

科目名	イラストレーションIA	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	伊東玲美
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒。フリーランスイラストレーター。						
授業の学習 内容	他授業で学ぶ基礎をこの授業で実際にイラストに活かす実践を行います。 ラフ、線画、彩色、仕上げのプロセスを繰り返し学び、完成させる力を養います。 学内コンテストや冊子用のイラスト制作、後期は産学連携プロジェクトの制作を行います。						
到達目標	・キャラクターイラストの基礎を理解できるようになる ・イラストの線画を制作できるようになる ・イラストの彩色をできるようになる ・イラストのカラー模写が出来るようになる ・「魅力的なイラスト」を完成させられるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月23日	講義と実習	オリエンテーション/顔の描き方	復習/資料準備
2	4月30日	講義と実習	身体の描き方/キャラクターデザイン	復習
3	5月7日	講義と実習	イラストのラフを描こう	イラストラフ3枚制作
4	5月14日	講義と実習	金の卵展イラスト制作1 ラフ(チェック日)	課題制作
5	5月21日	講義と実習	金の卵展イラスト制作2 下書き 線画	課題制作
6	5月28日	講義と実習	金の卵展イラスト制作3 彩色	課題制作
7	6月4日	講義と実習	金の卵展イラスト制作4 仕上げ(チェック日)	課題制作
8	6月18日	講義と実習	金の卵展イラスト制作5	復習
9	6月25日	講義と実習	パース①	課題制作
10	7月2日	講義と実習	パース	課題制作
11	7月9日	講義と実習	パース...一点透視で描いてみよう(チェック日)	イラストラフ3枚制作
12	7月16日	講義と実習	EXTRAイラスト制作1 線画	課題制作
13	7月23日	講義と実習	EXTRAイラスト制作2 彩色	課題制作
14	8月27日	講義と実習	EXTRAイラスト制作3 仕上げ(チェック日)	課題制作
15	9月3日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】 コミックイラストの描き方【教科書】				

科目名	キャラクターゼミⅠ	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	笠原次郎
学科・コース	スーパークリエイター科 1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勤文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。 2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事とは、「自分の好みのキャラ、イラストを描くこと」ではありません。「発注側の用意した設定」を理解し、それを表現することが仕事です。そのために必要なのは「圧倒的な個性」と「発注側の意図を理解する力」です。これを養っていくのが本ゼミの目的です。そのために、まず各学生は「自分の個性」「自分の売り」を見出して磨いていく必要があります。また、本ゼミでは講師とのミーティングが重要な要素です。各課題の制作物について、講師と話しあう中で、「自分の個性(絵柄)」を見つけ「苦手な部分を認識」していきます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ * 前期はアナログ、デジタルどちらでもOK。デジタル未経験の学生は後期に向けてデジタルのスキルアップをすること。 * デジタルで作業する学生は各教室のPCを使用すること。個人用のiPadなどは使用しないこと。						
到達目標	・「自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・自分の絵(キャラ)の「売り」を理解する。 ・自分の苦手な部分(キャラの性別、年齢の描き分けや服装、小物、背景etc.)を認識・克服する。 * 与えられた設定を理解し、自分の個性(絵柄)を生かしキャラクターを表現する。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の評価は「課題内容の理解」「個性の確立」「苦手部分の克服」の達成度を評価。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	5/7	講義・実習	プロとして求められる資質について「仕事でキャラを作るとは(講師資料)」を理解する。	
2	5/14	講義・実習	課題01を通して自分のキャラとは何か、またそれがなぜ必要かを学ぶ。	
3	5/21	講義・実習	課題01の講評。自分のキャラの魅力と問題点を理解する。	自分の苦手分野のスキルアップをする
4	5/28	講義・実習	自分の苦手分野のキャラを描く。問題点を克服する。	〃
5	6/4	講義・実習	〃	〃
6	6/18	講義・実習	自分の問題点が克服できたか確認する。	〃
7	6/25	講評	ここまでの各自の「キャラ」についての講評。	〃
8	7/2	講義・実習	課題02同一テーマでのイラストの競作。イラストラフ案を3案制作する。	課題02のための資料集め、および苦手部分のスキルアップを行う。
9	7/9	講義・実習	〃	〃
10	7/16	講義・実習	課題02のラフを完成させる。	〃
11	7/23	講義・実習	課題02の線画を完成させる。	〃
12	8/27	講義・実習	〃	〃
13	9/3	講義・実習	課題02を完成させる。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
14	9/10	講評	課題02イラスト提出。各自、後期への自分の課題を理解する。	課題02のイラスト仕上げ作業を行う。
15	9/17	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回授業の復習および各自の苦手部分のスキルアップを行う。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具。スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

科目名	コンピュータベーシックⅠA (がっつり)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤弘幸
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー1年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 (2)		
教員の略歴	明治大学法学部卒。イラストレーターとして活動する傍ら、講師業を兼任。 仕事歴に書籍イラスト、ライトノベル、ゲームキャラクターデザイン、カードイラスト、児童図書挿絵など。						
授業の学習 内容	イラストの基本からCLIP STUDIO PAINTを使用したデジタル作画の基礎技術を学ぶ。 授業講義や課題制作を通じて、イラスト表現や知識を深めていくことを目的とします。						
到達目標	・線画描写、彩色ができるようになる ・パソコンの基本的な操作に慣れ、ソフトを使ったデジタル制作ができるようになる ・イラストの構図やバランス・配色の理論を学び、作品制作に活かせるようになる						
評価方法と基準	成績評価は『出席率・課題提出率・課題評価・授業態度』の総合評価となります。 課題については、『完成度(丁寧に作業してるか)』『作品意図(テーマに沿っているか、制作意図が見えるか)』『提出期限に間に合っているか』を重視して評価します。 ※課題未提出の場合はその課題は0点となりますので、制作途中でも遅れても必ず提出すること 授業を休んだ場合でも、課題内容をドライブなどから確認して後日提出するようにお願いします。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4/30	講義・演習	初回オリエンテーション CLIP STUDIO PAINT／簡易課題制作	復習・資料研究
2	5/7	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／簡易課題中間チェック	復習・資料研究
3	5/14	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／簡易課題講評	復習・資料研究
4	5/21	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／ベクターレイヤー	復習・資料研究
5	5/28	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／配色と補正①	復習・資料研究
6	6/4	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／配色と補正②	復習・資料研究
7	6/18	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／配色と補正③	復習・資料研究
8	6/25	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス①	復習・資料研究
9	7/2	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス②	復習・資料研究
10	7/9	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／構図とバランス③	復習・資料研究
11	7/16	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／前期課題製作①	復習・資料研究
12	8/27	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／前期課題製作②	復習・資料研究
13	9/3	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／前期課題製作③	復習・資料研究
14	9/10	講義・演習	CLIP STUDIO PAINT／前期課題チェック・講評	後期授業準備
15	9/17	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 プリントはPDFデータにて配布。その他必要なものは事前に連絡するので準備しておく。iPad等のタブレットは授業内使用不可。 Googleドライブ等クラウドサービスを利用し、各自で必ずデータの複製を取っておくこと。USBメモリのみの保存は禁止。				

学科名	デザインベーシックⅠC	必修 選択	選択	次年	1	担当教員	西山 桂太郎
学科 コース	スーパークリエイター科屋ー1年A	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 1		
教員の略歴	広告代理店退社後フリーランス イラストレーター デザイン						
授業学習 内容	一般誌におけるカットの書き方また、様々な手法を学ぶ。 実際のケースを想定したトレーニングを行い現場で活用できる技術の習得 画材の使用方法を学ぶ。 授業中の注意事項 ※スマートフォンは授業中使用しません。教室前に机を用意しますので置いてください。 ※授業中音楽を聴くことは禁止です。 ※授業10分前に終了し掃除を行います。筆や水入れの清掃は必ず10分前に行ってください。						
到達目標	オリジナルの表現方法の発見 偶然性の面白さの模索 イラストレーションの幅(味)のわかる学生の育成 働く場においてのイラストレーションの活用						
評価方法と基準	提出物 ファイルの提出						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習・時間外学習（学習課題）
1	4/21	実習・講義	オリエンテーション 授業の紹介や方向性の確認	
2	5/12	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
3	5/19	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
4	5/26	実習・講義	ボールペン画(モチーフとリアリティー)	ポストカードサイズ ハイテックC ボールペン画
5	6/2	実習・講義	食べ物とカットイラスト 京野菜とイラストレーション／色鉛筆の使用法	
6	6/9	実習・講義	色鉛筆と犬のイラストレーション 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)
7	6/16	実習・講義	色鉛筆とフクロウ 動物／色鉛筆を使用し立体的に描く。クローズアップ	雑誌広告とイラスト 実際の雑誌広告のイラストを考える
8	6/23	実習・講義	アクリル絵の具使用法	2色のみ使用したイラストレーションの模索
9	6/30	実習・講義	アクリル絵の具と野菜	コピー用紙A4 マルチライナー 0.5 コピックc3
10	7/10	実習・講義	アクリル絵の具と動物	
11	7/14	実習・講義	コラージュ・アイディア 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	パンフレット・街中のフライヤーのデザインに触れる また、気に入ったデザインを集める習慣を身につける
12	7/12	実習・講義	コラージュ手法によって既存のキャラクターを立体的に表現する。 持ち物 いらない雑誌 カッター・はさみ	フライヤー切断した部品の管理(色を袋分け)
13	8/25	実習・講義	コラージュ 仕上げ	
14	9/2	実習・講義	講評・総括(上記作品で未完成を仕上げる)	
15	9/9	試験		
準備学習・時間外学習（学習課題）				
使用教科書・教科書・参考書				

授業名(時間割 表記)	デジタルコミック I (コミカライズ)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	かりね。
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー1年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	TCAコミックイラスト専攻卒						
授業の学習 内容	・CLIP STUDIO PAINT EXを使用しての漫画の描き方を学ぶ ・実際の仕事と同じような形式で漫画を描いてみる！！						
到達目標	・漫画の描き方を身につける ・漫画やコミカライズで仕事の話が来た際に困らないような知識、技術を身につける ・イラストだけではなく新たな「強み」をつくる						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合減点対象						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／21	講義、演習	オリエンテーション/原稿の作り方	
2	4／28	講義、演習	ネーム模写/2コマ漫画制作	
3	5／12	講義、演習	キャラクター制作/表情差分	
4	5／19	講義、演習	ペン入れ/トーン練習	
5	5／26	講義、演習	背景素材、クリスタ素材の使い方	
6	6／2	講義、演習	コミカライズ実践編① 原作読み	
7	6／16	講義、演習	コミカライズ実践編② キャラ作り	キャラ表提出
8	6／23	講義、演習	コミカライズ実践編③ コマ割り/構図	コマ割り提出
9	6／30	講義、演習	↑をやりつつ 卵展追い込み作業可	卵展イラストチェック準備
10	7／7	講義、演習	コミカライズ実践編④ ネーム	ネーム確認
11	7／14	講義、演習	コミカライズ実践編⑤ 下絵	
12	7／21	講義、演習	コミカライズ実践編⑥ 線画	線画いったん提出
13	8／25	講義、演習	コミカライズ実践編⑦ 仕上げ作業	線画まで終わっていたら最高！
14	9／1	演習	調整	
15	9／7	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトワークⅠ	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	肥後未央
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60		
				2			
教員の略歴	武蔵野美術短期大学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。株式会社レイアップにて株式会社パダイム向けの玩具、ゲーム企画からキャラクター展開、商品スケッチ、パッケージ等の経験を経てイラストレータへ。						
授業の学習 内容	①企業課題を通して、就活やフリーランスにも必要な作品の幅を広げる授業です。オリジナルキャラを並行しながら作成します。 ②クライアントからの依頼を元にコンセプトを考察、自分の強みを活かしてデザインを提案していく。 ③作品作成時にはコンセプトを決め、キャラクター・世界観・アイテムを設定して、表現したい形を作成することを目指す。 ④オリジナルの世界観を表現する「サイゲームス・クリエイティブコンテスト」に後期初めあたりに提出します。 世界観を広げるためにゲーム、映像、漫画等も含めリサーチは常にしておいてください。						
到達目標	・コンセプトはクライアントの意向からはズレすぎないように自分らしさも入れてまとめる。 ・自分の得意なジャンル以外でも挑戦を通して、作品の幅とになるようにできることを増やしていく。 ・作成した作品はキャプション内容、制作時間もメモを残し、ポートフォリオへ入れていく。 ・就職時に企業ではPCでの作業です。PC作業操作に慣れていくこと。						
評価方法と基準	■評価点(課題評価):100% 評価点はコンセプト・クリエイティビティ・プレゼンテーション。(授業内において、報告なしのスマートフォンの使用、居眠りは評価点から減点していく)＊理想的な達成レベルの目安:テーマを理解して、デザインコンセプトをしっかりと考え見やすく表現できていること。仕上げが丁寧にできていること。＊標準的な達成レベルの目安:テーマを理解して伝えたいことをレイアウトできていること。＊準備学習、時間外学習は評価点に含まれる。できていない場合は減点。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／16	実習と講義	マインドマップへ好きなものを書き出すことができる	マインドマップの描き込みができなかった場合は宿題
2	4／23	実習と実技	キャラと世界観のイメージボードを作成できる	
3	5／7	実習と実技	キャラの設定を文章やイメージにすることができる	8回目までに性格と能力を決めておく
4	5／14	実習と実技	キャラのビジュアルラフを作成することができる	英雄クロニクルの進行に合わせて作業調整
5	5／21	実習と実技	キャラのアレンジラフを作成することができる	
6	5／28	実習と実技	カラーバリエーションPhotoshopで作成できる	
7	6／4	実習と実技	キャラの表情や特徴のアイディアを表現できる	
8	6／18	実習と実技	キャラクターの性格や能力の伝わるポーズ案が作成できる	ポーズアイディアリサーチ
9	6／25	実習と実技	キャラの表情差分が作成できる	表情リサーチ
10	7／2	実習と実技	キャラの世界観をイメージしてラフを作ることができる	モノクロでのコンセプトアート練習1
11	7／9	実習と実技	主人公のバリエーション案をまとめ、アイディアをまとめて提出できる	
12	7／16	実習と講義	講評会:意見や気づきを元に更に作品に取り込むことができる	夏休み宿題:サイゲームスコンテスト向けの構成考察
13	8／27	実習と講義	補足、イメージの調整のアイディアを考えることができる	前期で作成した作品提出日
14	9／3	実習と講義	評価後の調整、仕上がっていない課題を仕上げることができる	
15	9／10	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			作品アイディアのメモやラフを作成、スケジュールに合わせて進行調整□	
【使用教科書・教材・参考書】				
東京コミュニケーションアート専門学校				

授業名(時間割 表記)	モーション映像制作I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	林
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー2年A	授業形態	実技	総時間 (単位)	2		
教員の略歴	VTuberイラストデザイン～モデリング・ブログエッセイの漫画ネーム、作画・イラストレーター						
授業の学習 内容	LIVE2Dの基本操作を学ぶ。 LIVE2Dをつかって顔を動かせるようになる。						
到達目標	Live2Dのツールを学ぶ。 Live2Dに適したレイヤー分けを学ぶ。 Live2Dを使ったモデリングを学ぶ。						
評価方法と基準	各課題事に配点。 100～90=A 80～89=B 70～79=C 60～69=D 0～59=F(単位取得不可) 各課題の配点について ①瞬き・口パク▶3D点 ②顔のXY▶2D点 ③髪のXY▶2D点 ④身体の動き▶1D点 ⑤物理演算▶2D点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04/24	実技	授業説明・Live2Dの基本説明	
2	05/01	実技	瞬きを作る	瞬きを作る/評価課題
3	05/08	実技	瞬きを作る2	瞬きを作る/評価課題
4	05/15	実技	口パクを作る	口パクを作る/評価課題
5	05/22	実技	口パクを作る2	口パクを作る/評価課題
6	05/29	実技	顔のXYを作る1	顔のXYを作る/評価課題
7	06/05	実技	顔のXYを作る2	顔のXYを作る/評価課題
8	06/19	実技	顔のXYを作る3	顔のXYを作る/評価課題
9	06/26	実技	髪のXYを作る1	髪のXYを作る/評価課題
10	07/03	実技	髪のYXYを作る2	身体のXYを作る/評価課題
11	07/10	実技	髪のXYを作る3	髪のXYを作る/評価課題
12	07/17	実技	Zの動きを作る	Zの動きを作る/評価課題
13	07/24	実技	最終調整	最終調整/評価課題
14	08/28	試験	課題提出試験、モデルの確認	お疲れ様でした
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
初回の持ち物:メモがとれるもの(iPad等でも可)				

授業名(時間割表記)	映像制作ⅡA(Spine)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	島田俊博
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー2年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	株式会社メディア・リースに入社後、フリーランスとして独立 Vtuber様よりAfterEffectsを中心とした「歌ってみたMV」の制作業務を担当 株式会社ブルーオーシャン所属VTuber 胡蝶ここ様 「可愛くてごめん MV」など						
授業の学習 内容	Spineの基本操作とアニメーションの基本を学び 自分のキャラクターを魅力的に動かすための描き方と動かし方を学ぶ						
到達目標	Spineの基本操作を理解した後 その知識を応用した「独自のアニメーション」が作成出来るようになること						
評価方法と基準	課題提出数(制作途中/制作完成)・課題評価点数						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4／24	講義	AfterEffects 基本操作解説	
2	5／1	講義	AfterEffects 基本操作解説	
3	5／8	講義	AfterEffects 基本操作解説	
4	5／15	制作・実践	学園祭準備(AfterEffects実践学習)	
5	5／22	制作・実践	学園祭準備(AfterEffects実践学習)	
6	5／29	制作・実践	学園祭準備(AfterEffects実践学習)	
7	6／5	制作・実践	学園祭準備(AfterEffects実践学習)	提出できる状態にする
8	6／19	講義	学園祭振り返り(実践学習)	
9	6／26	講義	Premiere 基本操作解説	
10	7／3	制作・実践	Premiere 切り抜き作成	
11	7／10	制作・実践	Premiere 切り抜き作成	提出できる状態にする
12	7／17	講義・制作	Premiere/AfterEffects実践学習	提出できる状態にする
13	7／24	講義・制作	Premiere/AfterEffects実践学習	提出できる状態にする
14	8／31	講義・制作	Premiere/AfterEffects実践学習	提出できる状態にする
15	9／7	試験	課題提出試験、総評	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	イラストレーションⅡA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	佐藤なり
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	武蔵大学人文学部卒 漫画家						
授業の学習 内容	イラスト技術における苦手の克服と研究を目的とした授業です。 時間内は、自分の制作物に取り組んでください。ほかの授業の課題でも構いません。 制作中に生じた疑問や苦手はどんどん質問してください。 苦手なものの描き方や解決方法はその場で受講中の皆にフィードバックしていきます。 皆で上達していきましょう。						
到達目標	これまで出来なかったことを一つでも多く出来るようになることが目標。 1年次までに習得したイラストの基礎技術を、さらに固めるとともに、 研究を重ねて自己流のイラスト制作法を確立する。						
評価方法と基準	フォローアップ授業のため厳密な評価はしません。 期末に、この授業で制作した作品を1点以上、授業フォルダへ提出してください。 作品の出来栄も問いません。作品提出をもって合格とします。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
2	4月28日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
3	5月12日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
4	5月19日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
5	5月26日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
6	6月2日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
7	6月16日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
8	6月23日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
9	6月30日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
10	7月10日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
11	7月14日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
12	7月21日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
13	8月25日	講義・実習	自主制作	疑問点など質問できるように準備しておく
14	9月1日	講義・実習	振り返り 出来たことと出来なかったこと	任意の授業アンケートをとります
15	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャラクターゼミⅡ	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	笠原次郎
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	5/11	講義・実習	プロとしての資質で必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。	
2	5/18	講義・実習	課題01日本映画のキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。
3	5/25	講義・実習	〃	〃
4	6/1	講義・実習	〃	〃
5	6/8	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
6	6/22	講義・実習	〃	〃
7	6/29	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃
8	7/6	講義・実習	課題02アメリカ映画のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。
9	7/13	講義・実習	〃	〃
10	8/24	講義・実習	〃	〃
11	8/31	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
12	9/7	講義・実習	〃	〃
13	9/14	講義・実習	〃	〃
14	9/28	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			課題制作に必要な資料収集。各自の弱点克服のスキルアップを行うこと。□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具、メモ帳、スケブ、USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割 表記)	キャラクタードローイングⅠA	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	吉田
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー2年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	スマホゲーム会社にイラストレーターとして10年以上勤務経験あり。漫画家。						
授業の学習 内容	・自身のキャラクターを魅力的に制作するノウハウを講義や課題を通して学ぶ。 ・イラスト関連の仕事に適応する技術を身に着ける。						
到達目標	・講義や課題を通じて自身のキャラクターイラストの魅力の表現力をつけることができる。 ・課題を通じてイラスト関連の仕事の技術を身に着ける。						
評価方法と基準	講義内で出す課題の提出率。 課題チェックを行う講義時間前までに必ず提出してください。欠席の場合も提出は必須です。 課題1つあたり15点の配点(課題5は10点)で100点です。 ※授業態度により減点あり。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・実習	講師紹介/シラバス解説/ゲーム業界就職について/生徒の自己紹介(対面)	
2	4月28日	講義・実習	課題1.表情の描き分け	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
3	5月12日	講義・実習	課題チェック・指導	
4	5月19日	講義・実習	課題2.動きのある上半身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
5	5月26日	講義・実習	課題チェック・指導	
6	6月2日	講義・実習	課題3.動きのある全身のポーズ	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
7	6月16日	講義・実習	課題チェック・指導	
8	6月23日	講義・実習	課題4.パースを復習しながら背景制作	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
9	6月30日	講義・実習	課題チェック・指導	
10	7月7日	講義・実習	課題5.Photoshopの使い方(基本操作、ショートカットキーの理解、UI素材基本等)	
11	7月14日	講義・実習	課題6.キャラの3D補足制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
12	7月21日	講義・実習	課題チェック・指導	
13	8月25日	講義・実習	課題7.アイテム制作(Photoshop使用)	時間内に終わらなかった場合は持ち帰って次回までに制作すること
14	9月1日	講義・実習	課題チェック・指導	全課題完全提出できるようにすること
	9月8日	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				

授業名(時間割 表記)	モーション映像制作 I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	林美雪
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー2年A	授業形態	実技	総時間 (単位)	2		
教員の略歴	VTuberイラストデザイン～モデリング・ブログエッセイの漫画ネーム、作画・イラストレーター						
授業の学習 内容	LIVE2Dの基本操作を学ぶ。 LIVE2Dをつかって顔を動かせるようになる。						
到達目標	Live2Dのツールを学ぶ。 Live2Dに適したレイヤー分けを学ぶ。 Live2Dを使ったモデリングを学ぶ。						
評価方法と基準	各課題事に配点。 100～90=A 80～89=B 70～79=C 60～69=D 0～59=F(単位取得不可) 各課題の配点について ①瞬き・口パク▶3D点 ②顔のXY▶2D点 ③髪のXY▶2D点 ④身体の動き▶1D点 ⑤物理演算▶2D点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	04/24	実技	授業説明・Live2Dの基本説明	
2	05/01	実技	瞬きを作る	瞬きを作る/評価課題
3	05/08	実技	瞬きを作る2	瞬きを作る/評価課題
4	05/15	実技	口パクを作る	口パクを作る/評価課題
5	05/22	実技	口パクを作る2	口パクを作る/評価課題
6	05/29	実技	顔のXYを作る1	顔のXYを作る/評価課題
7	06/05	実技	顔のXYを作る2	顔のXYを作る/評価課題
8	06/19	実技	顔のXYを作る3	顔のXYを作る/評価課題
9	06/26	実技	髪のXYを作る1	髪のXYを作る/評価課題
10	07/03	実技	髪のYXYを作る2	身体のXYを作る/評価課題
11	07/10	実技	髪のXYを作る3	髪のXYを作る/評価課題
12	07/17	実技	Zの動きを作る	Zの動きを作る/評価課題
13	07/24	実技	最終調整	最終調整/評価課題
14	08/28	実技	モデルの確認	お疲れ様でした
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作口	
【使用教科書・教材・参考書】				
初回の持ち物:メモがとれるもの(iPad等でも可)				

科目名	キャラクターゼミⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	笠原次郎
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー3年A						
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、最終的に一枚イラストを完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 * 本ゼミは絵を描く具体的な技術習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法及基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(50%)。授業内の作業内容(50%)で評価。 * 提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	5/11	講義・実習	プロとしての資質に必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。	
2	5/18	講義・実習	課題01現代ドラマのキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。
3	5/25	講義・実習	〃	〃
4	6/1	講義・実習	〃	〃
5	6/8	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
6	6/22	講義・実習	〃	〃
7	6/29	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃
8	7/6	講義・実習	課題02「西部劇」のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。
9	7/13	講義・実習	〃	〃
10	8/24	講義・実習	〃	〃
11	8/31	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃
12	9/7	講義・実習	〃	〃
13	9/14	講義・実習	課題02のイメージイラストラフを提出。	課題02イメージイラストの資料を集める。
14	9/28	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。	
15	調整中	試験	課題評価試験	
準備学習 時間外学習			前回授業の復習および各自の課題克服のスキルアップ□	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具。スケブ。USBメモリを必ず持参すること。				

授業名(時間割表記)	ゲームデザインⅠA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	越澤達朗
学科・コース	スーパークリエーター科昼ー3年A	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	ゲーム開発のグラフィックデザイナー(主にUIデザイン)として就業中						
授業の学習 内容	①ゲーム開発で行う、UIデザイン作成スキルの習得 ②Photoshopを使用したデザイン制作 ③UIデザイン制作を行い、制作への理解を深めてもらう						
到達目標	①Photoshopの習熟、応用してツールを使用できる ②ポートフォリオに使用するデザイン制作ができる						
評価方法と基準	・課題提出数で評価						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	4／25	講義と演習	授業説明 / Photoshop操作(シェイプ)	課題提出	
2	5／2	講義と演習	Photoshop操作(シェイプカーブ)	課題提出	
3	5／9	講義と演習	Photoshop操作(レイヤー効果)	課題提出	
4	5／30	講義と演習	ゲームUIトレース①		
5	6／6	実習	ゲームUIトレース②	課題提出	
6	6／20	講義と演習	アイコン制作①		
7	6／27	実習	アイコン制作②	課題提出	
8	7／4	実習	アイコン制作③		
9	7／11	実習	アイコン制作④	課題提出	
10	7／18	講義と演習	スマホゲームUI制作①		
11	7／25	実習	スマホゲームUI制作②	課題提出	
12	8／29	講義と演習	スマホゲームUI制作③		
13	9／5	実習	スマホゲームUI制作④		
14	9／12	実習	スマホゲームUI制作⑤	課題提出	
15	9／19	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】					

授業名(時間割 表記)	ポートフォリオ制作IA	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	井上 岳
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー3年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	東京造形大学卒。映像・ゲームデザイナー、ディレクター、プロデューサー、アニメ背景美術、SP企画ディレクター・デザイナー						
授業の学習 内容	1年時のイラストの学習を踏まえ、イラストを描くことを具体的な仕事に結びつけることを目的とする。 前期は背景イラストと3Dモデリングを通じて、多様なジャンルに結びつけることができるスキルを学ぶ。 同時にポートフォリオの方向性を考えながら制作・編集していく。						
到達目標	・スケジュールを立てて長期の作業を終わらせる ・2年前期までの作品をポートフォリオにまとめ、第三者にアピールすることができる ・第三者の意見を参考にポートフォリオをブラッシュアップする						
評価方法と基準	課題評価点数 ※授業態度が不真面目な場合は減点対象 ※ 達成レベルの目安: 提出物を総合的に判断し講評にて本人に口頭で通知 ※ 準備学習、時間外学習が著しく不足している場合には減点対象						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1	月: 4/20	講義と実習	ガイダンス／部屋をデザインできる①／課題提示		
2	月: 4/27	講義と実習	部屋をデザインできる②／演習	課題制作	
3	月: 5/11	講義と実習	部屋をデザインできる③／講評	課題制作	
4	月: 5/18	講義と実習	3Dモデリング／基本	課題制作	
5	月: 5/25	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
6	月: 6/01	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
7	月: 6/08	講義と実習	3Dモデリング／プロップ作成	課題制作	
8	月: 6/22	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる①	課題制作	
9	月: 6/29	講義と実習	ポートフォリオをデザイン、更新できる②	課題制作	
10	月: 7/06	講義と実習	ポートフォリオ相互評価	課題制作	
11	月: 7/13	講義と実習	相互評価を踏まえ、今後の目標立案	課題制作	
12	月: 8/24	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる①／課題提示	課題制作	
13	月: 8/31	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる②／演習	課題制作	
14	月: 9/07	講義と実習	ファンタジー世界をデザインできる③／演習	課題制作	
15	月: 9/14	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□		
【使用教科書・教材・参考書】 プリントおよびデータにて配布					

科目名	キャラクターゼミⅣ	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	笠原次郎
学科・コース	スーパークリエイター科昼ー4年A	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2		
教員の略歴	実務経験:1980年より勁文社、アスキー、エンターブレイン、KADOKAWAにて、主にエンターテインメント系の小説の編集業務に関わる。2015年退職後はフリーの編集・ライターとして雑誌書籍の制作を行う。						
授業の学習 内容	プロのイラストレーターの仕事は、「発注側の用意した設定を理解し、それを自分の個性を通して表現すること」です。そのために必要な「オリジナリティ(圧倒的な自分の個性・絵柄)」とプロの現場で必要とされる「読解力・理解力」「展開力(妄想力)」そして、発注側との「コミュニケーション能力」を養っていくのが本ゼミの目的です。そのため講師の出す小説やドラマ、映画をベースにした実践的な課題を元に、キャラクターを作成、完成するところまで、講師と意見交換をしながら行ないます。この中で、プロで通じる「自分の売り」を確立していきます。また並行してポートフォリオの制作のアドバイス、仕事についてのアドバイスも行ないます。 *本ゼミは絵を描く具体的な技術を習得するものではありません。技術的なスキルはデッサンや制作系の授業で各自スキルアップを目指すこと！ *デジタルでの作業は教室のPCで行うこと。授業内での作業で個人のiPadなどの使用は不可とします。						
到達目標	・「圧倒的な自分の個性(絵柄)」を確立する。 ・与えられた課題(テキスト)を読み、作品の狙いや意図を読み取り表現できる。 ・発注側(講師)に提出ラフで制作意図を伝えられる。 ・「金の卵展」「EXTRA」の応募作品を完成させる。 ・各学生は自分の進路に合わせた持ち込み用・就職用のポートフォリオを完成させる。						
評価方法と基準	・各課題の提出率、提出課題の内容(60%)。授業内の作業内容(40%)で評価。 *提出物の内容、授業内の作業内容評価は、「課題内容の理解」「オリジナリティ(個性の確立)」「見る人に伝える力」の達成度で評価。						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1	5/11	講義・実習	プロとしての資質で必要なことが何かを理解する。ゼミの目的とルールを理解する。		
2	5/18	講義・実習	課題01日本映画のキャラクターを制作する。	課題01のキャラデザイン制作の資料を集める。	
3	5/25	講義・実習	〃	〃	
4	6/1	講義・実習	〃	〃	
5	6/8	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃	
6	6/22	講義・実習	〃	〃	
7	6/29	講義・実習	「キャラ設定図」「体格比較図」を完成させ提出する。	〃	
8	7/6	講義・実習	課題02アメリカ映画のキャラクターを制作する。	課題02キャラデザイン制作の資料を集める。	
9	7/13	講義・実習	〃	〃	
10	8/24	講義・実習	〃	〃	
11	8/31	講義・実習	完成したキャラデザインを「キャラ設定図」「体格比較図」にまとめる。	〃	
12	9/7	講義・実習	〃	〃	
13	9/14	講義・実習	〃	〃	
14	9/28	実習・講評	「キャラ設定図」「体格比較図」「イメージイラスト」を完成させ提出する。		
15	調整中	試験	課題評価試験		
準備学習 時間外学習			課題制作に必要な資料収集。各自の弱点克服のスキルアップを行うこと。□		
【使用教科書・教材・参考書】					
講師作成の教材を使用。学生は筆記用具、メモ帳、スケブ、USBメモリを必ず持参すること。					