

科目区分	専門科目
科目名	マンガ制作基礎
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6 【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究所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。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的

オリジナルマンガを制作する。長さは雑誌用で12～16ページ、縦スクロールなら60～80コマを基本とする。アナログ・デジタルどちらでも可。プロット、キャラクター作り、ネーム、原稿という手順で作成する。3～4人のグループをつくりお互いの作品内容と進捗状況をチェックできるようにする。読み物として成立する作品を一本完成させる。

○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・自分の伝えたいテーマを明確にし、マンガで表現できる。
- ・段階を踏んで、ストーリーマンガを一定期間内に作成できる。
- ・他者の意見にも耳を傾け、加筆や修正を繰り返しながら作品の完成度を高めていくことができる。

○授業計画

授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	B	ガイダンス・企画トレーニング	講義内容を説明する。 企画、発想力のトレーニング。 グループ分け、自己紹介、各自でラフな自画像とPR文を作成して投稿。 事後：アンケートの回答（30m） 課題構想（1h）
第2回	B	ネームトレーニング・プロット1	コマ割り、構図のトレーニング。 課題プロットの作成。ストーリーの簡単な記述、主要キャラクターを描く。 事後：課題プロット・キャラクター画を完成し、グループで共有（1h）
第3回	B	プロット2	プロット1の構成を考える。起承転結、それぞれに何ページくらいとるか、など見通しを立てる。 事前：プロット1をグループ内でチェック（10m） 事後：ネームに必要な資料収集（1h）
第4回	B	ネーム1	プロットからネームを作成する。 事前：プロット2をグループ内でチェック（10m） 事後：ネーム作成
第5回	B	ネーム2	プロットからネームを作成する。進捗をグループ内でチェック。 事前：ネーム作成（1h） 事後：ネーム作成（1h）
第6回	B	ネーム3	プロットからネームを作成する。進捗をグループ内でチェック。 事前：ネーム作成（1h） 事後：ネーム作成（1h）
第7回	B	ネーム4	ネームを仕上げ、グループ内でチェックを行う。 事前：ネーム作成（1h） 事後：ネームの修正（1h）
第8回	E	課題原稿制作1	マンガ原稿を制作する。 事前：ネームの修正・完成。資料収集。 事後：課題原稿制作（2h）
第9回	E	課題原稿制作2	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作（2h） 事後：課題原稿制作（2h）

第10回	E	課題原稿制作 3	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第11回	E	課題原稿制作 4	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第12回	E	課題原稿制作 5	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第13回	B	課題原稿制作完成・提出	マンガ原稿を仕上げ、グループ内でチェック。 事前：課題原稿制作 (3 h) 事後：原稿の修正、最終チェック後 指導師に投稿
第14回	B	課題原稿制作・最終チェック	投稿した課題作品を必要に応じて手直し。作品のPR文作成。 事前/課題原稿制作 (3h) 事後/必要に応じて手直し (2h)
第15回	C	講評会・まとめ	制作課題の講評会を行う。 事前:課題原稿のPR準備(1h) 他の人の作品を読む (3 h) 事後：アンケート人気投票回答 (5 m)

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・アナログ、デジタルいずれの場合も道具を所持し、使い方がわかっている。
- ・デジタルはCLIP STUDIO PAINTなどのソフトを使用する。

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

-

○成績評価方法・評価割合・評価基準

- 1.課題(60%):表現力・完成度、締め切りが守れているかを評価する
- 2.平常点(40%):授業への出席率及び授業マナーを守り、積極的に授業に取り組む態度を評価する

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

提出物にコメントをつけて対面またはチャットで返信。

○出席確認の方法

指定の出席票、提出物など

○基本的な授業の進め方

- ・講義10分 思考・実践のワーク160分 適宜、個別に指導 ・解説10分

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
◎	◎	◎	○	◎	○

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある -：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

時間：出講日の授業終了後30分

場所：授業実施教室

オンラインの場合はMicrosoft Teams でのチャットや音声通話を使用します。

科目区分	専門科目
科目名	デジタルマンガ表現技法Ⅰ
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究所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。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
<p>デジタルでマンガを制作する基礎技術を習得する。 CLIP STUDIO PAINTを使用し、1本（4P以上）マンガが描き上げられる表現手法、作画方法を身に付ける。 制作過程や疑問点の発表を通じて教室全体で情報共有を行い、より効率的なマンガ制作を目指す。</p>			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTを使用し、カラー、モノクロ問わず仕様に合ったマンガが制作できる。 ・制作期間内にマンガを仕上げる計画を立てる事ができる。 ・相談力、対話力を養い、マンガを通じて相手を理解できる。 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	E	ガイダンス、オリエンテーション	講義内容説明 教員自己紹介を兼ねたマンガ家の仕事内容紹介 事後：発表スライド制作(1h)
第2回	E	ネーム	複数ページ管理、ネーム制作方法について学ぶ テーマを設定し、ネーム制作を行う（2h） 事前：発表スライド制作(1h) 事後：ネーム制作、手直し(2h)
第3回	C	下描き	デジタル作画における下描きについて学ぶ 前回の授業で制作したネームを発表後、下描きを行う(2h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：下描き制作、手直し(2h)
第4回	C	ペン入れ	デジタル作画におけるペン入れの際に使用するペン設定の紹介 前回の授業で制作した下描きを発表後、ペン入れを行う(2h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：ペン設定(2h)
第5回	C	コマ枠、フキダシ	コマ枠、フキダシツールの使用方法 前回の授業で制作したペン入れを発表後、フキダシ、コマ枠の配置を行う(1h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：フキダシ、コマ枠配置(2h)
第6回	C	コマ割り、見開き	コマ割り、見開きページの作り方を学ぶ 授業内で制作した見開きページの講評 事前：発表スライド制作(1h) 事後：見開きページ制作(2h)
第7回	E	トーン、背景効果	トーン貼り、背景効果（デコレーションブラシ） 第5～6回の授業で制作したページにトーン、背景効果を施す(1h) 事前：トーン、ブラシダウンロード(1h) 事後：トーン、背景効果課題制作(2h)
第8回	E	カラー/線画	マンガ原稿におけるカラーページの線画の作画方法 用意された下描きを元に線画を作成する(2h) 制作した線画の講評

UNIVERSAL PASSPORT RX

			事前：線画ブラシ設定(1h) 事後：線画制作(2h)
第9回	E	カラー/着彩①	マンガ原稿における効率的なカラーページの塗り方 アニメ塗りの応用、様々な塗り方について 事前：着彩ブラシ設定(1h) 事後：カラー課題仕上げ(2h)
第10回	C	カラー/着彩②	カラー課題制作(2h) 厚塗り風ブラシの使い方 事前：着彩ブラシ設定(1h) 事後：最終課題ネーム作成(3h)
第11回	C	プロット、ネーム発表	最終課題のプロット、ネームを発表、講評 事前：最終課題プロット作成(1h) 事後：最終課題ネーム修正(3h)
第12回	E	課題制作①	最終課題進捗発表、講評 事前：進捗発表準備(1h) 事後：最終課題制作(3h)
第13回	C	課題制作②	最終課題進捗発表、講評 事前：進捗発表準備(1h) 事後：最終課題制作(3h)
第14回	E	課題制作③	・最終課題の完成、印刷、提出 事前：最終課題制作、提出(3h) 事後：最終課題印刷(1h)
第15回	C	最終課題講評会	・提出作品を全員で読む ・講評 事前：最終課題発表準備(1h)

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・パソコンの基本操作
- ・パソコンまたはiPadでCLIPSTUDIO PAINTの使用ができる

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

CLIP STUDIO PAINTスマートフォン版については使用不可とする

○成績評価方法・評価割合・評価基準

最終課題(60%)：最終課題の完成度 作画、ストーリー、話題性各20%ずつ
発表、相談内容(20%)：発表での相談力、対話力
平常点(20%)：授業への取り組み姿勢

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・授業内にて口頭での講評
- ・チャットで随時質問を受け付け、回答を行う

○出席確認の方法

- ・授業開始時に点呼
- ・授業毎の課題提出

○基本的な授業の進め方

前回のフィードバック10分、講義80分、作業・発表等90分
毎回1時間程度教員による講義を行い、その後発表及び制作に移る。
発表ではデータまたは印刷物の提出後、説明を交えながらプレゼンテーションを行ってもらう。
作業中は随時質問を受け付け、情報の共有を行う。

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用
△	◎	—	○	○	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板に掲示）

科目区分	専門科目
科目名	マンガ制作実習Ⅰ
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	3年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 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。
担当教員名	芦谷 耕平

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的

4年次に控えた卒業研究の習作として、半期を使って卒研の予行演習を行う。制作作品形態は漫画・コミックorキャラクターイラスト・デジタルメディア・その他卒業研究で想定される形式であればジャンルは問わない。
例えば、企画・脚本・構成・配役・演出・撮影・照明・美術・衣装・編集(特効)・・・これらは全ての漫画家に必要な職能である。そしてマンガや物語文化は、これら全てをたった一人の「個」の才能によって表現できる、大きな可能性を持ったメディアである。
卒業研究を後に控えた時期に、今一度これまで学んできた作品制作のいろはを、多角的に分析・研究するために、科目前半は作品制作のアイデアを練りながら、先行作家・作品研究の講義を並行して行う。後半は本格的な作品制作に集中していくことになる。

○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・「自己表出」であれ、「コンテンツ」であれ、ターゲットにした「読者」を想定したプロ意識に根差した作品制作理論を習得・理解する(DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」)
- ・マンガ原稿・コミックorキャラクターイラスト集など16ページ以上に相当する、完全オリジナルの作品を完成させる技術を身につける（その他形式は応相談）(DP2「表現力」/DP4「課題発見力・課題解決力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」)
- ・常に読み手を想定し、「書きたい」作品づくりから「読みたい」作品創りへのプロ目線を持つように意識を変化させる(DP3「社会貢献力・コラボレーション力」/DP4「課題発見力・課題解決力」)
- ・持込や投稿、配信や出版、イベント出展など作品発表への意欲を向上させる（DP1「主体的行動力」/DP5「コミュニケーション力」)

○授業計画

授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	C	3年次制作の企画(1)企画立案	卒業研究の模擬課題という設定のもと、まずは作品形式とターゲットの選定、調査のうえ決定する。(マンガ・イラスト原稿であれば一般的には12～50頁) 事前/漫画の基本の予習(1時間) 事後/漫画の企画制作(3時間)
第2回	C	3年次制作の企画(2)企画完成	アイデア、着想、発想法。何万人が挑む王道の難関に挑むのか、誰も手を付けていない前人未到の領域に挑むのか。具体的な読者層を想定する。 事前/漫画の企画制作(1時間) 事後/漫画の企画完成(3時間)
第3回	—	3年次制作の脚本(1)大筋とページ数	序破急、起承転結を、漫画の読みきりに当てはめた際のページ配分、ドラマの展開法セオリー(マンガの企画(1)に基づき、ページ数を決定。) ハリウッドの三幕構成。 事前/漫画のプロットの予習(1時間) 事後/プロット制作(10時間)
第4回	D	3年次制作の脚本(2)プロットの完成	プロットではキャラクターや物語の設定ばかりに囚われてはいけない。むしろクライマックスのスペクタクル、カタルシスから描いて物語を逆算する。欧米ドラマの手法を考察。『シックスセンス』 事前/プロットの振り返り(1時間) 事後/キャラクター表作成(8時間)
第5回	D	3年次制作の演出、ネーム執筆	漫画の設計図であり、作品のほぼ全てを左右するネーム作りに入る。井上雄彦、大作家の生みの苦しみを知る。グレマスの行為項。 事前/キャラクター表の振り返り(1時間) 事後/授業課題ネーム制作(5時間)
第6回	F	3年次制作の配役(1)キャラ表のラフ	DRAGONBALL、SLAMDUNK、ONEPIECEなど、国民的人気漫画に共通する、大ヒットするキャラクター作りの秘訣とは。

UNIVERSAL PASSPORT RX

			事前/授業課題ネーム制作(1時間) 事後/授業課題ネーム制作(5時間)
第7回	F	3年次制作の配役(2)キャラ表完成	ネーム制作と並行して、適切な配役を行う。プロット段階で、どの位置にどんな役割を持ったキャラクターを配置するか、計算出来るようになる。クリストファー・ボグラーの理論。 事前/授業課題ネーム制作(1時間) 事後/授業課題ネーム制作(5時間)
第8回	—	3年次制作の構成(1)原稿執筆(下描き)	ネームの推敲を重ね、この週までで完成稿とする。ここまでは作品作りのセオリーについて、主に辿ってきた。ジョセフ・キャンベルの理論。 事前/ネーム制作の振り返り(1時間) 事後/漫画の原稿執筆開始(3時間)
第9回	D	3年次制作の構成(2)、原稿執筆	ここからは、セオリーとその枠を如何に壊していくか考察する。プロップの機能分類を採り上げる。 事前/ネーム制作の振り返り(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第10回	—	3年次制作の構成・演出、原稿執筆	演出は、いわばその作家の持ち味をいかに効果的に表出していくか。「間」の妙技。これまでの理論の現代型、ブレイクスナイダーの理論。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第11回	—	3年次制作の7つのポイントと6大構成要素	エンターテインメントの元祖はミステリであった。6大構成要素が読者にもたらす影響と、その工夫。参考視聴。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第12回	F	物語制作における最も重要なポイントとは。原稿執筆	この授業で最も重要なポイントを、これまで学んできた理論から10のパターンに法則化する。ストーリー、演出面からのその必要性。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第13回	F	3年次制作の演出と編集・テーマ。原稿執筆、仕上げ	背景美術やキャラクターの衣装は、作品の世界観を示す上で最も重要な位置を占める。時代考証や空気感の演出。視野範囲、描いてはいけないパース。スティープン・キングとマズローの理論。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第14回	F	3年次制作の撮影と構図。原稿執筆、仕上げ	分かり易く印象的な構図、魅力的な空間演出。舞台のどの場面を切り取るか。画面作りは撮影と照明のセンスにかかっている。原稿執筆の大詰めの段階となる。読み手を意識し、最終仕上げ、調整。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/課題原稿の最終確認(10時間)
第15回	C, D	原稿完成、講評会	完成原稿を提出し、プレゼンテーション及び合評会を行う。 事前/授業課題を完成させる(15時間)

○事前に修得しておく必要のある科目
なし
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など
・「マンガ表現基礎」、「マンガ制作基礎」、「マンガ表現」、「マンガ表現研究」のいずれかの科目を修得していることが望ましい ・マンガ原稿の基本的な制作工程を理解している。制作は、アナログ、デジタルどちらでも可。
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件
—
○成績評価方法・評価割合・評価基準
①平常点(10%)：授業態度・積極性で評価 ②提出物・企画とプロット(30%)・原稿及びそれに類する提出物(60%)：作品の出来を表現力・完成度・締め切りで評価
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法
・各課題ごとと教員による個別添削指導、プレゼンテーションへの講評
○出席確認の方法
指定のタイミングでコメント投稿 出席票、出席者リスト、リアクションペーパー、その日の課題提出など
○基本的な授業の進め方
・授業説明:10分・その日の講義1:説明10分 →ワーク1:10分→解説10分 ・その日の講義2:説明10分→ワーク2:15分→解説15分・その日の講義3:説明10分→実作業:70分

- ・授業の振り返り10分、次回課題説明10分 ワーク1とワーク2の提出で出席
- ・提出方法は最後に説明 ・その授業回によってフレキシブルに対応

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
△	◎	—	△	—	○

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

『10年メンが食える漫画家入門 悪魔の脚本 魔法のデッサン』／樹崎聖／講談社／819円

○オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板に掲示）

科目区分	専門科目
科目名	3DCG I
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6 【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 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。
担当教員名	有富 洋平

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
現在の3DCG制作において必要とされる制作スキルを理解し、身につけることを目的とする。具体的には、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、ゲームエンジン向けのファイル書き出し、Unityでのアニメーション制御を理解する。2年次以降のゲームエンジンを用いたゲーム制作に必要なスキルである。			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・ BlenderのUIを理解し3Dモデルの制作に必要な操作ができる（DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・ 3Dモデルの制作、UV展開、テクスチャを作ることができる。（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・ 3Dモデルにリグを入れウェイトを調整し自然にポーズをとらせることができる（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・ 基本的なボーンアニメーションを作成できる（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・ Blenderで作成したアニメーションをゲームエンジン向けに書き出すことができる（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	B	ガイダンスBlenderの基本操作	本授業の目的、進め方について説明する Blenderの画面構成や基本的な操作方法を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第2回	B	モデリング	Blenderでのモデリング、UV展開、テクスチャ作成の流れを実践しながら確認する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第3回	B	マテリアルとUV展開	Blenderのマテリアル、ノードの理解を深める Blender上でのUV展開の方法を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ マテリアルの課題 1.0（時間）
第4回	B	テクスチャ作成	テクスチャに関する基本的な知識を理解する UVマップを元にBlender上でテクスチャを描く 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ テクスチャ作成課題 1.5（時間）
第5回	B	リギング	リギングの基本的な考え方を説明する Blender上でのリギング 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ リギング作成の課題 1.0（時間）
第6回	B	ウェイト調整	ウェイトペイントやモディファイアを使ったウェイトの調整方法を理解する。ポーズライブラリの使い方を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ ウェイト調整の課題 1.5（時間）
第7回	—	課題1（中間課題）	モデルにリグを入れウェイトの調整を行う 事前/課題制作への準備(復習)2.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第8回	B	アニメーション作成	待機モーション/歩きモーション作成 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間）

UNIVERSAL PASSPORT RX

			事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第9回	B	アニメーションのエクスポートとインポート	Blenderで複数のアニメーションまとめて書き出す方法とUnityにインポートして使う方法を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第10回	B	Unity上でのアニメーション制御(1)	Animatorを使い、スクリプトからアニメーションを切り替えられるようにする。他モデルのアニメーションを流用する方法を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第11回	B	Unity上でのアニメーション制御(2)	Cinemachine、Timelineの使い方を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第12回	—	課題制作 (1)	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第13回	—	課題制作 (2)	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第14回	—	課題制作 (3)	リアルタイムレンダリングのアニメーション制作 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第15回	C	プレゼン・講評	プレゼン、講評 事前/プレゼンテーション準備1.5 (時間) 事後/ (時間)

○事前に修得しておく必要のある科目

・「コンピューターグラフィックスII」

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

Maya、Photoshopの基本操作を理解していること

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

—

○成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点 (30%):授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
②授業後の提出課題(20%):理解度、完成度を評価する。
③中間課題 (20%):理解度、完成度を評価する。
④最終課題 (20%):理解度、完成度を評価する。
⑤プレゼンテーション (10%) : 課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する。
出席率が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする。

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします
課題制作は提出後の授業で全体にコメントします

○出席確認の方法

授業開始時に口頭での出席確認、もしくはUNIPAスマホ出席で確認します。

○基本的な授業の進め方

・ 授業の概要説明:5分
・ その日の講義1:説明 20分 →ハンズオン形式: 60分
・ その日の講義2:説明 20分 →ハンズオン形式: 60分
・ 授業の振り返り10分 ・ 次回課題説明5分

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用
○	◎	—	△	△	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

①はじめての3Dモデリング Blender 4 超入門 改訂新版 ②富元秀俊,大澤龍一 ③ソシム株式会社

○参考文献

適宜授業内で参考ウェブサイト、書籍を紹介

○オフィスアワー

時間：出講日（月曜日）の授業後

場所：授業実施教室

それ以外の時間はTeamsにて受け付けます

科目区分	専門科目
科目名	メディアCG表現Ⅰ
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6 【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 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。
担当教員名	有富 洋平

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的

Blenderの使い方を学習しつつ、CGを制作するために必要な基本的な知識や概念を身につけることを目的とする。

本科目では、Blenderの基本的な使い方を理解し、3Dモデルの制作方法、マテリアルやテクスチャーでの質感をつける方法、ポストエフェクト効果的に使い、説得力のある静止画を作成することを目的とする。

○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・3DCG作成に必要な基礎知識が身につく（DP2「表現力」）
- ・3Dモデルを制作するスキルが身につく（DP2「表現力」）
- ・マテリアルやテクスチャーの作り方を理解し、3Dモデルに質感をつけることができる（DP2「表現力」）
- ・Blenderを使って静止画を書き出すことができる（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」）

○授業計画

授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	B	ガイダンスBlenderの基本操作	本授業の目的、進め方について説明する Blenderの画面構成や基本的な操作方を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第2回	B	モデリング1	オブジェクトモードでの基本的なツールの使い方や、オブジェクトの追加、削除、分離、結合方法などを理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.5（時間）
第3回	B	モデリング2	エディットモードでよく使うツールやモディファイアの使い方を一通り解説し、実際にモデリングをしながら使い方を学ぶ 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第4回	B	モデリング3	エディットモードでよく使うツールやモディファイアの使い方を一通り解説し、実際にモデリングをしながら使い方を学ぶ 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第5回	B	マテリアル1	マテリアルの基本を理解し、オブジェクトに質感を付加できるようにする 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.0（時間）
第6回	B	マテリアル2	初歩的なノードの使い方を理解し、テクスチャーを用いて様々な質感を表現する方法を学ぶ。 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習と課題 1.5（時間）
第7回	B	マテリアル3	Blender上でテクスチャーをペイントする方法を学ぶ 事前/ 本日の内容の予習 1.0（時間） 事後/ 本日の復習 1.5（時間）

UNIVERSAL PASSPORT RX

第8回	B	課題制作1	作成した3Dモデルから1つ選び、UV展開しテクスチャをペイントする 事前/ 本日の内容の予習 1.5 (時間) 事後/ 本日の復習 1.5 (時間)
第9回	C	プレゼン・講評	制作した作品を個別にプレゼン 全員で講評する 事前/ プレゼン準備 1.5 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第10回	B	ライティング	Blenderで光源の種類や特徴を理解し、基本的なライティングの方法について理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第11回	B	レンダリング	Blenderで静止面を書き出す方法や詳しい設定を理解する Blenderでのポストプロセスの使い方を理解する 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.5 (時間)
第12回	B	最終課題制作(1)モデリング	課題に沿ったものをモデリングする 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第13回	B	最終課題制作(2)マテリアル調整	課題に沿ったものをモデリング(引き続き) マテリアルやライティングの調整 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第14回	B	最終課題制作(3)レンダリング	カメラアングルを決め、ポストプロセスをかけてレンダリングする 事前/ 本日の内容の予習 1.0 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)
第15回	C	プレゼン・講評まとめ	制作した作品を全員で講評する 事前/ プレゼン準備 1.5 (時間) 事後/ 本日の復習 1.0 (時間)

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
Photosopなどデジタルペイント系のソフトに関する知識、写真撮影に関する知識があるとより良いです。					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
-					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
①平常点 (30%):授業に積極的に取り組む姿勢を評価する ②授業後の提出課題(10%):理解度、完成度を評価する ③課題制作1(10%):理解度、完成度を評価する ④最終課題 (30%):制作物の完成度を評価 ⑤プレゼンテーション2回 (合計20% 各10%) : 課題の制作意図をしっかりと伝えられているかを評価する 出席率が6割に満たない場合は課題の採点対象外とする					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
授業後の課題はTeamsにて全体にフィードバックします 課題制作は提出後の授業で全体にコメントします					
○出席確認の方法					
授業開始時に口頭での出席確認、もしくはUNIPAスマホ出席で確認					
○基本的な授業の進め方					
①授業の概要説明と前回のおさらい:10分 ②基礎:その日学ぶ内容をハンズオン形式で学ぶ:40分 ③実践:練習課題を各自で作業→解説:40分 ※②と③を繰り返す ④授業の振り返りと次回課題説明5分					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
○	◎	—	○	△	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある ー：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

参考ウェブサイト、書籍を授業内で紹介

○オフィスアワー

時間：出講日（月曜日）の授業後

場所：授業実施教室

それ以外の時間はTeamsにて受け付けます

科目区分	専門科目
科目名	映像表現論
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	講義/1コマ 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。
担当教員名	池端 規恵子

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
<p>文学や絵・音楽など様々な表現方法がある中で、それらを含んだ複合的な「映像」とはどんなものなのか。自分では見る機会のない多種多様な映像作品を鑑賞することで、新しい知識やアイデアと出会います。</p> <p>課題制作では、イメージの広げ方や煮詰め方についてワークを重ねます。うまく説明できない複雑な感情やメッセージは、どうやったら表現できるのか。今後の作品制作にも活かせるよう、自身の表現の幅を広げることを目指します。</p>			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・映像表現の多様性について述べるができる（DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・企画に沿って自分のイメージを膨らませ、表現することができる（DP2「表現力」/DP4「課題発見力・課題解決力」） ・制作や講評を通して、自分の意見を論じたり討議することができる（DP1「主体的行動力」/DP5「コミュニケーション力」） 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	—	オリエンテーション	講義全体の流れを説明、様々な映像表現の例を紹介 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第2回	E	映像制作課題A（1）企画	課題の内容説明、企画の立案 事前：課題内容の検討（2h） 事後：作品制作準備（2h）
第3回	E	映像制作課題A（2）構成	構成検討、制作スケジュールや方向性の確認 事前：課題内容の検討（2h） 事後：作品制作準備（2h）
第4回	—	映像の基礎知識	映像の成り立ち～基本概念、撮影および編集技法の解説 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第5回	C, D	映像制作課題A（3）発表	成果物発表～講評 事前：課題作品の制作～提出（10h） 事後：講評用紙記入（2h）
第6回	—	アニメーション	短編作品などを鑑賞、制作工程や手法について解説 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第7回	—	映像表現の現場から（1）アニメーション	現場で活躍するプロによる活動報告 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第8回	—	映像表現の現場から（2）広告・MV	現場で活躍するプロによる活動報告 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第9回	E	映像制作課題B（1）企画	課題の内容説明、企画の決定 事前：課題内容の検討（2h） 事後：作品制作準備（2h）
第10回	E	映像制作課題B（2）検討	内容検討、制作スケジュールや方向性の確認 事前：課題内容の検討（2h） 事後：作品制作準備（2h）

第11回	—	ドキュメンタリー（1）鑑賞	長編作品の鑑賞 事後：レポート作成（2h）
第12回	—	ドキュメンタリー（2）解説	短編作品などを鑑賞、制作工程や手法について解説 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第13回	E	映像制作課題B（3）仕上げ	映像素材確認、仕上げチェック 事前：課題内容の検討（6h） 事後：作品制作準備（2h）
第14回	—	アートと映像	実験映画やメディアアート作品などを紹介、制作意図について解説 事後：内容振り返り、参考作品の鑑賞（2h）
第15回	C, D	映像制作課題B（4）発表／まとめ	成果物発表～講評 本講義の振り返り、総括 事前：課題作品の制作～提出（6h） 事後：講評用紙記入（2h）

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ・複数回に渡ってワークやディスカッションを行うため、毎回の出席がのぞまれます。
- ・2回の映像制作課題があります。イメージを練り上げるプロセスを大事にしているので、授業内では企画や構成の検討が主となります。実際の撮影や編集は授業外で各自すすめてもらうことになりますので、あらかじめ理解しておいてください（ただし専門機材や高度な技術は不要）。
- ・多忙なプロをゲスト講師として呼ぶため、スケジュール調整により順番が前後する場合があります。
- ・感染およびゲスト講師の状況によって、一部の授業をオンライン化 or ハイブリッド化する場合があります。

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

—

○成績評価方法・評価割合・評価基準

①課題点(60%)：2回の映像制作課題において、表現力や完成度、制作および発表時の意欲的な態度などから総合的に評価します。課題未提出の場合は単位取得できません。

②レポート点(20%)：内容への理解度、自分の言葉で考えを述べられているかを評価します。

③平常点(20%)：授業に積極的に取り組む姿勢を評価します。

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・授業中に全体へコメントします。
- ・必要な場合はMicrosoft Teamsのチームおよび個別チャットに送信します。

○出席確認の方法

リアクションペーパーの提出

○基本的な授業の進め方

- ・前回の振り返り、授業の流れ説明：10分
- ・講義（参考映像の鑑賞と解説）もしくはワークや発表：60分
- ・本日のまとめ、次回の確認：10分
- ・リアクションペーパーの記入（授業の感想等。記入内容は授業ごとに指示）：10分

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用
△	◎	—	△	○	○

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

時間:出講日の授業終了後30分
場所:授業実施教室または7F非常勤講師控室

上記以外はMicrosoft Teamsの個別チャットにて対応します。

科目区分	専門科目
科目名	ストーリー創作基礎
科目コード	
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
配当学年	1年
単位	2単位
開講年度学期	2025年度前期
授業の方法	5 【同時双方向型】
実務家教員科目	講義/1コマ 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。
担当教員名	市野 治美、中里 智美

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的

的確に何かを伝える方法は、ハードとしてのメディアだけに依存するものではない。ここではストーリーというコンテンツに特化し、日記から始まり、何かを相手に伝える為に必要な文章力を身につけ、オリジナルのストーリー作品（ライトノベル、ゲーム、アニメシナリオ、動画絵コンテ、マンガネームいずれか）を制作、完成を目指す科目である。おとぎ話や名作の分解研究、キャラクター制作法、三幕構成やプロップ等先行研究者の物語論など、現在の物語制作の基本定義を土台とし、ストーリー創作のメソッドを講義と演習にて習得することを目的とした講座である。

○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・的確に自分の考えを相手に伝える事ができる（DP5）
- ・考えたストーリーを破綻なく構成する事ができる（DP1）
- ・プレストやプレゼンなど、実際に他者との意思疎通をはかり、作品分析を行う事ができる（DP1）
- ・一本の作品を完成する事ができる（DP1）

○授業計画

授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	F	ガイダンス	ストーリーとは何か 最終課題の説明 事前・事後/ キャラクターを作るとは何かを思索する（4時間）
第2回	F	人に伝わる文章を書く（1）	日記を書く利点と技術 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第3回	F	人に伝わる文章を書く（2）	人間の五感の描写法 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第4回	F	人に伝わる文章を書く（3）	場面描写法 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第5回	F	人に伝わる文章を書く（4）	演出の種類 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第6回	F	物語の構成（1）	昔話の構造 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第7回	F	物語の構成（2）	物語を構成するもの 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第8回	F	物語の構成（3）	キャラクター創作法Ⅰ 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）
第9回	F	物語の構成（4）	キャラクター創作法Ⅱ 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ（2時間）

UNIVERSAL PASSPORT RX

第10回	F	物語の構成 (5)	三幕構成とは 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ (2時間)
第11回	F	物語の構成 (6)	プロットの立て方 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ (2時間)
第12回	F	物語の構成 (7)	ジャンルとは 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ (2時間)
第13回	F	ストーリー創作 (1)	読者を引きつけるものとは 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ (2時間)
第14回	F	ストーリー創作 (2)	個性 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/ 授業課題のブラッシュアップ (2時間)
第15回	F	総括	これまでの授業の総括 事前/授業課題のブラッシュアップ(2時間) 事後/振り返り (2時間)

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

なし

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

- ・PC、マイク、カメラ等、通信環境の成り立つデバイス
- ・Word。アクトバットなど作文ツール

○成績評価方法・評価割合・評価基準

①平常点 (30%)：授業マナーを守り、授業に積極的に取り組む姿勢を評価する
②授業内での課題 (50%)：授業の内容を反映しているか、作品性やオリジナリティがあるか、文章力の総合評価
③最終課題 (20%)：授業の内容を反映しているか、作品性やオリジナリティがあるか、意欲、期日、完成度の総合評価

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

- ・課題により、全体の課題発表と講評を行う
- ・最終課題は、講義最終回に提出、講師による評価を行い、のちに返却

○出席確認の方法

- ・点呼確認
- ・提出課題発表

○基本的な授業の進め方

- ・導入・授業のガイダンス
- ・ストーリー創作の講義 20分
- ・演習 課題制作 提出課題講評 60分
- ・今日のまとめと課題説明 10分

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
○	◎	—	○	○	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照 (7F掲示板に掲示)