2022年度　授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

基礎的な美術解剖学への知識を知って、人間の正確な形を描きリアリティを感じさせる人体を描く。又、2次元平面から3D・三次元立体表現性を高める。但し進行状況やその他の事情や条件に寄っては、講義実習内容を変更する事がある。

人体デッサンの（初級）基礎実習を通して各人各様の個性や独自性、独創性のある表現を拓かせることを目的とし、二次元的思考だけでは得にくい、三次元的物体と空間との関係に、意識の広がりを持たせる。幅広い創作思考で、各人の理想とする表現を模索する力を付ける。

【教員の略歴】

長年基礎デッサン・人体デッサンを指導しつつ、東京・大阪・名古屋・九州等の各地で、人体デッサンセミナーを行っている。又、過去には専門学校、美術大学で講師を勤める。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人体クロッキー実習		①	人体クロッキー実習	
②	人体クロッキー実習		②	人体クロッキー実習	
③	人体デッサン実習		③	人体デッサン実習	
④	人体デッサン実習		④	人体デッサン実習	
⑤	人体デッサン実習		⑤	人体デッサン実習	
⑥	石膏デッサン（基礎）		⑥	顔の表現	
⑦	石膏デッサン（基礎）		⑦	顔の表現	
⑧	人体クロッキー実習		⑧	人体クロッキー実習	
⑨	人体クロッキー実習		⑨	人体クロッキー実習	
⑩	人体デッサン（試験1回目）	前期試験	⑩	人体クロッキー実習	
⑪	人体デッサン（試験2回目）		⑪	人体デッサン（試験1回目）	後期試験
⑫	人体デッサン実習		⑫	人体デッサン（試験2回目）	
⑬	人体デッサン実習		⑬	人体クロッキー実習	
⑭	人体デッサン実習		⑭	人体デッサン（試験最終日）	
⑮	人体デッサン（最終試験）		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	平素から人体表現に対する向上意識をしっかり保ち、与えられた教科書となる（そこが知りたい人体デッサン・渡邊一雅著）をしっかり予習、復習を重ねて良く理解しておくこと。	評価方法	試験・真摯的且つ集中力を絶やさず熱心に取り組んでいるか、忘れ物、遅刻、休み日数等、授業中の態度など総合的に評価します
受講生へのメッセージ	全ての講義実習に真摯に取り組み、自己ベストを尽くすこと。マナーに徹底して気を配ること。講義実習態度が総合成績に多いに影響がある又、5日以上休むと成績は出さない。遅刻は教室に入れない。	使用教科書 教材 参考書	(画材)鉛筆・練り消しゴム・消しゴム・四つ切画用紙・B4コピー用紙・目玉クリップ数個。渡邊一雅著（そこが知りたい人体デッサン）学芸出版社実を教科書とする。実習の進行状況によって画材を指示する。

2022年度　授業シラバス

科目名	ビジュアルコミュニケーション	必修選択	必須	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科　昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	120（8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
映像を使って他人にプレゼンテーションできる能力、技術を学びます

【到達目標】
前期は主にソフトウエアのより詳しい使い方を習得すること　後期は自分で企画した作品を完成させること

【教員の略歴】
映像、音楽製作/メディアアーティスト　高等学校非常勤講師
イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ，映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等
某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	photoshop上級　（タイトル、テロップ）		①	企画確認	
②	illustrator上級　（タイトル、テロップ）		②	作品制作1	
③	aftereffects プリコン		③	作品制作2	
④	アルファチャンネル合成		④	作品制作3	
⑤	パーティクル（2D）　AE		⑤	作品制作4	
⑥	パーティクル（3D）		⑥	作品制作5	
⑦	モーショントラッキング1		⑦	作品制作6	
⑧	モーショントラッキング2		⑧	作品制作7	
⑨	フライングロゴ1		⑨	作品制作8	
⑩	企画書提出		⑩	作品制作9	
⑪	実写合成1		⑪	テスト	後期試験
⑫	実写合成2		⑫	上映	
⑬	テスト	前期試験	⑬	作品修正1	
⑭	実写合成3（動画）		⑭	作品修正2	
⑮	実写合成4（動画）		⑮	提出	

準備学習 時間外学習	推しへの愛を存分に暖めておくこと	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します
受講生への メッセージ	全力で推しを推せるように力をつけることが皆さんの目標です　全力で後押しします	使用教科書 教材 参考書	USBメモリ

2022年度　授業シラバス

科目名	ベーシックデザイン	必修選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

デザインで主に活用されるアプリケーション（Photoshop、Illustrator等）の仕組みを原理的、実践的に理解していきます。
またそこから得たスキルを活用して、名刺、はがき、チラシ、小冊子などの小型グラフィックを中心にした制作を行います。
デザインアプケーションとグラフィックデザインの本質的な部分や印刷技術との密接な関わりを教示した上で、精度の高い成果物をあげる為の具体的な

【到達目標】

フォトショップやイラストレーターの操作方法を習得するとともに、デザイン力を身に付ける。

【教員の略歴】

映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Illustratorrの設定と基本操作	①	Photoshopの設定と基本操作
②	基本操作の作図（楕円、矩形、矢印、自由曲線）	②	写真の補正
③	シンボルの編集	③	写真の補正
④	塗りの基本・グラデーション	④	写真の補正
⑤	曲線の描画	⑤	写真の補正
⑥	図形の変形	⑥	文字の入力
⑦	文字の描画と編集	⑦	Photoshoprの復習と応用
⑧	イラストへの各種加工エフェクト	⑧	作品集の制作
⑨	線の設定とアピアランス	⑨	作品集の制作
⑩	試験	⑩	作品集の制作
⑪	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	⑪	試験
⑫	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	⑫	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑬	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	⑬	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑭	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	⑭	制作展に向けてのポートフォリオ制作
⑮	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	⑮	総評
準備学習時間外学習	復習を心掛けてください。	評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ
受講生へのメッセージ	就職活動において重要な授業です、パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように心掛けてください。	使用教科書教材参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	コンセプト＆プランニング	必修選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科　昼間Ｉ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

キャラクターデザイン、イラストラフ、漫画的なデフォルメを含むデッサン、着彩などにおいて自分が表現したいものを描き、また他者にそれが伝わるように分析、修正。できればイラストとして完成、発表できるようにする

【到達目標】

キャラクターイラストを描くにあたって必要な技術、知識を学び習得する。また自分の将来に向けて目標や希望をしっかり持つ

【教員の略歴】

小説の装画・挿画を担当。イラストレーターとして多数の作品を手がける。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	オリジナルキャラクター（メインキャラ、サブキャラ）を考える		①	前期の課題やラフをもとに描けていないと損をするポイントなどがあれば解説。未完成の課題などを修正、仕上げる	
②	提出されたキャララフ、設定をもとに注意点があればポイントをしぼって解説（需要があれば添削など）		②	好きな曲をテーマに自分なりにイラストに（ラフ、色ラフ）	
③	メインキャラ・サブキャラの顔の角度と表情		③	好きな曲をテーマに自分なりにイラストに（線画、着彩）	
④	提出されたラフをもとに必要であれば解説、需要に応じて添削など。顔の角度・表情に手のしぐさなど上半身を足して、デッサンを整えつつ服のしわや髪、布の動きも演出（ラフ・色ラフ）		④	自分が得意、好きな（仕事をしたいと思う）キャラクターやモチーフを使ってある程度統一性のあるテーマでイラストラフ・アイデア・色ラフなど5枚	
⑤	メインキャラ・サブキャラの顔の角度、表情、上半身（ペン入れなどをしてある程度見栄えを整える）		⑤	イラストラフ・アイデア・色ラフなど5枚（続き）	
⑥	メインキャラ、サブキャラの動きのあるポーズを考える（全身）描ける範囲で衣装・小道具などを使って演出（ラフ・色ラフ）		⑥	メインキャラ・サブキャラの立つ舞台（背景）について考える。自分が描ききれる範囲でパース、写真、資料を使ってキャラを含めた構図を考える（アイデア・ラフ）	
⑦	前回のラフ・色ラフから線画を整えていく		⑦	メインキャラ・サブキャラの立つ舞台（背景）について考える（パース確認、色ラフ）	
⑧	提出されたメインキャラ・サブキャラをもとに必要に応じて解説、添削。線画・色ラフに、より見栄えの良い色や光・影の色を入れて魅力のある画面を考え作っていく		⑧	後期に提出されたラフをもとに必要であれば構図、配置などについて解説（気になる人は修正）未完成の課題などを描き進める（自由作業）	
⑨	メインキャラ・サブキャラ全身の細部を整えていく		⑨	後期課題（色ラフ）の中から、自分が完成させたいと思うものを選んで構成やデッサンなどを再度確認（下絵など）	
⑩	メインキャラ・サブキャラ全身のペン入れ、着彩		⑩	選んだ色ラフ、下絵をもとに必要であればデッサンや色の選び方、陰影、演出、エフェクトなどついて解説。未完成の課題などを描き進める（自由作業）	
⑪	メインキャラ、サブキャラを使って自分が仕事をしたいと思うジャンルにおいてのパッケージや表紙を想定したイラスト、ソシャゲSSR絵など（ラフ）		⑪	電撃文庫、メディアワークス文庫（電撃イラスト大賞）またはその他小説などからキャラクターを起こし、カラーイラスト1枚、モノクロイラスト1枚を想定したイラストラフ	
⑫	（息抜き）いつもの自分と違うテイスト・ジャンルの絵やキャラクター、版権イラスト、描いてみたいと思う絵に挑戦してみる。未完成の課題などを描き進めたり仕上げても良い（自由作業）	前期試験	⑫	提出されたラフをもとに需要に応じて構図、見せ方の解説など。カラーイラスト（ラフ・色ラフ）モノクロイラスト（ラフ・陰影、コントラスト）	
⑬	メインキャラ、サブキャラのパッケージイラスト（色ラフ、下絵）		⑬	完成の課題などを描き進め、できれば仕上げてポートフォリオに入れられるように（自由作業）	後期試験
⑭	メインキャラ、サブキャラのパッケージイラスト（下絵、ベース塗り）		⑭	完成の課題などを描き進め、できれば仕上げてポートフォリオに入れられるように（自由作業）	
⑮	キャラクターデザイン（メインキャラ・サブキャラ）のデザイン、配色などを決定。ある程度の見栄えを意識してペン入れ、着彩		⑮	小説を想定したカラーイラスト、モノクロイラスト（続き）できる範囲で描き進める。未完成の課題などを描き進める（自由作業）	

準備学習 時間外学習	参考になりそうなイラスト、資料をいつでも使えるように日ごろから良いなと思ったものを集めておく	評価方法	試験・出席率・授業態度を総合的に評価します 授業内課題、その他個人で描いたイラストなども加点対象とする
受講生へのメッセージ	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（腱鞘炎など体の不調にも注意）	使用教科書 教材 参考書	USB（複数持ち推奨）、外付けハードディスクなどでデータのバックアップは各自しっかり行うこと

2022年度　授業シラバス

科目名	グラフィックデザインⅠ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
デジタルソフトを使い、キャラクターを効果的に見せる背景効果を学び、身につける。
デジタル上での効率の良い透視図法の描き方の学習と、復習。

【到達目標】
イラストを描く上での背景効果を学ぶ。3点透視や2点透視を理解し、自然物や建物を描く力を身に付ける。
デジタルソフトでの描き方を習得する。

【教員の略歴】
PSVRゲームソフトイラスト、TCGカードゲームイラスト、ソーシャルゲーム各種イラスト、CDジャケット、企業スタンプイラスト、TV関連ロゴデザイン等

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説1	①	背景効果を使用したイラストの製作 ラフ
②	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説2	②	背景効果を使用したイラストの製作
③	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説3	③	背景効果を使用したイラストの製作
④	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説4	④	背景効果を使用したイラストの製作
⑤	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説5	⑤	背景効果を使用したイラストの製作 完成 プレゼンテーション
⑥	Photoshop等を使用した背景効果、エフェクトの解説6	⑥	背景もしっかり描き込んだイラストの製作 ラフ
⑦	クリスタを使用した背景の描き方の解説1□	⑦	背景もしっかり描き込んだイラストの製作 ラフ
⑧	クリスタを使用した背景の描き方の解説2□	⑧	背景もしっかり描き込んだイラストの製作
⑨	クリスタを使用した背景の描き方の解説3□	⑨	背景もしっかり描き込んだイラストの製作
⑩	試験	⑩	背景もしっかり描き込んだイラストの製作
⑪	クリスタを使用した背景とキャラクターをなじませる描き方の解説1	⑪	試験
⑫	クリスタを使用した背景とキャラクターをなじませる描き方の解説2	⑫	背景もしっかり描き込んだイラストの製作
⑬	クリスタを使用した背景とキャラクターをなじませる描き方の解説3	⑬	背景もしっかり描き込んだイラストの製作 プレゼンテーション完成
⑭	背景効果を使用したイラストの製作 ラフ	⑭	背景もしっかり描き込んだイラストの製作 プレゼンテーション完成
⑮	背景効果を使用したイラストの製作 ラフ	⑮	総評

準備学習時間外学習	授業時間内でできなかったものは次回までの宿題という形になります。	評価方法	試験・授業態度や姿勢、作品のクオリティで評価。
受講生へのメッセージ	clip studioやPhotoshopを使い製作をしていただきます。 基本的な知識部分などでもわからないことがあれば その都度なんでも質問して下さい	使用教科書 教材 参考書	毎授業ペンタブ使用

2022年度　授業シラバス

科目名	イラストレーション Ⅰ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

課題に沿ったオリジナルの作品を制作する。またプレゼンを通して他者の考えや自分の作品の評価を受けることによって、新しい視点を獲得する。

【到達目標】

課題を通して期間内で作品を仕上げる力、作品を伝えるプレゼンテーション力を身に付ける。

【教員の略歴】

フリーのイラストレーターとして活動中。和風とストリートカルチャーをミックスさせた力強い作風が特徴。ステッカーや、Tシャツデザイン等、幅広い分野で活動経験あり。またデジタルアートバトルなどにも参加、大阪大会優勝や世界大会出場の経験もあり。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	設定とキャラクターの制作		①	一枚絵の制作①：ラフの作成	
②	一枚絵制作①：設定の作成		②	一枚絵の制作②：線画、着色	
③	一枚絵の制作②：ラフの作成		③	一枚絵の制作③：線画、着色	
④	一枚絵の制作③：線画		④	一枚絵の制作④：ブラシュアップ	
⑤	一枚絵の制作④：線画		⑤	プレゼンテーション	
⑥	一枚絵の制作⑤：着色		⑥	クライアントからの依頼を想定したイラストの制作	
⑦	一枚絵の制作⑥：ブラッシュアップ		⑦	キャラクターの制作①：ラフの作成	
⑧	プレゼンテーション		⑧	キャラクターの制作②：キャラクター清書	
⑨	クライアントからの依頼を想定したイラストの制作		⑨	一枚絵の制作①：ラフの作成	
⑩	試験　作品プレゼンテーション		⑩	一枚絵の制作②：ラフの作成	
⑪	キャラクターの制作①：ラフの作成		⑪	試験　作品プレゼンテーション	
⑫	キャラクターの制作①：ラフの作成		⑫	一枚絵の制作③：線画、着色	
⑬	キャラクターの制作③：キャラクター清書		⑬	一枚絵の制作④：完成データ提出	
⑭	キャラクターの制作③：キャラクター清書		⑭	一枚絵の制作⑤：完成データ提出	
⑮	中間プレゼンテーション		⑮	プレゼンテーション	
準備学習時間外学習	授業時間内だけでの完成は無理かと思いますので、自宅での制作が必要になってきます。各自の制作スピードとスケジュールを考慮して制作を進めていてください。		評価方法	試験と作品のクオリティはもちろんのこと、発想の面白さやオリジナリティ、またスケジュール管理等を総合して評価いたします。	
受講生へのメッセージ	授業を使って、楽しく自分の絵をいっぱい描きましょう！それが上達の近道となります。構図やバランスなどももちろんのこと、考え方やアイディアの出し方、テクニックなども、各自の作風に合わせて個別に指導していければと思います。		使用教科書教材参考書	特になし	

2022年度　授業シラバス

科目名	アニメ制作Ⅰ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
実際に現場で使用された素材を用いた実技演習/基礎的な知識に関する講義

【到達目標】
業界入りした際に求められる基礎的な技術、知識の習得

【教員の略歴】
アニメーション制作会社所属アニメーター/作画監督/演出家

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	アニメーション制作行程について	①	動画作業工程について　クリンナップとセル分け（合成）
②	動画作業工程について　タイムシート①	②	動画作業工程について　中割り
③	動画作業工程について　クリンナップとセル分け	③	動画作業工程について　合成素材動画
④	設定をみて描く①	④	実践動画課題　（目パチ・口パク・タップ割り・合成）
⑤	動画作業工程について　中割り	⑤	動画作業工程について　エフェクト煙　（リピートと逆シート）
⑥	動画作業工程について　目パチ・口パクセリフ動画	⑥	L/Oについて③
⑦	動画作業工程について　タイムシート②	⑦	L/Oについて④
⑧	動画作業工程について　クリンナップとセル分け②	⑧	動画作業工程について　　エフェクト煙動画
⑨	画作業工程について　中割り　（タップ割り）	⑨	キャラ設定を元にポーズ作画
⑩	試験	⑩	キャラ設定を元にポーズ作画
⑪	動画作業工程について　タップ割り動画	⑪	試験
⑫	動画作業工程について　タイムシート③	⑫	実践動画課題　クリンナップ10枚　（作業スピード重視）
⑬	設定をみて描く③	⑬	実践動画課題　クリンナップ10枚　（作業スピード重視）
⑭	L/Oについて①	⑭	映像を見てレポート提出
⑮	L/Oについて②	⑮	まとめ・総評
準備学習 時間外学習	アニメや漫画、映画、舞台など色んな作品に触れてみる	評価方法	毎週の課題：試験：出席率が評価対象。
受講生へのメッセージ	2年生の課題は、いくつかの動画課題を数週にかけて作業していくのが主になります。時間内に完成させる＝スケジュールを守ることを意識しつつ、課題に臨んで頂けると幸いです。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	マンガ制作Ⅰ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
「本当にうまい絵」というのは写真のような絵ではなく、その絵に必死に取り組んだ人間性がにじみ出た絵のことだと考えます。そういった意味での可能性を損なわない授業を目指します。できたら、既知感をなくしたいです。

【到達目標】
投稿用の作品制作をとにかく進める。アイデアをプロットにまとめる時間を短縮させ、習慣づける。
作画と仕上げに時間をかけて丁寧に仕上げる。

【教員の略歴】
漫画週刊誌にて新人賞や奨励賞などを受賞。それ以降も多くの作品を輩出している。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	「原稿制作の基礎説明」／他者紹介漫画	①	「各雑誌の傾向と対策」
②	「道具の使い方」／他者紹介漫画	②	「日本の漫画市場の特徴」
③	「物語の作り方～1コマ漫画～」	③	「持込と投稿方法」
④	「物語の作り方～4コマ漫画～」	④	「漫画の描き方10か条」
⑤	「物語の作り方～少年少女漫画～」	⑤	作品制作「個別指導」
⑥	「物語の作り方～大人漫画」	⑥	作品制作「個別指導」
⑦	「笑い～ギャグとナンセンス～」	⑦	作品制作「個別指導」
⑧	「資料収集法」	⑧	作品制作「個別指導」
⑨	「世界観の確立」	⑨	作品制作「個別指導」
⑩	「総まとめ」	⑩	作品制作「個別指導」
⑪	前期試験	⑪	後期試験
⑫	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑫	作品制作「個別指導」
⑬	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑬	作品制作「個別指導」
⑭	「ルール・著作権・モラル」 「表現規制～差別～」	⑭	作品制作「個別指導」
⑮	弱点克服スペシャルキャンペーン	⑮	弱点克服スペシャルキャンペーン
準備学習 時間外学習	作品を時間をかけてたくさん描いて下さい。	評価方法	「試験」ほか、出席率、課題提出率、受賞等で評価します。
受講生への メッセージ	授業は楽しく、漫画はもっと楽しく！ やり直しをおそれず、全力集中！	使用教科書 教材 参考書	漫画道具は常に持ってきてください。

2022年度　授業シラバス

科目名	シナリオライティングⅠ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	60（4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ストーリー作りの基礎、基本を学ぶ。
また物語の構成を知り、分析力を伸ばすことで構成に役立てる。二年生は主に応用力を伸ばす。

【到達目標】
物語の基本的な作り方を習得。
プロットの作り方や、魅力的なキャラクターの制作方法・いかに続きを読みたいと思って貰えるストーリーにするにはどうすれば良いのかなどを、実践的な制作を通して学ぶ

【教員の略歴】
ゲーム会社退社後、所属にて小説、漫画原作などを担当。現在は主にシナリオライターとして活動中。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	現状確認/創作基礎①「物語とプロット」	①	現状確認/プロット制作
②	創作基礎②「基本構造2」	②	アイディアと発展①「資料活用」
③	創作基礎③「基本構造3」	③	アイディアと発展②「資料活用」
④	キャラクターから物語をつくる①	④	ネームとストーリー表現①
⑤	キャラクターから物語をつくる②	⑤	ネームとストーリー表現②
⑥	世界観から物語をつくる①	⑥	ネームとストーリー表現③
⑦	世界観から物語をつくる②	⑦	ネームとストーリー表現④
⑧	アイテムから物語をつくる①	⑧	ネームとストーリー表現⑤
⑨	アイテムから物語をつくる②	⑨	シナリオ基礎①「台詞力を磨く」①
⑩	前期試験	⑩	シナリオ基礎①「台詞力を磨く」②
⑪	前期試験添削	⑪	後期試験
⑫	ストーリーから物語をつくる①	⑫	シナリオ基礎③「モノローグ力を磨く」①
⑬	ストーリーから物語をつくる②	⑬	シナリオ基礎③「モノローグ力を磨く」②
⑭	ストーリーから物語をつくる③	⑭	シナリオ基礎③「モノローグ力を磨く」③
⑮	プロット作成（短編）基礎まとめ	⑮	復習まとめ
準備学習 時間外学習	人に分かりやすく伝える為の日本語に慣れておきましょう。	評価方法	しっかりと基礎が理解できたか。理解した上で自分の作品に取り入れ表現が出来るようになるかを判断します。
受講生へのメッセージ	どんなものでも構わないので時間があれば創作側の目線で沢山の作品をみるようにしてください。見る目を養いましょう。	使用教科書 教材 参考書	DVD/Blu-rayなど（既存の作品）

2022年度　授業シラバス

科目名	グラフィックデザインⅡ	必修選択	必修選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業形態	演習	総時間（単位）	240（16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
目指す方向性の違いでの技術の差等あるかと思いますので、アニメデジタルはポートフォリオ等就職に必要な作品制作を見ていきます。

【到達目標】
mayaでのアニメーションの習得。 就職用作品の制作（アニメデジタル

【教員の略歴】
フリーランスにてゲームなどの3DCG制作など。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	簡単なモデリングを行いツール等復習を行う		①	飛び跳ねる	
②	人体のモデリング		②	重いものを持つ動作	
③	人体のモデリング		③	ハンマーなど重いものを振り下ろす	
④	人体のモデリング		④	ハンマーなど重いものを振り下ろす	
⑤	人体のモデリング		⑤	カメラ、ライティング等	
⑥	人体のモデリング		⑥	カメラ、ライティング等	
⑦	人体のモデリング		⑦	レンダリング各種設定	
⑧	作成した人体にスケルゴン等アニメーションの設定		⑧	レンダリング各種設定	
⑨	↓ペイントでのウエイト設定		⑨	人体を用いた自主制作動画	
⑩	試験		⑩	人体を用いた自主制作動画	
⑪	ペイントでのウエイト設定		⑪	試験	
⑫	歩く（アニメーション		⑫	人体を用いた自主制作動画	
⑬	歩く（アニメーション		⑬	人体を用いた自主制作動画	
⑭	走る		⑭	人体を用いた自主制作動画	
⑮	走る		⑮	総評	
準備学習 時間外学習	作品をたくさん描く事		評価方法	試験・出席率・課題提出を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	一緒に頑張りましょう。		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2022年度　授業シラバス

科目名	イラストレーションⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ホームページの制作や、イラスト・グラフィックデザインについて更にテクニカルな部分や写真やカメラの使い方を学びます。

【到達目標】
ホームページの制作、フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作し、マネージメントに必要な技術を習得する。

【教員の略歴】
映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	写真が上手く取れる構図などの基礎知識		①	レイアウトの基礎	
②	スマホを使っての撮影		②	トップページのレイアウト	
③	スマホを使っての撮影		③	文字を扱う	
④	一眼レフの基礎知識		④	スマートフォン向けトップページのレイアウト	
⑤	一眼レフを使っての撮影（物撮）		⑤	コンテンツデザイン	
⑥	一眼レフを使っての撮影（人物）		⑥	コンテンツデザイン	
⑦	一眼レフを使っての撮影（人物）		⑦	コンテンツデザイン	
⑧	写真の編集作業		⑧	写真やイラストを活用したデザイン	
⑨	写真の編集作業		⑨	写真やイラストを活用したデザイン	
⑩	合評会	前期試験	⑩	写真やイラストを活用したデザイン	
⑪	WEBデザインの基礎知識		⑪	合評会	後期試験
⑫	WEBデザインの基礎知識		⑫	レイアウトの応用	
⑬	WEBデザインの基礎知識		⑬	レイアウトの応用	
⑭	WEBデザインの基礎知識		⑭	レイアウトの応用	
⑮	前期　復習		⑮	1年間のまとめ	

準備学習 時間外学習	宿題は出しませんが、復習を心掛けてください。	評価方法	①試験 ②授業態度や取り組み姿勢 ③出席率 ④作品のクオリティ
受講生への メッセージ	主に後期はパソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように心掛けてください。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	アニメ制作Ⅱ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
テレコムアニメーションの課題を進め、いろいろな場面の動画を描けるように技術を磨いていく

【到達目標】
アニメーションの基礎となる「動き」をデジタルソフトやペンタブレットを使用して描く。テレコムアニメーションフィルムが作成した課題に対して、制作と添削を繰り返すことによって技術の向上をはかる。

【教員の略歴】
イラスト　POPデザインなど　　ヤクルトのアニメ制作

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	①	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	②	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	③	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	④	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑤	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑥	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑦	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑧	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑨	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑩	試験	⑩	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑪	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑪	試験
⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑫	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑬	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく	⑭	テレコムアニメーションの課題をこなしていく
⑮	まとめ	⑮	総評

準備学習 時間外学習	パソコンを使用して授業をするので、パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく必要がある	評価方法	試験、授業態度、出席率、課題の評価をトータルして評価
受講生への メッセージ	パソコンを使用した授業になるので、普段から触って慣れておくと課題がやりやすいかと思います。	使用教科書 教材 参考書	テレコムアニメーションより渡される課題、課題参考書等

2022年度　授業シラバス

科目名	マンガ制作Ⅱ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ストーリーの書き方の基本を学んだあとに、その知識を実践すべく、デジタルコミック→コミコへの投稿をめざします。

【到達目標】
フォトショップやクリップスタジオを使用して、デジタルでマンガを描く。
マンガのWEB展開へ対応できる力を身に付ける。

【教員の略歴】
記者、編集プロダクションを経て、独立。商業漫画やイラストレーション、プロダクト企画、デザインなどを手掛ける。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ストーリーの基礎①		①	ストーリーの基礎③	
②	ストーリーの基礎②		②	コミコ投稿漫画の制作①プロット	
③	コミコ投稿漫画の制作①プロット		③	コミコ投稿漫画の制作②プロット	
④	コミコ投稿漫画の制作②プロット		④	コミコ投稿漫画の制作③ネーム	
⑤	コミコ投稿漫画の制作③ネーム		⑤	コミコ投稿漫画の制作④ネーム	
⑥	コミコ投稿漫画の制作④ネーム		⑥	コミコ投稿漫画の制作⑤下書き	
⑦	コミコ投稿漫画の制作⑤下書き		⑦	コミコ投稿漫画の制作⑥下書き	
⑧	コミコ投稿漫画の制作⑥下書き		⑧	コミコ投稿漫画の制作⑦彩色	
⑨	コミコ投稿漫画の制作⑦彩色		⑨	コミコ投稿漫画の制作⑧彩色	
⑩	コミコ投稿漫画の制作⑧彩色		⑩	コミコ投稿漫画の制作⑨彩色	
⑪	試験		⑪	試験	
⑫	製作漫画の発表、プレゼン		⑫	製作漫画の発表、プレゼン	
⑬	コミコ投稿漫画の制作⑨彩色		⑬	コミコ投稿漫画の制作⑩アップロード・投稿	
⑭	コミコ投稿漫画の制作⑩アップロード・投稿		⑭	コミコ投稿漫画の制作⑪アップロード・投稿	
⑮	コミコ投稿漫画の制作⑪アップロード・投稿		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	時間内に終わらない場合は各自で次の授業までに作品の進行をしないといけない場合があります。	評価方法	出席日数、授業態度、試験を総合的に評価します。
受講生へのメッセージ	学問的にストーリーの基礎をおさらいし、学び、自分の作品を俯瞰的に見るクセをつけて、作品のクオリティをあげていきたいと考えています。ストーリーの基礎の講義は特に休むとわからなくなります。出席を心掛けてください。あとはデジタルに馴れることを目的に自由に描いてもらえればと思っています。コミコ作家デビューを視野に！	使用教科書 教材 参考書	ネームを描く用紙、筆記用具、コミコの書き方

2022年度　授業シラバス

科目名	シナリオライティングⅡ	必修 選択	必修 選択	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
各自、小説作品を書いて持ち寄り、合評を行う。表記・表現・構成などの観点から意見を出し合う。

【到達目標】
テーマに沿って文章を作成し、お互いに意見を述べる。
ライティングや編集のノウハウを学び、進級制作／卒業制作である「SiNDOW！」を完成させる。

【教員の略歴】
出版社にて、長年、書籍や雑誌の企画、編集、執筆の仕事に携わる。その後、フリーライターとして独立。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	インタビューした相手を紹介する	①	SiNDOW!用作品の手直しをする
②	テーマを決めてショートショートの作品を書く	②	SiNDOW!用作品の手直しをする
③	ショートショートの作品を合評する	③	作品の手直しとイラスト手配
④	ショートショートの作品を合評する	④	作品の手直しとイラスト手配
⑤	ショートショートの作品を合評する	⑤	作品の手直しとイラスト手配
⑥	SiNDOW!用のプロットを書く	⑥	作品の手直しとイラスト手配
⑦	SiNDOW!用のプロットを合評する	⑦	SiNDOW!の編集作業
⑧	SiNDOW!用のプロットを合評する	⑧	SiNDOW!の編集作業
⑨	SiNDOW!用の作品を書く	⑨	SiNDOW!の編集作業
⑩	試験	⑩	SiNDOW!の編集作業
⑪	SiNDOW!用の作品を書く	⑪	試験
⑫	SiNDOW!用の作品を合評する	⑫	SiNDOW!の編集作業
⑬	SiNDOW!用の作品を合評する	⑬	SiNDOW!の編集作業
⑭	SiNDOW!用の作品を合評する	⑭	SiNDOW!の編集作業
⑮	SiNDOW!用の作品を合評する	⑮	一年間の総まとめ

準備学習 時間外学習	夏季休暇中に、SiNDOW!用の作品を書き上げる。	評価方法	試験・前期はショートショート作品の提出、後期はSiNDOW!作品の完成なども含め総合的に評価する。出席率も考慮する。
受講生への メッセージ	作品集「SiNDOW!」の完成に向けて、小説の執筆、推敲、イラスト手配、編集まで行います。一年間の成果が作品集として形になりますので、最後までやり抜きましょう。	使用教科書 教材 参考書	プリントなど

2022年度　授業シラバス

科目名	業界研修	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
動画を製作する上で必要な技術と知識を応用、特殊合成、ソフトウエア同士の連携まで解説

【到達目標】
After Effectを駆使し、高度なビジュアルエフェクトとモーショングラフィックスを学ぶ。

【教員の略歴】
映像、音楽製作/メディアアーティスト　高等学校非常勤講師
イベント、ファッションショー、音楽ライブなどのVJ, 映像演出、プロジェクションマッピング、近年はV-tuberの技術サポート等
某匿名Vocaloidプロデューサーでありバンドマンでもある

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	設定、ショートカットキー復習		①	パペットツール　課題	
②	モーショングラフィックス1　基本アニメパス　課題		②	テキストアニメーション　課題	
③	モーショングラフィックス2　親子関係　課題		③	パーティクル　課題　1	
④	3Dレイヤー　&ライティング　課題		④	パーティクル　課題　2	
⑤	連番ファイル形式のアニメーション　課題		⑤	マルチカメラ　課題	
⑥	スクリプト操作　課題		⑥	物理演算　解説	
⑦	プラグイン　アドオン　　課題		⑦	物理演算　課題　1	
⑧	ハイスピードとタイムスストレッチ　課題		⑧	物理演算　課題　2	
⑨	サウンドシンクロナイズ（AE）　課題		⑨	作品制作1	
⑩	総合課題	前期試験	⑩	作品制作2	
⑪	キー合成　課題		⑪	総合課題　提出	後期試験
⑫	シャッタースピード　課題		⑫	作品制作3	
⑬	シャッタースピード　課題		⑬	作品制作4	
⑭	モーショントラッキング　課題		⑭	作品制作5	
⑮	モーショントラッキング　課題		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	制作課題をしっかりこなしましょう	評価方法	試験・出席率・授業態度・課題作品提出を総合的に評価します
受講生への メッセージ	楽しんでください	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	卒業制作	必修 選択	必修	年次	2	学科	クリエーティブデザイン科 昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

卒業制作に向け効果音の制作を行い、BGMの選曲、編集、最終ミキシングまでを行う

【到達目標】
実習を通じて、Pro Toolsのマスターをする。
長尺作品(90分)1本を仕上げられる技術を修得する。

【教員の略歴】
TVの音効として業界の仕事を始める、その後、FM局のマスター・ミキサー、TV音声、主にMAスタジオのミキサー、その他、イベントや企業イベントなどの音効を手掛ける

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ProTools　復習		①	卒業制作(SE制作)	
②	音声レベルについて		②	卒業制作(SE制作)	
③	エフェクトプラグインについて		③	卒業制作(SE制作)	
④	マスタリングについて		④	卒業制作(SE制作)	
⑤	ラウドネスレベルについて		⑤	卒業制作	
⑥	演習　課題制作		⑥	卒業制作	
⑦	演習　課題制作		⑦	卒業制作	
⑧	演習　課題制作		⑧	卒業制作	
⑨	演習　課題制作		⑨	卒業制作	
⑩	演習　課題制作		⑩	卒業制作	
⑪	実技試験		⑪	実技試験	
⑫	演習　課題制作		⑫	卒業制作	
⑬	演習　課題制作		⑬	卒業制作	
⑭	演習　課題制作		⑭	卒業制作	
⑮	演習　課題制作		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	1年次に編集した作品を聞き直してみましょう。 普段テレビ番組やアニメを見るときに音楽や効果音がどのようにつけられているのか、気にして見てください	評価方法	試験・課題の作成、出席、受講姿勢等の総合評価
受講生への メッセージ	後期には、長尺の卒業制作がありますので、前期のうちに編集やミキシングのスキルが上がるように頑張りましょう	使用教科書 教材 参考書	特になし