

コンテンツ学科
キャラクターデザインコース

Character Design

CD

○=実務教員授業

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
キャラクターデザイン 1	*1授業分野以上選択					4
所属クラスの授業を受講	○△キャラクターデザイン1_Aクラス	SONIO	前	火1/2	131	
	○△キャラクターデザイン1_Bクラス	"		火3/4	131	
	○△キャラクターデザイン1_Cクラス	谷矢薫美		火1/2	411	
	○△キャラクターデザイン1_Dクラス	"		火3/4	411	
	○△キャラクターデザイン1_Aクラス	SONIO	後	火1/2	131	
	○△キャラクターデザイン1_Bクラス	"		火3/4	131	
	○△キャラクターデザイン1_Cクラス	谷矢薫美		火1/2	411	
	○△キャラクターデザイン1_Dクラス	"		火3/4	411	
	○△アニメーション1(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水3/4	123	
	○△ "	"	後	水3/4	421	
	○△マンガ1	四元紫野	前	水1/2	131	
	○△ "	"	後	水1/2	131	
キャラクターデザイン 2	*すべて必修					4
所属クラスの授業を受講	コンテンツプロダクト1_Aクラス	SONIO	前後	月1/2	132	
	コンテンツプロダクト1_Bクラス	"	前後	月1/2	132	
	コンテンツプロダクト1_Cクラス	谷矢薫美	前後	月3/4	132	
	コンテンツプロダクト1_Dクラス	"	前後	月3/4	132	
	構造デッサン1	岩瀬恵太	前	月5/6	432・123	
	"	"	後	月5/6	432・123	
	○キャリアデザイン準備編(学造単位とする)	小坂恭子	前	金1	OL	
	○キャリアデザイン応用編(学造単位とする)	"	後	金1	OL	
キャラクターデザイン演習 1-1						
所属クラスの授業を受講	○△2Dデジタルイラスト技法1_Aクラス	吉村友里	前	火3/4	132	
	○△2Dデジタルイラスト技法1_Bクラス	吉村友里	前	火1/2	132	
	○△2Dデジタルイラスト技法1_Cクラス	神谷敬太	前	火3/4	412	
	○△2Dデジタルイラスト技法1_Dクラス	神谷敬太	前	火1/2	412	
(必修)	○△シナリオ/ネーム演習1(Aクラス)	近藤厚子	前	月3/4	131	
	○△シナリオ/ネーム演習1(Cクラス)	近藤厚子	前	月1/2	131	
	○△アニメーション表現1(B,Dクラス)	森下裕介	前	金3/4	411	
	○商業デザイン演習1_Bクラス	神谷敬太	前	月3/4	501	
	○商業デザイン演習1_Dクラス	神谷敬太	前	月1/2	501	
(選択)	○△マンガ描画技法1(マンガ1専攻必修)	四元紫野	前	水3/4	131	
	○△ゲームデザイン1	中屋圭	前	金5/6	411	
	○3Dグラフィックス1(学造単位とする)	三上宏幸	前	木5/6	411	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
キャラクターデザイン演習 1-2						
所属クラスの授業を受講(必修)	○△2Dデジタルイラスト技法2_Aクラス	吉村友里	後	火3/4	132	
	○△2Dデジタルイラスト技法2_Bクラス	吉村友里	後	火1/2	132	
	○△2Dデジタルイラスト技法2_Cクラス	神谷敬太	後	火3/4	411	
	○△2Dデジタルイラスト技法2_Dクラス	神谷敬太	後	火1/2	411	
(必修)	○シナリオ/ネーム演習1(Bクラス)	近藤厚子	後	月3/4	131	
	○シナリオ/ネーム演習1(Dクラス)	近藤厚子	後	月1/2	131	
	○アニメーション表現1(A,Cクラス)	森下裕介	後	金3/4	411	
	○商業デザイン演習1_Aクラス	神谷敬太	後	月3/4	411	
	○商業デザイン演習1_Cクラス	神谷敬太	後	月1/2	411	
(選択)	○マンガ描画技法2(マンガ1専攻必修)	四元紫野	後	水3/4	131	
	○△ゲームデザイン2	中屋圭	後	金5/6	411	
	○3Dグラフィックス2(学造単位とする)	三上宏幸	後	木5/6	411	
	○フェスタ展示	SONIO/助手	後	準備週/2日間		
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
修了制作						6
(キャラクターデザイン 1で選択した授業)	○修了制作指導	SONIO/谷矢	制	月1-4	131,132教室	
	○修了制作指導	四元紫野	制	水1/2	131教室	
	○修了制作指導	鷺山啓輔	制	水3/4	132教室	
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		

*講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2021年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業
△=高等教育無償化申請

2022年度 コンテンツ学科 キャラクターデザインコース 3年次

○=実務教員授業 OL=オンライン授業

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
キャラクターデザイン 3	* 1授業分野選択					4
所属クラスの授業を受講	○キャラクターデザイン2_Aクラス	島内 祐	前	木1/2	132	4
	○キャラクターデザイン2_Bクラス	島内 祐		木3/4	132	
	○キャラクターデザイン2_Cクラス	小暮真起		水1/2	132	
	○キャラクターデザイン2_Dクラス	小暮真起		水3/4	132	
	○キャラクターデザイン2_Aクラス	島内 祐	後制	木1/2	132	
	○キャラクターデザイン2_Bクラス	島内 祐		木3/4	132	
	○キャラクターデザイン2_Cクラス	小暮真起		水1/2	132	
	○キャラクターデザイン2_Dクラス	小暮真起		水3/4	132	
	○アニメーション2(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水5/6	132	
	○ "	"	後	水5/6	132	
	○マンガ2	まつうらゆうこ	前	木3/4	131	
	○ "	"	後	木3/4	131	
キャラクターデザイン 4	* すべて必修					4
所属クラスの授業を受講	○コンテンツプロダクト2_ABクラス	小暮真起	前	金1	131	4
	○コンテンツプロダクト2_ABクラス	小暮真起	後	金2	131	
	○コンテンツプロダクト2_CDクラス	小暮真起	前後	金3	131	
	※授業内容は学術造形科目の項目を参照 ○キャリアデザイン実践編(学造単位とする)	小坂恭子	前	金2	OL	
キャラクターデザイン演習 2-1	* 前期<2-1>:2Dデジタルイラスト技法3と作品研究は必修+任意選択					6
所属クラスの授業を受講	○2Dデジタルイラスト技法3_Aクラス	OIO	前	月1/2	OL	6
	○2Dデジタルイラスト技法3_Bクラス	よしひろ	前	火1/2	OL	
	○2Dデジタルイラスト技法3_Cクラス	OIO	前	月3/4	OL	
	○2Dデジタルイラスト技法3_Dクラス	よしひろ	前	火3/4	OL	
	○作品研究_ADクラス(他コース合同)	末岡一郎	前	月3/4	OL	
(選択)	○マンガ描画技法3(マンガ2選択必修)	まつうらゆうこ	前	木1/2	131	
	○3Dグラフィックス3(学造単位とする)	三上宏幸	前	木5/6	411	
	○シナリオ/ネーム演習2	近藤厚子	前	木3/4	131	
	○アニメーション表現A(他コース合同)	森下裕介	前	金1/2	132	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
キャラクターデザイン演習 2-2	* 後期<2-2>:2Dデジタルイラスト技法4と作品研究は必修+任意選択					6
所属クラスの授業を受講	○2Dデジタルイラスト技法4_Aクラス	OIO	後	月3/4	OL	6
	○2Dデジタルイラスト技法4_Bクラス	よしひろ	後	火1/2	OL	
	○2Dデジタルイラスト技法4_Cクラス	OIO	後	月1/2	OL	
	○2Dデジタルイラスト技法4_Dクラス	よしひろ	後	火3/4	OL	
	○作品研究_BCクラス(他コース合同)	末岡一郎	後	月3/4	OL	
(選択)	○マンガ描画技法4(マンガ2選択必修)	まつうらゆうこ	後	木1/2	131	
	○3Dグラフィックス4(学造単位とする)	三上宏幸	後	木5/6	411	
	○シナリオ/ネーム演習3	近藤厚子	後	木3/4	131	
	○アニメーション表現B(他コース合同)	森下裕介	後	金1/2	132	
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間	各教室	
卒業制作						6
(キャラクターデザイン 3で選択した授業)	○卒業制作指導	小暮/島内	制	水1-4	131,132教室	6
	○ "	まつうらゆうこ/近藤	制	木3/4	131教室	
	○ "	鷺山啓輔	制	水5/6	132教室	
	卒業制作審査/講評	担当教員全員		制作週後/2日間		
	○卒業制作展 展示	末岡/助手		制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2020年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン1	授業分野	キャラクターデザイン1
担当教員①	SONIO		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターイラストや背景画、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリ、アパレルなどの販売。		
担当教員②	谷矢薫美		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト 2016年 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザイン科卒業 2017年～2020年 キャラクターデザインコース助手勤務 フリーのイラストレーターとして活動中。		
授業内容 および 到達目標	前期ではキャラクターの設定集の作成、後期では作成したキャラクターを活かす企画書を作ってもらいます。 設定集は自身の創造物であるキャラクターについて考えをまとめたものであり、企画書は創作物の活かし方を通して企画書の読解ができるようにするものです。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	設定集・表情集を作る／キャラクター＋背景・人型キャラ(人外可)。 1週 今期概要。キャラクター描画の考え方・構造説明(作業のチェックを行なう日あり)。 2週 提出課題のためのラフ～提出版作成。 3週 〃 4週 〃 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 PDF形式による提出。最終日が締め切りです。A4判・横置き。解像度は300ppiとし、PDF形式の作成にも馴れてもらいます。		
〈後期〉	1週 今期課題概要。企画書内容の説明。 2週 構想～ラフ作成。 3週 〃 *フェスタ対応週間では、前期作成の設定集のA3判出力と、A4判の印刷をしてもらいます。 4週 〃 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 企画書作成作業再開。 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 PDF形式・A4判・横置き・300ppiにて提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / ノート		
準備学習	・アニメやゲームの資料集などをたくさん見て、見やすい資料がどのように構成されているか研究しておく。 ・ゲームの企画をする場合、遊びやすく操作しやすいゲーム画面がどのように構成されているか調べておく。		
成績評価方法 および 注意事項	各期末提出の作品が評価の中心。 出席率、授業態度、プレゼン等も評価に含めます。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン1	授業分野	アニメーション1
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013) 水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	アニメ制作・フレーム単位の映像制作を体験しながら学び、企画から完成までのワークフローの確立を目指す。 クリエイティブなワークフローを確立し、作品制作を通して、「イメージを形にする」「細部にこだわる」 「コンセプトを的確に伝える」大切さを学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、チェーンアニメ「漢字」制作①(企画)、作品研究① 2週 チェーンアニメ制作「漢字」②(イメージスケッチ、アイデア、絵コンテ) 3週 チェーンアニメ制作「漢字」③(Vコンテ、企画プレゼン会、作画) 4週 チェーンアニメ制作「漢字」④(作画、音計画) 5週 チェーンアニメ制作「漢字」⑤(作画、撮影、音響) 6週 チェーンアニメ制作「漢字」⑥(仕上げ、動画連結、文字挿入、提出、講評会) 7週 個人制作「間」①(企画、リサーチ)、作品研究② 8週 個人制作「間」②(完成イメージ、テスト制作、スケジュール) 9週 個人制作「間」③(制作) 10週 個人制作「間」④(制作) 11週 個人制作「間」⑤(制作) 12週 個人制作「間」⑥(仕上げ、提出、講評会)		
〈後期〉	1週 個人制作「電気」①(企画プレゼン会)、作品研究③ 2週 個人制作「電気」②(企画、制作) 3週 個人制作「電気」③(制作) 4週 個人制作「電気」④(制作) 5週 個人制作「電気」⑤(制作) 6週 個人制作「電気」⑥(仕上げ、提出、講評会) 7週 制作物のブラッシュアップ①(動きと背景の修正と追加)、作品研究④ 8週 制作物のブラッシュアップ②(不足要素のインサート) 9週 制作物のブラッシュアップ③(照明、エフェクト、カラー調整) 10週 制作物のブラッシュアップ④(編集、音響)、作品研究⑤ 11週 制作物のブラッシュアップ⑤(音響、タイトル、クレジット) 12週 制作物のブラッシュアップ⑥(仕上げ、提出、講評会)		
初回持参物	MacBook／イヤフォン・ヘッドフォン／筆記用具／クロッキー帳／ノート		
準備学習	次週の授業に向けての目標を適宜設定します。 授業内で作業が終わらない場合、より高い完成度を追求して授業外での制作が求められます。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン1	授業分野	マンガ1
担当教員	四元紫野		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 2000年～2011年 作家さかもと未明氏のプロダクション制作総括チーフ 2001年アメリカ人原作者 JaiSen氏とアレキサンダー大王の歴史漫画「The Golden Vine」を制作、アメリカで出版される。現在、ビジネス書の挿絵や漫画技法のハウツー本の執筆に関わる。 「すぐに未来予測ができるようになる62の法則」(PHP)「漫画バイブル1」(マール社) 他 福祉関係の会報誌に、まちがい探しイラストの連載、福祉情報漫画掲載		
授業内容 および 到達目標	ストーリーやキャラクターの作り方、コマ割りやカメラアングルについて学びながら、最終的にはマンガを一本描けるというところまで行う。その流れを通して「マンガ技法を使い、相手に情報を伝達するための表現方法を勉強する」事を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 コマ割りの解説・練習「ももたろう」 2週 コマ割りの解説・練習「ももたろう」 3週 シーンをマンガに～描き起こす視覚情報化トレーニング～ 4週 シーンをマンガに～描き起こす視覚情報化トレーニング～ 5週 シーンをマンガに～描き起こす視覚情報化トレーニング～ 6週 効果線・動きのトレーニング 7週 効果線・動きのトレーニング 8週 効果線・動きのトレーニング 9週 ショートストーリー漫画 10週 ショートストーリー漫画 11週 ショートストーリー漫画 12週 ストーリー漫画研究		
〈後期〉	1週 長編ストーリー漫画・プロット 2週 ・プロット 3週 ・キャラ設定 4週 ・ネーム 5週 ・ネーム 6週 ・ネーム 7週 ・ネーム 8週 ・下書き～仕上げへ 9週 ・下書き～仕上げへ 10週 ・下書き～仕上げへ 11週 ・下書き～仕上げへ 12週 ・下書き～仕上げへ		
〈制作期〉	長編ストーリー漫画・仕上げ～提出へ		
初回持参物	筆記用具、ノート(それに準ずるもの)、読みきりマンガ(50pくらいまでの完結しているマンガのことです。コピー可、同人誌不可)		
準備学習	マンガや映画をよく読む。作品を見ながら自分なりに起承転結を分析する(OP-問題発生-転換点-ED)。キャラクターをプロフィールする。		
成績評価方法 および 注意事項	作品が評価の中心。出席率も評価の対象。※授業の内容上、画材を購入して準備していただくことがあります。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン2	授業分野	コンテンツプロダクト1
担当教員①	SONIO		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターイラストや背景画、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリー、アパレルなどの販売。		
担当教員②	谷矢薫美		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト 2016年 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザイン科卒業 2017年～2020年 キャラクターデザインコース助手勤務 フリーのイラストレーターとして活動中。		
授業内容 および 到達目標	多様なソフトを交差させつつデジタルコンテンツの生産性向上を目指します。 また、リサーチ力を高め企画立案のリアリティを追求します。 発表の機会を持ち他者に訴求するコンテンツの創作を目指します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 イントロダクション 2週 ストーリー研究1 / 業界研究 3週 ポートフォリオのストラテジー 1 4週 ストーリー研究2 / 業界研究 5週 ポートフォリオのストラテジー 2 6週 ゲーム企画立案(グループワーク) 1 7週 ゲーム企画立案(グループワーク) 2 8週 ゲーム企画立案(グループワーク) 3 プレゼンテーション 9週 ストーリー研究3 / 業界研究 10週 外部展示(ex: コミティア) 企画1 11週 外部展示(ex: コミティア) 企画2 12週 ポートフォリオチェック・講評		
〈後期〉	1週 フェスタ展示計画 / ポートフォリオ・チェック 2週 Live2D 出力演習1 3週 Live2D 出力演習2 4週 Live2D 出力演習3 5週 ストーリー研究2 / 業界研究 6週 外部展示(ex: コミティア) 7週 フェスタ展示準備 / 出力 8週 ゲーム企画立案(グループワーク) 1 9週 ゲーム企画立案(グループワーク) 2 10週 ゲーム企画立案(グループワーク) 3 11週 ゲーム企画立案(グループワーク) 4 12週 後期プレゼン・講評		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / ポートフォリオ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、各種提出物 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン2	授業分野	構造デッサン1
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、石膏像、骨格標本、人物などの構造を把握し、描写するトレーニング授業です。 複数の鉛筆を使い分けて手描きで制作しますが、それはのちのちデジタル表現にも活かされます。 モノの観察力、構造把握力を深めるのが目的です。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、幾何形体デッサン(構造を捉える) 2週 静物デッサン 3週 石膏デッサン(小像や頭像) 4週 5週 石膏デッサン(胸像や大型像) 6週 7週 8週 静物デッサン(組み合わせ) 9週 10週 11週 骨格標本デッサン 12週 自画像または友人のデッサン(チャコールペンシル)		
〈後期〉	1週 パースを使って室内や建物を描く 2週 " 3週 質感を描き分ける 4週 " 5週 静物デッサン(組み合わせ) 6週 " 7週 " 8週 筋肉標本石膏像デッサン等 9週 " 10週 人物デッサン 11週 " 12週 "		
初回持参物	鉛筆デッサン用具一式 画用紙はその日の内容によって、お勧めのサイズをお知らせします。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と作品内容で総合評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 オンラインでの実施

科目名	キャリアデザイン 準備編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	卒業後の社会との関わりを意識しつつ、コミュニケーションスキル等を磨きながら、就職活動を行う心構えや知識を学びます。 前期は自己分析を重ね、自己 PRや志望動機の作成へと繋がります。また、小テストを毎回おこない筆記試験にも備えます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション:なぜ働くのか/就職活動のスケジュール/卒業生の就職状況・求人情報 2週 キャリアプロデュースセンターの紹介/就職活動の必要書類/自己分析について/ 就職活動が上手い人、そうでない人 3週 「就職活動のすべて1、2」(就職活動とは/エントリーシート/説明会)/自己分析1、2 4週 「就職活動のすべて3、4、5」(グループディスカッション/集団面接/個人面接)/自己分析3、4 5週 就職活動をリアルに考える(業界研究について)/自己分析5 6週 ポートフォリオ1/自己分析6 7週 筆記試験について/自己分析7 8週 新卒就職サイト登録・求人サイトの紹介/リクルートスーツについて 9週 履歴書の書き方/長所と短所・自己 PR 10週 ポートフォリオ2 11週 ES対策:わかりやすい文章 12週 まとめと復習		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	将来、どんな仕事をしたいと考えていたのか。阿佐ヶ谷美術専門学校に入学した目的を再確認しておく。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

学術造形科目 オンラインでの実施

科目名	キャリアデザイン 応用編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	就職活動のスキルを身につける。面接対策のためのコミュニケーショントレーニングを積みます。また、ポートフォリオの強化、自己PRと履歴書などの応募書類の制作や実践的な模擬面接をし、筆記試験対策も行います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション: 就職活動のスキルとは/必要書類について 2週 応募書類①「履歴書」(提出) 3週 応募書類②「添え状」(提出) 4週 応募書類③「封筒」(提出) 5週 応募のマナー①(就職活動での電話) 6週 応募のマナー②(就職活動でのメール)(提出) 7週 応募書類①②③、メールで気になったこと 8週 面接のマナー①就職活動をしていくにあたり 9週 面接のマナー②第一印象・面接について 10週 集団模擬面接会 11週 個人面接/集団模擬面接の復習 12週 面接のマナー③オンライン説明会・オンライン面接		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点: 秀 / 89~80点: 優 / 79~70点: 良 / 69~60点: 可 / 59点以下: 不可		

CD オンラインでの実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1・1-2	授業分野	2Dデジタルイラスト技法1・2
担当教員①	吉村友里		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト 「アートで会社運営をサポートしながら、フリーランスのイラストレーターとしても活動」 Photoshopを使ったイラスト・写真のレタッチ・広告等の制作。 2017年よりイラストをメインに活動中。		
担当教員②	神谷敬太		
専門 実務経験等	専門: グッズデザイン、デジタルイラスト 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザイン科卒業。 (株)ZERO-ONE入社、キャラクターグッズ製品の企画／制作を担当。		
授業内容 および 到達目標	デジタルイラスト描画の基礎トレーニング。 Photoshopによる様々な描画手法を習得する。 イラストのラフから完成までを質・量ともに充実したい。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週: 好きなモチーフを取り入れたキャラクターデザイン 2週: 中間チェック、アドバイス 3週: 提出・プレゼン 4週: 様々な塗り分け 5週: 中間チェック、アドバイス 6週: 提出・プレゼン 7週: 広告バナー風イラスト 8週: ラフ、線画チェック 9週: 提出・プレゼン 10週: 季節をモチーフにしたキャラクター 11週: ラフ、線画チェック 12週: 提出・プレゼン		
〈後期〉	1週: 戦闘キャラクター立ち絵 2週: 中間チェック、アドバイス 3週: 提出・プレゼン 4週: 迫力のある構図 5週: 中間チェック、アドバイス 6週: 提出・プレゼン 7週: 様々な表情 8週: 中間チェック、アドバイス 9週: 提出・プレゼン 10週: 著作権キャラクターイラスト 11週: 中間チェック、アドバイス 12週: 提出・プレゼン		
初回持参物	MacBook、筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物、期限内の提出率で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

CD オンラインでの実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1(A,Cクラス),1-2(B,Dクラス)	授業分野	シナリオ／ネーム演習1
担当教員	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。 主な著書は「白昼の万華鏡」(1993年)、「まんがグリム童話」(共著、2009年)、他		
授業内容 および 到達目標	マンガの物語表現・演出を学びます。ネームは、漫画を描く際のシナリオに基づいたコマ割り、キャラクターの配置、ページ構成、セリフ内容を大まかに表したものです。企画立案から始まり、シナリオ構成から画面構成・配置を考え、実際のマンガ制作、つまり筋立てを視覚的に語る力を身に付けていきます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 シナリオとネーム 2週 ネーム研究① 組み立て方 3週 ネーム用シナリオ制作 1-1 4週 ネーム用シナリオ制作 1-2 5週 ネーム研究② ページ構成 6週 ネーム用シナリオ制作 2-1 7週 ネーム用シナリオ制作 2-2 8週 ネーム用シナリオ制作 2-3 9週 ネーム研究③ 設定の深化 10週 新作ネーム制作 1-1 11週 新作ネーム制作 1-2 12週 ネームチェック		
初回持参物	筆記用具／過去作		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1(B,Dクラス),1-2(A,Cクラス)	授業分野	アニメーション表現1
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	数人のチームでアニメーションを制作します。チーム制作ですが、各自すべての工程を担当しアニメーションの作り方を一通り学んでいきます。主に短い作品に取り組み、各工程のチェックポイントを設けることでスケジュール感を体感します。また進捗の発表をクラスで共有することで全体的な技術の向上を狙います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 チーム決め、企画会議 2週 プリプロダクション(設定、キャラクターデザイン、絵コンテ・Vコンテ製作) 3週 発表1:企画・Vコンテ 4週 制作:レイアウト・作画 5週 制作:レイアウト・作画 6週 発表2:線画版アニメーション 7週 制作:線画色塗り・背景制作 8週 制作:線画色塗り・背景制作 9週 発表3:素材完成版アニメーション 10週 制作:コンポジット(撮影)、エフェクト追加、ブラッシュアップ 11週 制作:コンポジット(撮影)、エフェクト追加、ブラッシュアップ 12週 最終発表:完成版アニメーション		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、作画ソフト(PhotoshopもしくはClipstudio)、Premiereをインストールしておくこと) /筆記用具/各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と各進捗発表、完成課題の総合評価 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○キャラクターデザイン演習1-(B,Dクラス),1-2(A,Cクラス)	授業分野	商業デザイン演習1
担当教員	神谷敬太		
専門 実務経験等	専門:グッズデザイン、商業デザイン 阿佐ヶ谷美術専門学校キャラクターデザイン科卒業。 (株)ZERO-ONE入社、キャラクターグッズ製品の企画/制作を担当。		
授業内容 および 到達目標	コマーシャルデザインを行うにあたって、商品開発にはクライアントからの要件があり、さらにはメディアや素材などの物理的 限度も加味しなければならない。時には相反する条件を、いかにデザインで解決するかがデザイナーに求められている。 グッズデザインを通して、商用案件/要件に沿った発想を学ぶ。合わせて Illustratorでの納品原稿を制作する。		
授業内容詳細・進行			
	1週 商用デザインについて イン트로ダクション 2週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 1 3週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 1 企画・リサーチ 4週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 1 制作 5週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 1 講評 6週 仮想案件からグッズデザインへ 企画・リサーチ 7週 仮想案件からグッズデザインへ 制作 8週 仮想案件からグッズデザインへ 講評 9週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 2 企画・リサーチ 10週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 2 制作 11週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 2 制作 12週 オリジナルイラストからグッズデザインへ 2 講評		
初回持参物	MackBook(Photoshop、Illustratorを使用)/筆記用具/各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshop・Illustratorなどソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と各進捗発表、完成課題の総合評価 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1・1-2	授業分野	マンガ描画技法1・2
担当教員	四元紫野		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 2000年～2011年 作家さかもと未明氏のプロダクション制作総括チーフ 2001年アメリカ人原作者 JaiSen氏とアレキサンダー大王の歴史漫画「The Golden Vine」を制作、アメリカで出版される。現在、ビジネス書の挿絵や漫画技法のハウツー本の執筆に関わる。 「すぐに未来予測ができるようになる62の法則」(PHP)「漫画バイブル1」(マール社) 他 福祉関係の会報誌に、まちがい探しイラストの連載、福祉情報漫画掲載		
授業内容 および 到達目標	人物、パース、ペン描画での質感タッチについて勉強する。キャラクターを躍動感をもって動かして描ける、背景とキャラクターを絡めて描ける様に描画力や表現力の向上を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 キャラクターの動きトレーニング 2週 キャラクターの動きトレーニング 3週 質感の描画 4週 質感の描画 5週 パーストレーニング 6週 パーストレーニング 7週 パーストレーニング 8週 キャラクターの部屋(部屋の内観・設定) 9週 キャラクターの部屋(部屋の内観・設定) 10週 キャラクターの部屋(部屋の内観・設定) 11週 フェスタ用短編漫画 12週 フェスタ用短編漫画		
〈後期〉	1週 家の外観 2週 家の外観 3週 家の外観 4週 自然物 5週 自然物 6週 長編ストーリー漫画・ネーム 7週 ・ネーム 8週 ・下書き～仕上げへ 9週 ・下書き～仕上げへ 10週 ・下書き～仕上げへ 11週 ・下書き～仕上げへ 12週 ・下書き～仕上げへ		
初回持参物	・筆記用具(ミリペンもいくつか)・B4コピー用紙20枚程度・人物の写真→運動中(動きのある)のポーズ、静止しているポーズの人物の写真。雑誌やコピー、画像をプリントアウトしたものなど。動きも静止もそれぞれ3枚程度。直接書き込んだりするので、それをしても大丈夫なものでお願いします。大きさはA5以上あることが望ましいです。※必ず紙媒体で持ってくる。		
準備学習	人間の骨格や筋肉についての観察を常に行っておいて下さい。様々な角度から人物をクロッキーしておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品が評価の中心。出席率も評価に含める。* 授業の内容上、画材を購入して準備して頂くことがあります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1・1-2	授業分野	ゲームデザイン1・2
担当教員	中屋圭		
専門 実務経験等	専門：CGデザイナー／エフェクトデザイナー 阿佐ヶ谷美術専門学校メディアデザイン科卒業。 遊技機における演出企画、AfterEffectsによる特殊効果およびアニメ撮影処理等、映像制作に従事。フリー時代に様々なジャンルの映像制作に携わったのち、現在は大手企業スマートフォンアプリ、コンシューマーゲームにおけるリアルタイムエフェクトの制作を行う。 AfterEffects／Maya／Unity／UnrealEngine4 などのアプリケーションを使用。		
授業内容 および 到達目標	ゲームエンジンの概要を理解し、ゲームエンジンの一種である Unityの基本操作を習得する。 自作素材を用いて、簡易的にスマホゲームの代表的機能である「ガチャシステム」を制作する		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ゲームエンジンの概要、Unityについての講義 2週 Unity演習（3D空間やフレームレート等、映像やゲームに関連する基本概念の説明／ツール紹介） 3週 Unity演習（機能説明とオープンソースを用いた演習） 4週 Unity演習（機能説明とオープンソースを用いた演習） 5週 Unity演習（機能説明とオープンソースを用いた演習） 6週 個人制作 7週 個人制作 8週 個人制作 9週 個人制作 10週 個人制作 11週 個人制作 12週 個人制作：作品講評		
初回持参物	筆記用具／（作業環境によっては、ご自身のノートPC）		
準備学習	趣味で遊ぶ一人のユーザーとして、ゲーム開発に興味のあるデザインの一技術者として、たくさんのゲームに触れてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、制作過程を総合的に評価します。 成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	○キャラクターデザイン演習1-1・1-2	授業分野	3Dグラフィックス1・2
担当教員	三上宏幸		
専門 実務経験等	専門:映像アーティスト/3Dデザイナー 阿佐ヶ谷美術専門学校・デザイン科卒業。(株)atom入社、ゲームの開発を担当。(株)ナムコではPS2用ソフト「鉄拳タッグトーナメント」製作チームに所属、OP映像や背景美術、エフェクトなどCGを担当する。03年から独立し有限会社ミライデザインを設立、映像アーティスト、CGデザイナーとしてハイエンドの映像を制作し続けている。		
授業内容 および 到達目標	MAYAによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 MAYAのインターフェースと基本ツール /基本的なオブジェクト操作 /モディファイヤの基本 2週 モデリング-1頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 3週 モデリング-2頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 4週 モデリング-3頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 5週 モデリング-4頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 6週 モデリング-5頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 7週 モデリング-6頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 8週 モデリング-7頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 9週 モデリング-8頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 10週 モデリング-9頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 11週 モデリング-10頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 12週 モデリング-11頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)		
〈後期〉	1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody 2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成 5週 モデリング-15Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 6週 モデリング-16Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成 8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成 9週 モデリング-19コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 10週 モデリング-20コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 11週 モデリング-21靴のモデリングの作成 12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成		
初回持参物	筆記用具 / USB メモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	修了制作	授業分野	修了制作
担当教員	キャラクターデザインコース 2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	課題内容は「キャラクターデザイン 1」各授業からそれぞれ説明され、課題のテーマに沿ったオリジナルの作品を制作する。2年次に学んだことを基礎にして、自主制作を行い、より高度で完成度の高い作品の制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
	<p>* 修了制作課題は後期授業中葉に発表、説明されます。</p> <p>* 後期授業後半から企画立案の指導が始まります。</p> <p>1月1週 制作と進捗チェック 2週 制作と進捗チェック 3週 制作と進捗チェック 4週 制作と進捗チェック</p> <p>* 2月上旬に合評会実施予定</p>		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>企画立案と制作の実現性を制作過程を通して判断します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可</p>		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	キャラクターデザイン2
担当教員①	小暮真起		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始、NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル/2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
担当教員②	島内 祐		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルイラスト 2019年 女子美術大学 ファッションテキスタイル表現 領域卒業 2019年～2021年 キャラクターデザインコース助手勤務 フリーのイラストレーターとして活動中。株式会社 GAKU『うまキャン』キャラクターデザイン。		
授業内容 および 到達目標	前期：2年後期での成果を踏まえて、精度の高い企画書を作ってもらいます。 後期：目指すメーカー、プロダクションへの就職活動等、企業・プロダクションに提出する課題、卒業制作等のチェックを行なってもらいます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	2年後期での成果を踏まえて、精度の高い企画書を作ってもらいます。 企画書の読解は前年度に行なっておりますので、未来予測・新たなニーズを考えることで、自身を改めて検証してもらった上で、実現性を意識した企画書を作成してもらいます。		
〈後期〉	目指すメーカー、プロダクションへの就職活動等、企業・プロダクションに提出する課題、卒業制作等のチェックを行なってもらいます。 ○折々で模写を行なってもらいます。 全体～部分・ディテール・線・質感も含めます。高い再現度を目指してもらいます。 模写も大事な作品となっていきますので、是非ともポートフォリオに加えてもらいたいと思います。 企業課題として模写を要求される場合もありますので、是非それらを持ち寄って、作成してください。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	3年生というグレードでの成果物、未来、将来への積極的姿勢、卒業制作の進捗を評価します。 授業態度も重要ですので、ご注意ください。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀 / 89～80点：優 / 79～70点：良 / 69～60点：可 / 59点以下：不可		

CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	アニメーション2
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing 2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013) 水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	前期は、学外で発表可能な完成度を目標に、アニメ・短編映像作品もしくは、卒業制作の習作を制作する。 自分史作成と作品研究を通して表現の幅を拡げ、卒業制作企画も並行する。 後期は、卒業制作に集中し、将来へ向けてクリエイターとしての制作姿勢を獲得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、自分史ワークショップ、作品研究① 2週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(企画、リサーチ、参考作品上映)、卒制面談① 3週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(イメージスケッチ、あらすじ、絵コンテ)、作品研究② 4週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(絵コンテ、美術設定、Vコンテ) 5週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(美術設定、Vコンテ修正)、作品研究③ 6週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、美術・背景修正、音計画)、作品研究④ 7週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(制作経過中間プレゼン)、卒制企画プレゼン会「草案」 8週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作)、自分史作成① 9週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作、音準備)、自分史作成② 10週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、静音)、自分史作成③ 11週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、整音)、卒制面談②、自分史まとめ 12週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(仕上げ、講評)、卒制企画プレゼン会「決定案」		
〈後期〉	1週 卒業制作指導(プレゼン会①「夏の成果」、企画修正)、作品研究⑤ 2週 卒業制作指導(テーマ、あらすじ、完成イメージの決定) 3週 卒業制作指導(絵コンテ、美術設定、Vコンテの決定)、作品研究⑥ 4週 卒業制作指導(音計画、制作スケジュールの決定)、作品研究⑦ 5週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 6週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会②「制作経過」) 7週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正①) 8週 卒業制作指導(制作、個別面談) 9週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会③「仮完成」) 10週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正②) 11週 卒業制作指導(制作、個別面談) 12週 卒業制作指導(仕上げ、プレゼン会④「完成形」)		
初回持参物	MacBook／イヤフォン・ヘッドフォン／筆記用具／クロッキー帳／ノート		
準備学習	制作の進捗チェックを経て、次週の到達目標を毎回設定します。 各学期を通してスケジュールに基づいた授業外での制作が必要となります。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	マンガ2
担当教員	まつうらゆうこ		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 1986年 集英社デラックスマーガレットでデビュー。 少女漫画、猫漫画、エッセイ漫画、イラスト挿絵などの仕事を 30年程継続。		
授業内容 および 到達目標	授業内容は漫画作成指導、到達目標は卒業制作漫画 32ページ完成です。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 アンケート(好きな作品・残念な作品・卒制について) 2週 面白さを引き出す3つの要素・キャラクターの基礎は3種類 3週 物語に必要な12の要素 4週 ギャップ要素を書いて魅力的なキャラクターを作る 5週 設定について(制限をかける) 6週 問題発生について・最大の障害に向けて 7週 解決方法について 8週 内的プロット 9週 3大嘶・新しい擬音 10週 名言・決めゼリフ 11週 タブーについて 12週 マンガの現場について		
〈後期〉	1週 企画審査 2週 作品制作 3週 作品制作 4週 作品制作 5週 作品制作 6週 作品制作 7週 作品制作 8週 作品制作 9週 作品制作 10週 カラー描画 11週 作品制作 12週 作品制作		
〈制作期〉	1週 企画審査 2週 作品制作 3週 作品制作 4週 作品制作		
初回持参物	筆記用具／製作用具／休暇中等に制作したネームや構想メモ、ラフ等マンガ		
準備学習	ご自分が漫画で描きたい事を妄想しておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	成果物・授業態度・積極性で看させていただきます。 最終学年度で積極性が見られない場合は、卒業制作にも影響すると思いますので、注意してください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン4	授業分野	コンテンツプロダクト2
担当教員	小暮真起		
専門 実務経験等	専門:2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル 2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
授業内容 および 到達目標	業界研究と共に、卒制／制作のワークフローを検証し、見せる／魅せるコンテンツ制作を目指します。 プレゼンテーションを繰り返し、アイデアの実現を確かなものにします。 またストラテジックなポートフォリオ制作し、仕事の実際と現代のコンテンツ産業のあり方を学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 インTRODクシヨン 2週 卒展企画1 3週 ポートフォリオチェック1 4週 ポートフォリオチェック2 5週 業界研究1 6週 プレ企画・制作1 7週 プレ企画・制作2 8週 プレ企画・制作3 9週 プレ企画・制作4 10週 プレ企画プレゼン1 ポートフォリオチェック3 11週 VISIONS 展示準備1 12週 VISIONS 展示準備2		
〈後期〉	1週 卒制企画審査1 2週 卒制企画審査2 3週 業界研究2 4週 業界研究3 5週 予備審査11回目 6週 予備審査12回目 7週 業界研究4 8週 展示シミュレーション1 9週 予備審査21回目 10週 予備審査22回目 11週 展示シミュレーション2 /ポートフォリオチェック4 12週 展示シミュレーション3 /ポートフォリオチェック5		
初回持参物	MacBook / 筆記道具 / ポートフォリオ / いままでの作品データ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、各種提出物 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

学術造形科目 オンラインでの実施

科目名	キャリアデザイン 実践編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	2年時に学んだ就職活動の応用、具体的活動へのアプローチをしていきます。 ビジネスマナーを含めながら、ポートフォリオ、自己 PR、文章力の強化、面接試験の強化を行ってゆきます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション: 準備編・応用編のおさらい 2週 求人票の読み方/ポートフォリオ(提出) 3週 内定と内定辞退について 4週 電話・メール(提出)/履歴書の復習と強化/自己紹介書(提出) 5週 ポートフォリオ、メールの気になったこと 6週 見やすいES/筆記試験について 7週 面接について復習1 8週 集団模擬面接会2 9週 面接について復習2/オンライン面接2 10週 自己PR強化 11週 ビジネスマナー(敬語) 12週 復習とまとめ		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	自己分析等の再確認。希望する業種、職種の確定。受きたい会社の企業研究など。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点: 秀/89~80点: 優/79~70点: 良/69~60点: 可/59点以下: 不可		

CD オンラインでの実施

科目名	○△キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	2Dデジタルイラスト技法3・4
担当教員①	OIO		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルイラストレーター マンガアシスタント、Web漫画の着色・作画を経て、現在、フリーランスのイラストレーター。		
担当教員②	未定		
専門 実務経験等			
授業内容 および 到達目標	色彩・キャラクターデザインなど絵において必要なスキルについて、理屈や実例・イメージや心理などから多面的に学んでいく。継続的に作品制作に取り組み、自身のペース配分やスケジュール管理の把握をする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<ul style="list-style-type: none"> ・課題予定：キャラクターイラスト、草 / 土 / 金属 / 水などの描き分け ・人体の描き方や材質の描き分け ・光と色の仕組み 		
〈後期〉	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターデザインのポイント ・風景や物の描き方 ・課題予定：室内イラスト、フォトバッシュ風景画 		
初回持参物	MacBook、筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物、期限内の提出率で評価します。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

CD(FMコースと合同)オンラインでの実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	作品研究
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	映画・映像作品の鑑賞を通して、作家の考え方、時代背景、制作の実態について考察する。 合わせて表現手段／方法について分析的に検証し、創作の契機に繋げる。 またレポート制作により、印象／想念を言語化するエクササイズとする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 映画と映像の関係1 2週 映画と映像の関係2 3週 映画の制作の実態1 4週 映画の制作の実態2 5週 映画のシナリオ1 6週 映画のシナリオ2 7週 メディアアートの中の映画1 8週 メディアアートの中の映画2 9週 メディアアートの中の映画3 10週 プレプロダクション1 11週 プレプロダクション2 12週 プレプロダクション3		
〈後期〉	1週 形式主義1 2週 形式主義2 3週 形式主義3 4週 前衛映画 5週 アメリカのアートフィルム／実験映画歴史 6週 アメリカのアートフィルム／実験映画2現代 7週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画1歴史 8週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画2現代 9週 日本のアートフィルム／実験映画1歴史 10週 日本のアートフィルム／実験映画2現代 11週 映像の現在性1 12週 映像の現在性2		
初回持参物	MacBook／筆記道具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	レポート、出席 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	マンガ描画技法3・4
担当教員	まつうらゆうこ		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 1986年 集英社デラックスマーガレットでデビュー。 少女漫画、猫漫画、エッセイ漫画、イラスト挿絵などの仕事を 30年程継続。		
授業内容 および 到達目標	〈前期〉シナリオに基づく物語を意図的に、第三者に絵として伝える手法を学ぶ。クリップスタジオでのイラスト、漫画の基本機能の習得も目指します。 〈後期〉ストーリーを語る為の代表的なメソッドを学ぶ。クリップスタジオでのイラスト、漫画の基本機能の習得も目指します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 1ページ漫画作成 2週 かけアミ・なわアミ 3週 スピード線・集中線 4週 ベタフラ 5週 パース(1点透視) 6週 パース(2点透視) 7週 パース(3点透視①) 8週 パース(3点透視②) 9週 罫とミスリード 10週 背景描画・樹木 11週 卒制プロット作り 12週 決めゴマのラフ描画		
〈後期〉	1週 ネーム作成のポイント 2週 人物デッサン 3週 3点透視(階段) 4週 作品制作 5週 持ち込みについて 6週 作品制作 7週 作品制作 8週 作品制作 9週 効果・仕上げについて 10週 カラー描画 11週 作品制作 12週 作品制作		
初回持参物	MacBook / 筆記道具 / 画材		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題提出 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	3Dグラフィックス3・4
担当教員	三上宏幸		
専門 実務経験等	専門:映像アーティスト/3Dデザイナー 阿佐ヶ谷美術専門学校・デザイン科卒業。(株)atom入社、ゲームの開発を担当。(株)ナムコではPS2用ソフト「鉄拳タッグトーナメント」製作チームに所属、OP映像や背景美術、エフェクトなどCGを担当する。03年から独立し有限会社ミライデザインを設立、映像アーティスト、CGデザイナーとしてハイエンドの映像を制作し続けている。		
授業内容 および 到達目標	MAYAによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 MAYAのインターフェースと基本ツール /基本的なオブジェクト操作 /モディファイヤの基本 2週 モデリング-1頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 3週 モデリング-2頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 4週 モデリング-3頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 5週 モデリング-4頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 6週 モデリング-5頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 7週 モデリング-6頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 8週 モデリング-7頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 9週 モデリング-8頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 10週 モデリング-9頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 11週 モデリング-10頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 12週 モデリング-11頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)		
〈後期〉	1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody 2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成 5週 モデリング-15Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 6週 モデリング-16Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 9週 モデリング-19コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) リグ付けやアニメーション入門 10週 モデリング-20コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) リグ付けやアニメーション入門 11週 モデリング-21靴のモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成 リグ付けやアニメーション入門		
初回持参物	データ/筆記用具/ USB メモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	シナリオ／ネーム演習3・4
担当教員	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。 主な著書は「白昼の万華鏡」(1993年)、「まんがグリム童話」(共著、2009年)、他		
授業内容 および 到達目標	<前期>マンガの物語表現・演出を学びます。ネームは、漫画を描く際のシナリオに基づいたコマ割り、キャラクターの配置、ページ構成、セリフ内容を大まかに表したものです。企画立案から始まり、シナリオ構成から画面構成・配置を考え、実際のマンガ制作、つまり筋立てを視覚的に語る力を身に付けて行きます。 <後期>オリジナルシナリオの制作とネームの作成・チェックを繰り返します。読み切り、続き物それぞれの企画立案し、それをネームに仕上げて行きます。視覚に訴えるコマ構成を考えて行きます。		
授業内容詳細・進行			
<前期>	1週 シナリオとネーム 2週 ネーム研究① 組み立て方 3週 ネーム用シナリオ制作 1-1 4週 ネーム用シナリオ制作 1-2 5週 ネーム研究② ページ構成 6週 ネーム用シナリオ制作 2-1 7週 ネーム用シナリオ制作 2-2 8週 ネーム用シナリオ制作 2-3 9週 ネーム研究③ 設定の深化 10週 新作ネーム制作 1-1 11週 新作ネーム制作 1-2 12週 ネームチェック		
<後期>	1週 ネーム研究／実作を通して① 2週 読み切りネーム作成とチェック 3週 // 4週 // 5週 ネーム研究／実作を通して② 6週 連載原稿制作とチェック 7週 // 8週 // 9週 ネーム研究／実作を通して③ 10週 オリジナルストーリー制作とチェック(卒業制作等に向けて) 11週 // 12週 //		
初回持参物	筆記用具／過去作		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	アニメーション表現A・B
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	アニメーションの基礎的な動きを描いて動かすことで、動きのエモーションを習得することが目標です。 画材はアナログ、デジタル問いません。動きに着目して毎週の課題を製作してください。 アニメーション表現A(もしくはB)の受講者は更に進んだ動きにチャレンジしてもらいます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 アニメーションの仕組み／振り子 2週 ボールのバウンド 3週 雨／雪 自然を描く 4週 メタモルフォーゼ 5週 ロパク 6週 歩き1 7週 歩き2(背景との合成) 8週 デジタル驚き盤 9週 作品制作 10週 // 11週 // 12週 作品講評 既にアニメーション表現を受講した方には、異なる授業内容で進行します		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、Photoshop、スキャンドライバを事前にインストールしておくこと。) 筆記用具／各自制作するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	毎週の課題提出と出席の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD 対面とオンライン併用での実施

科目名	卒業制作	授業分野	卒業制作
担当教員	キャラクターデザインコース 3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	<p>① 3年間で修得してきた事を反映した作品づくりを行う。</p> <p>② 前期にテーマを設定し、リサーチを始める。後期に企画審査から実質的な制作に取り組む。</p> <p>③ ここで自分が何をしてきたのか、自分に問い、社会に評価される作品を発表する。</p>		
授業内容詳細・進行			
	<p>①卒業制作・審査スケジュール</p> <p>9月初頭 卒業制作企画審査／プレゼンテーション</p> <p>10月中旬 第一回・卒業制作中間審査／プレゼンテーション</p> <p>11月中旬 第二回・卒業制作中間審査／プレゼンテーション</p> <p>12月2-3週 卒業制作本審査</p> <p>②卒業制作展示準備期間</p> <p>1月 4週 制作物、展示物の進捗チェック</p> <p>(期日未定) 卒業制作再審査</p>		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>卒業制作審査は3年担当講師によって次の評価基準により判定されます。①企画意図(テーマ) ②企画内容(コンセプト) ③制作内容 ④表現力 ⑤完成度 ⑥その他(ex: アイデンティファイ)</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		