

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	社会人マナー	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	講義
担当教員	時實 好恵	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	ビジネスの場面に応じた言葉の使い方、電話対応、接客など基本的ビジネスマナーと、コミュニケーションビジネスの場面に応じた良好な人間関係を構築することの意義や必要性及びビジネスに対する望ましい心構えや考え方について学ぶ授業。 授業は主として講義形式で行い、学習内容に応じての演習を行う。						
到達目標	授業での学習を出発点とし、進路の指導、その他の教科・科目とも組み合わせたキャリア教育としてのコミュニケーション能力の育成。						
授業計画・内容							
第1週	ビジネス社会で必要とされる資質①	第16週	電話対応①(電話の特性、電話話法の基本)				
第2週	言葉遣い①(敬語の基本)	第17週	電話対応②(電話対応の基本用語)				
第3週	言葉遣い②(間違いやすい敬語)	第18週	電話対応③(電話の受け方)				
第4週	言葉遣い③(接遇用語)	第19週	電話対応④(名指し人が不在の場合の対応)				
第5週	言葉遣い④(人間関係と話し方・聞き方)	第20週	電話対応⑤(伝言の受け方・伝言メモの作成)				
第6週	言葉遣い⑤(報告・説明・説得)	第21週	電話対応⑥(伝言メモの作成)				
第7週	言葉遣い⑥(注意・忠告・謝罪)	第22週	電話対応⑧(苦情電話への対応・道案内)				
第8週	ビジネス文書①(文書の種類・用紙の知識)	第23週	電話対応⑨(電話のかけ方・FAX・メール)				
第9週	ビジネス文書②(件名のつけ方・箇条書き)	第24週	来客対応①(受付・取り次ぎ)				
第10週	ビジネス文書③(グラフ作成)	第25週	来客対応②(案内・名刺)				
第11週	ビジネス文書④(社外文書の作成)	第26週	来客対応③(茶菓接待)				
第12週	ビジネス文書⑤(社交文書の作成)	第27週	来客対応④(来客対応ロールプレイング)				
第13週	ビジネス文書⑥(社内文書の作成)	第28週	来客対応⑤(来客対応ロールプレイング)				
第14週	メール①(メールの基本様式・メールを送る)	第29週	ビジネスシミュレーション①(電話対応)				
第15週	メール②(添付・返信メールの書き方)	第30週	ビジネスシミュレーション②(来客対応)				
評価方法	定期試験、出席状況、提出物、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 定期試験(50%)・出席状況(15%)、提出物(15%)、授業態度(20%)						
教科書 教材など	プリント、ファイル						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	色彩論	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	梶並珠玖子	学年・学期	2年・通年	時間数	45 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	色彩検定2級の公式テキストに基づいて、周辺知識を含む色彩のしくみについて基本から応用への知識を広く理解し、より洗練された色選びや配色ができるようにする。テキストの音読や過去問題集にも取り組む						
到達目標	色彩検定2級テキスト程度の知識を身に着け今後の実務に生かす。色彩検定2級を取得する						
授業計画・内容							
第1週	3級、2級の復習、宿題チェック		第16週	景観色彩			
第2週	色彩心理		第17週	景観色彩、慣用色名			
第3週	色彩心理		第18週	検定対策(2級、3級に分かれて学習)			
第4週	色彩調和		第19週	検定対策			
第5週	色彩調和		第20週	検定対策			
第6週	色彩調和		第21週	検定対策			
第7週	色彩調和		第22週	検定対策			
第8週	配色イメージ		第23週				
第9週	配色イメージ		第24週				
第10週	ビジュアル		第25週				
第11週	ビジュアル		第26週				
第12週	ファッション		第27週				
第13週	ファッション		第28週				
第14週	インテリア		第29週				
第15週	インテリア		第30週				
評価方法	前期 授業態度、ホームワーク、ノートチェック 30点 試験内容(前期) 検定結果内容(後期) 70点						
教科書 教材など	色彩検定2級テキスト、カラーカード、過去問題集過去4年分						
実務経験	(有)ゆめぱれっとCORPORATIONにて18年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	動画制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	平石 明香	学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	動画編集基礎を踏まえたうえでの動画制作編集実習を行う。								
到達目標	動画編集技術、コンピュータなどの知識や技術をより実践的に身につける。 グループ課題をすることにより協調性も養っていく。								
授業計画・内容									
第1週	ガイダンス／動画について／課題について			第16週	グループ課題1				
第2週	個人課題1			第17週	グループ課題1				
第3週	個人課題1			第18週	グループ課題1				
第4週	個人課題1			第19週	個人課題2				
第5週	個人課題1			第20週	個人課題2				
第6週	個人課題1			第21週	個人課題2				
第7週	グループ課題1			第22週	個人課題2				
第8週	グループ課題1			第23週	個人課題2				
第9週	グループ課題1			第24週	個人課題2				
第10週	グループ課題1			第25週	個人課題2				
第11週	グループ課題1			第26週	個人課題2				
第12週	グループ課題1			第27週	個人課題2				
第13週	グループ課題1			第28週	個人課題2				
第14週	グループ課題1			第29週	個人課題2				
第15週	グループ課題1			第30週	最終発表				
評価方法	出席・授業態度・提出物(特に重点を置く)などを総合評価								
教科書 教材など	パソコン他								
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による 授業科目			✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	企業CMアニメーション制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		演習	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	AdobeプレミアムプロAdobe aftereffectを使用しての動画制作								
到達目標	CMやYouTubeで使用する動画の制作を実施								
授業計画・内容									
第1週	1年次サイネージのブラッシュアップ	第16週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第2週	1年次サイネージのブラッシュアップ	第17週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第3週	1年次サイネージのブラッシュアップ	第18週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第4週	課題1 YouTube動画制作	第19週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第5週	課題1 YouTube動画制作	第20週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第6週	課題1 YouTube動画制作	第21週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第7週	課題1 YouTube動画制作	第22週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第8週	課題1 YouTube動画制作	第23週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第9週	課題1 YouTube動画制作	第24週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第10週	課題1 YouTube動画制作	第25週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第11週	課題1 YouTube動画制作	第26週	課題2 それぞれのテーマで動画制作 (MVなど)						
第12週	課題1 YouTube動画制作	第27週	発表						
第13週	発表	第28週	ブラッシュアップ						
第14週	ブラッシュアップ	第29週	再提出						
第15週	再提出	第30週	予備日						
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など									
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ・イラスト制作		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	横井三步、植田 雄介		学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Clip Studio Paint EXを中心に、様々なデジタルツールの使い方を学びます。 座学のほか、講師による実演を参考にして作品制作を行います。 授業は対面とオンラインによって行います。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
到達目標	【前期】作画実習を通して、絵のプロになるための技術と意識を養います。 また、グーグルスプレッドシートを使い、グループワークや発表のスキルも身に付けます。 【後期】演習を通して、プロとして活動するための基本技術の習得を目指します。 また、クリエイティブ業界での就職活動を見据え、幅広い技術を学びます。 ※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
授業計画・内容								
第1週	Clip Studio Paintの基本操作(対面)			第16週	ポスターデザイン制作実習			
第2週	Clip Studio Paintの基本操作			第17週	ポスターデザイン制作実習			
第3週	Clip Studio Paintの基本操作			第18週	ポスターデザイン制作実習(対面)			
第4週	Clip Studio Paintの基本操作			第19週	Clip Studio Paint作画実習			
第5週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第20週	Clip Studio Paint作画実習			
第6週	Clip Studio Paintの応用操作			第21週	Clip Studio Paint作画実習			
第7週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第22週	Clip Studio Paint作画実習(対面)			
第8週	中間課題制作			第23週	中間課題制作			
第9週	中間課題制作			第24週	中間課題制作			
第10週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第25週	デジタルツールを使った色々な表現			
第11週	コンピュータを使ったイラスト表現			第26週	デジタルツールを使った色々な表現(対面)			
第12週	コンピュータを使ったイラスト表現			第27週	デジタルツールを使った色々な表現			
第13週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第28週	デジタルツールを使った色々な表現			
第14週	期末課題制作			第29週	期末課題制作			
第15週	期末課題制作(対面)			第30週	期末課題制作(対面)			
評価方法	出席率及び、課題完成度で評価します。 前期(第1-15週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題:カラーイラスト制作:単一キャラクター背景なし/期末課題:カラーイラスト制作:複数キャラ背景アリ。 後期(第16-30週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題/期末課題							
教科書 教材など	株式会社セルシス(監修)『CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』							
実務経験	マンガ家・イラストレーター・CGクリエイターとして現場で働いていません。				実務経験のある教員による授業科目			✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop実践	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		実技	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	デザインテクニック大全を参考に、広告デザイン、WEBデザインを学ぶ								
到達目標	デザイン業界で通用するより実践的な紙面・WEBのテクニックを習得 イラスト業界で通用するイラストの画像の加工方法やテクニックを学ぶ								
授業計画・内容									
第1週	写真の画像加工			第16週	デザインテクニック大全から実践				
第2週	イラストレーターの画像加工			第17週	デザインテクニック大全から実践				
第3週	ポートフォリオ制作について			第18週	デザインテクニック大全から実践				
第4週	写真加工、編集			第19週	デザインテクニック大全から実践				
第5週	写真加工、編集			第20週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第6週	デザインテクニック大全から実践			第21週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第7週	デザインテクニック大全から実践			第22週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第8週	デザインテクニック大全から実践			第23週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第9週	デザインテクニック大全から実践			第24週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第10週	デザインテクニック大全から実践			第25週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第11週	Illustratorと連動させてのデザイン			第26週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第12週	Illustratorと連動させてのデザイン			第27週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾				
第13週	Illustratorと連動させてのデザイン			第28週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾完成				
第14週	ポスター制作			第29週	発表・投票				
第15週	ポスター制作			第30週	予備日				
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「デザインテクニック大全」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator実践	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		実技	
担当教員	山本 昭恵	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	デザインテクニック大全を参考に、広告デザイン、WEBデザインを学ぶ								
到達目標	デザイン業界で通用するより実践的な紙面・WEBのテクニックを習得								
授業計画・内容									
第1週	デザインとは	第16週	デザインテクニック大全から実践						
第2週	広告業界のデザインテクニック	第17週	デザインテクニック大全から実践						
第3週	ポートフォリオ制作について	第18週	デザインテクニック大全から実践						
第4週	タイポグラフィ	第19週	デザインテクニック大全から実践						
第5週	タイポグラフィ	第20週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第6週	デザインテクニック大全から実践	第21週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第7週	デザインテクニック大全から実践	第22週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第8週	デザインテクニック大全から実践	第23週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第9週	デザインテクニック大全から実践	第24週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第10週	デザインテクニック大全から実践	第25週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第11週	Photoshopと連動させてのデザイン	第26週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第12週	Photoshopと連動させてのデザイン	第27週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾						
第13週	Photoshopと連動させてのデザイン	第28週	ラノベ・コミック表紙制作第2弾完成						
第14週	ポスター制作	第29週	発表・投票						
第15週	ポスター制作	第30週	予備日						
評価方法	出席率と授業態度、提出課題により評価								
教科書 教材など	「デザインテクニック大全」、他								
実務経験	フリーランス/会社勤務にて広告やデザイン企画及び制作業務					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト演習		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	横井三步、植田 雄介		学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	Clip Studio Paint EXを中心に、様々なデジタルツールの使い方を学びます。座学のほか、講師による実演を参考にして作品制作を行います。授業は対面とオンラインによって行います。※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
到達目標	【前期】作画実習を通して、絵のプロになるための技術と意識を養います。また、グーグルスプレッドシートを使い、グループワークや発表のスキルも身に付けます。 【後期】演習を通して、プロとして活動するための基本技術の習得を目指します。また、クリエイティブ業界での就職活動を見据え、幅広い技術を学びます。※学習状況によって内容を変更する場合があります。							
授業計画・内容								
第1週	Clip Studio Paintの基本操作(対面)			第16週	ポスターデザイン制作実習			
第2週	Clip Studio Paintの基本操作			第17週	ポスターデザイン制作実習			
第3週	Clip Studio Paintの基本操作			第18週	ポスターデザイン制作実習(対面)			
第4週	Clip Studio Paintの基本操作			第19週	Clip Studio Paint作画実習			
第5週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第20週	Clip Studio Paint作画実習			
第6週	Clip Studio Paintの応用操作			第21週	Clip Studio Paint作画実習			
第7週	Clip Studio Paintの応用操作(対面)			第22週	Clip Studio Paint作画実習(対面)			
第8週	中間課題制作			第23週	中間課題制作			
第9週	中間課題制作			第24週	中間課題制作			
第10週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第25週	デジタルツールを使った色々な表現			
第11週	コンピュータを使ったイラスト表現			第26週	デジタルツールを使った色々な表現(対面)			
第12週	コンピュータを使ったイラスト表現			第27週	デジタルツールを使った色々な表現			
第13週	コンピュータを使ったイラスト表現(対面)			第28週	デジタルツールを使った色々な表現			
第14週	期末課題制作			第29週	期末課題制作			
第15週	期末課題制作(対面)			第30週	期末課題制作(対面)			
評価方法	出席率及び、課題完成度で評価します。 前期(第1-15週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題:カラーイラスト制作:単一キャラクター背景なし/期末課題:カラーイラスト制作:複数キャラ背景アリ。 後期(第16-30週) ■講座:15回 ■テスト課題:2回 中間課題/期末課題							
教科書教材など	株式会社セルシス(監修)『CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』							
実務経験	マンガ家・イラストレーター・CGクリエイターとして現場で働いていません。				実務経験のある教員による授業科目			✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクターデザイン	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	榎本 秋・植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要・授業内容	前半2コマを使用してキャラクター設定を行う。その後、後半2コマを使用して一人ずつの発表を行う。キャラクター設定時には箇条書きの文章に加え、イラストラフの作成も行う。						
到達目標	様々なキャラクターが存在することを認識し、自分の中のキャラクターパターンを増やす						
授業計画・内容							
第1週	「アクティブ主人公」の設定・発表			第16週	「不良」の設定・発表		
第2週	「成長型主人公」の設定・発表			第17週	「警察官」の設定・発表		
第3週	「ヒロイン」の設定・発表			第18週	「スポーツ選手」の設定・発表		
第4週	「塔の中のお姫様」型ヒロインの設定・発表			第19週	「クリエイター」の設定・発表		
第5週	「バトルヒロイン」の設定・発表			第20週	「教師」の設定・発表		
第6週	「爽やか系ライバル」の設定・発表			第21週	「私立探偵」の設定・発表		
第7週	「マスコット・キャラクター」の設定・発表			第22週	「軍人/傭兵」の設定・発表		
第8週	「熱血漢」の設定・発表			第23週	「武術家/武道家/格闘家」の設定・発表		
第9週	「クールな理知派」の設定・発表			第24週	「騎士」の設定・発表		
第10週	「内気/気弱」の設定・発表			第25週	「魔法使い」の設定・発表		
第11週	「陽気/社交的」の設定・発表			第26週	「超能力者」の設定・発表		
第12週	「天然」の設定・発表			第27週	「暗殺者/殺し屋」の設定・発表		
第13週	「頼りになる/包容力がある」の設定・発表			第28週	「天使」の設定・発表		
第14週	「ツンデレ」の設定・発表			第29週	「悪魔」の設定・発表		
第15週	「狂人」の設定・発表			第30週	「陰陽師」の設定・発表		
評価方法	出席(60%)・授業態度(30%)・その他(10%)						
教科書 教材など	「物語を作る人のためのキャラクター設定ノート」 「物語づくりのための黄金パターン117キャラクター編」						
実務経験	出版業界に23年 現場プロ講師として20年の経験がある。作家、小説家、出版プロデューサー				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	榎本 秋・植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	卒業制作展に向けて、作品制作を行う授業。 2年間の集大成を作品制作を通して、表現していく。						
到達目標	卒業制作展や外部イベントにむけ、総合的な能力を上げ、卒業制作展を成功させる 他のイベントやコンペにも積極的に挑み、挑戦することを学ぶ						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	作品制作				
第2週	卒業制作展のテーマプレゼン	第17週	作品制作				
第3週	作品制作	第18週	作品制作				
第4週	作品制作	第19週	作品制作				
第5週	作品制作	第20週	作品制作				
第6週	作品制作	第21週	作品制作				
第7週	作品制作	第22週	作品制作				
第8週	作品制作	第23週	作品制作				
第9週	作品制作	第24週	作品制作				
第10週	作品制作	第25週	作品制作				
第11週	作品制作	第26週	作品制作				
第12週	作品制作	第27週	作品制作				
第13週	作品制作	第28週	作品制作				
第14週	作品制作	第29週	作品制作				
第15週	作品制作	第30週	作品制作				
評価方法	出席(60%)・授業態度(30%)・その他(10%)						
教科書 教材など	クリップスタジオペイント						
実務経験	出版業界に23年 現場プロ講師として20年の経験がある。作家、 小説家、出版プロデューサー				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	デッサン・背景		学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	演習
担当教員	赤木 沙英子		学年・学期	2年・通年	時間数	90 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	モチーフを立体的に捉える視点や、光の捉え方、鉛筆タッチの表現方法など、基本的なデッサンを学ぶ。							
到達目標	基礎デッサンによって培われる、観察力・客観的な視点の獲得。鉛筆デッサンを経験することによる、イラスト・アニメにおける描画能力の基盤づくり。							
授業計画・内容								
第1週	デッサン道具のオリエンテーション			第16週	デッサン模写(風景)			
第2週	卵			第17週	デッサン模写(風景)			
第3週	立方体のある静物			第18週	教室内のデッサン			
第4週	果物(りんご)のある静物			第19週	教室内のデッサン			
第5週	果物(バナナ)のある静物			第20週	石膏像デッサン			
第6週	円柱形のある静物			第21週	石膏像デッサン			
第7週	円柱形のある静物			第22週	自画像の構成デッサン(自由モチーフ)			
第8週	自分の手			第23週	自画像の構成デッサン(自由モチーフ)			
第9週	手の構成デッサン(自由モチーフ)			第24週	テーマ「楽しい食卓」想定デッサン			
第10週	自画像			第25週	テーマ「楽しい食卓」想定デッサン			
第11週	デッサン模写(人物)			第26週	テーマ「働く人」想定デッサン			
第12週	木材のある静物			第27週	テーマ「働く人」想定デッサン			
第13週	木材のある静物			第28週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第14週	金属のある静物			第29週	テーマ「自由課題」想定デッサン			
第15週	金属のある静物			第30週	講評会、アドバイス会			
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間に提出されるデッサン作品、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題やレポート(80%)・授業態度や出席(20%)							
教科書 教材など	なし							
実務経験	武蔵野美術大学を卒業後、広告の仕事で映像制作、イラスト制作に18年携わる。					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	アニメ実践	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法		実技	
担当教員	平松 岳史	学年・学期	2年・通年	時間数	45 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	アニメーション制作の知識、技術を学ぶ。 授業は毎週課題に取り組み、反復練習を繰り返し技術力と理解度を高めていく。								
到達目標	クリンナップ、動画基礎の技術を習得し、アニメーターとしての基礎スキルを身に付けられるようにする。								
授業計画・内容									
第1週	クリンナップの練習	第16週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第2週	クリンナップの練習	第17週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第3週	クリンナップの練習	第18週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第4週	クリンナップの練習	第19週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第5週	クリンナップの練習	第20週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第6週	クリンナップの練習	第21週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第7週	クリンナップの練習	第22週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第8週	クリンナップの練習	第23週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第9週	クリンナップの練習	第24週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第10週	クリンナップの練習	第25週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第11週	クリンナップの練習	第26週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第12週	クリンナップの練習	第27週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第13週	クリンナップの練習	第28週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第14週	クリンナップの練習	第29週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
第15週	クリンナップの練習	第30週	動画の練習 ※学生の技術習熟具合により調整						
評価方法	課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題(90%)・授業態度や出席(10%)								
教科書 教材など	アニメータードリル								
実務経験	アニメーション業界の企業にてアニメーターや制作を担当24年目					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	イラスト実践	学科名	アニメ・イラスト学科			授業方法	実技
担当教員	榎本 秋・植田 雄介	学年・学期	2年・通年	時間数	45 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	10月21日(土)・22日(日)に開催される「フクヤマニメ」出展に向けた作品制作を行う。 その他にもポートフォリオ作成などの制作も行う。						
到達目標	人に見せるイラストを描くための理論的なコツを習得する						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	作品制作				
第2週	外部イベント参画に向けたテーマプレゼン	第17週	作品制作				
第3週	外部イベント参画に向けたテーマプレゼン	第18週	作品制作				
第4週	作品制作	第19週	作品制作				
第5週	作品制作	第20週	作品制作				
第6週	作品制作	第21週	作品制作				
第7週	作品制作	第22週	作品制作				
第8週	作品制作	第23週	作品制作				
第9週	作品制作	第24週	作品制作				
第10週	作品制作	第25週	作品制作				
第11週	作品制作	第26週	作品制作				
第12週	作品制作	第27週	作品制作				
第13週	作品制作	第28週	作品制作				
第14週	作品制作	第29週	作品制作				
第15週	作品制作	第30週	作品制作				
評価方法	出席(60%)・授業態度(30%)・その他(10%)						
教科書 教材など	「描く前に”絵の出来”はすべて決まっている」 「つまらない絵と言われないためのイラスト構図の考え方」 「イラスト創作のためのアイデア・コンセプトの考え方」 「ストーリー創作のためのアイデア・コンセプトの考え方」						
実務経験	出版業界に23年 現場プロ講師として20年の経験がある。作家、小説家、出版プロデューサー				実務経験のある教員による 授業科目		✓