

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2024年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
青田 めい	専任	MA 374	専門選択	マンガ制作基礎	2	商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士過程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。	オリジナル漫画を制作する。プロット、キャラクター作り、ネーム、現行という手順で制作する。
		MA 369	専門選択	デジタルマンガ表現技法 I	2		PCを使用してモノクロマンガ作品を制作するための基礎を学ぶ。ツールは主にCLIP STUDIO PANTを使用する。
		MA 469	専門選択	デジタルマンガ表現技法 II	2		CLIP STUDIO PANTIにおけるトーンワークなどの基本技術の他、背景作画、特殊効果処理など、マンガ作品のクオリティアップに欠かせない技術を学ぶ。
		MA164	専門選択	マンガ表現基礎	2		漫画作りの方法を原稿用紙の使い方から始め、画材の使用法、話作り、人物、背景を描く基本を学ぶ。最終課題として8ページの作品を完成させる。
芦谷 耕平	特任	AN 266	専門選択	アニメデジタル基礎	2	映像作家・アニメーター。商業アニメーターとして多くの作画監督等を務める他、漫画家・映像作家としても作品を発表。	Adobe Premiere/After Effectsを使用し、動画編集ツールの基礎的な使用法を学ぶ。
		IL/MD/MM 313	専門選択	インデペンデント映像及びアニメーション概論	2		世界各国のアート系映像作家の作品から、歴史、映像分野の特性などを解説する。
		MA/AN 415	専門選択	現代マンガアニメ研究	2		「ジョジョの奇妙な冒険」「荒木飛呂彦の漫画術」を主な題材に、現代マンガの制作手法・発表形態・媒体等について学ぶ。
		MA 554	専門選択	マンガ制作実習 I	2		卒業制作に向けアイデアを練る作業と、選考作家・過去作品研究の講義を並行して行う。
有富 洋平	兼任	GA 359	専門選択	3DCG I	2	クリエイターとしてキャラクターモデリング業務やVRイベント空間の構築を行う。	Blenderによるモデリング、マテリアル作成、UV展開、テクスチャ作成、リギング、アニメーション作成などを身につける。
		MD 378	専門選択	メディアCG表現 I	2		Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作手法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法などを学ぶ。
		GA 459	専門選択	3DCG II	2		背景モデル制作に必要な基礎知識やテクスチャーの質感を向上させる方法を身につける。
		MD 480	専門選択	メディアCG表現 II	2		Blenderでのアニメーション作成を中心に、パーティクルを使用した効率的な背景モデルの配置や動画として書き出す方法を学ぶ。カメラアニメーションやカメラの切り替える方法を学ぶ。実際にレンダリングの際に起こりがちなトラブルの対処法などを学び、最終的に説得力のある動画を制作することを目的とする。
池端 規恵子	兼任	MD 319	専門選択	映像表現論	2	映画スポット編集、ドキュメンタリー番組演出を務める。映像作品が各国にて特別賞を受賞	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的な事例を用いながら解説する。
市野 治美	特任	MA 118	専門選択	ストーリー創作基礎	2	漫画家としてファンタジーマンガを発表。その他、漫画原作者、イラストレーターとしても活動。現在は広告系・教育系マンガの企画制作なども手がけている。	オリジナルのストーリー作品を制作することを通じて、自らの意図を相手に伝えるための文章力を身につける。
		MA 227	専門選択	コミックイラスト概論	2		1900年から現在までのコミックイラスト作品を取り上げ、作家、技法を紹介する。
		MA 511	専門選択	物語文化論	2		日本の文芸、芸能の歴史を解説し、各自の創作に活用できる分析手法を修得する。
		MA314	専門選択	物語創作技法	2		伝統的な物語制作の基本メソッドを知り、実際の制作体験により実感、身につける。人に読ませる作品に不可欠なテーマを知り、習得する。
		MA417	専門選択	ストーリーマンガ論	2		起承転結がしっかり構成できているストーリーマンガの設定資料、ネームを完成させる。設定した物語を使い、「構成」「演出」をビジュアルで表現する方法を学修する。
伊丹谷 良介	兼任	MM 114	専門選択	ロックミュージック概論 I	2	ミュージシャンとしてアジアを中心に年間300本のライブを敢行。著名人とのコラボレーションも多数。現在HATAKE BANDのヴォーカルとしても活動中。	ロックミュージックの誕生から現在までの変化について、各ジャンル・スタイルに分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について論じる。
		MM 214	専門選択	ロックミュージック概論 II	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2024年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
井上 幸喜	専任	GA 501	専門必修	卒業研究 I	8	ゲームクリエイター、アートデザイナー、シナリオライター。Play Station用ソフト『クーロンズゲート』の企画・アートディレクションを担当。ジェットグラフィクスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。	学びの集大成としてゲーム要素を含む作品を制作し、プレゼンテーションを行う。
		GA 502	専門必修	卒業研究 II	8		ゲーム作品特有のシナリオ技法を学ぶ。ゲームシステムの中核ストーリーを組み立て、ゲーム作品の企画原案まで発展させることを学ぶ。
		GA 268	専門選択	ゲームシナリオ制作	2		ゲームの発想法、アイデアシートの作成法、企画書への落とし込みの手法を学ぶ。また、自ら作成した企画書を基に効果的なプレゼンテーションの手法を学ぶ。
		GA/MD 316	専門選択	企画・発想法とプレゼンテーション技法	2		デジタルコンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学ぶ。
		GA/MD 360	専門選択	ゲームキャラクターデザイン	2		少人数グループによるゲームのプロトタイプ制作を通じて、UI/UX、スケジューリングやコミュニケーションなどの重要性を理解する。
		GA 563	専門選択	ゲーム企画演習IV	2		
王子江	兼任	AN/MM 290	専門選択	水墨画	2	水墨画家。内閣総理大臣賞など受賞歴多数。NHKテレビ水墨画講師経験あり。	水墨画初心者向けの基礎作りの授業。水墨画の画材説明・使い方から入り、水墨画の最も基礎となる「線」の練習と線描を中心として行う。
加藤 雅夫	兼任	GE 118	基礎	情報と経済 I	2	(株)テレビ東京上席執行役員等、メディア業界で長年活動。エンタテインメントとスポーツのコンテンツビジネスに従事。	情報メディアやエンタテインメント産業の最新動向を、経済的な側面を中心に紹介・検証しながら学習する。
		GE 217	基礎	情報と経済 II	2		
金子 修	兼任	GA/MD 160	専門選択	モーショングラフィックス I	2	テレビ番組のディレクターを経て、現在は映像作家として活動。映画祭で数々の賞を受賞。	ゲーム、映像、web、広告など、どの業界でも必要とされるコンピューターグラフィックスの基本ツールを、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	モーショングラフィックス II	2		
河田 佳美	兼任	GA/MD460	専門選択	Webデザイン演習	2	Webディレクター兼デザイナーとしてサイト制作のディレクション等を手掛ける。	Webサイト制作やデザインに関する基礎と手法、Webメディアにより情報発信をするための制作方法を学習する。
川野 智美	兼任	MD/MM 367	専門選択	デザイン基礎演習	2	グラフィックデザイナー。広告の企画立案からプロダクトデザインまで、製品・サービスのトータルデザインを得意とする。	デザインに必要な基礎的要素を講義及び演習で学ぶ。演習ではPhotoshop、Illustratorを使用する。
		IL/MD 418	専門選択	広告表現概論	2		広告の基礎知識を身に着けた後、グループワークの手法で実践的な広告提案のテクニックを学ぶ。
		MD 481	専門選択	デザイン企画論	2		デザイナーとして必要となる企画力や、企画に必要な、調査・発想・表現・伝達を学ぶ。
		MD/IL 571	専門選択	インフォメーションデザイン	2		デザイナーに要求される分析力、情報処理力、編集力を課題を通して理解を深めていく。
北見 隆	専任	IL 501	専門必修	卒業研究 I	8	イラストレーターとして長年活躍し、作品発表と同時に多数の書籍の装丁・挿画を手がける。	各科目を通して、イラストレーションの基本的な技法、理論から実制作に関する具体的な技術指導まで、一貫して教授する。
		IL 502	専門必修	卒業研究 II	8		
		IL 121	専門選択	発想表現	2		
		IL 219	専門選択	イラストレーション概論 I	2		
		IL 412	専門選択	イラストレーション概論 II	2		
		IL 557	専門選択	イラストレーション III	2		
北村 伊知郎	兼任	MD 126	専門選択	メディアリテラシー	2	国際会議やコンベンションサービスを手がける企業にて、映像やメディア戦略に中心的に携わる。	実社会で用いられるメディアや映像等について、具体的事例を用いながら詳説する。
坂口 博樹	兼任	AN/MD 478	専門選択	音響制作	2	作編曲家、音楽プロデューサーとして活動し、様々なジャンルの音楽制作を行っている。	音響制作ソフトなどを用いて、音を使用する作品の制作方法を教授する。
		AN/MD 551	専門選択	音楽(劇場用・TV用・CM用・Web用)	2		
澤田 美樹	兼任	MA 472	専門選択	コミックイラスト演習 II	2	クリエイティブ企業勤務の後、独立してフリーランスのイラストレーター・漫画家として活動する。	実務経験をもとに、作品制作の具体的な方法論、社会への発信の方法等を教授する。
四宮 義幸	兼任	IL/MM 162	専門選択	造形表現演習 I	2	版画工房を経営。版画表現にとどまらず、多様な表現方法を用いて作品制作を続け、発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL 260	専門選択	版画表現	2		
		MM 350	専門選択	デッサン II	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2024年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
柴田 こずえ	兼任	IL 561	専門選択	絵本表現 I	2	長年にわたり絵本・画集の編集及び執筆の経験を有する。	表現としての絵本の制作について、実践的に教授する。
清水 友乃	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサン I	2	版画作家として多様な表現方法をもとに作品を発表している。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした立体物制作の表現方法を扱う。
		IL/MM 162	専門選択	造形表現演習 I	2		
		IL 260	専門選択	版画表現	2		
		MM 350	専門選択	デッサン II	2		
城芽 ハヤト	兼任	MM/IL 158	専門選択	デッサン I	2	イラストレーターとして作品発表を行うとともに、書籍の装丁や挿画を手がける。	モノをとらえるための基礎的訓練となるデッサンと、実務経験をもとにした平面作品の表現方法を扱う。
		IL 259	専門選択	絵画実習	2		
		IL 361	専門選択	編集デザイン表現 I	2		
		IL567	専門選択	絵本表現 II	2		
瀬戸 早苗	兼任	MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2	デザイナー、DTPオペレーターとしてエディトリアルデザインや広告などを手がける。	DTPの基本から実制作までを、実際の現場の実例も挙げながら詳説する。
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現 II	2		
高田 美苗	専任	IL 157	専門選択	空間構成	2	企業においてデザイナーとして勤務後、フリーランスのイラストレーター・画家・デザイナーとして活動し、多数の作品を発表している。	平面から立体物まで、多様な表現技法を用いた作品制作の方法を教授する。
		IL/MM 261	専門選択	イラストレーション I	2		
		IL 377	専門選択	造形表現演習 II	2		
		IL/MD 461	専門選択	造形表現 I	2		
		IL 568	専門選択	造形表現 II	2		
森 けい	兼任	GA 357	専門選択	ゲームプログラミング入門	2	Webシステム開発やアプリやゲームの開発を行う。Unityを用いたゲーム開発経験あり。口	ゲームエンジンUnityを使用したゲーム制作を学習しながら、Unityの基礎知識と技能の習得を行う。
たぶき 正博	兼任	IL/MD 269	専門選択	視覚表現 I	2	広告代理店にて勤務後、イラストレーターとして活躍。広告や商品パッケージを手掛けている。	製図などに必要な基本的な技術を教授し、イラストやCGなどの作品を制作の指導を行う。
		IL 363	専門選択	視覚表現 II	2		
田淵 俊彦	兼任	MD 129	専門選択	放送概論	2	テレビ局に37年間勤務し、ディレクター・プロデューサーとしてドキュメンタリーやドラマの番組制作に携わってきた。	制作現場での豊富な経験やエピソードを交えながら、放送の現状や特徴と機能、社会的影響力を教授する。同時に、「明日からも使える」実践的な番組制作スキルを伝授する。
多和田 吏	兼任	GA 358	専門選択	ゲームサウンド演習	2	作曲家、ピアニストとして活躍し、多くのゲーム音楽の制作に携わっている。	音楽や効果音が、どのように作られるのかを解説し、音源制作の指導を行う。
西山 信行	兼任	GA 566	専門選択	インタラクティブ映像制作	2	ゲームプログラマーとして長活躍し、アプリケーションの開発に携わる	インタラクティブコンテンツ制作に必要な手法と技術を基本から修得する。演習と課題制作を通して、プログラミングによる機能実装の仕組みを学習する。
橋口 静思	専任	MM416	専門選択	展示論	2	キュレーターとして芸術祭や展示を实践した経験をもとに展示計画から実施までの内容を伝える	展示に関する基礎的な知識・概念を理解する。展示空間の構成に必要な作品と展示器具などの使用方法を知ること、展示の構成方法を制作者と鑑賞者の両方から理解できるように実践と理論の両面から理解する。
橋本 三郎	兼任	AN 132	専門選択	アニメ制作・研究基礎 I	2	企業でのアニメーション業務を経て、アニメーションディレクターの他、TV、コマーシャルの分野で活動している。	アニメ制作の基本となる知識と考え方を学ぶ。アニメの歴史・技術の進化、表現力を研究。 実際のアニメーションの絵コンテを作成を通して、アニメ演出の役割を教授する。
		AN 229	専門選択	アニメ制作・研究基礎 II	2		
		AN/MD 312	専門選択	アニメ演出論 I	2		
		AN 466	専門選択	アニメ演出論 II	2		
はとり あゆむ	兼任	AN 355	専門選択	アニメ撮影技術 I	2	アニメーション撮影監督、プロデューサーとして、アニメーション撮影の素材提供などに携わっている。	実務経験を基にしたデジタルアニメーションの制作過程と、編集技術の教授を行う。
		AN 467	専門選択	アニメ撮影技術 II	2		
原田 康	兼任	MD 379	専門選択	メディアプログラミング基礎	2	エンジニア、テクニカルディレクター。インタラクティブコンテンツの領域で10年以上の経験。	TouchDesignerを使用し、様々なメディアを使用したプログラミングを学ぶ。PythonやGLSLと言った言語についても触れる。
平野 靖士	兼任	AN 477	専門選択	ファンタジーと物語(物語作法)	2	シナリオライターとして、アニメーションや映像作品の制作に携わっている。	物語を創る発想力、基本的スキルを教授し、シナリオ制作の指導を行う。
		AN/MD 552	専門選択	シナリオ原作 I	2		
		AN/MD 579	専門選択	シナリオ原作 II	2		

宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 2024年度 実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

担当教員	専/兼	科目No.	科目分類	授業科目名	単位数	実務経験概要	授業内容
深谷 陽	兼任	MA 373	専門選択	ストーリーマンガ制作基礎	2	マンガ家。数多くの単行本を発売しており、映像化された作品もある。	マンガ独特の表現であるコマ割の手法、そして最も重要と言われるキャラクターについて学び、短編のネームを制作する。
古瀬 登	専任	AN 501	専門必修	卒業研究Ⅰ	8	アニメーター、作画監督。多数の商業アニメーション作品で作画監督を務める。	アニメーション制作の基本から、作品制作に必要なあらゆる技術を、業界の最新の動向を踏まえながら実践する。
		AN 502	専門必修	卒業研究Ⅱ	8		
		AN 151	専門選択	アニメスキルⅠ	2		
		AN 253	専門選択	アニメスキルⅡ	2		
		AN 354	専門選択	アニメ制作Ⅰ	2		
		AN 375	専門選択	アニメスキルⅢ(中割り)	2		
		AN 454	専門選択	アニメ制作Ⅱ	2		
		AN 475	専門選択	キーフレーム	2		
		AN 558	専門選択	アニメ制作Ⅲ	2		
AN 559	専門選択	アニメ制作Ⅳ	2				
平敷 隆	兼任	MA 165	専門選択	マンガ背景美術Ⅰ	2	漫画家、アシスタントの業務経験を有する。	マンガを制作する際に必要な背景の技術を、実例を示しながら実践する。
真島 ヒロシ	兼任	GA/MD 161	専門選択	映像・演出Ⅰ	2	ミュージックビデオ・TVCM企画演出の業務経験を有する。	長編映像作品を制作する際に必要な撮影・編集技術を、実例を示しながら実践する。 効果的な広告表現手法を、実例を示しながら実践する。
		MD 264	専門選択	映像・演出Ⅱ	2		
		MD 561	専門選択	CM表現研究	2		
松平 聡	兼任	AN/MM 154	専門選択	アニメ背景遠近法	2	アニメーション美術監督の業務経験を有する。	アニメーション制作における背景美術の技術を、実例を示しながら実践する。
		AN 376	専門選択	アニメ背景美術Ⅰ	2		
		AN 455	専門選択	アニメ背景美術Ⅱ	2		
		AN 476	専門選択	アニメ背景水彩表現	2		
松吉 太郎	兼任	IL/MD 364	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅰ	2	グラフィックデザイナー。ブックデザインからポスター、ロゴ、マーク、サイン計画などを手がける。	ポスターやパンフレットをデザインする際に必要なグラフィックデザインの技術を、実例を示しながら実践する。
		MA/IL/MD 479	専門選択	コンピュータデザイン演習	2		
		IL 411	専門選択	視覚伝達論	2		
		IL/MD 556	専門選択	編集デザイン表現Ⅱ	2		
		IL/MD 569	専門選択	グラフィックデザイン演習Ⅱ	2		
真山 葉瑠	兼任	GE 123	基礎	健康科学	2	宝塚歌劇団・フィットネスクラブインストラクターとして活躍した経験を有する。舞台出演等多数。	身体表現のワークショップを通じて、自己解放やストレスの軽減。身体表現の楽しさ等を学ぶ。
宮下 善成	兼任	GA 564	専門選択	3DCGⅢ	2	CGデザイナー。CG制作会社の代表取締役を務める。	3DCGソフトHoudiniを用いたアニメーションを制作する際に必要な基本技術を、実例を示しながら実践する。
		GA 565	専門選択	3DCGⅣ	2		
安田 隆浩	特任	IL/MD 156	専門選択	色彩構成	2	イラストレーター。童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行っている。	表現の基礎的な技術を、実例を示しながら実践する。
		MM 216	専門選択	人物描写基礎	2		
		IL 362	専門選択	イラストレーションⅡ	2		
		MM/IL 158	専門選択	デッサンⅠ	2		
山本 圭太	兼任	MD 482	専門選択	空間演出演習	2	空間演出・舞台照明演出などの実務経験を有する。	照明演出の歴史、照明機材の特性を解説し、基礎的な証明技術の習得を目指す。
吉岡 章夫	専任	GA/MD 160	専門選択	コンピュータグラフィックスⅠ	2	㈱JETMAN取締役、クリエイティブディレクター。ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画の業務経験を有する。	ゲーム制作に必要な企画発想力、デザイン・プログラムの技術を、実例を示しながら実践する。
		GA/MD 255	専門選択	コンピュータグラフィックスⅡ	2		
		GA 356	専門選択	ゲーム企画演習Ⅰ	2		
		GA 458	専門選択	ゲーム企画演習Ⅱ	2		
		GA 562	専門選択	ゲーム企画演習Ⅲ	2		
吉田 光彦	兼任	MA 351	専門選択	ペン画表現研究Ⅰ	2	漫画家、イラストレーター。劇団のポスター、挿絵、イラストなどを手がける。	ペン画に必要な描写の技術を、実例を示しながら実践する。 挿絵を描く際に必要な技術を、実例を示しながら実践する。
		MA 474	専門選択	ペン画表現研究Ⅱ	2		
		IL 515	専門選択	挿絵表現	2		
実務経験のある教員等による授業科目の単位数(重複科目は除く)					234		