 | | 5つのテーマで1Pのマンガを制作 プロット→ネーム→ペン入れ 漫画の原稿用紙や道具の使い方を学び 完成作品を持つ | | | | |
| 10 | お題に沿った漫画背制作② | | | | | | |
| 11 | お題に沿った漫画背制作③ | | | | | | |
| 12 | お題に沿った漫画背制作④ | | | | | | |
| 13 | お題に沿った漫画背制作 日用品 | | 身の回りにある日用品をテーマに 2Pのマンガ制作 ネーム3パターンは用意 ネーム制作に慣れることを目的とし 自作品のストックを増やす | | | | |
| 14 | お題に沿った漫画背制作 日用品② | | | | | | |
| 15 | お題に沿った漫画背制作 日用品③ | | | | | | |
| 16 | お題に沿った漫画背制作 日用品④ | | | | | | |
| 17 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画 | | 物語のテンプレートに当てはめて 4Pのマンガ制作 ・ RPG型 ・ IF型 ・ 職業型 | | | | |
| 18 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画② | | | | | | |
| 19 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画③ | | | | | | |
| 20 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画④ | | | | | | |
| 21 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画⑤ | | | | | | |
| 22 | お題に沿った漫画背制作 4P漫画⑥ | | | | | | |
| 23 | 押しプレゼンテーション | | 自分の好きな物・商品・人物についてを プレゼンする 資料制作やプレゼン内容を簡潔にまとめ 他者に提案する訓練 | | | | |
| 24 | 押しプレゼンテーション | | | | | | |
| 25 | 押しプレゼンテーション | | | | | | |
| 26 | サイレント漫画 コンテスト用 | | コンテスト応募用の作品制作 8~12P以内に収まるように マンガ制作を行い 出張編集部や投稿を行う | | | | |
| 27 | サイレント漫画 コンテスト用 | | | | | | |
| 28 | サイレント漫画 コンテスト用 | | | | | | |
| 29 | サイレント漫画 コンテスト用 | | | | | | |
| 30 | サイレント漫画 コンテスト用 | | | | | | |

| 授業科目名 | 作品研究 | | 担当者名 | 黒崎研志 | | | |
|--------|---|-----|------|--------------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 小池一夫劇画村塾出身 月間連載歴あり。現NHK講座持ち | | | |
| 教科書 | 手作り参考資料 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| 授業概要 | 様々なジャンルから物語・構成の「軸」を抽出し、パターンを理解させる。 作品鑑賞、抽象化・類推を行う事で物語の骨格を描き出し作品の企画に応用。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 起承転結・三幕構成などフィクションでの文法を理解できるようにする。 ジャンルの知識を習得、キャラクターの起て方などを分析する癖をつける。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席状況と授業態度、課題の出展数で評価。 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 「鉄人28号」を鑑賞 | | | 時代背景とテーマの凝縮 | | | |
| 2 | 自分の好きなものベスト10 | | | 自分の好きな作品を把握。 | | | |
| 3 | 「アシュラ」を鑑賞。 | | | 作者のメッセージと背景。 | | | |
| 4 | 「AURA」を鑑賞。 | | | 隠されたテーマを読み解く。 | | | |
| 5 | 「影鱈」を鑑賞。 | | | ボトムアップ アプローチの説明 | | | |
| 6 | 「アリータバトルエンジェル」鑑賞 | | | 応破急十三幕構成の応用 | | | |
| 7 | 「四畳半神話大系」を鑑賞 | | | ループとパラレルの世界観。 | | | |
| 8 | 「ジョゼと虎と魚たち」を鑑賞 | | | 切なさの今の表現と演出 | | | |
| 9 | 「神々の山嶺」 | | | 日本の小説をフランスがアニメ化したサスペンス | | | |
| 10 | 「コゼットの肖像」を鑑賞 | | | ゴシック調のメルヘン | | | |
| 11 | 「ルート225」を鑑賞 | | | 日常から非日常への移行 | | | |
| 12 | 「ブレッドウィナー」を鑑賞 | | | アルカイダ政権中 アフガニスタンアニメ | | | |
| 13 | 「羅小黑戦記」を鑑賞 | | | 日本の影響を受けた 中国アニメ | | | |
| 14 | 「四谷怪談」を鑑賞 | | | 鶴屋南北の階段話アニメ版 | | | |
| 15 | 「伊藤潤二コレクション」鑑賞 | | | 短編ホラーの名作品 | | | |
| 16 | 「永遠の831」を鑑賞 | | | 難しいテーマをエンターテインメントに | | | |
| 17 | 「悪魔のエレベーター」を鑑賞 | | | ほぼ一幕の秀作 | | | |
| 18 | 「ジャック&クロックハート」を鑑賞 | | | 音楽と演出がすばらしいCGアニメ | | | |
| 19 | 「デビルマン」鑑賞 | | | 後発の人気アニメに多大な影響 | | | |
| 20 | 「影鱈 完結」を鑑賞 | | | 影鱈の完結編 | | | |
| 21 | 「太秦タイムライト」を鑑賞 | | | 斬られ役者の半生を描いた。 | | | |
| 22 | 短編ドラマ鑑賞1 | | | 短編のツカミを学ぶ | | | |
| 23 | 短編ドラマ2 | | | 近未来編 | | | |
| 24 | 短編ドラマ3 | | | 日用品を利用する | | | |
| 25 | 「魔女見習いをさがして」を鑑賞 | | | 子供のころ大好きだった心を失くさないというテーマ | | | |
| 26 | 「ベルセルク・霸王の卵」を鑑賞 | | | 中世の英雄伝 | | | |
| 27 | 「僕の彼女はサイボーグ」を鑑賞 | | | 劇中人物を好きになる作り | | | |
| 28 | ※課題「フィクションを企画してみる」 | | | | | | |
| 29 | 課題「レポート提出」 | | | | | | |
| 30 | 作品紹介は一部順序や内容を変更する場合があります。決してAIでは表現できない完成と情緒を感じさせる様な作品を創れるようにするのが目的。 | | | | | | |

| | | | | CA1-08 | | | |
|--------|------------------------------------|------------|------|---|----|------|------|
| 授業科目名 | 作品制作実習(1) A | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
| | | | 実務経験 | 個人事業主・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 120 | | | | | |
| 授業概要 | 出版社・web媒体へ作品を公開しデビューを目指す | | | | | | |
| 学習到達目標 | 完成作品を持つ 進行や自身のスケジュール管理・調整の方法を学ぶ | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率・課題提出 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | オリエンテーション | | | オリエンテーションの実施 扉絵の制作(ラフ) | | | |
| 2 | 扉絵 ラフ制作 | | | アイデア出しの効率のいい方法を学ぶ | | | |
| 3 | 扉絵 ラフ制作② | | | 構図やレイアウトを意識し アイデアをまとめる | | | |
| 4 | 扉絵 制作① | | | ラフから線画を描き起こす | | | |
| 5 | 扉絵 制作② | | | 清書を行う | | | |
| 6 | 扉絵 制作③ | | | 文字のレイアウトやあおり文などを配置する | | | |
| 7 | コピックアワード作品制作① | | | コンテスト用の作品作りを行う | | | |
| 8 | コピックアワード作品制作② | | | アイデア出しを行い作品の深掘りを行う | | | |
| 9 | コピックアワード作品制作③ | | | ラフ制作 | | | |
| 10 | コピックアワード作品制作④ | | | 線画制作 | | | |
| 11 | コピックアワード作品制作⑤ | | | 着色 | | | |
| 12 | コピックアワード作品制作⑥ | | | 仕上げ コンテスト応募 | | | |
| 13 | ATC カード制作 | | | ATCのイラスト制作を行う | | | |
| 14 | ATC カード制作 | | | | | | |
| 15 | ATC カード制作 | | | | | | |
| 16 | ファッション誌の衣装を参考にキャラクター制作 | | | ファッション誌を参考にし キャラクターの衣装について学ぶ | | | |
| 17 | ファッション誌の衣装を参考にキャラクター制作② | | | | | | |
| 18 | ファッション誌の衣装を参考にキャラクター制作③ | | | | | | |
| 19 | エフェクト 制作 | | | キャラクターに効果を付けた表現を学ぶ 火・水・風・土の4つの元素と キャラクターを組み合わせる | | | |
| 20 | エフェクト 制作② | | | | | | |
| 21 | エフェクト 制作③ | | | | | | |
| 22 | エフェクト 制作 ④ | | | | | | |
| 23 | ポートフォリオについて | | | ポートフォリオのひな型を作り 就職に向けた準備を行う | | | |
| 24 | ポートフォリオについて | | | | | | |
| 25 | ポートフォリオについて | | | | | | |
| 26 | 進級作品展に向けての準備・制作 | | | 展示に向けた作品作り | | | |
| 27 | 進級作品展に向けての準備・制作② | | | | | | |
| 28 | 進級作品展に向けての準備・制作③ | | | | | | |
| 29 | 進級作品展に向けての準備・制作④ | | | | | | |
| 30 | 進級作品展に向けての準備・制作⑤ | | | | | | |

CA1-09

| 授業科目名 | 作品制作実習(1)B | | 担当者名 | 毛利舞衣・小宮山 純子 | | | |
|--------|---|-----|--|---|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 個人事業主・イラスト制作・漫画アシスタント8年 アニメスタジオでアニメ作画を担当 | | | |
| 教科書 | 配布資料(プリント) | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 授業概要 | 出版社・web媒体へ作品を公開しデビューを目指す モノクロ線画の30秒オリジナルアニメをクラス内で共同制作する | | | | | | |
| 学習到達目標 | 完成作品を持つ・進行や自身のスケジュール管理・調整の方法を学ぶ 演出手法やカメラワークについて学んだ後、オリジナルキャラのデザインやストーリーを考案し絵コンテを作成する。原画や動画を含め、アニメ作画の一連の工程を踏襲し手順を理解する | | | | | | |
| 評価方法 | 制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物への評価など | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | オリエンテーション | | オリエンテーションの実施 扉絵の制作(ラフ) | | | | |
| 2 | 扉絵 ラフ制作 | | アイデア出しの効率のいい方法を学ぶ | | | | |
| 3 | 扉絵 ラフ制作② | | 構図やレイアウトを意識しアイデアをまとめる | | | | |
| 4 | 扉絵 制作① | | ラフから線画を描き起こす | | | | |
| 5 | 扉絵 制作② | | 清書を行う | | | | |
| 6 | 扉絵 制作③ | | 文字のレイアウトやおおくり文などを配置する | | | | |
| 7 | コピックアワード作品制作① | | コンテスト用の作品作りを行う | | | | |
| 8 | コピックアワード作品制作② | | アイデア出しを行い作品の深掘りを行う | | | | |
| 9 | コピックアワード作品制作③ | | ラフ制作 | | | | |
| 10 | コピックアワード作品制作④ | | 線画制作 | | | | |
| 11 | コピックアワード作品制作⑤ | | 着色 | | | | |
| 12 | コピックアワード作品制作⑥ | | 仕上げコンテスト応募 | | | | |
| 13 | ATC カード制作 | | ATCのイラスト制作を行う | | | | |
| 14 | ATC カード制作 | | | | | | |
| 15 | ATC カード制作 | | | | | | |
| 16 | 演出・カメラワークと絵コンテ作成練習 | | 既成の映像とその絵コンテを読んで、演出技法等確認し理解していく | | | | |
| 17 | 企画会議 1回目 ストーリー・登場キャラの案出し | | 箇条書きにてとにかく案を出していく | | | | |
| 18 | 企画会議 2回目 担当決め(演出や作画監督etc) | | 担当が決まり次第コンテやキャラデザイン作成着手 | | | | |
| 19 | 絵コンテ・キャラデザイン画UP&作画打合せ | | 時間内に絵コンテをUP | | | | |
| 20 | レイアウト(L/O)作業 IN | | 画面構図描画(原図)、タイムシート記入、ラフ原画作成をレイアウトという。作画打合せの際の演出指示を盛り込んでL/O作業を進める。L/OがUPしたカットは2原作業を並行して進めていく | | | | |
| 21 | L/O作業 つづき | | | | | | |
| 22 | L/O作業 つづき | | | | | | |
| 23 | L/O作業 つづき | | | | | | |
| 24 | 第2原画作業 IN | | L/OがUPしたカットから2原作業に移る。2原が早くUPしたら動画作業も順次並行して進めていく | | | | |
| 25 | 第2原画作業 つづき | | | | | | |
| 26 | 動画作業 IN | | | | | | |
| 27 | 動画作業 つづき | | 動画作業は一番手間と時間がかかる作業のため、冬休みの宿題とする予定。 | | | | |
| 28 | 動画作業 つづき | | | | | | |
| 29 | 動画作業 つづき | | 動画全UP | | | | |
| 30 | リテークとなった動画の修正作業 | | リテーク修正含め、動画完全UP | | | | |

| | | | | CA1-10 | | | |
|--------|--|-----|--|----------------------------|----|------|------|
| 授業科目名 | キャラクターデザイン | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
| | | | 実務経験 | 個人事業主・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 適宜資料を配布 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 2 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 60 | | | | | |
| 授業概要 | キャラクターを描くうえでの基礎を学び、表現したい物が描ける技術を身につける | | | | | | |
| 学習到達目標 | 思い通りの作品・キャラクターが制作できる 依頼内容に沿った作品が制作できる | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出・出席率 | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 人体の基礎 | | 現状で描けるレベルを把握し 骨格についての知識を身につける | | | | |
| 2 | 人体の骨格について 正面 | | 男性女性の骨格の違いについてを学ぶ | | | | |
| 3 | 人体の骨格について② | | | | | | |
| 4 | 人体の骨格について 背面 | | | | | | |
| 5 | 人体の骨格について 背面② | | | | | | |
| 6 | 人体の骨格について 側面 | | 三面図を制作するための基本を学び キャラクターデザインを行う際使用する | | | | |
| 7 | 人体の骨格について 側面② | | | | | | |
| 8 | 色彩検定 コンクール応募作品の制作 | | コンクール応募作品の制作を通して コンセプトや意図を明確にする | | | | |
| 9 | 色彩検定 コンクール応募作品の制作 | | | | | | |
| 10 | 色彩検定 コンクール応募作品の制作 | | | | | | |
| 11 | 色彩検定 コンクール応募作品の制作 | | | | | | |
| 12 | 色彩検定 コンクール応募作品の制作 | | | | | | |
| 13 | 年齢による描き分け | | 老若男女を年齢ごとに描き分ける 表情の変化について | | | | |
| 14 | 年齢による描き分け | | | | | | |
| 15 | 年齢による描き分け | | | | | | |
| 16 | 服装についての理解を深める 素材によるしわの違い 制服 | | 実在する衣装をもとに しわの表現や材質を表現する | | | | |
| 17 | 服装についての理解を深める② 素材によるしわの違い 制服② | | | | | | |
| 18 | 衣装について① 民族衣装 映像視聴 | | 実在の民族衣装をベースに 現代風にアレンジ | | | | |
| 19 | 衣装について① 民族衣装 映像視聴② | | | | | | |
| 20 | ファンタジー 衣装アレンジ | | | | | | |
| 21 | ファンタジー衣装アレンジ② | | | | | | |
| 22 | ファンタジー 衣装アレンジ③ | | | | | | |
| 23 | 実在の人物をキャラクター化 アイデア出し | | ソーシャルゲームの素材として活用できる キャラクターを制作 地域の偉人などを題材にしたキャラクターを 制作し地域社会で活躍できる素材を作る | | | | |
| 24 | 実在の人物をキャラクター化 アイデア出し② | | | | | | |
| 25 | 実在の人物をキャラクター化 アイデア出し ラフ 打ち合わせ | | | | | | |
| 26 | 実在の人物をキャラクター化 キャラ表として仕上げる | | | | | | |
| 27 | 実在の人物をキャラクター化 制作 | | | | | | |
| 28 | 実在の人物をキャラクター化 制作② | | | | | | |
| 29 | 実在の人物をキャラクター化 制作③ | | | | | | |
| 30 | 実在の人物をキャラクター化 制作・提出 | | | | | | |

| 授業科目名 | 作画技術（基礎） | | 担当者名 | 黒崎研志 | | | |
|--------|---|-----|---------------------|--|----|------|------|
| | | | 実務経歴 | 小池一夫劇画村塾出身。 マンガ月刊誌や河北新聞連載。現NHKで子供講座受け持ち | | | |
| 教科書 | 特になし | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 2 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 授業概要 | イラスト、まんが、どちらにも対応できる授業をします。 必要なのは魅力的なキャラクター描写。設定の仕方、構図の取り方、キャラクターの立て方などを教えます。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 小さなことでも結果を残し(賞をとるとか)自信を付けさせる。 描く事は楽しい事だと学生たちが感じ取ってくれるようにしたい。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率+課題提出状況。 | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 表情の書き分け。 | | 基本的な描写を学ぶ。 | | | | |
| 2 | 静と動の描写の描き方。 | | 主役にはオーラを。悪役にはカリスマを。 | | | | |
| 3 | オリジナルキャラクター制作① | | 主人公には弱点を。ライバルには欠点を。 | | | | |
| 4 | オリジナルキャラクター制作② | | 人の顔は境遇の中で変化する。 | | | | |
| 5 | 過去を背負ったキャラを描く。 | | | | | | |
| 6 | キャラクターと家族。 | | 隠された世界を表現する。 | | | | |
| 7 | ホラーキャラを描く。 | | | | | | |
| 8 | 歴史キャラを創る。 | | 伝承話などを利用する。 | | | | |
| 9 | 土地のキャラを描く。 | | | | | | |
| 10 | 基本的にキャラ制作はアナログ(鉛筆)で描く。 その合間にはアートストリートコンテストに参加する作品も同時進行する | | | | | | |
| 11 | 基本的にキャラ制作はアナログ(鉛筆)で描く。 その合間にはアートストリートコンテストに参加する作品も同時進行する | | 事実を大げさに表現。 | | | | |
| 12 | 身近にいたキャラ起ちの人を描く。 | | | | | | |
| 13 | 動物キャラを描く。 | | ギリシヤ神話。昔話から。 | | | | |
| 14 | クリーチャー、モンスターを描く。 | | | | | | |
| 15 | スポーツキャラを描く。 | | | | | | |
| 16 | 探偵キャラを描く。 | | | | | | |
| 17 | 悪のキャラクターを創る。 | | | | | | |
| 18 | 笑いを振りまくキャラを描く。 | | | | | | |
| 19 | メタモルフォーゼするキャラ制作。 | | 擬人化なども取り入れる。 | | | | |
| 20 | 引き回しのキャラを創る。 | | 引き回しキャラを説明。 | | | | |
| 21 | 創作。 ※学生の中にはマンガも手掛けたい人もいると思うので 課題の内容も臨機応変に対応 AIのテキスト型自動生成アプリが目目されている 文字の指示だけで、すべての人工知能が描いてくれるアプリも無料配布されているので注視 | | | | | | |
| 22 | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | |

| 授業科目名 | 似顔絵制作(1) | | 担当者名 | がんじー | | | |
|--------|-----------------------------|-----|------|------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | フリーの似顔絵作家として19年のキャリア | | | |
| 教科書 | 配布資料 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 1 | | | | | |
| | 時間数 | | | | | | |
| 授業概要 | 特徴をとらえた似顔絵の描き方を学ぶ。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 似顔絵の基礎を習得する。似顔絵検定3級レベルを目指す。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出、期末試験 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | オリエンテーション ＊似顔絵師の仕事を知る | | | あまり知られていない似顔絵師の仕事に触れる | | | |
| 2 | 鉛筆を使った、写実的な似顔絵① | | | 特徴を見つける目を養う | | | |
| 3 | 鉛筆を使った、写実的な似顔絵② | | | | | | |
| 4 | 鉛筆を使った、写実的な似顔絵③ | | | | | | |
| 5 | 絵の具で着色 | | | 水彩絵の具を使った色づけができるようになる | | | |
| 6 | 表情のある似顔絵 | | | 表情をとらえることで、キャラクターを引き出す | | | |
| 7 | 年齢による特徴をつかむ① | | | 子どもの特徴をつかむ | | | |
| 8 | 年齢による特徴をつかむ② | | | お年寄りの特徴をつかむ | | | |
| 9 | 著名人の似顔絵に挑戦① | | | 個性的な人物をモデルにデフォルメの練習 | | | |
| 10 | 著名人の似顔絵に挑戦② | | | | | | |
| 11 | 著名人の似顔絵に挑戦③ | | | | | | |
| 12 | 著名人の似顔絵に挑戦④ | | | | | | |
| 13 | 著名人の似顔絵に挑戦⑤ | | | | | | |
| 14 | 対面で似顔絵を描く | | | 実際の人を見て、即興で描く技術を身につける | | | |
| 15 | 期末試験 | | | | | | |

| | | | | CA1-13 | | | |
|--------|--|-----|------|------------------------------------|----|------|------|
| 授業科目名 | 同人誌制作実習(1) | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
| | | | 実務経験 | 2021年より起業・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 時間数 | | | | | |
| 授業概要 | 同人誌の制作を通し、業界の流行を学ぶ。 卒業後の自主制作を円滑に行うよう、製本方法や印刷所の利用などを学ぶ | | | | | | |
| 学習到達目標 | 冊子の制作を行うことが出来る イベント申し込みが出来る | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率・イベント参加 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | オリエンテーション | | | コミケ参加への知識作品の制作 | | | |
| 2 | 合同誌の制作 | | | 合同誌についての打ち合わせ・制作を開始 | | | |
| 3 | 合同誌の制作 | | | 冊子制作 | | | |
| 4 | 合同誌の制作 | | | 冊子制作 | | | |
| 5 | 合同誌の制作 | | | みちのくコミティア参加レポート | | | |
| 6 | 次回参加への申し込み | | | 完成作品を持つ | | | |
| 7 | 作品制作 | | | 完成作品を持つ | | | |
| 8 | 作品制作② | | | 仙台コミケ参加レポート | | | |
| 9 | 作品制作③ | | | グループ展についての打ち合わせ | | | |
| 10 | 作品制作④ | | | 作品の準備 | | | |
| 11 | グループ展参加準備 | | | 青葉画荘見学 | | | |
| 12 | グループ展 作品制作 | | | 完成作品を持つ | | | |
| 13 | グループ展 作品制作2 | | | 作品搬入準備 | | | |
| 14 | 仙コミ 参加準備 | | | サークル申し込みができる | | | |
| 15 | 仙コミ 参加準備② | | | 冊子の制作 | | | |
| 16 | 仙コミ 参加準備③ | | | 冊子の制作2 | | | |
| 17 | 仙コミ 参加準備 ④ | | | 冊子の制作3 | | | |
| 18 | グッズ制作 企画・アイデア出し | | | 使用するイラスト・パッケージのイメージを固め グッズ制作を行う | | | |
| 19 | グッズ制作 企画・アイデア出し② | | | 使用するイラスト・パッケージのイメージを固め グッズ制作を行う | | | |
| 20 | 仙コミ 参加準備 ⑤ | | | 印刷所への依頼・入稿手順を学ぶ | | | |
| 21 | 仙コミ 参加準備 ⑥ | | | 印刷所への依頼・入稿手順を学ぶ | | | |
| 22 | 仙コミ 参加 | | | 実際のイベント参加を経験する | | | |
| 23 | イラスト募集への参加 | | | 依頼内容に沿って作品を制作 | | | |
| 24 | イラスト募集への参加② | | | 依頼内容に沿って作品を制作 | | | |
| 25 | イラスト募集への参加③ | | | 依頼内容に沿って作品を制作 | | | |
| 26 | 進路・就職に向けての作品準備 | | | 過去の作品から現在までの作品を ファイリング | | | |
| 27 | 進路・就職に向けての作品準備② | | | ポートフォリオのひな型を作る | | | |
| 28 | イベント参加予備日 | | | | | | |
| 29 | イベント参加予備日2 | | | | | | |
| 30 | イベント参加予備日3 | | | | | | |

| | | | | CA1-14 | | | |
|--------|---|-----|------|---|----|------|------|
| 授業科目名 | 色彩演習 | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
| | | | 実務経験 | 2021年より起業・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 60 | | | | | | | |
| 授業概要 | 色についての知識を身につけ、必要に応じた配色を行う 実際に学んだ配色を使用して制作を行う | | | | | | |
| 学習到達目標 | 色彩・配色についての基礎を学ぶことができる 適切な画材、配色を行うことができる | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出・出席率 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | オリエンテーリング・色について | | | 色についての知識を身に着ける | | | |
| 2 | 色の組み合わせについて | | | 普段からどの程度色について意識を向けているかを知る | | | |
| 3 | 色の見え方について | | | 色の見え方・印刷での表現について それぞれの色が持つイメージや効果について知識を深める | | | |
| 4 | 光の三原色・色の三原則 | | | | | | |
| 5 | トーンについて | | | | | | |
| 6 | 色彩検定 コンクールに応募する作品の制作 | | | コンクール応募作品の制作を通して コンセプトや意図を明確にする | | | |
| 7 | 色彩検定 コンクールに応募する作品の制作 | | | | | | |
| 8 | 色彩検定 コンクールに応募する作品の制作 | | | | | | |
| 9 | 色彩検定 コンクールに応募する作品の制作 | | | | | | |
| 10 | 色彩検定 コンクールに応募する作品の制作 | | | | | | |
| 11 | 同一配色をもちいた作品制作 | | | 配色のルールや条件に合わせて 着色を行う (色鉛筆を使用・画材での着色方法を学ぶ) | | | |
| 12 | 同一配色をもちいた作品制作② | | | | | | |
| 13 | 戦隊ヒーロー・ヒロインの制作 | | | 三色の制限を設けてキャラクターを制作 | | | |
| 14 | 戦隊ヒーロー・ヒロインの制作② | | | | | | |
| 15 | 戦隊ヒーロー・ヒロインの制作③ | | | | | | |
| 16 | グリーティングカードの制作 | | | 季節感や情景を意識した配色で グリーティングカードを制作する | | | |
| 17 | グリーティングカードの制作② | | | | | | |
| 18 | グリーティングカードの制作③ | | | | | | |
| 19 | グリーティングカードの制作④ | | | | | | |
| 20 | 12ヶ月をイメージした作品制作 | | | 12ヶ月それぞれの月を分担し カレンダーを制作する | | | |
| 21 | 12ヶ月をイメージした作品制作② | | | | | | |
| 22 | 12ヶ月をイメージした作品制作③ | | | | | | |
| 23 | 12ヶ月をイメージした作品制作④ | | | | | | |
| 24 | マイカラー配色 Vtuberキャラクターの制作 | | | 自分を象徴する配色を行い Vtuber化する | | | |
| 25 | マイカラー配色 Vtuberキャラクターの制作 | | | | | | |
| 26 | マイカラー配色 Vtuberキャラクターの制作 | | | | | | |
| 27 | マイカラー配色 Vtuberキャラクターの制作 | | | | | | |
| 28 | 作品展に向けた制作 | | | 作品展に向けた制作 | | | |
| 29 | 作品展に向けた制作② | | | | | | |
| 30 | 作品展に向けた制作③ | | | | | | |

| 授業科目名 | 模写・トレース | | 担当者名 | 伊藤由紀子 | | | |
|--------|--|-----|---------------|---------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | アニメスタジオでの勤務経験 | | | |
| 教科書 | ・マンガデッサン練習帳 ・人体を描きたい人のための美術解剖学 ・配布資料 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 2 | イラスト・マンガアニメ科 | 1年 | 通年 | 必修 | 実習 |
| 授業概要 | アニメーターに必須の立体的な人間の描き方を身につける | | | | | | |
| 学習到達目標 | 人間の描き方、骨格を理解し、パースに合わせた人物を描けるようになる | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | トレース① | | クリンナップの基本を覚える | | | | |
| 2 | 模写① | | グリッド模写を覚える | | | | |
| 3 | トレース② 頭部・骨格 | | 頭のつくりを骨格から覚える | | | | |
| 4 | 模写② | | 教科書描き込み | | | | |
| 5 | トレース③ | | 肩・腕の骨格理解 | | | | |
| 6 | 模写③ | | 教科書描き込み | | | | |
| 7 | トレース④ | | 上半身の骨格の理解 | | | | |
| 8 | 模写④ | | 教科書描き込み | | | | |
| 9 | トレース⑤ | | 足の骨格の理解 | | | | |
| 10 | 模写⑤ | | 教科書描き込み | | | | |
| 11 | トレース⑥ | | 全身骨格復讐 | | | | |
| 12 | 模写⑥ | | 教科書描き込み | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | ポージング① | | キャラ表作成 | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | トレース⑦ | | レイアウトクリンナップ | | | | |
| 17 | 模写⑦ | | レイアウトに人物を描きこむ | | | | |
| 18 | 模写⑧ | | 写真からレイアウトを起こす | | | | |
| 19 | トレース⑧ | | | | | | |
| 20 | 模写⑨ | | 人物を描きこむ | | | | |
| 21 | | | | | | | |
| 22 | 模写・トレース① | | レイアウト作成 | | | | |
| 23 | | | 原画作成 | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | 模写・トレース② | | レイアウト作成 | | | | |
| 27 | | | 原画作成 | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | まとめ | | | | | | |

| 授業科目名 | 作画実習(1) | | 担当者名 | 小宮山 純子 | | | |
|--------|---|-----|------|--|----|------|------|
| | | | 実務経験 | アニメスタジオでアニメ作画を担当。 現在フリーランスのアニメーター | | | |
| 教科書 | ・ショートアニメーションメイキング講座 ・配布資料(プリント) | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| 授業概要 | ・アニメ作画(動画)の現場と同等の動画描画を課題とし、専門用語や基礎画力を順次学習・習得していく ・アナログ、デジタル描画ともに学習するが、主にデジタル描画で進行する | | | | | | |
| 学習到達目標 | ・1年を修了した時点で、アニメスタジオの実技試験に出題されている専門用語や要求される技術について理解できるレベルになることを目標とする ・デジタル描画アプリケーションソフト『ClipstudioPaintEX』操作の習得 | | | | | | |
| 評価方法 | 授業課題への取り組みと、小テスト・提出課題の採点など | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | メタモルフォーゼ(アナログ) | | | ・絵が少しずつ変形(メタモル)する中割り作業 ・まずは中割りの概念をアナログ描きで学習 | | | |
| 2 | メタモルフォーゼ(デジタル) 1回目/全2回 | | | ・前回学習した中割り手順を、デジタルツールを使って描画 | | | |
| 3 | メタモルフォーゼ 2/2 | | | ・図形描画やレイヤーの使い方など、基本&便利ツールを習得 | | | |
| 4 | クリンナップ(デジタル) | | | TVや映画のスクリーンに映し出される絵としてきれいな線を引く | | | |
| 5 | タイムシートの記入と、中割り『一発割り・タップ割り』(アナログ) | | | ・アニメ制作の設計図であるタイムシートを理解 ・下描きをせず、いきなり清書で中割りを仕上げる | | | |
| 6 | 目パチ・口パク(デジタル) | | | ・目の瞬き・口の動きの中割り作業 | | | |
| 7 | 小テスト①「クリンナップ」 | | | ・クリンナップの理解度・作業スピードのチェック | | | |
| 8 | 歩き①「横歩き」(デジタル) 1/3 | | | ・関節等がわかりやすい円人形で歩きの基本「横歩き」の動画を作成する。1歩前に進むのに3枚の動画(中3枚という)を作成し、3歩歩く動画を完成させる | | | |
| 9 | 歩き① 2/3 | | | | | | |
| 10 | 歩き① 3/3 ※提出課題 | | | | | | |
| 11 | 小テスト②「目パチ・口パク」(デジタル) | | | ・クリンナップ線に注意し、キャラ崩れしないかをチェック | | | |
| 12 | 歩き②「斜め歩き」(デジタル) 1/4 | | | ・円人形で奥から手前に向かって歩く動画を作成。パースの効いたキャラクター(円人形)を2歩歩かせる動画を完成させる | | | |
| 13 | 歩き② 2/4 | | | | | | |
| 14 | 歩き② 3/4 | | | | | | |
| 15 | 歩き② 4/4 ※提出課題 | | | | | | |
| 16 | 小テスト③「横歩き」(デジタル) | | | ・歩きの基本の理解度・作業スピードのチェック | | | |
| 17 | 歩き③「横歩きフォロー」(デジタル) 1/3 | | | ・既成キャラを使ってフォロー歩き(その場歩き)の動画を作成。円人形と違い、キャラ崩れをしないよう意識し、クオリティの高い動画制作を心掛ける | | | |
| 18 | 歩き③ 2/3 | | | | | | |
| 19 | 歩き③ 3/3 ※提出課題 | | | | | | |
| 20 | 振り向き(デジタル) 1/4 | | | ・既成キャラを使って中3枚で振り向く動画を作成。クリンナップ・キャラ崩れに注意しクオリティの高い動画制作を心掛ける | | | |
| 21 | 振り向き 2/4 | | | | | | |
| 22 | 振り向き 3/4 | | | | | | |
| 23 | 振り向き 4/4 ※提出課題 | | | | | | |
| 24 | 小テスト④「歩きフォロー」(デジタル) | | | ・横歩きと違うその場歩きの理解度・スピードチェック | | | |
| 25 | 走り①「走りフォロー」(デジタル) ※提出課題 | | | ・円人形で中2枚のその場走りの動画作成 | | | |
| 26 | 自然現象①「煙」と「旗」(デジタル) 1/2 | | | ・立ち昇る「煙」とはためく「旗」の動画作成 | | | |
| 27 | 自然現象①「煙」と「旗」 2/2 | | | | | | |
| 28 | 自然現象②「炎」(デジタル) 1/2 | | | 炎のゆらぎを意識してリピート動画を作成 | | | |
| 29 | 自然現象②「炎」 2/2 | | | | | | |
| 30 | 小テスト⑤「走りフォロー」(デジタル) | | | 中2枚の動画作成の作業スピードをチェック | | | |

| | | | CA2-17 | | | | |
|--------|---------------------------------|-----|--------|------------------|----|------|------|
| 授業科目名 | キャリアデザイン(2) | | 担当者名 | 飛田 英男 | | | |
| | | | 実務経験 | 流通業での加工・販売及び会社経営 | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 60 | | | | | | | |
| 授業概要 | 就職活動やポートフォリオ制作の支援する。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 社会人として、マナーや言葉遣いが適切に出来ることを目標とする。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席状況、レポート、ポートフォリオ、筆記試験等で総合評価する。 | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 働くとは | | | 働く事への理解と動機づけ | | | |
| 2 | 性格検査(エニアグラム・エゴグラム等) | | | 自分を知るための検査 | | | |
| 3 | 履歴書の記載+個人面談 | | | 履歴書の完成 | | | |
| 4 | 履歴書の記載+個人面談 | | | 履歴書の完成 | | | |
| 5 | 履歴書の記載+個人面談 | | | 履歴書の完成 | | | |
| 6 | エニアグラムで自分を知る・他人を知る | | | 分析シートの提出 | | | |
| 7 | 自己分析① 過去を振り返り現在の時間を知る | | | 分析シートの提出 | | | |
| 8 | 自己分析② 将来の自分を考える | | | 分析シートの提出 | | | |
| 9 | 自己分析③ 自分の適性を知る | | | 分析シートの提出 | | | |
| 10 | 一般常識演習+求人検索+面接練習 | | | 面接の対応力 | | | |
| 11 | 一般常識演習+求人検索+面接練習 | | | 面接の対応力 | | | |
| 12 | 一般常識演習+求人検索+面接練習 | | | 面接の対応力 | | | |
| 13 | 一般常識演習+求人検索+面接練習 | | | 面接の対応力 | | | |
| 14 | 一般常識演習+求人検索+面接練習 | | | 面接の対応力 | | | |
| 15 | 前期末試験 | | | | | | |
| 16 | 電話のかけ方 | | | それぞれの習得 | | | |
| 17 | 志望動機の書き方 | | | それぞれの習得 | | | |
| 18 | 志望動機の書き方 | | | それぞれの習得 | | | |
| 19 | 志望動機の書き方 | | | それぞれの習得 | | | |
| 20 | メール、文書、応募書類の記載方法 | | | それぞれの習得 | | | |
| 21 | メール、文書、応募書類の記載方法 | | | それぞれの習得 | | | |
| 22 | メール、文書、応募書類の記載方法 | | | それぞれの習得 | | | |
| 23 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 24 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 25 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 26 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 27 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 28 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 29 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |
| 30 | ポートフォリオの制作+求人検索+求人への応募 | | | 内定獲得 | | | |

| 授業科目名 | CGデッサン | | 担当者名 | 関東 武久 | | | |
|--------|--|-----|------|---------------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 製品用人体デザイン、商業用CGイラストの担当経験あり | | | |
| 教科書 | デジタルアーティストが知っておくべきアートの原則 (色、光、構図、解剖学、遠近法、奥行き) | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 時間数 | | | | | |
| 授業概要 | フォトショップを使用して、陰影・質感を表現した重厚なリアルイラストの描写。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 線画に頼らず西洋絵画的なリアル系イラストとして陰影・光沢・質感を表現し、モチーフへの写実的な理解と描写をPCソフトを通して習得。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席・授業態度・課題取組・着色工程・完成度の結果を総合評価 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | フォトショップを使用して、基本操作を学習する | | | いくつかのモチーフを題材に重ね塗りを練習する | | | |
| 2 | ブラシツールでドラゴン頭部を写実的に表現。体表を凹凸で再現する | | | 線画無しの陰影表現で、体表のディテールを面のみで描写する | | | |
| 3 | アメコミキャラクターをカラーライズして描く | | | カラフルな色の表現とハイライトを学習する | | | |
| 4 | 特撮ヒーロー、モンスターをカラーライズして描く | | | 配色センスやツールに慣れるための陰影表現を練習をする | | | |
| 5 | 日本漫画のキャラクターを主線なしでリアルに描く | | | 暗い色から明るい色に重ね塗りをし主線なしで表現する | | | |
| 6 | 昆虫の形状を色の身で立体的に描く | | | 光沢感や点描感を工夫しながらリアルな質感を表現する | | | |
| 7 | 爬虫類、両生類の質感や色味の描写 | | | ドクトクノヌメリやウロコ、ディテールを正確に描写する | | | |
| 8 | 女性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する。 | | | 縁取り線に頼らずに女性キャラをリアルに表現する | | | |
| 9 | 男性のキャラを線画を使わずにリアルに描写する。 | | | 縁取り線に頼らずに男性キャラをリアルに表現する | | | |
| 10 | 映画俳優の顔をリアルに描く。(女性) | | | 実在の女優を題材に写真のように着色する | | | |
| 11 | 映画俳優の顔をリアルに描く。(男性) | | | 実在の俳優を題材に写真のように着色する | | | |
| 12 | グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター1 (試験課題) | | | 西洋甲冑、ポーズを選び、ポスターにすることを前提に線画を進める | | | |
| 13 | グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター2 (試験課題) | | | 線画をスキャン抽出して、暗い色から重ね塗りをしていく | | | |
| 14 | グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター3 (試験課題) | | | 肌、金属部分、布地、等の陰影に気を付けながらリアルに彩色する | | | |
| 15 | グリザイユ画法 西洋甲冑のキャラクター4 (試験課題) | | | それぞれの光沢感、質感を表現して1枚絵として完成させる | | | |
| 16 | バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写1 | | | 写真を見ながら縁取りの無いリアルな着色で仕上げる | | | |
| 17 | バイク等のビークルを着色のみでリアルに描写2 | | | 写真を見ながら縁取りの無いリアルな着色で仕上げる | | | |
| 18 | ロボット(メカ)をリアルに描写1 | | | 模型写真を見ながら立体的に陰影着色して完成させる | | | |
| 19 | ロボット(メカ)をリアルに描写2 | | | 模型写真を見ながら立体的に陰影着色して完成させる | | | |
| 20 | モンスターキャラをリアルに描写 | | | 陰影と光沢を使って想像上のキャラをリアルに描写する | | | |
| 21 | 歴史上のキャラをリアルに描写 | | | 古いファッションを質感や素材を考慮しながら描写する | | | |
| 22 | スーツ姿のキャラクターを描く | | | 生地質感やシワの出方を意識してリアルに描写する | | | |
| 23 | 軍服のキャラクターを描く | | | 衣服の細かい形状や素材の違いを考えて描写する | | | |
| 24 | 背景の表現方法1 | | | 背景を「風景画」として捉え、その着色を学習する | | | |
| 25 | 背景の表現方法2 | | | 季節や時間帯によっての背景の違いを描写する | | | |
| 26 | レイアウトの法則、キャラの立ち位置 | | | レイアウトの3分割法や配置の法則を学習する | | | |
| 27 | 卒業制作「ファンタジーイラスト」1 (試験課題) キャラクターデザイン | | | キャラデザしたものをポスター類を参考に配置し線画を描き起こす | | | |
| 28 | 卒業制作「ファンタジーイラスト」2 (試験課題) レイアウト、構図、配置 | | | 線画をスキャンして、暗い色から塗り重ねて配色をする | | | |
| 29 | 卒業制作「ファンタジーイラスト」3 (試験課題) 彩色作業 | | | 様々な見本を駆使して、油絵のような重厚感を再現していく | | | |
| 30 | 卒業制作「ファンタジーイラスト」4 (試験課題) 仕上げ | | | ハイライトや質感、リアルな描写にこだわって背景も含めて仕上げる | | | |

| 授業科目名 | イラスト実習(2) | | 担当者名 | 本郷 正広 | | | |
|--------|---|-----|--|----------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 現役のフリーイラストレーター、デザイナー | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 120 | | | | | |
| 授業概要 | photoshop、illustratorを使用しイラスト制作を行いソフトの操作とイラストのスキルアップを目指します。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 毎回用意したテキストをもとに基本操作を学ばせる。その都度、ソフトの操作、作品の添削、疑問点などを指導。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出 | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 「天使と悪魔」イラスト制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | 1年生時にどれくらい習得しているかの確認のための制作 | | | | |
| 2 | 「天使と悪魔」イラスト制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | 1年生時にどれくらい習得しているかの確認のための制作 | | | | |
| 3 | 「天使と悪魔」イラスト制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | 1年生時にどれくらい習得しているかの確認のための制作 | | | | |
| 4 | 「天使と悪魔」イラスト制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | 1年生時にどれくらい習得しているかの確認のための制作 | | | | |
| 5 | 「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop)「12星座」イラスト制作(ILLSTRATOR)☒ | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 6 | 「食べ物擬人化キャラ」イラスト制作(photoshop)☒ 「12星座」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 7 | 「水球」イラスト制作(photoshop)「12星座」イラスト制作(ILLSTRATOR)☒ | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 8 | 「水球」イラスト制作(photoshop)☒ 「12星座」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 9 | 「水球」イラスト制作(photoshop)☒ 「12星座」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 10 | 「水球」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 11 | 「水球」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 12 | 「ペーパードール」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 13 | 「ペーパードール」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 14 | 「ペーパードール」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 15 | 「ペーパードール」イラスト制作(photoshop)「アナログゲームキャラ」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 16 | 「シルエットイラスト」制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 17 | 「シルエットイラスト」制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 18 | 「シルエットイラスト」制作(photoshop)「公募」イラスト制作(ILLSTRATOR) | | ●与えられた“テーマ”を“理解”してオリジナルティある作品に仕上げる。●時間内に効率よく丁寧に仕上げる。 | | | | |
| 19 | 「作品集」制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●作品展に向けての作品集をデザイン、レイアウトも含めて課題で制作した作品をまとめる。 | | | | |
| 20 | 「作品集」制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●作品展に向けての作品集をデザイン、レイアウトも含めて課題で制作した作品をまとめる。 | | | | |
| 21 | 「作品集」制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●作品展に向けての作品集をデザイン、レイアウトも含めて課題で制作した作品をまとめる。 | | | | |
| 22 | 「作品集」制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●作品展に向けての作品集をデザイン、レイアウトも含めて課題で制作した作品をまとめる。 | | | | |
| 23 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 24 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 25 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 26 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 27 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 28 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 29 | 卒業制作(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | ●2年間のまとめとしてオリジナルの作品を制作。 | | | | |
| 30 | おさらい・まとめ(photoshop) or(ILLSTRATOR) | | 2年間のおさらい。 | | | | |

| 授業科目名 | 似顔絵制作(2) | | 担当者名 | がんじー | | | |
|--------|--|-----|--------------|----------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | フリーの似顔絵作家として19年のキャリア | | | |
| 教科書 | 配布資料 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | イラスト・マンガアニメ科 | 2年 | 通年 | 必修 | 実習 |
| | 120 | | | | | | |
| 授業概要 | 1年次に学んだ基礎を生かして、より発展的で実践的な経験を積む。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | プロの似顔絵師として活躍できるスキルを身につける。似顔絵検定1級レベルを目指す。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出、期末試験 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 子どもの特徴をとらえる① | | | デフォルメのテクニック・基本編 | | | |
| 2 | 子どもの特徴をとらえる② | | | 〃 | | | |
| 3 | パーツにしぼって似せる① | | | 〃 | | | |
| 4 | パーツにしぼって似せる② | | | 〃 | | | |
| 5 | 角張ったりんかくを描く | | | 〃 | | | |
| 6 | 丸みのあるりんかくを描く | | | 〃 | | | |
| 7 | 目と目を離す | | | 〃 | | | |
| 8 | 目と目を近づける | | | 〃 | | | |
| 9 | ほほ骨の特徴をとらえる | | | 〃 | | | |
| 10 | 集合似顔絵 | | | 1枚の紙に大人数を描く | | | |
| 11 | 寄席芸人さんの似顔絵 | | | 個性の強いモデルを生き生きと描く | | | |
| 12 | 商店主さんの似顔絵 | | | 似顔絵で職業を表現する | | | |
| 13 | 外国人の似顔絵 | | | 日本人との顔立ちの違いをとらえて描く | | | |
| 14 | ペットの似顔絵 | | | 動物の特徴をとらえて描く | | | |
| 15 | 前期末試験 | | | | | | |
| 16 | デザイン的に仕上げる | | | デフォルメのテクニック・応用編 | | | |
| 17 | 横顔の特徴をとらえる | | | 〃 | | | |
| 18 | 自由に服装を変えて描く | | | 〃 | | | |
| 19 | 仕上げに工夫をこらす | | | 〃 | | | |
| 20 | 動物に見立てて描く | | | 〃 | | | |
| 21 | 背景を工夫して描く① | | | 〃 | | | |
| 22 | 背景を工夫して描く② | | | 〃 | | | |
| 23 | 背景を工夫して描く③ | | | 〃 | | | |
| 24 | 背景を工夫して描く④ | | | 〃 | | | |
| 25 | メモリアル似顔絵① | | | 人生の節目を似顔絵で表現する | | | |
| 26 | メモリアル似顔絵② | | | 〃 | | | |
| 27 | メモリアル似顔絵③ | | | 〃 | | | |
| 28 | 似顔絵風刺漫画① | | | 政治家をモデルに風刺の効いた似顔絵を描く | | | |
| 29 | 似顔絵風刺漫画② | | | 〃 | | | |
| 30 | 後期末試験 | | | | | | |

| 授業科目名 | 作画技術（応用） | | 担当者名 | 黒崎研志 | | | |
|--------|--|-----|------|------------------------------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 小池一夫劇画村塾出身 月間マンガ連載歴あり。現NHKで講座持ち | | | |
| 教科書 | 特になし 必要に応じ参考資料配布。 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| 授業概要 | 漫画はオリジナル長編の制作。基本は描きたいものを描く。 しかし40Pを超える対策にはしない。 イラストは流行のAIには表現できない個性的な作品をポートフォリオに入れる。足りない要素があればアドバイスする。 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 漫画は編集担当者を付ける。連載を目指す。 イラスト業界管家の仕事につく。 作品で報酬をもらう。関連の会社に就職。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率+課題内容 | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 漫画選考の学生は企画とプロット・キャラクター表提出 | | | ルールとして短編 30P以上にはしない | | | |
| 2 | 提出者から順にネーム制作 | | | 順次アドバイス | | | |
| 3 | ネーム許可者から下書きペン入れ | | | 常にネット情報紹介 | | | |
| 4 | 以降前期はしばらく継続授業 | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | イラスト専攻の生徒はポートフォリオ制作を中心に進むが、 たえず進捗状況をチェックする為定期的なアンケートをとる。 昨年の学生が、就活の際、会社側から自己紹介をマンガで表現してくれといわれたとのことで、 今年はイラストの生徒もコマ割り構成くらいは教えたい。 | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |
| 9 | 期限が過ぎたらまた新しいテーマを見つけ作品にする | | | イラストはマンガと違いサイクルが 短いので積極性が求められる。 | | | |
| 10 | | | | | | | |
| 11 | 基本的にマンガは継続作業 イラストは反復作業になる | | | | | | |
| 12 | | | | | | | |
| 13 | 新しい情報があれば積極的に生徒に指示する | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | 講義はそのつど学生の質問に答える形で進行させる。特にマンガは放置状態に なりやすい分野なので長時間止まっている時は ディスカッションをして対策する | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | ※いまWebを利用して大勢の人に自分の作品を見てもらうことが 業界デビューの近道であり、 その敷居は決して高いものではないという抗議を具体例をあげて授業で取り 上げていく | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | イラスト選考の学生でもマンガ担当者をつけたい生徒がいたら その都度対応しアドバイスを送るようにする。 | | | | | | |
| 22 | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | |

| 授業科目名 | 作品制作実習(2)A | | 担当者名 | 黒崎研志 | | | |
|--------|---|-----|------|--|----|------|------|
| | | | 実務経験 | 小池一夫劇画村塾出身。 月間マンガ連載歴あり。現NHKで講座持ち | | | |
| 教科書 | 特になし 必要に応じ参考資料配布 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 8 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| | | 240 | | 2年 | 通年 | 必修 | 実習 |
| 授業概要 | 作品制作実習では創作エッセイ短編作品を随時創っていく予定 自己を投影させた主人公を創り、体験談などの経験値を生かし 面白味のある演出などで表現する | | | | | | |
| 学習到達目標 | コミカライズ作家募集の履歴書に入れたり、 就職活動の時の自己紹介作品にも応用できるレベルに到達する。 完成作品をWEBに載せる。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率＋課題進行状況 | | | | | | |
| 週数 | | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | ネーム制作(最大でも8P) | | | コミカライズ作家募集の履歴書に入れたり、 就職活動の時の自己紹介作品にも応用できるレベ ルに到達する。 完成作品をWEBに載せる。 | | | |
| 2 | 5月中旬まで継続作業 | | | | | | |
| 3 | 講義・トップダウン方式とボトムアップ方式 | | | | | | |
| 4 | 超短編のテーマの見つけ方 | | | | | | |
| 5 | 夏休み前に下書き・できれば完成まで | | | | | | |
| 6 | 随時コミュニケーションをはかり、進歩を確認 | | | | | | |
| 7 | その合間にはWEBで条件の良い出版社情報を紹介します。 | | | | | | |
| 8 | 進歩が早かった学生は第二話のネーム制作。 ルールとして同一タイトルと主人公。 共通の世界観 | | | | | | |
| 9 | | | | | | | |
| 10 | 以降は継続作業を行い、作業の合間には時々講義が入ったり各人とディスカ ッションを設けます。 | | | | | | |
| 11 | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | |

| 授業科目名 | 作品制作実習(2)B | | 担当者名 | 小宮山 純子 | | | |
|--------|---------------------------------------|-----|------|---|----|------|------|
| | | | 実務経験 | アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター | | | |
| 教科書 | 配布資料(プリント) | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 時間数 | | | | | |
| 授業概要 | フルカラーのオリジナルアニメ制作 | | | | | | |
| 学習到達目標 | 背景画を作成し、動画に彩色を施したフルカラーアニメをクラス内で共同作成する | | | | | | |
| 評価方法 | 制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物への評価など | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | 企画会議 1回目 | | | ストーリー及び登場キャラクターの案出し | | | |
| 2 | 企画会議 2回目 | | | 絵コンテとキャラクター設定の作成着手 | | | |
| 3 | 絵コンテ・キャラクター設定UP&作画打合せ | | | 完成絵コンテを元に演出指示等の打合せ | | | |
| 4 | レイアウト(L/O)作業 IN | | | L/Oは、各自週1カット以上UPを目標とする | | | |
| 5 | L/O作業 | | | L/O作業と並行して2原作業にも着手 | | | |
| 6 | L/O作業 | | | | | | |
| 7 | L/O作業 | | | | | | |
| 8 | L/O作業 | | | | | | |
| 9 | L/O作業 | | | | | | |
| 10 | L/O作業 | | | | | | |
| 11 | L/O作業 | | | | | | |
| 12 | 第2原画作業 IN | | | L/OがUP次第第2原作業に移行。早くUPしたカットから動画作業も並行して進めていく | | | |
| 13 | 第2原画作業 | | | | | | |
| 14 | 動画作業 IN | | | 第2原作業が終了次第順次動画作業着手。第2原画は前期中に完成させる | | | |
| 15 | 動画作業 | | | ※前期中にUPしなかった原画は秋休みの宿題とする | | | |
| 16 | 動画作業 | | | グループ制作なので、動画については遅れている担当者がいたら互いにフォローに入り、スケジュール順守で完成を目指す | | | |
| 17 | 動画作業 | | | | | | |
| 18 | 動画作業 | | | | | | |
| 19 | 動画作業 | | | | | | |
| 20 | 動画作業 | | | | | | |
| 21 | 動画作業 | | | | | | |
| 22 | 動画作業 | | | | | | |
| 23 | 動画作業 | | | | | | |
| 24 | 動画作業 | | | | | | |
| 25 | 動画作業 | | | | | | |
| 26 | 動画作業 | | | | | | |
| 27 | 動画作業 | | | | | | |
| 28 | 動画リテイク作業 | | | 演出からリテイク指示が出た分の修正作業 | | | |
| 29 | 動画リテイク作業 | | | | | | |
| 30 | 最終チェック(リテイク作業含む) | | | 最終チェックののち、movieを書き出して完成 | | | |

CA2-24

| 授業科目名 | 同人誌制作実習(2) | | 担当者名 | 毛利 舞衣 | | | |
|--------|--|-----|-------------|--------------------------------|----|------|-------|
| | | | 実務経験 | 2021年より起業・イラスト制作 漫画アシスタント8年 | | | |
| 教科書 | 独自教材 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 1 | | | | | |
| | | 時間数 | イラスト・マンガアニメ | 2年 | 前期 | 選択 | 講義・実習 |
| | | 30 | | | | | |
| 授業概要 | 同人誌の制作を通し、業界の流行を学ぶ。 卒業後の自主制作を円滑に行うよう、製本方法や印刷所の利用などを学ぶ | | | | | | |
| 学習到達目標 | 冊子の制作を行うことができる イベント申し込みができる | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率・イベント参加 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | オリエンテーション | | | コミケ参加への知識作品の制作 | | | |
| 2 | 合同誌の制作 | | | 合同誌についての打ち合わせ・制作を開始 | | | |
| 3 | 合同誌の制作 | | | 冊子制作 | | | |
| 4 | 合同誌の制作 | | | 冊子制作 | | | |
| 5 | 合同誌の制作 | | | みちのくコミティア参加レポート | | | |
| 6 | 次回参加への申し込み | | | 完成作品を持つ | | | |
| 7 | 作品制作 | | | 完成作品を持つ | | | |
| 8 | 作品制作② | | | 仙台コミケ参加レポート | | | |
| 9 | 作品制作③ | | | グループ展についての打ち合わせ | | | |
| 10 | 作品制作④ | | | 作品の準備 | | | |
| 11 | グループ展参加準備 | | | 青葉画荘見学 | | | |
| 12 | グループ展 作品制作 | | | 完成作品を持つ | | | |
| 13 | グループ展 作品制作2 | | | 作品搬入準備 | | | |
| 14 | 仙コミ 参加準備 | | | サークル申し込みができる | | | |
| 15 | 仙コミ 参加準備② | | | 冊子の制作 | | | |

| 授業科目名 | デジタルアニメ制作 | | 担当者名 | 小宮山 純子 | | | |
|--------|---------------------------------------|-----|------|---|----|------|------|
| | | | 実務経験 | アニメスタジオでアニメ作画を担当。現在フリーランスのアニメーター | | | |
| 教科書 | ・配布資料(プリント) | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 4 | | | | | |
| | | 時間数 | | | | | |
| 120 | | | | | | | |
| 授業概要 | 『作品制作Ⅱ』完成のため、撮影や彩色等各デジタル操作の技術を習得する | | | | | | |
| 学習到達目標 | アニメ制作の描画系全工程を踏襲し、『作品制作Ⅱ』作業と連動して完成を目指す | | | | | | |
| 評価方法 | 制作作業への取り組みと、各自が担当した成果物への評価など | | | | | | |
| 週数 | 授業内容 | | | 到達目標・学習課題など | | | |
| 1 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「PAN」 | | | 『作品制作Ⅱ』での撮影作業に向け、カメラワーク・エフェクトを学ぶ ※アニメ撮影アプリケーションソフト『CoreRETAS』使用 | | | |
| 2 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「TU・TB」「SL」 | | | | | | |
| 3 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「Follow」 | | | | | | |
| 4 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「ピン送りと画面動」 | | | | | | |
| 5 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「レイヤーTU・TB」 | | | | | | |
| 6 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「透過光と放射光」 | | | | | | |
| 7 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「レンズフレアと色合い・色バラ」 | | | | | | |
| 8 | アニメ撮影基礎・カメラワーク「クロス透過光と波ガラス」 | | | | | | |
| 9 | 仕上げ基礎「ごみ取りを線修正」 | | | 『作品制作Ⅱ』での仕上げ作業に向け、彩色手順を学ぶ ※彩色アプリケーションソフト『Paintman』使用 | | | |
| 10 | 仕上げ基礎「彩色」 | | | | | | |
| 11 | 仕上げ基礎「合成・組み線動画の彩色」 | | | | | | |
| 12 | 『作品制作Ⅱ』作業へ移行「色指定」 | | | 『作品制作Ⅱ』のキャラ表スキャン。線修正後キャラクターの配色決め ※二値化スキャンアプリケーションソフト『Traceman』使用 | | | |
| 13 | 『作品制作Ⅱ』作業へ移行「色指定」 | | | | | | |
| 14 | 『作品制作Ⅱ』背景制作 | | | ※背景アプリケーションソフト『Photoshop』『Clipstudio』使用 | | | |
| 15 | 『作品制作Ⅱ』背景制作 | | | | | | |
| 16 | 『作品制作Ⅱ』背景制作 | | | | | | |
| 17 | 『作品制作Ⅱ』背景制作 | | | | | | |
| 18 | 『作品制作Ⅱ』背景制作 | | | 仕上げ作業は動画の進行状況に影響されるため、同時進行で動画・仕上げ・背景制作を進める | | | |
| 19 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc) | | | | | | |
| 20 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc) | | | | | | |
| 21 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc) | | | | | | |
| 22 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景etc) | | | | | | |
| 23 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc) | | | 各自の進行状況により各作業に従事 素材が揃ったカットから撮影作業に入る | | | |
| 24 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc) | | | | | | |
| 25 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc) | | | | | | |
| 26 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc) | | | | | | |
| 27 | 『作品制作Ⅱ』作業(動画・仕上げ・背景・撮影etc) | | | | | | |
| 28 | 仕上げ・背景・撮影のリテイク作業 | | | 撮影が済んだカットのチェック・リテイク指示出しと修正作業 | | | |
| 29 | 仕上げ・背景・撮影のリテイク作業 | | | | | | |
| 30 | 最終チェック(リテイク作業含む) | | | 全素材、完全版でUP | | | |

| 授業科目名 | 作画実習(2) | | 担当者名 | 伊藤由紀子 | | | |
|--------|----------------------------|-----|------------------------------|---------------|----|------|------|
| | | | 実務経験 | アニメスタジオでの勤務経験 | | | |
| 教科書 | ・アニメ作画のひみつ①② ・配布資料 | 単位数 | 学科 | 学年 | 学期 | 科目種別 | 授業方法 |
| | | 8 | | | | | |
| 時間数 | 240 | | | | | | |
| 授業概要 | 1年次に行った作画の応用 就職に向けて作品制作 | | | | | | |
| 学習到達目標 | ポートフォリオに入れても恥ずかしくない作品の制作 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席率、課題提出 | | | | | | |
| 週数 | 授 業 内 容 | | 到達目標・学習課題など | | | | |
| 1 | 歩き復習 1 | | 正面の歩き、パースを正しく理解 出来ているかの確認 | | | | |
| 2 | 歩き復習 2 | | | | | | |
| 3 | 歩き復習 3 | | | | | | |
| 4 | 歩き復習 4 | | | | | | |
| 5 | 就職模試 1 | | パース・回転の復習 | | | | |
| 6 | 就職模試 2 | | | | | | |
| 7 | 就職模試 3 | | | | | | |
| 8 | 走り復習 1 | | 正面の走り BG動画付き | | | | |
| 9 | 走り復習 2 | | | | | | |
| 10 | 走り復習 3 | | | | | | |
| 11 | 走り復習 4 | | | | | | |
| 12 | 予備動作 1 | | より動きを自然に見せる方法を 理解する | | | | |
| 13 | 予備動作 2 | | | | | | |
| 14 | 就活作品作成 1 | | ポートフォリオの作成 | | | | |
| 15 | 就活作品作成 2 | | | | | | |
| 16 | 動物骨格 | | 人間以外の動物の動きを習得する | | | | |
| 17 | 馬 歩き 1 | | | | | | |
| 18 | 馬 歩き 2 | | | | | | |
| 19 | 馬 歩き 3 | | | | | | |
| 20 | 馬 走り 1 | | | | | | |
| 21 | 馬 走り 2 | | | | | | |
| 22 | 馬 走り 3 | | | | | | |
| 23 | 犬 歩き 1 | | | | | | |
| 24 | 犬 歩き 2 | | | | | | |
| 25 | 犬 走り 1 | | | | | | |
| 26 | 犬 走り 2 | | | | | | |
| 27 | ねこ 1 | | | | | | |
| 28 | ねこ 2 | | | | | | |
| 29 | ねこ 3 (鳥) | | | | | | |
| 30 | まとめ | | | | | | |