

目次

1、事業計画(P2)

2、議事録(P24)

開発推進委員会(P24)

マンガ分科会(P40)

アニメーション分科会(P50)

検証評価委員会(P60)

先進的スタジオ調査訪問(P80)

3、委員会資料(P90)

4、実証講座(P95)

I. 社会人マンガ講座

II. 社会人アニメ講座

5、開発カリキュラム(P124)

I. 社会人マンガ講座

II. 社会人アニメ講

6、成果報告会(P227)

1、事業計画

H28	中核	
-----	----	--

平成28年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業 事業計画書

1 分野名

クリエイティブ(アニメ・漫画)	「その他」分野名	
-----------------	----------	--

2 事業名

地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業

3 実施するプロジェクト

(1)職域プロジェクトA (地域版学び直し教育プログラム等の開発・実証)	○
(2)職域プロジェクトB (特色ある教育推進のための教育カリキュラム等の開発・実証)	

※ 申請する取組いずれかに一つ「○」を記入すること。(大学院プログラムは別様式)

平成28、29年度の2年間をかけて教育プログラム開発をする場合、右欄チェック 「女性の学び直し」に対応する場合、右欄チェック

4 代表機関

■代表機関(申請法人)等

法人名	学校法人 新潟総合学院
理事長名	理事長 池田 祥護
学校名	国際アート&デザイン専門学校
所在地	福島県郡山市方八町2-4-1

■事業責任者(事業全体の統括責任者)

■事務担当者(文部科学省との連絡担当者)

職名	学校長
氏名	中野 寿郎
電話番号	024-956-0040
E-mail	nakano.hisao@nsg.gr.jp

職名	教務部長
氏名	高橋 猛
電話番号	024-956-0040
E-mail	takahashi.takeshi@nsg.gr.jp

5 構成機関・構成員等

(1) 構成機関(機関として本事業に参画する学校・企業・団体等)

	構成機関(学校・団体・機関等)の名称	役割等	内諾	都道府県名
1	学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン専門学校	統括・運営・開発・実証	済	福島県
2	株式会社ヒューマンメディア	コンソーシアム 委員・助言	済	東京都
3	一般社団法人日本学芸振興會	コンソーシアム 委員・助言	済	東京都
4	福島県 企画調整部地域振興課	開発推進 ・助言	済	福島県
5	郡山市 産業観光部観光課	開発推進 ・助言	済	福島県
6	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
7	株式会社バックボーンワークス	開発推進 検証評価	済	福島県
8	株式会社新潟アニメーション	開発推進 検証評価	済	新潟県
9	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本	開発推進 検証評価	済	東京都
10	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会	開発推進 検証評価	済	福島県
11	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
12	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
13	学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校	開発推進	済	新潟県
14	学校法人 龍馬学園	開発推進	済	高知県
15	学校法人 河原学園	開発推進	済	愛媛県
16	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県
17	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	済	福島県

(2) 構成員(委員)の氏名(上記(1)の機関から参画する者及び個人で本事業に参画する者等)

	氏名	所属・職名	役割等	内 諾	都道府県 名
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン専門 学校 / 学校長	統括・運営・開 発・実証	済	福島県
2	小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア / 代表取締役	コンソーシアム 委員・助言	済	東京都
3	村松 誠	一般社団法人日本学芸振 興會	コンソーシアム 委員・助言	済	東京都
5	高田 義宏	福島県 企画調整部地域振 興課 / 課長	開発推進 ・助言	済	福島県
6	八島ゆかり	福島県 企画調整部地域振 興課 / 主査	開発推進 ・助言	済	福島県
7	村上 正則	郡山市 産業観光部観光課 / 係長	開発推進 ・助言	済	福島県
8	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	開発推進	済	福島県
9	大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
10	高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
11	小林 文樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
12	飯島 貴志	株式会社バックボーンワー クス / 代表取締役	開発推進 検証評価	済	福島県
13	後関 健一	株式会社新潟アニメーション	開発推進 検証評価	済	新潟県
14	中林 寿文	特定非営利活動法人国際 ゲーム開発者協会(IGDA) 日本 / 副理事長	開発推進 検証評価	済	東京都
15	田中 聡	特定非営利活動法人福島 県クリエイターズ協会 / 理 事長	開発推進 検証評価	済	福島県
16	ミンチク (大内利通)	特定非営利活動法人福島 県クリエイターズ協会	開発推進 検証評価	済	福島県
17	小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都

18	武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
19	轟木 保弘	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
20	内田 昌幸	学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校	開発推進	済	新潟県
21	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	開発推進	済	高知県
22	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭	開発推進	済	愛媛県
23	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県
24	サクヤカイシ	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
25	篠月梟太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
26	齋藤菜津貴	漫画家	開発推進	済	福島県
27	渡邊理英子	漫画アシスタント	開発推進	済	福島県
28	双石 茂	学校法人新潟総合学院 ／常務理事	運営・開発・実証	済	福島県
29	水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部／部長	運営・開発・実証	済	福島県
30	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院 ／地域連携	運営・開発・実証	済	福島県
31	高橋 猛	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
32	斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務	運営・開発・実証	済	福島県
33	三上 洋平	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務	運営・開発・実証	済	福島県
34	高田 寿広	国際アート&デザイン専門 学校 ／事務局長	運営・開発・実証	済	福島県
35	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	済	福島県

(2)ー① 開発推進委員会の構成員(委員)(上記(2)の者うち本委員会構成員))

	氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 学校長	統括・運営・開発・実証	済	福島県
2	小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア / 代表取締役	コンソーシアム委員・助言	済	東京都
3	村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	コンソーシアム委員・助言	済	東京都
5	高田 義宏	福島県 企画調整部地域振興課 / 課長	開発推進・助言	済	福島県
6	八島ゆかり	福島県 企画調整部地域振興課 / 主査	開発推進・助言	済	福島県
7	村上 正則	郡山市 産業観光部観光課 / 係長	開発推進・助言	済	福島県
8	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	開発推進	済	福島県
9	大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
10	高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
11	小林 文樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
12	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス / 代表取締役	開発推進 検証評価	済	福島県
13	後関 健一	株式会社新潟アニメーション	開発推進 検証評価	済	新潟県
14	中林 寿文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本 / 副理事長	開発推進 検証評価	済	東京都
15	田中 聡	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会 / 理事長	開発推進 検証評価	済	福島県
16	ミンチク (大内利通)	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会	開発推進 検証評価	済	福島県
17	小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都

18	武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
19	轟木 保弘	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
20	内田 昌幸	学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校	開発推進	済	新潟県
21	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	開発推進	済	高知県
22	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭	開発推進	済	愛媛県
23	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県
24	サクヤカイン	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
25	篠月梶太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
26	齋藤菜津貴	漫画家	開発推進	済	福島県
27	渡邊理英子	漫画家	開発推進	済	福島県
28	双石 茂	学校法人新潟総合学院 ／常務理事	運営・開発・実証	済	福島県
29	水野 和哉	学校法人新潟総合学院 事業政策部／部長	運営・開発・実証	済	福島県
30	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院 ／地域連携	運営・開発・実証	済	福島県
31	高橋 猛	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
32	斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務	運営・開発・実証	済	福島県
33	三上 洋平	国際アート&デザイン専門 学校 ／教務	運営・開発・実証	済	福島県
34	高田 寿広	国際アート&デザイン専門 学校 ／事務局長	運営・開発・実証	済	福島県
35	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	済	福島県

(2)ー② 検証評価委員会の構成員(委員)(上記(2)の者うち本委員会構成員))

	氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
1	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス／代表取締役	開発推進 検証評価	済	福島県
2	後関 健一	株式会社新潟アニメーション	開発推進 検証評価	済	新潟県
3	中林 寿文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本／副理事長	開発推進 検証評価	済	東京都
4	田中 聡	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会／理事長	開発推進 検証評価	済	福島県
5	サクヤカイン	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
6	篠月梶太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県

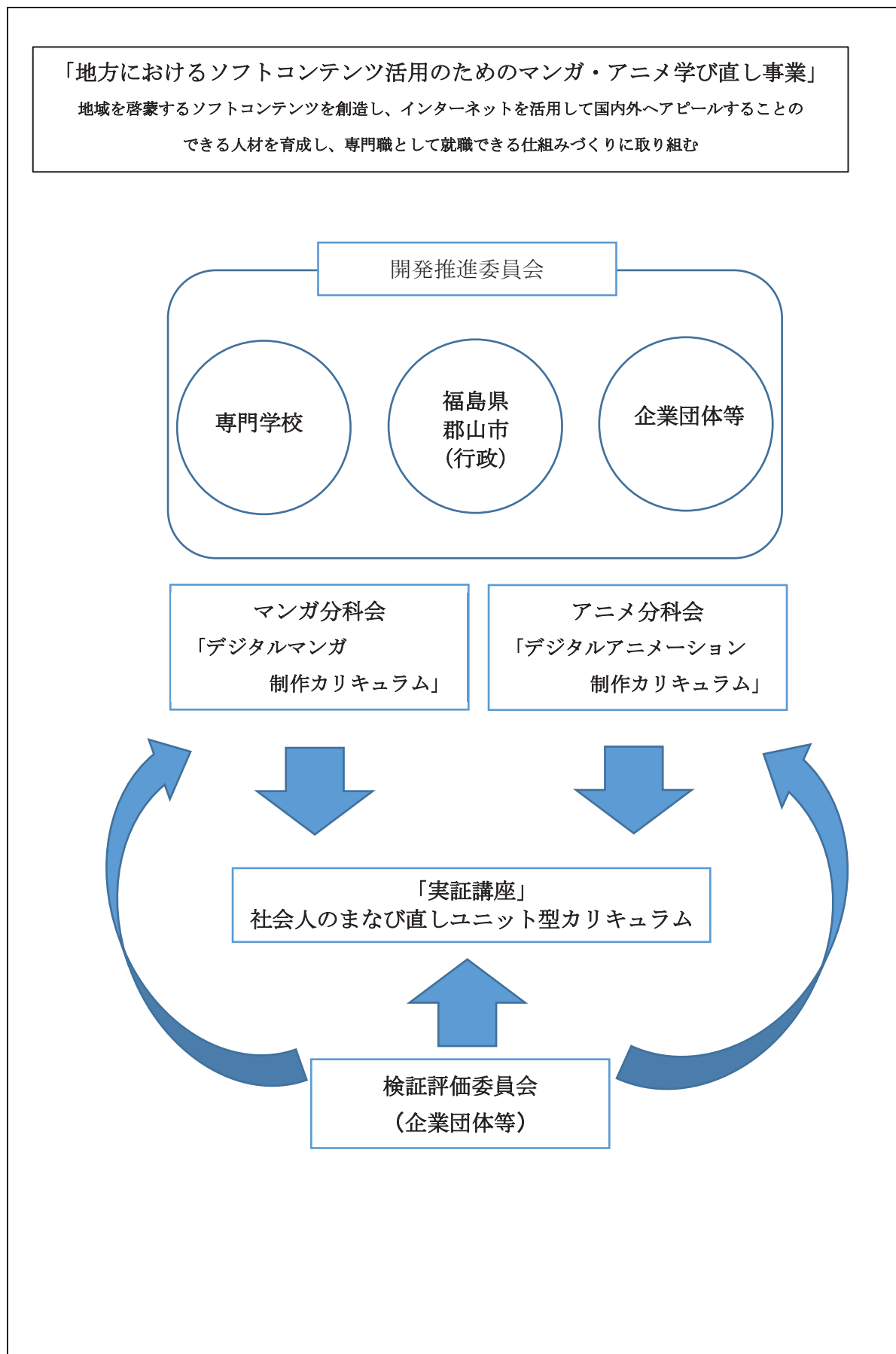
(3)ー①開発推進委員会における下部組織(マンガ分科会)の構成員(委員)(設置は任意)

	氏名	所属・職名	役割等	内諾	都道府県名
1	高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校／教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
2	斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校／教務	運営・開発・実証	済	福島県
3	サクヤカイン	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
4	篠月梶太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
5	斎藤菜津貴	漫画家	開発推進	済	福島県
6	渡邊理英子	漫画家	開発推進	済	福島県

(3)-②開発推進委員会における下部組織(アニメ分科会)の構成員(委員) (設置は任意)

	氏名	所属・職名	役割等	内 諾	都道府県 名
1	高橋 猛	国際アート&デザイン専門 学校 / 教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
2	三上 洋平	国際アート&デザイン専門 学校 / 教務	運営・開発・実証	済	福島県
3	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス / 代表取締役	開発推進	済	福島県
4	大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
5	高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
6	小林 文樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
7	飯島 貴志	株式会社バックボーンワー クス / 代表取締役	開発推進 検証評価	済	福島県
8	後関 健一	株式会社新潟アニメーショ ン	開発推進 検証評価	済	新潟県
9	小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
10	武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
11	轟木 保弘	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都

(4)事業の実施体制(イメージ)



6 事業の内容等

(1) 本年度事業の趣旨・目的等について

i) 事業の趣旨・目的

東日本大震災から5年が経過した現在も、福島県では現在も10万人(県内5.2万人、県外4.2万人)が避難し人口減少が続いている。

福島県知事は、平成27年3月11日に福島県の現状課題と復興の展望について語り、「既存産業の再生に併せ新産業の創出を進めているが、今後はソフトコンテンツの発信戦略も大事であり、クールジャパン、クールふくしまとして発信し、県のイメージを変えたい。」としている。平成27年度9月補正予算においては「ソフトコンテンツを活用した交流人口拡大のための経費」が計上され、ソフトコンテンツとスマートフォンを活用した仕組み作りで人口減少に歯止めをかける対策が始まっている。また、平成27年1月には、世界的にも有名なエヴァンゲリオンで知られるガイナックスが福島県三春町に福島ガイナックスを設立し福島県を啓蒙する作品が次々と発表されている。

福島県の地域課題の解決のため、更には地元雇用創出と観光拠点開発のため、新しい産業であるソフトコンテンツ業界を担う人材の育成が急務とされている。昨年まで開発してきたグローバル人材育成カリキュラムを推進しつつ、福島での人材ニーズに合わせた社会人の学び直し教育プログラムを、福島県と地域コンテンツ業界、デザイン業界、及び地元クリエイターが連携し開発・実証する。

(540文字以内)

ii) 目指すべき人材像・学習成果【A】/教育カリキュラムを受講した生徒が目指す人材像【B】

地域を啓蒙するソフトコンテンツを創造し、完成した作品をインターネットを活用して国内外へアピールすることによって、福島への新しい人の流れと需要を取り込み、地方に居ながらにして新産業の制作拠点の中心となって活躍できる人材を育成する。

(120文字以内)

(2) 本年度事業の内容

i) 会議 ※複数の会議を設置する場合には、欄を適宜追加して記載すること。

会議名①	事業推進委員会		
目的	カリキュラム全体の開発、事業の推進に関する方針の協議		
検討の 具体的内容	事業の趣旨、目的に沿ったカリキュラムの開発方針の決定。事業推進全体の運営スケジュール協議		
委員数	31人	開催頻度	年2回

会議名②	開発推進委員会(マンガ分科会)		
目的	開発推進委員会の決定をもとに、具体的な社会人向けユニット型カリキュラム策定を行う		
検討の 具体的内容	<p>「デジタルマンガ制作カリキュラム」のユニット型カリキュラムについて、項目毎に詳細なコマシラバスの内容と、達成度評価基準及び評価方法の開発について検討する。</p> <p>分科会を月一回程度のペースで開催し、実証講座の内容とアンケート調査を振り返りながら、それを踏まえてコマシラバスと達成評価基準を策定する。</p> <p>〈マンガ分科会スケジュール概要〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・7月下旬 事業推進委員会(全大会)①…開発方針、暫定シラバス、運営スケジュール等 ・8月下旬 分科会①…各ユニットのシラバスと評価基準、実証講座の実施体制 ・9月中旬 実証講座 ユニットA『マンガ制作入門』(全3回×3h) ・9月下旬 分科会②…ユニットAの評価分析、指導方法の見直し、シラバス見直し ・10月中旬 実証講座 ユニットB『デジタルコミック基礎』(全6回×3h) ・11月下旬 分科会③…ユニットBの評価分析、指導方法の見直し、シラバス見直し ・11月下旬 検証・評価委員会①…事業前半のカリキュラム内容を検証・評価 ・12月中旬 実証講座 ユニットC『デジタルコミック発展』(全6回×3h) ・12月下旬 分科会④…ユニットCの評価分析、指導方法の見直し、シラバス見直し ・1月中旬 分科会⑤…カリキュラム全体のコマシラバス、評価基準・評価方法の確定 ・1月下旬 検証・評価委員会②…事業全体のカリキュラム内容を検証・評価 ・2月初旬 事業推進委員会(全大会)②…各カリキュラムの発表、成果報告のまとめ等 		
委員数	6人	開催頻度	年5回

会議名③	開発推進委員会(アニメ分科会)		
目的	開発推進委員会の決定をもとに、具体的な社会人向けユニット型カリキュラム策定を行う		
検討の 具体的内容	<p>「デジタルアニメーション制作カリキュラム」について、ユニット型カリキュラムの項目毎に詳細なコマシラバスの内容と、達成度評価基準及び評価方法の開発について検討する</p> <p>特に、手描きのアニメ制作カリキュラムを踏襲したデジタルアニメ制作カリキュラムの開発について、業界のワークフローに準拠したカリキュラム詳細を検討する。</p> <p>分科会を月一回程度のペースで開催し、実証講座の内容とアンケート調査を振り返りながら、それを踏まえてコマシラバスと達成評価基準を策定する。</p> <p>〈アニメ分科会スケジュール概要〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・7月下旬 事業推進委員会(全大会)① ・8月下旬 分科会①…デジタル作画の現状とカリキュラム開発方針、調査準備 ・9月中旬 「デジタルアニメーション制作手法の調査」(先駆的に取り組む制作スタジオの見学調査) ・9月下旬 分科会②…調査報告、業界ワークフローに準拠したカリキュラム詳細 ・10月下旬 分科会③…シラバス及び評価基準・評価方法の検討、実証講座準備 ・11月中旬 実証講座 ユニットA『アニメ制作入門』(全3回×3h) ・11月下旬 検証・評価委員会①…事業前半のカリキュラム内容を検証・評価 ・12月中旬 実証講座 ユニットB『アニメ制作カリキュラム』(手描き)(全6回×3h) ・12月下旬 分科会④…ユニットA・Bの評価分析、指導方法の見直し、シラバス見直し ・1月中旬 実証講座 ユニットC『デジタルアニメーション制作カリキュラム』(全6回×3h) ・1月下旬 分科会⑤…ユニットCの評価分析、指導方法の見直し、シラバス見直し <p>及びカリキュラム全体のコマシラバス、評価基準・評価方法の確定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1月下旬 検証・評価委員会②…事業全体のカリキュラム内容を検証・評価 ・2月初旬 事業推進委員会(全大会)②…各カリキュラムの発表、成果報告のまとめ等 		
委員数	9人	開催頻度	年5回

会議名④	検証評価委員会		
目的	実証講座の実施状況に基づき、カリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法について検証・評価する。		
検討の 具体的内容	実証講座の成果と評価、及び受講生アンケートに基づき、カリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法について検証・評価を実施する。委員の意見を反映してカリキュラム全体を確定する。		
委員数	6人	開催頻度	年2回

ii)実施する調査等(目的、対象、手法、調査項目の概要を記載)

<p>目的: デジタルアニメーション制作手法の調査</p> <ul style="list-style-type: none"> ・業界標準となるデジタルアニメーション制作に先駆的に取り組むスタジオを訪問し、そのワークフロー、施設設備、人材育成について調査し、現状での課題を探る <p>対象: 宮城県 株式会社旭プロダクション 白石スタジオ</p> <p>手法: 訪問による現地見学とヒアリング</p> <p>調査項目:</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル作画環境導入の経緯 ・アニメーション制作ワークフロー ・施設設備・機材の導入状況 ・手描きからデジタルへ移行するにあたっての注意点 ・社内人材育成方針と研修等の内容 ・業界の最新動向 ・これから求められる人材像
--

iii)開発する教育プログラム(又は教育カリキュラム)

- ① 「デジタルマンガ制作カリキュラム」(社会人向け学習ユニット型)
- ② 「デジタルアニメーション制作カリキュラム」(社会人向け学習ユニット型)

開発する教育プログラム(又は教育カリキュラム)①

※複数の教育プログラム(又は教育カリキュラム)を作成する場合には、ア～エの項目を適宜追加して作成すること。

ア)名称

「デジタルマンガ制作カリキュラム」

イ)開発する教育プログラム(又は教育カリキュラム)の全体的な骨格

平成 27 年度事業において開発した「デジタルマンガ制作カリキュラム」の全 5 科目のうち、「デジタルコミック基礎」、「デジタルコミック発展」の 2 科目について、社会人向けカリキュラムを開発する。

マンガ制作の業界においては、従来の手書きの手法に代わり専用ソフトウェア「CLIP STUDIO」とペンタブレットや液晶タブレットとの組み合わせで制作する手法が先端技術となっている。業界指導の第一人者である小高みちる先生の著書「プロが教える CLIP STUDIO PAINT」をテキストとして採用し、テキストに準拠した内容の「基礎」と、作品制作に主眼を置く「発展」の 2 構成が中心となる。

社会人等の学びなおしを考慮した時に、マンガ制作が初めての方も受講できるように、ペンとインクと紙で制作する「マンガ制作入門」編も必要となる。また、ユニット型のカリキュラムとすることで、必要な部分から学ぶ事も可能な内容とする。

※カリキュラムは開発推進委員会で暫定的シラバスを作成し実証講座を実施する。

カリキュラムと実証講座、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証し、委員会の意見を反映してコマシラバスと達成度評価基準を策定する。

カリキュラム概要

ユニットA『マンガ制作入門』(全 3 回 × 3h)

- 1、プロット・ネーム制作: 4コママンガのプロットからネーム制作
- 2、マンガ表現実習: ペン入れ・ベタ・トーン・効果線などを練習
- 3、マンガ道具実践: 原稿に下書き→ペン入れ・ベタ・トーンで完成

ユニットB『デジタルコミック基礎』(全 6 回 × 3h)

- 1、基本操作習得: 画面レイアウト設定、用紙設定、ツール説明
- 2、基本作画実習: ペン、ベタ、トーン、コマ割り、セリフ
- 3、基本表現実習: トーン応用、効果線、フラッシュ、描き文字
- 4、背景作画実習: 透視図法、パース定規
- 5、入出力実習: スキャナからの取り込み・プリンタでの出力、データ入稿
- 6、作画実践: 1コママンガ制作、出力

ユニットC『デジタルコミック発展』(全 6 回 × 3h)

- 1、応用作画実習: デコレーションブラシ、素材作成、白抜き、選択応用、ショートカット
- 2、応用背景作画実習: 写真トレス、2DLT
- 3、カラー原稿実習: 着色法、色彩学
- 4、3D 機能習得: 3D 素材を使っての作画法、3D 素材の取り込み
- 5、アシスタント実習: 制作スピード向上を目的にアシスタント作業の実践
- 6、作品制作実践: 背景とキャラを合わせた 1 コマ制作

ウ)開発に際して実施する実証講座の概要

○ 実証講座の対象者

社会人(手描きマンガ制作経験者、クリエイティブ分野の方、及び一般職の方)

○ 期間(日数・コマ数)

平成 28 年 8 月～平成 28 年 1 月 全 15 回(1日 3 時間)

○ 実施手法

講義及び制作ワークショップ

目的:パソコンとソフトウェアを活用してオリジナルのマンガ作品を制作できる技術を習得し、地域を啓蒙するマンガ作品をインターネット上で公開することが出来る

※受講者の経験に合わせて、ユニットA、B、Cを選択して受講する

○ 想定される受講者数

20 名

○ 受講者のうち就業、キャリアアップ、キャリア転換につながる者の目標人数

10 名

エ)教育プログラムの有効性に関する検証手法の概要(職域プロジェクトAのみ)

【実証講座受講者と講師の評価】平成 28 年 8 月～平成 29 年 1 月

・各ユニットの受講講座毎に、アンケート方式の自己評価と、講師による達成度評価を実施する

・シラバスに沿って設定された達成度基準により、自己と講師の 2 面で評価分析を実施し、カリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用する

・受講生の受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種の転換などを継続的に調査するため、就職先企業の協力を得て継続的にアンケート調査を実施する

【検証評価委員会による検証】平成 28 年 8 月～平成 29 年 1 月

・受講者及び講師からの達成度評価を基に、シラバスに記載されている目標が達成されているかの観点で検証する

・達成されない場合には、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う

・委員の意見を反映させたカリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法を確定させる

開発する教育プログラム(又は教育カリキュラム)②

※複数の教育プログラム(又は教育カリキュラム)を作成する場合には、ア～エの項目を適宜追加して作成すること。

ア)名称

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」

イ)開発する教育プログラム(又は教育カリキュラム)の全体的な骨格

平成 27 年度事業において、地元のアニメーション制作会社である福島ガイナックスとともに共同開発した「アニメ制作カリキュラム」の社会人向けカリキュラムを開発する。

このカリキュラムは、現役のアニメーターによる作画指導で、初心者から作画のプロを目指す手描き中心のカリキュラムであったが、当該事業においてはアニメの制作工程を踏襲した「デジタルアニメーション制作カリキュラム」を開発する。

アニメ業界においても、従来の手書きの手法に代わりソフトウェアを使用したデジタル作画の導入が進んでおり、今後は「デジタルアニメーション制作カリキュラム」の開発が急がれる。アニメーション制作会社とソフトウェア開発会社である株式会社セルシス様、及びハードウェア開発会社である株式会社ワコム様との共同でカリキュラム開発に取り組む。

業界最先端のデジタル環境を備える旭プロダクション白石スタジオ様他、業界最先端の制作ワークフローを参考として研究し、アニメ業界と学校、ソフトメーカー、ハードメーカーが共同開発するデジタル作画カリキュラムとする。

※カリキュラムは開発推進委員会で暫定的シラバスを作成し実証講座を実施する。

カリキュラムと実証講座、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証し、委員会の意見を反映してコマシラバスと達成度評価基準を策定する。

カリキュラム概要

ユニットA『アニメ制作入門』(全 3 回 × 3h)

- 1、アニメーション理論(基礎)
- 2、アニメーション理論(応用)
- 3、アニメーション制作ワークフロー

ユニットB『アニメ制作カリキュラム』(手描き)(全 6 回 × 3h)

- 1、作画①人体、人物模写、動きの基本
- 2、作画②立ち上がる、おどろく
- 3、作画③ジャンプ・着地、振り返る
- 4、作画④歩く、立ち止まる、歩きと走り
- 5、レイアウトと作画、人物と背景描写
- 6、原画トレスと中割り

ユニットC『デジタルアニメーション制作カリキュラム』(ソフトウェア活用)(全 6 回 × 3h)

- 1、デジタル作画①人体、人物模写、動きの基本
- 2、デジタル作画②立ち上がる、おどろく
- 3、デジタル作画③ジャンプ・着地、振り返る
- 4、デジタル作画④歩く、立ち止まる、歩きと走り
- 5、レイアウトと作画、人物と背景描写

6、原画トレスと自動中割り

ウ)開発に際して実施する実証講座の概要

○ 実証講座の対象者

社会人(イラスト、マンガ、アニメ制作経験者、クリエイティブ分野の方、及び一般職の方)

○ 期間(日数・コマ数)

平成 28 年 8 月～平成 28 年 1 月 全 15 回(1日 3 時間)

○ 実施手法

講義及び制作ワークショップ

目的:手描き及びパソコンとソフトウェアを活用して、ユニット毎に目標となるアニメーションの動きを制作できる技術を習得し、インターネット上で公開することが出来る

○ 想定される受講者数

20 名

○ 受講者のうち就業、キャリアアップ、キャリア転換につながる者の目標人数

10 名

エ)教育プログラムの有効性に関する検証手法の概要(職域プロジェクトAのみ)

【実証講座受講者と講師の評価】平成 28 年 8 月～平成 29 年 1 月

- ・各ユニットの受講講座毎に、アンケート方式の自己評価と、講師による達成度評価を実施する
- ・シラバスに沿って設定された達成度基準により、自己と講師の 2 面で評価分析を実施し、カリキュラムの改善や指導方法の見直しに活用する
- ・受講生の受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種の転換などを継続的に調査するため、就職先企業の協力を得て継続的にアンケート調査を実施する

【検証評価委員会による検証】平成 28 年 8 月～平成 29 年 1 月

- ・受講者及び講師からの達成度評価を基に、シラバスに記載されている目標が達成されているかの観点で検証する
- ・達成されない場合には、委員において協議し、シラバスの内容や実習課題の修正と見直しを行う
- ・委員の意見を反映させたカリキュラム詳細と達成度評価基準及び評価方法を確定させる

iv)「女性の学び直し」に対応した取組内容等(実施体制、プログラムの構成、環境配慮等)

※「3 実施するプロジェクト」において、「女性の学び直し」対応欄にチェックを入れた場合に記載すること。

--

(3)事業実施に伴う成果物(教材、シラバス、達成度評価基準等。成果報告書を除く)

平成 28 年度事業

・平成 27 年度までに開発されたデジタルマンガ制作カリキュラム及びアニメ制作カリキュラムの精度向上と社会人向け学習ユニット積み上げ方式の開発

1. 【デジタルマンガ制作カリキュラム】

『マンガ制作入門』(全 3 回)⇒『デジタルコミック基礎』(全 6 回)⇒『デジタルコミック発展』(全 6 回)

2. 【デジタルアニメーション制作カリキュラム】

『アニメ制作入門』(全 3 回)⇒『アニメ制作カリキュラム』(手描き)(全 6 回)⇒『デジタルアニメーション制作カリキュラム』(全 6 回)

※上記のカリキュラムは、開発推進委員会で暫定的シラバスとユニット構成を策定し実証講座を実施する。

※カリキュラムと実証講座の内容、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証する。委員会の意見を反映してコマシラバスと達成度評価基準を策定する。

平成 29 年度事業

・インターネットを活用した配信型 E ラーニングシステムと動画コンテンツ教材の開発

【デジタルマンガ制作カリキュラム】及び【デジタルアニメ制作カリキュラム】のコマシラバスを基に、一コマごとの学びのポイントに対応した動画コンテンツ教材を制作し、専用サイトで受講登録により配信を開始する。社会人がいつでもどこでも学べる環境を構築する。

※実証講座と動画コンテンツ受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証し、意見を反映してカリキュラム全体を確定する。

※開発・実証にあたっては、企業・団体との連携による検証・評価委員会で検証を実施する。

・オリジナルテキスト教材の開発

・達成度評価基準・評価方法の開発

・学修成果を評価・活用するための業界監修による履修証明の構築

(4)本事業終了後(※)の成果の活用方針・手法

(※)本年度における事業計画が、単年度の場合には平成29年度以降、複数年度の場合には平成30年度以降、3年程度までの期間を想定して記載すること。

【事業成果物】

- ①事業成果報告書(200頁、700部)を作成
- ②「デジタルマンガ制作カリキュラム」(地方版)社会人向けカリキュラムの公開
- ③「デジタルアニメ制作カリキュラム」(地方版)社会人向けカリキュラムの公開
- ④E-ラーニング動画教材及び配信システムの稼働

【成果の活用等】

- ①事業成果の周知のため、事業成果報告書を関係教育機関 300校、地元行政・企業等 200社(団体)へ郵送配布し、データをHPで公開
- ②成果報告会を開催し、福島県内市町村と教育機関、業界団体に対して事業取り組みの内容と事業成果を広く周知
- ③専用ホームページで、事業成果報告とE-ラーニング動画教材の周知
- ④実施校及び連携校の社会人向けカリキュラムとして提供予定
- ⑤企業・業界団体等における活用・評価を実施 産業界の評価を踏まえた履修証明の発行を行う
- ⑥受講生の受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種の転換などを継続的に調査し、希望者に対してカリキュラムの再受講を提供

7 本年度事業と関連したこれまでの取組概要・成果及び本事業との継続性

i) 取組概要

平成 27 年度事業

「マンガ、アニメ分野において地方から発信できるグローバルな人材育成事業」

目的・概要

福島県では現在も 12 万人が避難生活を続けており、若者世代の人口減少が続いている。この課題解決と地域活性化のため、マンガ、アニメ職域プロジェクトを組織し地元進出の世界的企業とともに教育プログラムを開発・実証し、新たな付加価値創造に資する人材育成に取り組む。

養成する人材像

マンガ、アニメの分野でグローバル専門人材養成に取り組み、作品をインターネットを活用して国内外へ発信できる人材養成に取り組む。地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。

取組概要

平成 27 年度事業ではカリキュラムの精度向上と社会人向け短期プログラムの開発、および海外での実践的商業利用ビジネスマンガ制作に取り組む。

マンガの分野では、デジタルマンガカリキュラム(地方版)の実証のため、福島、新潟、高知、愛媛の地方専門学校で実証講座を行い、受講者のアンケート調査による意見を取り入れカリキュラムの精度を向上させる。

より実践的なビジネスマンガ制作に取り組み、ベトナム現地企業との連携で商業利用可能なビジネスマンガ作品を完成させ、現地にて実証・評価を行う。

社会人が学びやすくなるよう、学習ユニット型の短期プログラムを開発し学び直しを促進していく。

アニメの分野では、コンソーシアムで開発された全国版カリキュラムを企業との連携で実証し、地方版のデジタルアニメーション制作カリキュラムの開発に取り組む。

制作したコンテンツや開発したカリキュラムは海外の連携校でも実証講座を実施し、国際的評価を受けられる双方向型のカリキュラムとなるよう、国内外でのアンケート等により評価・検討を実施する。

開発・実証にあたっては、国内企業・団体との連携による正規課程検証の他、再就職を目指す社会人や県外に避難している若者にとっても学びやすいユニット型のカリキュラムを開発・実証する。

グローバル専門人材養成の観点から、語学学校との連携で実践的な英語教育と異文化理解、国際交流を取り入れるとともに、海外連携校であるベトナム ハノイのフンドン大学、ハノイ芸術工科大学との双方向型職業教育プログラムの開発に取り組む。

福島でグローバル人材養成に取り組み、地元の活性化に資する人材が地元で育ち、専門職として就職できる仕組みづくりに取り組み地方創生に寄与する。

平成 28 年度事業では、開発したカリキュラムを本校の本科で導入するとともに、全国の専門学校に普及出来る様取り組む。また、社会人の学び直しに対応できるユニット型のカリキュラム詳細を策定出来る様取り組む。

ii)開発された教育プログラム(又は教育カリキュラム)の内容

2. 成果物(アウトプット)

教育カリキュラム

マンガ、アニメの分野において、デジタルツール(ソフトウェア・ハードウェア)を理解し、活用して作品を制作する知識・技術を習得できるカリキュラムを策定した。マンガ分野では、インターネットを活用して作品を配信する知識・技術を習得するため、「デジタルマンガ制作カリキュラム」を策定した。

(全5科目「デジタルコミック基礎」「デジタルコミック発展」「Web マンガ実習Ⅰ・Ⅱ」「ビジネスマンガ実習」を2年制カリキュラムとして構成し本科に導入、加えて社会人向けにユニット積み上げの短期集中講座モデルカリキュラムを作成)

アニメ分野では、「アニメーション制作実習」(手描き中心)カリキュラムを策定した。

教材

新規開発科目「デジタルコミック基礎」「デジタルコミック発展」に対応した動画教材を自主開発した。

iii)実証講座の実施状況

【実績】

・デジタルマンガカリキュラム(地方版)実証講座の実施

目的 : デジタルマンガカリキュラム(地方版)の精度向上

対象、規模: 専門学校4校の学生150名/本科授業 及び社会人5名/短期講座

時期 : 平成27年4月~12月(本科授業)、2月5日 6H(特別授業)

手法 : 講義及び制作ワークショップ

実施方法 : 企業からの講師派遣による実証講座の実施

実績 : 国際アート&デザイン専門学校、国際デザインビューティーカレッジ、河原デザインアート専門学校、日本アニメ・マンガ専門学校の4校において、学生178名が本科の授業を受講した。

また、2月5日には、小高みちる先生の「デジタル作画講習会」を開催し、先生の著書を参考に本校の学生28名と社会人8名が参加した。

本科の授業では基礎習得、特別授業では応用表現の習得が実証できた。アンケート結果を踏まえて、マンガ制作ソフトウェア「ClipStudioEX」の活用とマンガ制作に関する技術習得カリキュラムの改訂版を策定した。

・デジタルアニメカリキュラム(地方版)開発・実証講座の実施

- 目的 : デジタルアニメカリキュラム(地方版)開発
対象、規模: 本校の学生 20 名／本科授業
時期 : 平成 27 年 7 月～12 月 12 日間(1日 4 時間)
手法 : 講義及び制作ワークショップ
実施方法 : 企業からの講師派遣による開発講座の実施
実績 : 福島ガイナックスとの連携により、アニメーション業界研究及び手描きアニメーション制作について開発講座を実施した。

平成 27 年 8 月 27 日 業界講話及びアニメ制作工程の体験

平成 27 年 10 月 2 日 アニメ制作工程の解説と制作課題

平成 27 年 10 月 16 日 線の描画練習及び原画トレス

平成 27 年 12 月 4 日 短編アニメ制作課題の分業体験

平成 27 年 12 月 12 日、13 日 地域の子供達とアニメ制作体験イベント

平成 27 年 12 月 17 日 原画トレスと中割り制作

手描きアニメーションについては制作工程から実制作までを確認できたが、業界標準のデジタルツールが選定できなかったことにより、デジタルアニメーションに関するカリキュラムについては、株式会社セルシス様及び株式会社ワコム様の協力により、業界の流れを見据えて次年度に向けて準備を進めていく。

・デジタルマンガカリキュラム(双方向型職業教育プログラム開発)実証講座

・デジタルアニメーションカリキュラム(グローバル職業教育プログラム)開発調査・実証講座

目的 : 海外でのパートナーシップ人材育成とコンテンツ人材のクオリティ向上のため、現地教育機関での学生と教員に対しカリキュラムの内容について実証調査する

対象、規模: 講座を受講した学生及び教員

手法 : 講座終了後のアンケート用紙記入及びヒアリング調査

実施方法 : 参加推定 50 名

実績 : ベトナム ハノイにおける連携校、フンドン大学及びハノイ芸術工科大学において実証講座を実施した。フンドン大学では 23 名、ハノイ芸術工科大学では 56 名の参加であった。昨年度実施のワークショップ形式の講座に加えて、マンガ講座及びアニメ講座として、日本のマンガとアニメの歴史や業界研究、そしてコンテンツ産業全体の経済的動向などの内容を取り入れた講座を実施した。

2、議事録

第1回 開発推進委員会

- 日時:平成28年9月14日(水)17:00～18:00
- 場所:国際アート&デザイン専門学校

No.	氏名	所属・職名	役割等	出欠
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 学校長	統括・運営・開発・実証	○
2	小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア/代表取締役	コンソーシアム委員・助言	欠席
3	村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	コンソーシアム委員・助言	○
4	高田義宏(代理) 加賀谷宏明	福島県 企画調整部地域振興課/課長/主幹兼副課長	開発推進・助言	欠席
5	村上 正則	郡山市 産業観光部観光課/観光係長	開発推進・助言	○
6	浅尾 芳宣	株式会社福島ガイナックス/代表取締役	開発推進	○
7	大谷 美樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	○
8	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス/代表取締役	開発推進・検証評価	○
9	後関 健一	株式会社新潟アニメーション/代表取締役	開発推進・検証評価	○
10	中林 寿文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本/副理事長	開発推進・検証評価	○
11	ミンチク (大内利通)	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会/CGクリエイター	開発推進・検証評価	○
12	小林 哲也	株式会社セルシス/マーケティング部 部長	開発推進	欠席
13	武田 暁雄	株式会社セルシス/マーケティング部セールスディレクター	開発推進	○
14	轟木 保弘	株式会社ワコム/ブランドビジネスチャンネルマーケティング	開発推進	欠席
15	内田 昌幸	学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校/副校長	開発推進	○
16	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園/国際デザインビューティカレッジ/副部長	開発推進	○
17	中村 亮	学校法人 河原学園/河原デザイン・アート専門学校/教頭	開発推進	○
18	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾/麻生情報ビジネス専門学校/校長代行	開発推進	○
19	サカヤシ (齋藤礼見)	漫画家	開発推進・検証評価	○
20	篠月 梶太郎 (國分美香)	漫画家	開発推進・検証評価	○
21	小神奈々	漫画家	開発推進	欠席
22	渡邊理英子	漫画アシスタント	開発推進	○
23	双石 茂	学校法人新潟総合学院/常務理事	運営・開発・実証	○
24	水野 和哉	学校法人新潟総合学院/事業政策部/部長	運営・開発・実証	○
25	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院/地域連携	運営・開発・実証	○
26	高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	運営・開発・実証	○
27	斎藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
28	三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
29	高田 寿広	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	運営・開発・実証	○
30	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	○
			出席者(名)	25

■ 議題

1. 挨拶 学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂
2. 委員紹介
3. 昨年度事業の振り返り
4. 本年度事業計画の説明
5. 各委員からのご意見

- ・一般社団法人 日本学芸復興會 村松様
- ・郡山市産業観光部観光課 村上様
- ・(株)福島ガイナックス 代表取締役社長 浅尾社長様
- ・(株)セルシス マーケティング部セールスディレクター 武田様

6. 事務局より

(閉会)

【議事詳細】

司会:高橋 猛

高橋:

ただ今から、第1回 開発推進委員会を開催します。

はじめに挨拶を頂きます。

1. 挨拶 学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂

双石:

この度の文部科学省事業でございますが、国際アート&デザイン専門学校におきまして、平成26年度、平成27年度事業の採択となり展開をしておりました。今回ご参加の委員の方々にも、ご協力頂いた方がいらっしゃいますが、そこで進めていたものがマンガ・アニメを学ぶカリキュラムです。

実証講座としては国内の専門学校のみならず、ベトナムの方に赴きましてタブレットを使用してマンガを描く授業やアニメーション制作を授業として実施しました。現地の大学においては学生や教授先生の方々から感想や講評を頂きカリキュラムに反映させてきたところです。

本年度においては、記載の通り「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学びなおし事業」ということですので、社会人向けのカリキュラム策定に取り組めます。ある意味原点に戻りまして、海外で行ったノウハウを含めて、我々福島、またご参加いただいた地方の各専門学校の地域で社会人講座として活用できればと思っております。

対象が「学びなおし」ということになりますので、例えば大学や専門学校なり、また、社会に出て活躍しているの方々におきまして、改めて学びなおしを行うことで、こマンガ、アニメなどのソフトコンテンツの活用が

できるようなカリキュラム構築という内容になります。また、昨年度までの海外・グローバル人材的な普及とはまたちょっと色合いが変わる、といったことをご承知いただきましてこれからの会につきまして、ご意見とご経験に基づいたご知恵をいただければと思います。

今日からスタートとなりますので、よろしく願いいたします

2・委員紹介

3. 昨年度事業の振り返り 及び

4. 本年度事業計画 中野寿郎

中野:

昨年まで2年間にわたりまして文科省事業、中核人材事業を取り組んで参りました。

マンガとアニメーションの専門学校としての人材教育を中心としたカリキュラムの側面、そしてマンガ・アニメ分野を海外へ発信する切り口で、我々地方の学校としてはデジタルコンテンツ制作を学び、そして福島から海外へ発信できる人材育成を掲げてカリキュラムを策定してきました。また日本でこのカリキュラムで勉強した人材が、日本発のマンガ、アニメ産業の海外展開においてその中心となる人材育成という意味で、ベトナムに参りまして実証講座を実施しました。

この事業に関しましては、地元では福島ガイナックス様に全面ご協力頂きまして、アニメーターとしての指導をそのままベトナムで実証講座を実施しましたし、私たちのマンガ制作のデジタルカリキュラムを海外でも実証するために指導している先生方と一緒に実施しました。

そして3年目の企画としては、社会人のための学びなおしということで、1億総活躍時代という切り口によって多くの方々に学びなおしの機会を提供していかなければならない、と私なりに解釈をしているところでございます。

いずれにしても文科省の中核人材という予算を使いながら、このように地方から企画したことが、今年採択頂きました。マンガとアニメーションにつきましての、社会人についての学びなおし講座ということ、本年度中心に添えて進めてまいりたいと思いますので、昨年度までとは少し内容が変わりましたが、本年度から来年度に向けて2年間の計画で進めて参りたいと思いますので、どうぞよろしくお願い申し上げます。

また、この私たちの事業がスタートするにあたりましては、もう既に日本工学院様と中心とするマンガ、アニメの産官学の連携コンソーシアムというのがもう4年間走っておりまして実績や成果も多く出ています。その中心でまとめられているコンソーシアム委員として村松様には今年度も継続して参画を頂いております。

ただ、残念なことに日本工学院様の企画が本年度は不採択になっておりまして、この辺につきましては村松様からご説明をお願いします。私たちにとっては母体がなくなったイメージですが、マンガ、アニメ業界の皆様からのご意見を中心に据えて取り組んでいくつもりです。

昨年度までの実績については、お手元の実績資料をご覧ください。本校のホームページにはpdfファイルでダウンロードをしていただける形となっておりますので、ご活用いただければと思っております。

今年度事業については、事業概要資料をご覧ください。

本年度事業の実施体制のイメージとしてまとめました。

事業タイトルは「地方におけるソフトコンテンツ活用の為のマンガ・アニメ学びなおし事業」です。

開発推進委員会のイメージとしましては専門学校、そして福島県や郡山市の行政機関、マンガ・、アニメーションの業界の各先生方、また現役で活動されているマンガ家の先生方やクリエイターの先生に多く集まって頂いて、ご意見を頂きながらカリキュラム策定を推進します。

以下の企画内容につきまして、委員の方々より意見を頂き内容検討して確定していきたいと思っております。

今年のポイントとしてソフトウェアを活用したデジタル制作カリキュラムを掲げています。マンガの分野でもアニメーションの分野でも、実はセルシス様のクリップスタジオが非常に大きなシェアを占めています。今日は武田様にご参加いただいておりますが、そういった意味でマンガとアニメに関する国産ソフトウェアの活用を意識しながら策定していきたいと思っております。

開発推進委員会の中には、マンガ分科会、アニメ分科会と2つの分科会を作りまして、それぞれ社会人の学びなおしカリキュラムを策定して実証講座を実施します。

この講座の内容や開発した内容につきまして、今年は新たに、検証評価委員会を設置しました。この検証評価委員会で検証したものをそれぞれの分科会でフィードバックしながら最終的に年度末にはカリキュラムを発表します。

それぞれの分科会を年5回開催し、社会人講座はユニット型のA, B, C講座を開催するという企画で進んでいます。企画に沿って講座の準備が整いましたらご案内しますので、参加者募集にお力をお貸しください。

本日の全体会が終わりましたら、それぞれ分科会でお集まり頂きまして、スケジュールを含めて検討を重ねてカリキュラム開発に取り組んで頂きます。

更なる事業詳細につきましては、文科省に提出している事業内容を添付しておりますのでご確認をお願いします。今後の事業実施につきましてご意見等を頂きたいと思っております。

このあと、委員の先生方の意見をお聞きしたいと思っております。

どうぞよろしくお願いいたします。

5. 各委員からのご意見

一般社団法人 日本学芸復興會 村松様：

去年まで4年間、文科省のコンソーシアム事業として福島から九州まで全国の専門学校とコンソーシアムを組んで参りました。

アニメ人材教育法案、マンガ人材育成パートナーフォーラムというものを同時に立ち上げる予定です。アニメの方が少し先に進む予定です。日本動画協会さんと各メーカーさん、学校さんで去年の案件でこのようなフォーラムを作りながら教育の内容をどのように人材育成をしていくのか、それと教育者が足りないということもありますので教育者にどういった形で育成していくか、どういった現場の立場のニーズを研究するかということ現場に立ちながら就職につなげていくといった内容です。

マンガの方は、私はマンガの方が専門ですが、日本マンガ家協会さん、デジタルマンガ協会さんからご協力頂きながら、コミック出版社の方を代表として編集者の方、日本オンラインゲーム協会、キャラクターブランドライセンス協会の方々からもご意見を聞きつつ、去年まで行っていた文科省のコンソーシアム委員の方々からもご意見を頂きながら、3本柱で行ってきたいと思っております。

マンガ技能に関する検定を作るとのこと、海外からくる留学生も、学校を卒業した方も、これから教え

ていく方々もライセンスなるものをもたせることによって、どの程度のスキルがあつて、どういうことができるのかということが確かめられるので、ぜひ実現したいと考えています。

配布しております各種資料の取り組みは、コンソーシアムの文科省事業の取り組みからは独立してしましましたが、産学連携、社会貢献、世界への発信のような活動を続けていきたいと思っています。

昨年度までのコンソーシアム事業で築いてきた業界ネットワークと情報で、本事業の運営に協力していきたいと考えています。マンガ、アニメの分科会方式での運営体制がよろしいと思います。業界情報をご活用ください。

よろしく申し上げます。

高橋：

これまで 2 年間のコンソーシアム事業での連携を活かし、マンガとアニメの分科会形式をもってカリキュラム開発を推進します。業界連携で実施したいと思いますので、ご協力をお願いします。

郡山市産業観光部観光課 村上様：

私の部門は観光というところですので、直接、マンガ・アニメに接することのない部門です。

FSGカレッジリーグ及び国際アート&デザイン専門学校さんには、郡山市観光課以外にも、色々ご協力いただいています。

事例を申しますと、こちらの学生には、郡山磐梯熱海の温泉街に暖簾を掛けるをいったプロジェクトがありましたが、熱海温泉に伝わる菘姫伝説という伝説がございまして、それをストーリーでご表現するといった形で磐梯熱海の観光協会にご協力頂いた事例もあります。

また、昨年度はインバウンド事業として、高柴山デコ屋敷を留学生や学生さんの視点で動画やアニメ・マンガを作って頂き取り組んでいただいた事例もあります。

日本は人口が減っているので、地方創成という流れができています。去年から文科省も、官公庁なども色々ソフト部門に関して公金を出して取り組んでいます。観光部門では、人口が減るということはわかりきっているので、観光の分野では交流人口をまわして、日本国内ならず海外から人を呼び込み地方にお金を落としてもらおうというような流れで、特に福島県でもインバウンド、外国人も地方を含めて全国に行き渡らせようと動きがあります。

去年までの実績で、マンガ・アニメプロジェクトの実績を拝見しまして、日本のソフトコンテンツというパワーがありますので、こういった機会に社会人の方々にも学んで参加して頂き、郡山のこれからのPR活動に一役を担っていただけるよう期待しております。今後も連携した事業に関わり協力していきたいと思えます。オリ・パラに向けてもソフトコンテンツの活用を考えていますので、よろしく申し上げます。

高橋：

本日は福島県からの委員は急用により欠席となりましたが、福島県と郡山市の行政の皆様と、地域を啓蒙する活動を通して連携と取りながら、人材育成カリキュラム開発を推進していくこととします。

(株)福島ガイナックス 代表取締役社長 浅尾社長様:

色々な国の方針の転換はあると思います。たまたま時期が重なっていますが、弊社はアニメという特殊な専門的な分野であります。そこに挑戦したいという異業種の方がとても多いのです。新卒の方、退職された方等がありますが、転職希望の方がとても多いです。もちろんアニメをやっていた経験がある方はなかなか県内にはいないです。ほぼ100%転職希望の方は全く違う地域からいらっしゃいます。

こういった事業があって、実際のところアニメの現場に来ていただかないと、どういった仕事があるのか、どういった人材がそこで働いているか、なかなか分からないと思います。学ぶ機会があれば、ある程度は自分がやりたいことにそれが符合しているのか、それとも実は思っていたのと全く違うのか、あるいはやってみたら自分に思いのほか向いているんじゃないか、と色々な場合が考えられると思います。

この事業は逆にどうして今までなかったのだろうと思いました。弊社としてはこういった講座を受けてもらって、そのまま福島ガイナックスで研修を受けてもらおうと非常にありがたいと思います。しかも、セルシスさんのソフトウェアを使い業界との連携が取れるので、機会としては非常に良いのではないかなと思います。

今年度は国際アートデザイン専門学校さんがやっていますが、それがうまく外の都道府県に広がっていけば、さらにアニメコンテンツやマンガ制作に携わる人間が増える機会になると思っています。

高橋:

今後も福島県と地域をPRするアニメーションを制作している福島ガイナックス様との連携で、社会人向けカリキュラムを開発していきます。

(株)セルシス マーケティング部セールスディレクター 武田様:

セルシスはデジタルでのマンガ・アニメ制作に取り組むために作られた会社です。

もともとはコミックスタジオというマンガスタジオでした。デジタルで作画・彩色を挑戦するといったソフトを開発させて頂いたマンガ・アニメ・イラストを作成するソフトです。ただいま開発をしているのが、クリップスタジオペイントというソフトです。最新のパソコンで、マンガ・イラスト・アニメーションを作れるソフトとして展開をしようと思っています。こちらのクリップスタジオペイントですが、もともとイラストマンガ用ソフトとして発売し、すでにマンガ分野では多くのマンガ家さんにご利用頂いています。

アニメ分野に関しましては、昨年2015年10月から取り掛かっている次第で、まだすべての会社さんでご利用頂いているということではない状況です。その中でデジタルでのアニメーション制作カリキュラムを作成することは、私たちも必要だと思っていた次第です。できる限りのご協力をしていきたいと思っています。

その中で、一つ、私たちの方からご紹介といったことですが、こちらの事業計画書にもございますが事前調査をしまして、まずは私たちの最新の情報を提供することを考えております。

昨年度の打ち合わせでは、調査先として旭プロダクション様をあげていただいているところですが、スタイロスというスタジオで、デジタルアニメーションをかなり早い段階から展開を頂きまして、実際にデジタル作画をいち早く取り組んで頂いた会社様です。ただ旭プロダクション様においては、スタイロスの方がメインになっていますので、クリップスタジオの先進事例としては本日2社ほどご紹介していければと思っています。

まず一社、スタジオ雲雀様という会社様です。こちら1979年に設立した会社様で、昔はジブリ様の制作を協力した、かなり歴史の長い会社様です。アナログでの制作も大切にしている会社様です。また、かなりデジタル作画に関して長年、研究をしている会社様です。今でもクリップスタジオでの原画・動画をアニメーションの中で制作しています。実際、ワークフローという部分からデジタル作画、現状の各一人一人が制作をしていくことではなく、さらにデジタル作画をどのようなワークフローを構築するかということからご検討頂いていこうと思います。非常に多くの知恵を頂けるのではないかとスタジオ雲雀様を事例としてご紹介いたします。

もう一社は神風動画様です。もともと3DCG系の方の部分で強い会社様ですが、デジタル作画をかなり取り組んで頂いておまして、クリップスタジオで完全日本という作品を作ったことがあるデジタル作画に特化した会社様です。実は、私たち会社でも、導入事例として株式会社ファーミック様、コミックでいうとシティーハンターや北斗の拳などを連載されている出版社様で、シティーハンターなどのアニメーションを制作するということでクリップスタジオでの作画をご利用頂いている会社様です。今回のところで、手描きからデジタルでの移行に代わる注意点などや、クリップスタジオでの作画ではかなりご経験があるとは思いますが、ご活用頂けるかなとは思いますが。

スタジオ雲雀様、神風動画様、こちら2社に関してはセルシスの方では会社様としてご紹介ができるかなと思います。ぜひご参考頂ければと思います。

高橋:

先進的アニメスタジオの視察研修先として、2社の提案を受けました。この後に開催されるアニメーション分科会、またはセルシス様との個別の確認を実施して視察研修先を確定します。

本日は、大変貴重なご意見を多数頂きましてありがとうございました。

他の委員の皆様におかれましては、事業計画に従いまして開催される分科会までにご意見等を頂きたくお願い致します。また、委員会に参加できない場合には、開発推進のためにメール等での意見交換も実施しますのでご協力をお願いいたします。

事務局:

本年度の委託事業における、旅費・謝金については資料をご覧ください。

「文部科学省委託事業、謝金及び、旅費交通費の支給について」説明を実施。

高橋:

それでは第1回開発推進委員会を終了させていただきます。

第2回 開発推進委員会

- 日時：平成29年2月14日(火)17:00～18:00
- 場所:国際アート&デザイン専門学校

No.	氏名	所属・職名	役割等	出欠
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン専門学校 / 学校長	統括・運営・開発・実証	○
2	小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア/代表取締役	コンソーシアム委員・助言	欠席
3	村松 誠	一般社団法人日本学芸振興會	コンソーシアム委員・助言	○
4	高田義宏(代理) 八島ゆかり	福島県 企画調整部地域振興課/課長/主査	開発推進・助言	○
5	村上 正則	郡山市 産業観光部観光課/観光係長	開発推進・助言	欠席
6	浅尾 芳宣(代理) 小林 文樹	株式会社福島ガイナックス/代表取締役	開発推進	○
7	高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	○
8	飯島 貴志	株式会社バックボーンワークス/代表取締役	開発推進・検証評価	○
9	中林 寿文	特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本/副理事長	開発推進・検証評価	○
10	田中 聡	特定非営利活動法人福島県クリエイターズ協会/理事長	開発推進・検証評価	○
11	小林 哲也	株式会社セルシス/マーケティング部 部長	開発推進	欠席
12	武田 暁雄	株式会社セルシス/マーケティング部セールスディレクター	開発推進	欠席
13	轟木 保弘	株式会社ワコム/ブランドビジネスチャネルマーケティング	開発推進	○
14	内田 昌幸	学校法人新潟総合学院 日本アニメ・マンガ専門学校/副校長	開発推進	欠席
15	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園/国際デザインビューティカレッジ/副部長	開発推進	○
16	中村 亮	学校法人 河原学園/河原デザイン・アート専門学校/教頭	開発推進	○
17	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾/麻生情報ビジネス専門学校/校長代行	開発推進	欠席
18	サカハチ (齋藤礼見)	漫画家	開発推進・検証評価	○
19	篠月 梶太郎 (國分美香)	漫画家	開発推進・検証評価	○
20	齋藤 菜津貴	漫画家	開発推進	○
21	渡邊 理英子	漫画アシスタント	開発推進	○
22	双石 茂	学校法人新潟総合学院/常務理事	運営・開発・実証	○
23	水野 和哉	学校法人新潟総合学院/事業政策部/部長	運営・開発・実証	○
24	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院/地域連携	運営・開発・実証	○
25	高橋 猛	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	運営・開発・実証	○
26	齋藤 幸佑	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
27	三上 洋平	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
28	高田 寿広	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	運営・開発・実証	○
29	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	○
			出席者(名)	22

【議事詳細】

司会:高橋 猛

高橋:

ただ今から、第2回 開発推進委員会を開催します。

はじめに挨拶を頂きます。

1. 挨拶 FSG カレッジリーグ 常務理事 双石茂

双石:

早いもので、今年度もまとめの時期となりました。

本日の委員会では、マンガ・アニメ分野の社会人講座に関する取り組みの発表とさせていただきます。これをもとに次年度の企画や実証講座、更なるカリキュラム精度向上に取り組みますので、委員の皆様からのご意見を頂きたくお願いします。

また、今年度の文科省事業の取り組みの他に、FSGカレッジリーグ各校の取り組みや高等課程での事業取り組みの成果につきまして、2月21日に成果報告会の開催を予定しております。

こちらにつきましても、ぜひご参加頂きますようお願い申し上げます。

それでは、どうぞよろしくお願い申し上げます。

2. 本年度事業取り組みの説明 学校長 中野寿郎

中野:

本年度の事業取り組みにつきまして、お手元の資料及びパワーポイントのスライドに従って報告致します。

今年度は事業計画にある通りに、委員会、分科会、実証講座を開催することが出来ました。

マンガ分野、アニメ分野それぞれの業界の現状によりカリキュラムを考案し、地元で活躍中の先生方にご登壇頂くことで実証講座も充実した内容となりました。感謝申し上げます。

それでは分野ごとに発表します。

まず、マンガ分野について齋藤先生より発表します。

齋藤:

社会人向けのマンガ講座は、ユニットA、ユニットB、ユニットCと3つのカテゴリーに対象者を分けて実施しました。

ユニットAはマンガ初心者向けの講座を開催しました。手描きに特化した手描きのマンガを教えることを実施しました。マンガをやっていたけど興味があるや自己流でやっていたため学んでみたいといった方が参加しました。道具の使い方などを説明して、受講者の方が学びました。色々な道具の使い方、ストーリーの作り方などをお教えしまして、最終的には4コママンガに落とし込む、この講座で習ったものを実際の4コママンガにおとしてみようと作った作品になります。

ユニットBはデジタルマンガのカリキュラムを実施しました。対象者は手描きのマンガの経験はあるけど、デジタルマンガの経験はない方やデジタル作画を自己流でやっていたがきちんと習ったことがないという方を対象に開きました。受講者の中には実際にマンガの仕事に関わっている方もご参加頂きました。デジタルをきちんとやってみたいというマンガ家、マンガシス­tantの方にもご参加頂きました。実際にこちらは講座をやっている内容です。クリップスタジオE X、ペンタブレットを使いまして講座を行いました。こちらはクリップスタジオペイント使い方の基礎、基本を学び最終的1ページマンガを仕上げで終了という内容の講座です。実際、受講者が仕上げた作品です。

最後はユニットCです。こちらはデジタルマンガ応用講座としまして、対象者はデジタルマンガの経験がある又は、マンガの制作の経験があるがもっと応用的な手法を学んでみたいといわば、中級者、上級者向けに指導しました。受講者は実際マンガ家を目指している方、マンガ家アシスタントをやりたい、もっと本格的に創作活動をしてみたいという方にご参加頂きまして、色々なペン入れ機能などを紹介しまして、大変好評頂いた講座となりました。こちらは講座で仕上げた作品ですが、1部にはなりますが、3Dを使った背景の拡版、パース定規を使った拡版、2D LDという機能を使いまして写真を線画、ベタ、トーン、背景の使い方などをお教えした講座となります。マンガ分野の報告は以上になります。

中野：

ありがとうございます。続きましてアニメ分野をお願いします。

三上：

さまざまな先生方にお話しを頂き、講義をして頂きまして行いました。また、機材に関しましては、セルシス様、ワコム様にソフト、ハードの面でお貸し頂きまして、講座を行って行きました。ご協力に感謝申し上げます。

実際に告知したチラシです。こちらは福島ガイナックスの伊達市「政宗ダテニクル」のグラフィックで描いている途中の写真を頂きまして、ビジュアル化したものです。

概要としましては、ユニットA、B、Cとありまして、ユニットAではアニメーションCG映像概論として、アニメーションの作り方、映画の話とアニメーションの概論のお話しをして頂きました。教養講座というのを意識して行いました。アニメーションCG概論ということで、福島ガイナックスの浅尾様、バックボーンワークスの飯島様にそれぞれアニメーションのお話しと業界講和をして頂きました。

実際に描く講座としては、手描きのユニットBです。アナログのアニメーションの講座ということで手描きでタップを使って描きました。ユニットBではアナログのアニメーションの講座を行いました。フリーのアニメーター服部真奈美先生、忍たま乱太郎などを描いている先生です。人数の方も少し減りましたので個別で指導という形で手描きのアニメーションをやって行きました。内容としてはアニメの基礎的なところで「歩き」「走り」「振り向き」というところをやってみました。実際制作したものはこちらです。「歩いている」というものです。キャラクターまで描けた人もいまして、このような形で「歩き」をやりました。手描きでアニメーションをしたものをその場でスキャンし3コマで並べました。タメツメなどはここに関してすることなく、単純に並べ

たといった内容なので、おもしろいアニメーションとなるともう少し調整が必要になると思います。

ユニットCではデジタル環境での作画を取り組みました。セルシス様からライセンスをお借りし、ワコム様から液晶タブレット Cintiqをお借りして実施しました。デジタルでのアニメーションということで、福島ガイナックスの高木祐紀先生に説明頂きながら、デジタルでのトレースからアニメーション制作までやってきました。

簡単に作例を紹介しますが、歩きのアニメーションや目パチロパクなどを課題として取り組んでもらいました。

今回の参加者においては、デジタルの制作環境に対する抵抗感は少なく、むしろ手描きよりも楽に進められた様子でした。以上です。

中野：

今年のアニメーションのカリキュラムとしましては、福島ガイナックスのアニメーターのみなさんと共に打ち合わせをして進んでまいりました。ユニットCの開催日が大雪でして、ガイナックスのアニメーターのみなさんも参加予定だったのですが、参加できませんでした。

後日あらためて社内研修ということで実施しましたのでご紹介します。こちらは「歩く」というところです。少し「歩く」スピードは速くなっていますが、アニメーション機能を使って描いた課題です。もう一つは、いわゆる「目パチロパク」目を開く、口を開くという内容ですが、さすがにキャラクターを描いて塗りがしっかりしてくると作品に仕上がっていくのかなというところです。福島ガイナックス様では、デジタル作画を取り入れたスタジオ計画がございますので、これからもアニメーターの皆様との意見交換を行いカリキュラムの精度向上と取り組み課題について共同開発していきたいと思えます。

以上のような実証講座を展開して参りましたので、この後事業成果報告書としてまとめて参りたいと思えます。尚、この社会人向けのカリキュラムは年度末に公開して、シラバス及びビコマシラバスを見た皆さんが講座展開できるような課題も準備して取り組んで参りたいと思えます。

ここからは次年度の企画です。次年度は、本年度出来上がりましたカリキュラムを元に配信型のEラーニングシステムや動画コンテンツの教材開発ということで企画は進んでいます。この後、ワコム様、セルシス様、福島ガイナックス様と更に連携してカリキュラム開発と動画教材開発に取り組んでいきたいと思えますので、次年度におきましてもご期待頂きたいと思えます。

以上です。

高橋：

ここからは7名の先生方のご意見を頂きたいと思えます。

福島県企画調整部地域振興課 八島様お願い致します。

福島県企画調整部地域振興課 八島ゆかり様：

県が考えておりますコンテンツを利用した取り組みについてお話します。

震災以降、福島県の人口減少、若者の就職先があまりなく県外に流出という傾向が続いていまして、新たな興味関心を引き出すとともにコンテンツを活用した地域経済活性化、新たな産業を見出せればと思い、対策を検討しています。

アプローチと目指すべき姿ですが、①観光の振興、②人材の育成、③産業の振興が目標です。

A&D さんの事業がとてもいい取り組みのものだなと思って聞いておりました。すぐには目指すべき姿にいくとは思っていないので、何年もこういった取り組みを継続して、最終的には新たなコンテンツがみなさんの馴染みのあるもので使って頂いて、コンテンツ産業が福島ガイナックスさん以外にも進出できればなど将来的な目標と形にしていきたいと思っていますので、ご協力頂ければと思います。

(株)ワコム轟木様：

質問ですが、こちら事業ということであれば予算はあるのでしょうか。

福島県企画調整部地域振興課 八島ゆかり様：

個別協議という形で取り組んでいます。観光振興策として、福島県は円谷英二さんの出身地ということで、ウルトラマンを活用したスマートフォンのスタンプラリーを観光の振興のステップ1という形で行いました。また、福島ガイナックスさんが主宰するマジカル福島にも協力しました。

(株)ワコム轟木様；

業界人材育成の予算がつけばよろしくお願い致します。

中野：ありがとうございます。

次年度におきましては、福島県との連携を更に強化して地域に必要なソフトコンテンツを活用できる人材育成に取り組めます。

高橋：

続きまして、高知県 龍馬学園 岩神様お願い致します。

学校法人龍馬学園 岩神義宏様：

高知の龍馬学園でマンガを教えている岩神です。よろしく申し上げます。本校の校長が昨年度、4月から社会人育成のセンター長と兼任なり、本校も社会人向けに実施しようという話が突然出てきて、デザイン系で何かやりましょうということでマンガをまず復活させようかと社会人向け講座の募集を行いました。ところが募集はゼロという状況です。

今回はデジタル制作のカリキュラムもあるのでそういったことを参考にしていこうかなと思いま

す。いいタイミングに参加させて頂いたというのが本音な部分です。告知の仕方なども教えて頂ければありがたいと思います。同じくクリップスタジオを使うことになりますので、先行して実施をやられたということで、我々も参考にして、高知の方でも社会人講座を充実させていきたいなと思っています。今後も協力お願い致します。

中野：

ありがとうございます。ぜひ龍馬学園様の社会人講座として本カリキュラムのご活用をお願いします。

高橋：

ありがとうございました。次は愛媛県 河原学園 中村亮様お願いします。

学校法人河原学園 中村亮様：

愛媛県 河原学園 中村です。資料をご覧ください。

本校も文科省の事業で行っているのですが、元々はスマホが普及して色々なアプリが出てくる中で、ゲームコンテンツがアプリケーションでできるようになっているところに何か学校としてもできないかということで、ユーザーインターペーションということでやりました。こちらがマンガやアニメがネット上で一覧で出たりスマホですてることがあるとすれば、本校がやっているユーザーインターペーションとこちらのコンテンツをクロスすると何か次の展開が両校にとってメリットがあるのではないかと先ほどのお話を聞いて思いました。

本校がやっていることはアプリ開発の中でユーザーに関係するフェイズでありまして、最終的に出来上がったことがコンテンツの中身として、アニメやゲームをする形が次のステップとしてはあるのかなと思っています。本校も来年最終の年になるのですが、そこで実証講座を実施して何か双方の情報がうまく組み合わせるところがあれば新しいことができるのではないかと考えています。

今後ともよろしくお願いします。

高橋：

ありがとうございます。河原学園さんの取り組みについて、対象となる社会人を区分けする内容は私たちも参考にしたいと思っております。双方の文科省事業の取り組みについては、密に情報交換をして新しいコンテンツ発信が出来るよう努力して参ります。

続きまして、福島県クリエイターズ協会田中理事長様お願いします。

福島県クリエイターズ協会 田中理事長：

私たちは福島県内のクリエイターズを輩出している団体です。クリエイターズというと広告制作ですね。広告クリエイターズが主となっています。意外に福島県が多いのです。郡山は特に多くて、クリエイターというのは企業から何かお願いされるというのが多いんです。ぼくらがやっているテレビコマーシャル、グラフィックデザイン、広告制作は全て企業が発信する、伝えたいこ

とを僕らが伝える。やはり郡山はテレビコマーシャルを出す企業が多いんです。その中で僕らが作るコマーシャルの中にアニメーション、マンガが非常に大事なコンテンツとしてあります。どちらかという表現ですからモデルを作るのも高い、地方でコマーシャルをやるというのは限られた予算の中でやはり特殊的なインパクトがあるものを作るのには非常にアニメーションは貴重な表現方法なのです。

ところが県内に制作できる企業が無いのです。当社でアニメーションを発注するとしたら盛岡や仙台となり、県内ではないのです。本当に悲しい状況です。なので、福島県内にアニメーション、マンガの専門家、プロがどんどん出てくればいいなと常に思っています。やはりここに書いてあります通り、最終的には新しい産業と経済活性化というのはどういうことかということ、アニメーション、マンガで食べれる、お金もうけができる、そういった形にしないといくら学んでもそこで終わりにしてしまうのではないかと思います。

そのためにはどうすればよいかということ連携しかないのではないかと思います。企業との連携なのか、僕らみたいに企業とクリエイター、イラストレーターやアニメーターの繋ぎ役をやっていますが、僕らみたいな連携する、リンクする人達を上手く使ったらいいのではないかと思います。福島県がアニメーション、マンガでどんどんつながって仕事が企業に連携できたらいいなと思います。ぜひ、このようなものを生かしてもらって、福島県内にクリエイターも元気になるようなものを発信できればと思います。

高橋：

ありがとうございます。学生共々、日々お世話になっています。

福島で活躍するデザイナーの皆様には、更にソフトコンテンツの活用方法をご提案頂きたくお願いいたします。

続いて㈱ワコムより轟木様お願いします。

株式会社ワコム 轟木保弘様：

弊社は日本の会社ですが、本社が埼玉県にあります。日本の会社ですが、世界シェアの85%を提供しているデジタルペン、ペンタブレットを開発、販売している会社です。デジタルペンデバイスというのは製図用の精度を高めるために開発された商品なのですが、これが今はデジタルの画材の一つとして皆様にご愛用頂いていて、デジタルでイラストを描いたり、今日の事業報告会にありますように、マンガの制作であったりDTPの一般的な作業の中でフォトショップと一緒に併用されたり、それから今はアニメーションの活用ということで提供されたりしています。

やはり日本はコンテンツ立国、知的財産を武器にあたり国家戦略を行っている中で、コンテンツの厳選をいかに支えていくかということが非常に大事なのではないかと思います。その中で若手の人材、地域振興というのは大きな課題ではないかと考えています。地方の中でもデジタルインフラがすでに普及している日本の中でいかにコンテンツを生み出していくか、それをクリエイターズ集団としての企業集団で使われていくかというのが、一つの地域の課題ではないかと考えています。

これを都心での一極集中というのはもったいないなと思います。これがいろいろな所からクリエ

イターなり魅力的な作品が生み出されることによって、その地域の魅力も伝えられるし世界に出ていくコンテンツを逆に日本全体から生み出していく必要があります。その原動力につなげていくために我々はデバイスメーカーですが、よりよく使いやすいものを提供していくべく今後も協力していく次第です。ありがとうございます。

高橋：

ありがとうございます。

ワコム様には機材協力を頂きまして、本当にありがとうございました。

今後も新しいデバイスの開発を期待するとともに、次年度事業の推進においてもセルシス様とともによろしく申し上げます。

続きましてマンガ家のサクヤカイン先生お願いします。

サクヤカイン様：

今年、私はカリキュラム制作には全然手を付けていなくて、今回のプロジェクトはあちらにいる3人の方の成果ですのであらためてありがとうございます。現実的なことを言いますと数年間のiPadから始まる情報の変化は激変しておりまして、その中でマンガのコンテンツもタブレット専用のアプリケーションが出たり、読む方も描く方もどんどん変化しています。

それに伴って、ここ2、3年位でデジタルアプリケーションで読むマンガが増えました。当初、これからマンガ業界はどうなるのかと思ったのですが、実際落ちてみてみると同人を含めて3つの積み上げができたという現実になっています。同人業界、アプリケーションで読むマンガ、紙媒体商業で出版社から発行されるマンガ、だいたいその3タイプで購読層も購買層もニーズが違って積み上げができていくというのが現実だと思います。

その現実を見たときに例えばここで、学校で学んだ後どのジャンルに行くかというのがその人の個性を生かして実際の収入に繋げる重要なことだと思います。ここで学んだ後に自分の個性はどのジャンルに適するのか勉強したり、将来のことを考えるのは大事になるかなと思います。

高橋：

貴重な意見ありがとうございます。

地元で活躍するプロのマンガ家の皆様から直接指導を受けることが出来る講座として、次年度も企画しますのでご協力をお願いします。

最後になりますが、日本学芸振興會 村松様よろしくお願ひ致します。

一般社団法人日本学芸振興會 村松 誠様：

学び直しの目標としまして、来年度継続して実施する場合、私どもが東京でやっていた文科省事業のコンソーシアムで築いたルートを活かしながら地方の事業にお役に立てることがあれば、集客のところかなと思いました。多くの方が参加頂けるように、各講座を事前にいつ実施するといった話があれば、業界の皆様へ情報を届けることが出来ます。

デジタル作画講習会というのは全国で九州から仙台まで3年間ほど通してやっていました。結構教室が満杯になるくらい、東京は60人が3日間満杯という、そういった人を集める仕組みは色々考えたのですが、今回は学び直しなので各地方で創作をされているマンガ家さん、アニメーターさんも含めてそれを目指している方、若しくは転職をしてみたい方に対して、例えば日本マンガ協会さんの情報誌や会合にその情報を混ぜて発信していく方法などがあります。年4回位なので早めに言って頂ければ、その会合の中に同行したりメールで流したりといったお手伝いができると思います。そういったことで来年は協力できるかなと率直に感じました。

なるべく多くの人に機会を設けてあげることがいいなと思うので、その辺は力になってあげられるのではないかと思います。後は、皆さんにお配りしていないのですが、アニメ分野では日本動画協会さんが頭に立っていてアニメ人材パートナーズフォーラムというものを今度作る事になりました。これはアニメの産業側の方、動画協会さんに加盟しているアニメ会社さんの方々からもニーズを引き出しながら産業側と人材育成側のニーズのマッチングと、就職やアニメを描く人材を広げていこうというのがあります。マンガ分野は今は準備中なので、こちらの方も来年度は立ち上がるのではないかと考えています。

今後もマンガ業界、アニメ業界との連携で実施して頂ければと思います。以上です。

高橋：

ありがとうございます。次年度の社会人講座開催情報は、業界の皆様へ配信して参加者募集を行います。ご協力をよろしくお願いします。

以上、委員の方々より貴重なご意見を頂きました。ありがとうございました。

それでは成果報告会の案内を中野よりお願い致します。

中野：

今回お越しいただいた先生の手元には成果報告会というチラシを配布しました。本年度の本校の文科省事業、特に、専門課程と高等課程が取り組んだ成果を報告させて頂くと共に、FSGカレッジリーグ全体の特色ある教育活動を広く見て頂く機会としまして21日に開催します。

どうぞお越しください。よろしくお願い致します。

以上です。

高橋：

以上をもちまして、第2回開発推進委員会を終了致します。

今年度の事業推進にご協力を頂きましてありがとうございました。

次年度の事業へ繋がるよう、カリキュラムの普及や実証講座の参加募集について、引き続きご協力をお願いいたします。

第1回 マンガ分科会議事録

日時：平成28年9月23日（金）15：00～16：00

場所：国際アート&デザイン専門学校2F コミュニティスペース

参加者：篠月 梶太郎（マンガ家、開発推進委員）

渡邊理英子（マンガ家、開発推進委員）

高橋猛（国際アート&デザイン専門学校教務部長、開発推進委員）

齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校職員、開発推進委員）

齋藤菜津貴（マンガ家、アドバイザー、国際アート&デザイン専門学校講師）

【議題】

① 社会人向けマンガ講座のスケジュールについて

11月11日（金）第二回開発推進委員会マンガ分科会

11月12日（土）15：00～18：00 Aユニット実証講座3時間

11月13日（日）10：00～17：00 Aユニット実証講座6時間

12月9日（金）第三回開発推進委員会マンガ分科会

12月10日（土）15：00～18：00 Bユニット実証講座3時間

12月11日（日）10：00～18：00 Bユニット実証講座6時間

12月18日（日）10：00～18：00 Bユニット実証講座6時間

1月13日（金）第四回開発推進委員会マンガ分科会

1月14日（土）15：00～18：00 Cユニット実証講座3時間

1月15日（日）10：00～17：00 Cユニット実証講座6時間

1月22日（日）10：00～17：00 Cユニット実証講座6時間

齋藤：「参加者のスキル力にはバラつきがあり、個別指導が必要な場面も考えられるため、丁寧な指導対応のためティーム・ティーチングで実施したい」

渡邊：「12月18日は私用により参加できないので、担当から外れたい」

篠月：「12月18日はデジタル基礎なので、私が担当してデジタル応用を渡邊先生にお願いしたい」

→ 概ねこのスケジュールで準備していくことで承認。

② 講座担当について

・ユニットA

篠月：「ユニットAは手描き講座であり、手描きに定評のある菜津貴先生にお願いしたい。」

メイン講師：齋藤菜津貴先生 補助講師：篠月 梶太郎先生 に決定。

・ユニット B

篠月：「デジタル基礎を担当し、デジタル応用はデジタルに精通している渡邊先生にお願いしたい。

メイン講師：篠月梶太郎先生 補助講師：渡邊理英子先生 に決定。

・ユニット C

篠月：「デジタル作画授業の経験が豊富な渡邊理英子先生にお願いしたい」

メイン講師：渡邊理英子先生 補助講師：篠月梶太郎先生 に決定。

③ 講座内容についての意見

- ・ユニット A の手描き講座は、マンガに入る敷居を低くするためにも気軽に楽しくの初心者講座向けにしたい。
- ・ユニット B のデジタル基礎では、1・2点透視図法までにする。
- ・ユニット B の対象者は、パソコンが使えることが前提。
- ・ユニット C のデジタル応用で、ブラシ作成を取り入れる。
- ・ユニット C のデジタル応用で、オリジナルトーン作成を取り入れる。

→ 承認

④ 評価方法について

- ・各講座で取り組んだ制作物での判断
- ・各講座中の受講者の取り組み姿勢から理解度を判断
- ・講座後のアンケートによる自己評価

→ 承認

→ 準備・スケジュール等、以上の方向性で進んでいくことで承認。

第2回 マンガ分科会議事録

日時：平成28年12月16日（金）15：00～16：00

場所：国際アート&デザイン専門学校2F コミュニティスペース

参加者：篠月 梶太郎（マンガ家、開発推進委員）

渡邊理英子（マンガ家、開発推進委員）

高橋猛（国際アート&デザイン専門学校教務部長、開発推進委員）

齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校職員、開発推進委員）

齋藤菜津貴（マンガ家、アドバイザー、国際アート&デザイン専門学校講師）

【議題】

⑤ 社会人向けマンガ講座のスケジュール変更についての確認

12月16日（金）第二回開発推進委員会マンガ分科会

12月17日（土）15：00～18：00 Aユニット実証講座3時間

12月18日（日）10：00～17：00 Aユニット実証講座6時間

1月6日（金）第三回開発推進委員会マンガ分科会

1月7日（土）10：00～18：00 Bユニット実証講座6時間

1月8日（日）10：00～18：00 Bユニット実証講座6時間

1月9日（月）10：00～18：00 Bユニット実証講座6時間

1月20日（金）第四回開発推進委員会マンガ分科会

1月21日（土）10：00～18：00 Cユニット実証講座6時間

1月22日（日）10：00～17：00 Cユニット実証講座6時間

1月29日（日）10：00～17：00 Cユニット実証講座6時間

変更の理由について齋藤より説明

- ・告知活動が遅れているため。
- ・アニメ講座との足並みを揃えたい。
- ・ワコムから提供を受ける液晶ペンタブレットの日程に合わせるため。

→ 承認

⑥ 担当についての確認

・ユニットA

メイン講師：齋藤菜津貴先生 補助講師：篠月 梶太郎先生

・ユニットB

メイン講師：篠月 梶太郎先生 補助講師：渡邊理英子先生

・ユニットC

メイン講師：渡邊理英子先生 補助講師：篠月 梶太郎先生

・講座準備、運営管理、その他サポート

齋藤幸佑

→ 承認

⑦ ユニット A 準備物の確認

ペン軸・Gペン・丸ペン・インク・筆ペン・ミリペン 0.8mm・原稿用紙・4コマ用原稿用紙・スクリーントーン・カッター・トーンヘラ・シャープペン・消しゴム・定規（中）・定規（小）・ミスノン・マスキングテープ・ティッシュ・ウェットティッシュ

葉津貴先生：独特の表現も時間があれば紹介したい。

→ 追加準備物 / 歯ブラシ・ストロー・小さいざる・絵皿・画鋏

葉津貴先生：スクリーントーンは 42.5L10%

→ 承認

⑧ ユニット A カリキュラムの確認

■ 17日の流れ確認

・ストーリー講座 → キャラクター講座 → 道具基本講座

■ 18日の流れ確認

葉津貴先生：背景は時間がかかるので、一点透視図法はユニット B に譲っても良いのではないかな。

→ 承認

⑨ ユニット B カリキュラムの確認

■ 1月7日の流れ確認

デジタルマンガ概論 → 基礎操作講座 → 作画実践 I

齋藤（幸）：デジタルのメリットやデメリットを知ってもらうためにも、導入として概論を少し実施したい。

■ 1月8日の流れ確認

基本表現講座 → 背景作画講座 → 作画実践 II → 入出力実習

篠月先生：ベクターレイヤーに関しては基本をユニット B にして、細かいところはユニット C で良いのではないかな。

渡邊先生：背景に関して、基本的な 1 点透視をユニット B にて説明し、2 点透視や 3 点透視はユニット C で良いのではないかな。

■ 1月9日の流れ確認

入出力実習（スキャン） → 作画実践 III（4コマ） → 入出力実習（書き出し、保存）

→ 承認

第3回 マンガ分科会議事録

日時：平成 29 年 1 月 6 日（金）16:30～17:30

場所：国際アート&デザイン専門学校 2F コミュニティスペース

参加者：篠月 梶太郎（マンガ家、開発推進委員）

渡邊理英子（マンガ家、開発推進委員）

高橋猛（国際アート&デザイン専門学校教務部長、開発推進委員）

齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校職員、開発推進委員）

齋藤菜津貴（マンガ家、アドバイザー、国際アート&デザイン専門学校講師）

【議題】

⑩ ユニット B カリキュラム確認

■ 1 月 7 日の流れ確認

オリエンテーション → デジタルマンガ概論 → 基礎操作講座 → 作画実践 I（1 コママンガ制作）

- ・デジタルマンガ概論にて、取り組む動機付けとしたい。（齋藤幸）
- ・作画実践の作品制作に慣れてない人たちは時間がかかるので、概論を時間短縮した方が良い。（渡邊）
- ・作画実践にて 1 コママンガを作っていくので、初日の指導目安は 1 コママンガが作れる機能や技術の習得。（齋藤幸）
- ・講座で習ったものを、作画実践で復習、習得していくイメージ。（齋藤幸）

■ 1 月 8 日の流れ確認

基本表現講座 → 背景作画講座 → 作画実践 II → 入出力実習（プリント）

初日が基本操作、2 日目となるこの日はマンガを彩る表現の習得。（渡邊）

前回の分科会であったように、背景作画講座は 1 点透視のみ。（篠月）

作画実践では、作業が遅い人もいたので、前日に仕上げた 1 コママンガにこの日習った表現でより完成度を上げるものでも良いのではないかと。（菜津貴）

入出力実習では、プリンターの使い方とこの日はコピー用紙、明日はケント紙で段階的にステップアップも良いのではないかと。（篠月）

■ 1 月 9 日の流れ

入出力実習（スキャン） → 作画実践 III → 入出力実習（プリント、書き出し、保存）

総復習も兼ねて最初に質疑応答を入れても良い。（齋藤幸）

スキャンするためのマンガで、制作に困るかもしれないのでテーマを与えても良い。（篠月）

テーマを与える場合は、時節柄正月や節分、バレンタインが良いのでは。(篠月)
制作物を4コマに限定するのではなく、1ページマンガという枠組で良いのではないか。
(菜津貴)

→ 承認

⑪ ユニットB 準備物の確認

MacbookPro・ClipStudioPaintEX・プロジェクター・スクリーン・プリンター・インク・スキャナー・出力用紙・ホワイトボード・液晶ペンタブレット・接続変換器

→ 問題無し、承認

⑫ アンケートの変更

講座全体を受けてからのアンケートではなく、より細かい評価・習得を知る為に1日ずつのアンケートに変更。

更にアンケート項目も増やす。

→ 問題無し、承認

⑬ ユニットCカリキュラム案の確認

■21日の流れ確認

オリエンテーション → 応用作画講座 → 応用背景作画講座

・ユニットCにおいては、経験者を対象により深い使用法や幅広い表現法、更にはスピードと効率化を図った内容にしたい。(齋藤幸)

・より実戦的にするためにも、細かいところの環境設定なども取り入れたい。(渡邊)

・同じ理由で、コマンドバーの設定、印刷サイズ表示、フチレイヤー、マスクなども実施したい。(渡邊)

・背景講座に関しては、パース定規での作画を覚えた後に写真素材の使用に移りたい。(渡邊)

・背景講座用の写真素材として、2点透視と3点透視に近いものを用意。(渡邊)

■22日の流れ確認

カラー原稿講座 → 3D機能講座

・色調補正レイヤーを取り入れたい。(渡邊)

・カラー原稿講座の部分では、カラー原稿に慣れている篠月先生に交代しても良いのでは。(齋藤幸)

■29日の流れ確認

アシスタント実戦 → 作画実戦

・21日の背景講座で時間がかかりそうのため、時間を増やしたい。(渡邊)

・アシスタント実戦を無くし、背景講座を2日間に分けて実施。(齋藤幸)

→ 承認

第4回 マンガ分科会議事録

日時：平成 29 年 1 月 20 日（金）16:30～17:30

場所：国際アート&デザイン専門学校 2F コミュニティスペース

参加者：篠月 梶太郎（マンガ家、開発推進委員）

渡邊理英子（マンガ家、開発推進委員）

高橋猛（国際アート&デザイン専門学校教務部長、開発推進委員）

齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校職員、開発推進委員）

齋藤菜津貴（マンガ家、アドバイザー、国際アート&デザイン専門学校講師）

【議題】

⑭ ユニット C カリキュラム確認

■ 1 月 22 日の流れ確認

オリエンテーション → 応用作画講座 I → 応用背景作画講座 I

- ・ 前回の分科会でのご意見をもとに、アシスタント実戦を無くし背景の時間数を増やした。（齋藤幸）
- ・ 同じく前回の分科会でのご意見をもとに、講座の内容の項目を増やしている。（齋藤幸）
- ・ 背景講座 I にトーンずらしも入れたい。（渡邊）
- ・ 質疑応答をしながら、参加者の要望の応じながら進めたい。（渡邊）

■ 1 月 22 日の流れ確認

応用背景作画講座 II → カラー原稿講座

- ・ 初日の背景を 2 点透視と 3 点透視のパス定規、2 日目を写真素材のトレースや 2 DLT にしたい。（渡邊）
- ・ カラー原稿講座では、篠月先生にメインをしてもらいながら渡邊先生は補足で。（齋藤幸）

■ 1 月 29 日の流れ

3D 機能講座 → 応用作画講座 II → 作画実戦

- ・ 3D 講座では人物のモデルを使いながら実践。（渡邊）
- ・ 応用作画講座 II では、ユニット B でやらなかった他の便利機能や先生方のおすすめ機能などを取り入れたい。（齋藤幸）

→ 承認

⑮ 今度のスケジュールの確認

- 1月27日 第一回検証評価委員会 (サクヤ先生・篠月先生)
- 1月30日 第5回マンガ分科会 (篠月先生・菜津貴先生・渡邊先生)
- 2月3日 第2回検証評価委員会 (サクヤ先生・篠月先生)
- 2月14日 第2回事業推進委員会 (全員)
- 2月21日 事業成果報告会

→ 承認

⑯ 事務処理・経理処理

講師料の支払いについて・書類作成

→ 問題無し、承認

第5回 マンガ分科会議事録

日時：平成 29 年 1 月 30 日（金）16:30～17:30

場所：国際アート&デザイン専門学校 2F コミュニティスペース

参加者：渡邊理英子（マンガ家、開発推進委員）

高橋猛（国際アート&デザイン専門学校教務部長、開発推進委員）

齋藤幸佑（国際アート&デザイン専門学校職員、開発推進委員）

齋藤菜津貴（マンガ家、アドバイザー、国際アート&デザイン専門学校講師）

【議題】

①コマシラバスの確認・検証

【ユニット A について】

- ・ユニット A のカリキュラム順とシラバスの順が違う。（齋藤幸佑）
- ・トーン削りはいらぬ。時間の都合と難易度が高い。4 コマなので削りはいらぬ。（齋藤菜津貴）
- ・キャラクターの体は 3～4 頭身のデフォルメ。分かりやすく見やすい、とっつきやすい。（齋藤菜津貴）
- ・4 コマのオチについて説明を実施。カリキュラムに入れる。（齋藤菜津貴）

【ユニット B について】

ユニット B については問題無し。（渡邊理英子）

【ユニット C について】

- ・誤字の指摘。（渡邊理英子）
- ・3D パース定規について実施したのでカリキュラムに入れる。（渡邊理英子）
- ・レイヤーの種類おさらいを実施。ベクターレイヤーと画像レイヤーについてカリキュラムに入れる。（渡邊理英子）
- ・レイヤー変換について実施。閾値やラスターライズについて。（渡邊理英子）
- ・線画抽出の順番が違ふので修正を。（渡邊理英子）

→ 修正箇所は後日修正することで承認

②アンケート一覧の確認

前向きな意見が多い。（齋藤菜津貴）

褒め言葉が多い。（渡邊理英子）

受講者から長い例文メールが来た。（齋藤菜津貴）

周囲にまた開催するのだったら参加したいという人がいる。（齋藤菜津貴）

キャラクター講座をもう少し掘り下げてやりたいという意見があった。（齋藤菜津貴）

③社会人講座を実施しての先生方の感想

【ユニットAについて】

- マンガ道具自体初めての人が多く、自分の思った時間通りに進まなかった。もっと初歩的にしても良かった。ベタツヤまでやらなくても良いかもしれない（齋藤菜津貴）
- キャラクター講座に時間をもっと費やして良い。顔や体が描けなくて、それを上手になりたそうな受講者が多かった。（齋藤菜津貴）
- ネームを自分から見せに来る人が多く、意欲的な人が多かった。（齋藤菜津貴）

【ユニットCについて】

- すごく良かった。受講者のレベルがある程度合っていたので、やりやすかった。（渡邊理英子）
- スムーズに進めて時間にゆとりが持てた（渡邊理英子）

【ユニットBについて】

- 二人体制で良かった。基礎編なので受講者のレベルもまちまちで一人では大変だった。フォローできる講師がいた。熟知している先生がサブに入っていると良いかもしれない。（渡邊理英子）

【その他について感想】

- 告知に改善が必要。（齋藤幸佑）
- チラシに無料という情報が無い。（齋藤菜津貴）
- ホームページを作るべき。（齋藤菜津貴）
- Facebookでは告知力として弱い。（渡邊理英子）
- 予約を取れるようにしたら良いのではないか。（齋藤菜津貴）
- ツイッターでの拡散努力をもっとした方が良い。（渡邊理英子）
- ピクシブでも告知した方が良い（齋藤菜津貴）
- 3日間は良かったが、受講者のには長く休日も潰れ辛かったのではないか。（渡邊理英子）
- セルシスと連携しているのであれば公式ツイッターで告知してくれないのか。（渡邊理英子）
- 告知には学校の外見を載せて欲しい。受講者が場所を見つける手がかりになる。（齋藤菜津貴）
- 手描き講座で受講者が多い場合はレベルがバラバラなので個別対応が増えるので、講師が二人では足りない。（齋藤菜津貴）
- 受講者に合わせて講師の数も増やしたい。進捗がバラバラになってしまう。（渡邊理英子）
- 評価に関してはこれで良いのではないか（理）

→ 改善箇所は次年度実施時に改善することで承認

③今後のスケジュール確認

- ・2月14日（火）17:00～ 第二回事業推進委員会
- ・2月21日（火）成果報告会

以上で第五回開発推進委員会マンガ分科会を終了。

【第1回アニメーション分科会】

日時◆ 2016年11月14日(月) 17:00~18:00

場所◆ 株式会社スタジオ雲雀 様 会議室

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北 5-32-6 光音ビル

参加委員

- ・中野 寿郎(国際アート&デザイン専門学校)
- ・浅尾 芳宣(株式会社福島ガイナックス)
- ・小林 哲也(株式会社セルシス)
- ・武田 暁雄(株式会社セルシス)
- ・轟木 保弘(株式会社ワコム)
- ・高橋 猛(国際アート&デザイン専門学校)
- ・三上 洋平(国際アート&デザイン専門学校)

議事 次第

① デジタル作画カリキュラム策定に関して

- ・先進的スタジオ調査訪問後の各委員の意見

浅尾：デジタル制作環境に移行する必要性は十分にわかるが、業界標準のツールが定まらない事、指導者がいない現状がある。学生達や社会人に対しては幅広い選択肢が必要ではないか。

小林：アニメ制作スタジオのそれぞれのワークフローや多様な取り組みについて知る機会が必要と思われる。

武田：標準的なソフトは定まらないがスタイロスの流れを汲んでクリップスタジオを使用したワークフローに準拠したカリキュラムは策定可能

轟木：最新液晶タブレットの導入事例があるので紹介したい

三上：あまり垣根のない学びが良いと考えている

高橋：業界が必要とする学びの内容が確定できれば学び安くなる

中野：昨年度末から協議してきた連携体制でこの後はカリキュラムの暫定シラバスを考案する。

② 今後のスケジュールについて

- ・委員会開催予定

第2回：11月25日(金)

第3回：12月16日(金)

第4回：1月13日(金)

第5回：1月27日(金)

- ・社会人講座開催予定

ユニットA：12月10日(土)、12日(日)

ユニットB：12月17日(土)、18日(日)、23日(金)

ユニットC：14日(土)、15日(日)、21日(土)

以上。

【第2回アニメーション分科会】

日時◆ 2016年12月16日(金) 14:00～16:00

場所◆ 国際アート&デザイン専門学校

参加委員

- ・中野 寿郎(国際アート&デザイン専門学校)
- ・浅尾 芳宣(株式会社福島ガイナックス)
- ・高木 祐紀(株式会社福島ガイナックス)
- ・飯島 貴志(株式会社バックボーンワークス)
- ・轟木 保弘(株式会社ワコム)
- ・高橋 猛(国際アート&デザイン専門学校)
- ・三上 洋平(国際アート&デザイン専門学校)

議事 次第

1. 社会人講座概要

- ・ユニットA：アニメーション・CG・映像基礎講座（理論と業界ガイダンス講座）
- ・ユニットB：アナログアニメーション講座（手描き）
- ・ユニットC：デジタルアニメーション講座（ソフト、液晶タブレット活用）

2. カリキュラムとシラバスの協議

- ・17日のカリキュラム、及び教材、教具について

浅尾社長：

アニメーションの原理と基礎

※アニメーション理論を理解するためにフェナキストスコープを制作して体験する
アニメ制作の流れとアニメーターの役割

- ・プロプロダクション ⇒プロダクション ⇒ポストプロダクション

アニメーターとは？

- ・原画マン ・動画マン

業界講和（ガイダンス）で業界とその仕事を知る

- ・18日のカリキュラム、及び教材、教具について

飯島社長：

1：自己紹介

講演者のこれまでの仕事と過去の作例紹介、アニメーション制作の難しさと種類

→NHK 人体、アスキー、シャドウ、フリー、バックボーン

→ディズニーアニメーションからフルアニメーション、日本ディズニーアニメーターに教わったこと

→軽視されるモーショングデザイン、ゲーム用と映像用モーシヨンの違い

映像：

ゲームムービー（過去のCGアニメ）

攻殻機動隊メイキング（アニメの制作現場）

2：アニメーションとは

→動いて見えるしくみ

（変化速度と、オーバーラップ）

→語源と命を感じさせるということ、その魅力

（どうやって命を認識するか）

→商業的妥協、アウトラインと色面

（大量の絵を描くという事、平面と立体、ロボットアニメの歴史とバンク）

→能動的動作と、受動的動作、感情表現を優先する手法

（動きの種類と、娯楽性）

→種類

（手書き、コマ撮り、キーフレームアニメーション、モーシヨンキャプチャ、シミュレーション、プロシージャル）

映像：A

ストリートオブクロコダイル（ストップモーシヨン）

ウォレスとグルミット（クレイアニメ）

ファンタスティックプラネット（切り絵アニメ）

眠れる森の美女（ロトスコープ）

走る男（セルアニメ）

ペーパーマン（ディズニーセルルック CGI）

武器よさらば（フル3Dセルルックアニメ）

BURN-E（3DCG）

CM（リアルCG）

アンチャーテッド（リアルタイムCG）

KARA（モーシヨンキャプチャ）

3：映像基礎

→映像基礎用語

（RGB、解像度サイズ、FPS、NTSC、インターレースとプログレッシブ、媒体、テレビと YOUTUBE）

→カメラ基礎

（パース、露出、シャッタースピードによる違い、被写界深度、望遠と画角、ホワイトバランス）

→カメラワークとインタラクティブカメラ

（フィックス、パン、トラック、ショットサイズ、イマジナリーライン、ゲームにおけるカメラ）

→構図

(フレーム、アングル、分割法、安定構図、黄金比率、疎密、画面の右左、同ポジ、視線操作)

→編集

(カラコレ、モンタージュ理論、連続性、ワイプ、カットバック、アクション繋ぎ、テンポコントロール、ストーリー構成)

→MA

(BGM、サウンドエフェクト、音をつけるという作業、音の質感)

→リミテッドアニメーションとフルアニメーション

(8フレーム、30フレーム、補完方法、3DCGI表現、新たな表現方法)

映像：B

モンスターアニメ 15話、16話比較 (リミテッドの差)

エスカフローネ (リミテッドアニメーション)

ヘビーメタル (海外のアニメ)

WAKING_LIFE (ビデオアニメーション)

MEMORIES_大砲の街 (絵本的アニメ)

フリクリ (デフォルメ)

DOT_HACK_THE_MOVIE (表現混在)

ユニコーンガンダム (3Dセルアニメ)

楽園追放 (3D漫画アニメ)

SKYFALL (VFX)

4：プロダクション

→プリプロダクション

(到達点の明確化)

→セルアニメプロダクション

(企画、脚本、絵コンテ、レイアウト、原画、動画、撮影、編集)

→3DCGプロダクション

(企画、脚本、絵コンテ、アートディレクション、モデル、テクスチャー、セットアップ、モーショニング、カメラ、ライティング、レンダリング、編集)

→アニメーション手法

(ポーズトゥポーズ、タメ、トメ、アマリ、ヨビ、ケイショウ、)

→予算と時間、キャリアとモチベーション

(バジェットと役割、クオリティと予算のバランス)

→いろいろなアニメーション

映像：C

機動戦士ガンダム 0083 (ガンダムとアニメ史)

カリオストロの城 (演出の意味)

WONDERFULDAYS (手法の混在)

トップをねらえ2 (外連味)

PATLABOR2 (写実的アニメ)

シュガーラッシュ (モーショントイレクション)

秒速5センチメートル (背景を主役に)

FANTASIA (音楽とアニメ)

The Girl With the Dragon Tattoo (映画オープニング)

3. 達成度評価について

- ・ユニットAは教養講座として、受講生にアンケート調査を実施して達成度を評価する

4. アンケート調査について

- ・大項目において、興味深かった内容を自由記述する。

以上。

【第3回アニメーション分科会】

日時◆ 2017年1月6日(金) 14:00～16:00

場所◆ 国際アート&デザイン専門学校

参加委員

- ・中野 寿郎(国際アート&デザイン専門学校)
- ・浅尾 芳宣(株式会社福島ガイナックス)
- ・高木 祐紀(株式会社福島ガイナックス)
- ・飯島 貴志(株式会社バックボーンワークス)
- ・轟木 保弘(株式会社ワコム)
- ・高橋 猛(国際アート&デザイン専門学校)
- ・三上 洋平(国際アート&デザイン専門学校)

議事 次第

1. 社会人講座概要と進捗報告

- ・ユニットA：アニメーション・CG・映像基礎講座（理論と業界ガイダンス講座）
- ・ユニットB：アナログアニメーション講座（手描き）
- ・ユニットC：デジタルアニメーション講座（ソフト、液晶タブレット活用）

2. ユニットA講座の振り返り 受講者アンケートについて

3. ユニットB講座 カリキュラムとシラバスの協議

- ・カリキュラム、及び教材、教具について

アニメーション制作の道具

線の引き方とトレース

歩きのアニメーション制作

振り向きのアニメーション制作

今回の講座全般についてのご感想

※鉛筆、消しゴム、アニメーション用紙を準備する

- ・達成目標、達成度評価について

ユニットBは、手描きによるアニメーション制作講座として実施する

各項目に応じて課題の添削と評価、及び、受講生にアンケート調査を実施して達成度を評価する

- ・アンケート調査について
- ・大項目において、興味深かった内容を自由記述する。

4. シラバス、コマシラバスについて

(文科省の中間報告会を経て)

今年度の最終成果として、カリキュラムについてのコマシラバスを検討する

様式については、添付の通りの原案を考慮しており、今後は各講座について協議しながら項目をまとめていく

コマシラバスの目的としては、講座を運営する側が各単元時間に、伝える内容やその時間、講義や実習の区別、伝えるポイントやキーワード、取り組む課題が記載されているもので、それらに対する達成目標と評価方法が記載されているもの、とする

以上。

【第4回アニメーション分科会】

日時◆ 2017年1月13日(金) 14:00～16:00

場所◆ 国際アート&デザイン専門学校

参加委員

- ・中野 寿郎(国際アート&デザイン専門学校)
- ・高木 祐紀(株式会社福島ガイナックス)
- ・飯島 貴志(株式会社バックボーンワークス)
- ・高橋 猛(国際アート&デザイン専門学校)
- ・三上 洋平(国際アート&デザイン専門学校)

議事 次第

1. 社会人講座概要と進捗状況報告

- ・ユニットA：アニメーション・CG・映像基礎講座（理論と業界ガイダンス講座）
- ・ユニットB：アナログアニメーション講座（手描き）
- ・ユニットC：デジタルアニメーション講座（ソフト、液晶タブレット活用）

2. ユニットB講座の振り返り 受講者アンケートについて

3. ユニットC講座 カリキュラムとシラバスの協議

- ・カリキュラム、及び教材、教具について

アニメーション制作におけるデジタル化のメリット

アニメ原画のトレス

クリップスタジオ EX を使用したデジタルアニメーション制作

タイムライン(タイムシート)について

目パチのアニメーション

ロパクのアニメーション

振り向きのアニメーション

歩きのアニメーション

歩きのリミテッドアニメーション

- ・達成目標、達成度評価について

ユニットCは、デジタルによるアニメーション制作講座として実施する

各項目に応じて課題の添削と評価、及び、受講生にアンケート調査を実施して達成度を評価する

- ・アンケート調査について
- ・大項目において、興味深かった内容を自由記述する。

・シラバス、コマシラバスについて

今年度の最終成果として、カリキュラムについてのコマシラバスを検討する

様式については、添付の通りの原案を考慮しており、今後は各講座について協議しながら項目をまとめていく

コマシラバスの目的としては、講座を運営する側が各単元時間に、伝える内容やその時間、講義や実習の区別、伝えるポイントやキーワード、取り組む課題が記載されているもので、それらに対する達成目標と評価方法が記載されているもの、とする

以上。

【第5回アニメーション分科会】

日時◆ 2017年1月30日(月) 14:00～16:00

場所◆ 国際アート&デザイン専門学校

参加委員

- ・中野 寿郎(国際アート&デザイン専門学校)
- ・高木 祐紀(株式会社福島ガイナックス) 代理:小林文樹
- ・飯島 貴志(株式会社バックボーンワークス)
- ・武田 暁雄(株式会社セルシス)
- ・轟木 保弘(株式会社ワコム)
- ・高橋 猛(国際アート&デザイン専門学校)
- ・三上 洋平(国際アート&デザイン専門学校)

議事 次第

1. 社会人講座概要と進捗報告

- ・ユニットA：アニメーション・CG・映像基礎講座（理論と業界ガイダンス講座）
- ・ユニットB：アナログアニメーション講座（手描き）
- ・ユニットC：デジタルアニメーション講座（ソフト、液晶タブレット活用）

2. ユニットA、B、C 各講座カリキュラムとシラバス、コマシラバスの協議

検証評価委員会の指摘内容を協議して、表記内容について加筆修正する

各講座を担当した先生方に依頼して取りまとめる

コマシラバスにおける達成目標、達成度評価、評価方法についても再検討する

3. シラバス、コマシラバスについて

（文科省の中間報告会を経て）

今年度の最終成果として、カリキュラムについてのコマシラバスを検討する

様式については、添付の通りの原案を考慮しており、今後は各講座について協議しながら項目をまとめていく

コマシラバスの目的としては、講座を運営する側が各単元時間に、伝える内容やその時間、講義や実習の区別、伝えるポイントやキーワード、取り組む課題が記載されているもので、それらに対する達成目標と評価方法が記載されているもの、とする

5. その他

取りまとめたシラバス、コマシラバスは、第2回開発推進委員会にて発表し、委員の皆様からの意見を頂き今年度の成果物として公表する

以上。

第1回 検証評価委員会

- 日時：平成29年1月27日（金）14：00～16：00
- 場所：国際アート&デザイン専門学校

■ 議題

1. 挨拶（検証評価委員会目的説明）

学校長 中野寿郎

2. アニメ講座の取り組みについて

教務 三上洋平（内容の提示、実施状況、シラバスの概要について）

講座での受講者の作品のプレビュー・委員の方からのご意見

3. コマシラバスについて

マンガ実証講座のカリキュラム、シラバス・コマシラバスについて

4. 委員の方からの意見

5. 次年度の講座の取り組み方について

動画教材の制作の検討

（閉会）

【議事詳細】

中野：

これから検証評価委員会を開催致します。

文科省事業の中で検証評価委員会を実施する目的としては、カリキュラムの詳細、実証講座の実施状況の確認、達成度評価の項目についてご意見を頂き、その内容をカリキュラムに反映することにあります。

カリキュラムの内容を検証して、評価していくこと、及び改善点等についてご意見を頂きながら、最終のカリキュラムに反映しています。

本日は社会人アニメーション講座が完了していますので、内容を提示してそれにつきまして協議していきたいと思っています。飯島先生につきましては、ユニットAの講座も担っていただいています。その後にユニットB、Cと開催致しました。國分先生におかれましては、マンガ講座を担当頂いていますが、アニメーションのカリキュラムを見るのは始めてだと思いますので、ぜひマンガとアニメの比較してみて頂きながらご意見を頂きたいと思っています。

まず、社会人アニメ講座の実施状況、シラバスにつきまして、三上先生の方からお願いします。

三上：

シラバス、及びコマシラバスといういつもと違う形で作っています。社会人アニメ講座のユニットAについては、教養講座と業界ガイダンスを目的にしています。飯島様、浅尾様にご登壇頂きました。ユニットBから、こちらはアナログアニメーション講座ということで服部真奈美先生にお願いしました。内容としては、一日目はアニメーションの道具の説明、実際のアニメーションで使われているアニメのトレース体験、二日目は歩きのアニメーションの制作、動いている概論、など作画アドバイスを話しをしてもらい、その後原画のガイドを作って描いてみようとなりました。三日目は振り向きのアニメーション作画を体感してそれを形にしていきました。最後の日に、実際アニメーションを見るために作画をスキャンして確認しました。ユニットCも同様に3日間実施しました。一日目はデジタルのツールの話、その後はデジタルの基礎、飯島先生のお話のあった解像度やFPSアニメーションにはいろいろな基礎があるという話、実際にワコム の機材やクリップスタジオの説明をしました。その後はトレースの実習、3時間かけて原画をトレースする練習をしました。二日目はアニメーションに特化したクリップスタジオの設定、アニメーション作画のアドバイスというガイナックス流ではありますが設定をしていきました。その後、アニメーションで目パチロパク、振り向きを体験しました。最終的にクリップスタジオを使ってGIFアニメの描きだしをしました。三日目の最終日は歩きのアニメーションです。実際の歩きのパターン上半身だけや全身での歩きのアニメーションの話も頂き、制作も行いました。最後にプロジェクターを使って上映し、作画の改善ポイントを確認しました。以上です。

中野：シラバスの概要、ありがとうございました。三上先生、実際に出来上がったものを簡単にプレビューできるよう準備をお願いします。仕上がりのイメージを見て頂き話しをしたいと思います。

アニメとマンガのカリキュラムの流れを話します。文科省事業は今年で3年目です。1年目からマンガ分野はスタートしまして、アニメーションの分野は去年から行っています。マンガのカリ

キュラムが1年先行しています。学生達がデジタル制作カリキュラムに取り組んだ結果を社会人の方々のカリキュラムに活かすように取り組んでいます。アニメ分野については、去年はクリップスタジオでアニメーションを作画するカリキュラムはまだ完成していなく、今年は考えながら組み上げていくという考えになっています。

ユニットA、B、Cという考え方は、社会人の方が学びやすいようにレベルを設定し、学ぶ内容を選択できる仕組みです。マンガ分野はユニットAで最初に手描きの作画、ユニットBはクリップスタジオの基礎講座、ユニットCはデジタルマンガの応用講座という形で展開しています。アニメ分野ではユニットAは知識の教養講座、飯島先生にも歴代作品を解説して頂き、幅広く教養を学びアニメを描いてみたいなどという所からスタートしています。

描くということはユニットBやCになっています。手描き制作についてはユニットB、ソフトウェアを使った政策はユニットCです。またユニットBやCでどのような課題にしていくのかという点については、アニメの分科会で取り組んでいます。ユニットBのシラバスにある「歩く」、「振り向き」で初歩的ではありますが非常に大切なものを入れました。ユニットCでは始めてクリップスタジオを使い、デジタルの基礎からアナログでも大切なトレースについて液晶タブレットを使用して実施しました。実際に制作する課題は「目パチロパク」を取り入れ、歩きよりももう一段下げたところから学ぶカリキュラムです。

飯島先生：

手で描いて今まで通りのデジタルアニメーションでやってみて、比べてやってみるとこういう風になってきているのだと、対象になる関連性を持ってやっているということですね。

中野：

理想としては、手描きを体験してもらって、課題が3つ4つ体験した後で、全く同じものをデジタルでやって比較対象をしながらメリットを体感する内容かと思います。逆にここは手描きの方がいい表現ができるなども比較できる内容にできればと考えています。

飯島先生：マンガの方でも同じことをやっているのでしょうか。

中野：

後ほど齋藤先生にカリキュラムを見てもらい、マンガの組み立て方など同じ所や違う所も比較してもらってほしいかなと思います。ここは合わせてスタートしている訳ではなく、マンガはマンガ家の先生方のご意見を取り入れた一つのカリキュラムを作ってもらっています。飯島先生のご指摘のポイントもこれから見ていきたいと思っています。まずは、齋藤先生からマンガのカリキュラムと、アニメのカリキュラムに関する考え方の同じ点、違う点をお願いします。

齋藤：

マンガのカリキュラムの考え方として、ステップアップしていく流れを考えていました。ユニットAでは手描き、昔からあるマンガの正式な道具を使って、手描きのマンガを体験してみよう。ユニットBではこれから益々増えていくであろうデジタル作画について、手描きをやった上でデ

デジタル作画の場合はこんなに早い、楽、便利と手描きと比較した講座を行いました。ユニットCはデジタルの応用版でデジタル作画を経験した方にもっと深い便利や上級な使い方を行いました。ユニットCに関してはまだ途中段階で今度の日曜日が最終で終了です。

飯島：原稿に描くことは作画ですか。

國分：そうですね。原稿に描くことは作画技法です。

中野：

アニメの分野もデジタル作画という表現は基本ですが、何か作画に関して引っかかるところあります。

飯島先生：全体の誘導としてこちら側としてはアナログの後にデジタルで描くとこんなに簡単なデジタル魔法という考え方に期待してほしいというモチベーションがあったんですが、実際にはデジタルの方が難しいではないかという意見もあると思います。Gペンであれば慣れ親しんで描けるけど、実際に画面で描けば光を見て目も疲れるし、感覚のフィードバックも違いますから、単純に難しいと。

スリクートーンや集中線は楽ですよ。簡単に入りますから、描き直しは簡単にできますよとありますが、肝心の線一本描くのは遠いんですよ。我々は3Dという作業をされていて、手描きではできない分野だから仕方なくコンピューターを使っているけど、実際は今回のアニメの方でも、デジタルか手描きどっちが楽だったか聞いたら、皆さん手描きの方が楽だったという意見を持たれちゃうと思います。

フィニッシュワークまでやる場合は違いますが、色々デジタルの楽な部分はあると思うんですけど、背景を塗りましようとなったら水を溶いてとなるとデジタルの方が圧倒的に早いですが、実際に線で動いている動画を描きましようとなると、楽と感じてもらえるところはあるんですね。なので、アンケートの方ではなかったのですが、受講生がねらい通りとじてくれたのはあまりないかなと思います。

斎藤：

そうですね、國分先生や渡邊先生と話したんですが、線画に関しては手描きの方がいいと言っていましたね。

デジタルの方では何度もこだわってやり直しちゃうので。でもそこは賛否あるところで、手描きの大変さを覚えたところで楽だと感じてもらうのが良いのですが、楽ばかり覚えた所ではマンガの本質がわからないと思ったりします。そこは教え方として気を遣うところです。

中野：

マンガの取り組みは三年目で、昨年度は外部の先生にも来校頂きました。その中で、歴代の御所の先生方がデジタルの学び直しを希望されていたり、ある程度の年齢の先生方もこれから学びなおそうという流れがありますということをお教え頂きました。全体的に見ればデジタルの方が

スピードが上がることや生産性の問題にも触れてました。でも飯島先生のご指摘もごもっともだと思います。國分先生はいかがですか。

國分先生：

私はデビューしてからは完全にデジタルでやっているんですが、ただネームに関してはアナログでやってます。最近になって、ペン入れをアナログでやりたいと思っているので、そこはハイブリットでやりたいと思っている所ではあります。

齋藤：

線ってマンガ家さんがすごくこだわる所で、ユニットCでやっても理英子先生も手描きに近いツールも紹介してくれて、まだ手描きに近いざらつきペンだとか、マンガ家さんは線にはこだわっているなと思いましたね。ただあまり深い話をしてしまうと、プロ目指している人ばかりではなかったもので、そのさじ加減はあるのかなと思いましたね。あまり突っ込んで話してしまうと、間淵を狭めてしまうのは怖いかなと抵抗はありました。

中野；

この講座の対象者はだれなのかという点については分科会でも何度も協議しています。社会人講座の目的としては、もう一度学び直しをしてマンガを描くお仕事、アニメの業界にアニメーターに再就職を果たしたり、もう一つはキャリアアップ、キャリア展開、例えば広告代理店にいてマンガの手法を学んだことによってクライアントに提案できる制作物の幅が広がったということ想定してます。

また、専門学校ならではの社会人講座の意義としては、最先端の技術を学ぶことを選択して選べるような社会人講座のような運営することにあると思います。そのためにはユニットにしてフルに展開した時はもっと講座があって、それぞれのランクに応じて展開していくというのが、この社会人講座の理想かなと理解してます。

飯島先生：

そういう面では魅力的だと思います。ユニットごとに分かれていて内容もはっきりしていてそれが分かれば理想だと思うのです。一番心配なところですが、理想はそうかもしれないけど、わかっている人とそうでない人が受けて楽しかったと同時にいえる講座、自分は分かっているからいいんだよという人が最後の講座のちょっとだけそこが知りたくて、終わって満足できる講座かなというのが心配する所ですね。レベルや内容が募集の段階で伝わるように組めるといいなと思います。

中野: そういった意味ではシラバスの充実が必要ですね。今年度の取り組みはコマシラバスです。書き方に関してはそれが正しいのか確信はありませんが、必要と思われることを入れました。レイアウトは、よりわかりやすい見せ方はあるとおもいますが、例えばコマシラバスは抜粋して出せますね。もう一つは先生側がコマシラバスの方を手元に置くことによって、話し漏れなどが防止できる運営できると思います。受講者さんの評価のポイントも記載されています。コマを運営

するために必要な内容を全て入れています。

また、今年は評価というのを明確にしていこうと考えています。何を習得してもらいたいのか、何をチェックしていきたいのかということで明確にしていくでコマシラバスをまとめています。飯島先生からご指摘があったところ、ユニット型の表現を事前に見て頂きシラバスで内容がわかるようにすること、受講するためのレベルの表示、前後のユニットとの相関であったり、条件が必要かなと思いますので、ユニットの表現方法や受講できるレベルをわかりやすく書くということで努めていきたいと思います。

飯島先生：

それから、講座名は言葉でも覚えていてほしいんですよ。そういえば、あの学校でこんな講座やっていたんだよと思う講座をやってほしいんですよね。特色の出し方、広告として「社会人アニメ講座」と言われちゃうと自分は社会人じゃないし、アニメ講座って何をやるんだろうという不安があると思うんですよ。

中野：そうですね、受講者を増やすためのキャッチもありますよね。キャッチコピーをつけて「〇〇を習得できるこんな講座」という言葉でも表現できるかと思いますので、次年度は講座の名前やコピーにも工夫していきたいと思います。

中野：それでは、三上先生のアニメ講座の様子の準備が整いましたので、お願いします。

(アニメ講座とみながら…三上先生の説明を聞きながら…)

飯島先生：思ったより描けてますね。

國分先生：何気なく普段アニメを見てますが、動かすのって難しいなと思いました。アニメーターさんってすごいなと思います。

三上：マンガはコマですからその場で成立していればとかありますよね。

斎藤：参加者の方はアニメの経験者はいるんですか。

三上：ゼロですね。

斎藤：では、自分のアニメが動くというのは感動されてたんじゃないでしょうかね。

三上：

アナログ講座でも、動画にして確認したので楽しかったという声はありましたね。

服部先生の講座で最終的にはパラパラ見て終わる予定でしたが、会議でスキャンしてデータ化したので、コンテンツとして見えるのであればより楽しくなっていくし、もっと描きたいなと思っ

てもらおうのが大切との意見がありまして、動画という形にして評価しました。

飯島先生：クリップスタジオを始めて触る人が多かったので苦労はしなかったですかね。

三上：比較的抵抗は無く、クリップスタジオに関してはあまり苦労してなったですね。

飯島先生：プロの方の作業と初心者の方の作業のかかる時間のギャップはあったんですか。

三上：作業時間のギャップに関しては確認していませんでした。

中野：その講座で仕上げていく課題に対して、作画時間、標準作業時間とかあると思うのです。

飯島先生：学生さんはそれがなかつたりすると思うので、社会人の方は時間コストとかあると思うので、標準時間を言われないと基本的に不安だと思うのです。目標時間を早めていく訓練も必要ですよ。

中野：マンガの場合は作業時間について目標はあるのですか。

國分先生：

月間連載なら、残り3週間で原稿を仕上げてくださいといったざっくりとした指示は来ますが、個々にもよりますが下書きに時間のかかる人、ペン入れに時間がかかる人、そこは与えられた時間の中で自分がどのくらいの作業をかけられるかということによると思います。一概には言えません。

中野：アニメーターとしては与えられる枚数が膨大だったりするから一枚当たりの作業数が問題になっていくのですか。

飯島先生：もし作画に入って引かかっちゃうと大変ですね。その一コマが決められないからひたすらそれにかかってしまいます。アニメの場合はそういうのは許されなくて、集団でやっているのに遅れて迷惑をかければアニメーターとしての評価になると思います。マンガの場合ですと自分が評価して作画チェックしなければならないといった辛いところがあると思いますが、アニメの場合、作監がOKを出してくれるクオリティにするために何回直すかといったところが重要であるところです。

三上：そこは服部先生にも一度聞いてみたいところですね。トレースの参考時間などをユニットBのところでもこの作業には何分かかりますというのを入れてみたいですね。

飯島先生：まずはビジネスとして感じてもらうには、参考時間を伝えて見て、時間内でやるということをお知らせすれば、目標としてもこの仕事ができるかもしれないなとつかめる気がしますね。

中野：

デジタルで線を一本描くにしても初めての人は大変だろうと思います。我々はデジタルで描いた方が、早いとか利便性がいいとか生産性の話をするのですが、果たして受講者の皆さんはねらい通りの感想になっているのでしょうか。デジタルの講座はアナログの講座より大変だと思っていないのか。精度や出来栄えに関する服部先生や高木先生の評価はどうだったのでしょうか。

三上：

服部先生は講義が終わってからの感想は意外と描けるなと思いました。アニメーターではないので、線が安定してない人が多かったなどの感想でした。振り向きの課題については、難しかったとってました。特に歩きの方は全部ガイドがあるので、そのまま描いてもらえばいいのですが、振り向きの方は原画が2枚で最初と最後しかなかったので、その中間のタメとかツメといった話はあったんですが、実際それを自分でやろうとするとどれくらいまわったらいのかという感覚がないので、そこがひょっとしたら難しかったのではないかと思います。

飯島先生：あまり分からないんですが、マンガになっていくと縦スクロールとかあるじゃないですか、レイアウトが固定されるんで僕はありえないと思ったんですが、まだ勉強不足で体感したらいと思うかもしれないんですが、マンガはコマ割りしないじゃないですか、リズムが作れないと思うんですが、アニメと同じ世界なんですか。

中野：そういったものは國分先生が詳しいですよ。縦割りを連載していたので。

國分：アニメの基礎知識がないのでそこを学びたいところなのですが、縦割りはマンガとはリズムが違いますね。

飯島先生：そうですね。映像を超えようとして、あの一コマであそこまでのマンガができるんだとびっくりしましたね。もちろん割ったか割らないからとできるわけではないし、マンガはネームやシナリオが圧倒的に最初をどうやって教えるのかと思いましたね。

中野：マンガは描く技術だけではないのでしょうか。

齋藤：マンガなのでストーリーありきななのでそういう構築があってもいいと思いますし、ユニットAでは少しなんですけど、4コマを題材にしたこともあったので簡単に起承転結のストーリー構築の話とかで作りましたね。

キャラクターから作ったり、シーンから作ってもらったりと先生にしてもらったんですが、今回に関してはその辺りには注意してはいなかったですね。テクニカルなこと。

飯島先生：マンガ＝作家と思うのは古いんですかね、プロダクションをして沢山で描いたりしているんで、原作がついて原作だけ考えてくれとか、もっと他のものみたいに考えていいものなん

ですかね。なんでんかんで、自分で一から考えなければならないとかあるんですか。

齋藤：大前提としてはメインとしてあると思うんですが、昔に比べたら大分ビジネスライフになってきた可能性はありますね。職人という言い方も古いと思いますね。

中野：東京でまんが家の先生に聞いた時、私が描いたものをアシスタントの方が仕上げていると聞いて衝撃を受けましたね。アシスタントがソフトウェアとデジタルのツールを使えるということに極まれば、お仕事としてそれが成り立つと、その方々がもしストーリーを作れなくてもお仕事ができるということですよ。

齋藤：そうですね。

中野：今回、ユニット A は教養講座から入ったんですが、マンガの講座においては技術に走る前の基礎知識と教養は入れる必要は感じますか。

齋藤：マンガを描くのは大変ということが若い人に浸透していると思います。マンガ家さんはすごく大変とかそういう情報が溢れていて全体的にマンガを描く人が減っていると思いますね。

飯島先生：みなさん、アニメとどっちが大変だと思っているんですかね。僕はマンガの方が大変と思うんですよ。アニメの方は労力的に大変で技術はそれくらい磨いているとできると思います。マンガはいくら慣れたってゴールが大変だと思って。大変なのかなと。

齋藤：そうですね、情報でもわかってネットでマンガ家を調べても大変だとわかっちゃうし、それが若い方がマンガを描くことを敬遠するところです。今回のユニット A の講座も楽しいとか面白かったということをお伝えられればいいなと思いますね。あまりプロの話をしてしまうとマンガって大変なんだとばかり思わせてしまいますので。

飯島先生：この講座を受けて楽しかったとおもうような内容にしてもらいたいですね。

中野：そこを尚、掘り下げていきたいと思います。今日の検証評価委員会としては、様々なご意見なので協議しながらアニメーション分科会の中でも議題に上げていきたいと思っています。

飯島先生：

もう一点、今回の講座を調べてみようとなったら全然調べられなかったんです。社会人講座の検索に引っかかりやすい講座名とかもプロデュース的には必要だと思いますね。明確な講座名や HP を見ればでてくる導線ですね。

國分先生：それから、チラシに無料と書いてある部分も必要だと思いました。

中野：

一人でも多くの受講者を、というのは気持ちとしてありましたし、この文科省の講座で3年間お世話になってる地域の方々、企業の方、教育機関の方、経済団体に福島県内では400通の案内を送りましたが、反応が少ないという事実がありました。個別に知り合いの方にチラシを見てどう思ったか聞いてみると、難しそうだという事と、社会人講座には行ってみたいけど、レベルがわからないという意見がありましたので改善策を取りたいと思います。また、ご指摘のように無料講座であることが周知できなかった反省点もあります。

國分先生：

私はアニメ講座に興味がありました。自分のマンガのキャラクターを動かしてみたいと思います。自分のマンガのストーリーのPVとか作れたら最高だと思います。相当な技術は必要だと思いますが。

齋藤：それもキャリアアップになりますね。

中野：それは、マンガ家さんとしてのお仕事の幅が広がりますね。

國分先生：SNSなどで発信できたらいいと思いますね。

中野：技術が沢山あり、道具も色々あるので、クリスタでアニメを動かそうとするのと違うと思いますね。

飯島先生：アニメをやっている人がもっともっとアニメ分野的にやってほしいと思います。

中野：

分科会の中で協議した内容ですが、次年度に向けては動画教材を使って実際の講座とのハイブリット型で講座を実施できないかと考えています。事前にこちらの動画を勉強してきてくださいみたいなものがあって、それを実際こちらで実習してもらいますといったような講座展開はどうですか。

飯島先生：

僕は事前が大賛成ですね。事前に簡単でも講義をする人が動画を作ってくれていて興味があったらくるし、それ自体が広告になるし、講義でやらなくても基礎は動画でやってしまえばいいし、理解度にも繋がると思います。

受講者のレベル合わせもできますし、事前学習、自宅学習が可能な忙しい社会人のための拘束時間にも繋がります。動画教材なので、繰り返して見れるといったメリットもあると思います。

中野：

これは受講システムと一緒にならないといけないかと思うのですが。つまり、申し込まれた方が

何かしらのアカウントを持って動画が見れるといった仕組みが必要だと考えていますが、いかがでしょうか。

飯島先生：

私も3D講座の教材を作っていますが、アカウントを付けた時点で見なくなってしまうと思います。誰でも見れるようにして、適度に広告も必要だと思います。

齋藤：今回の社会人講座は初めての事もあって、これからブラッシュアップしていける部分もあると思います。

飯島先生の話聞いて思ったのですが、広告のちょっとした工夫で変わると思うので次回はそうやっていきたいですね。

中野：

今回の委員会では沢山のご意見を頂きましたので、アニメーション分科会でまとめていきたいと思っています。

次回はマンガカリキュラムの検証評価委員会もありますので検証を進めていきたいと思っています。今日はお忙しいところありがとうございました。

第2回 検証評価委員会

● 日時：平成29年2月3日（金）14：00～16：00

● 場所：国際アート&デザイン専門学校

■ 議題

1. 挨拶（検証評価のポイント説明）

学校長 中野寿郎

2. マンガ講座の取り組みについて

教務 齋藤幸佑（内容の提示、実施状況、講座のアンケートについて、制作物について、）

3. コマシラバスについて

4. 委員の方からの意見

マンガの概論、レベル、広報活動、クリップスタジオ

5. 次年度の講座について（案）

講座対象者のレベルの明記、ストーリー講座、デジタル作画、動画教材の制作の検討

（閉会）

【議事詳細】

中野：

第2回検証評価委員会を開催します。

検証評価のポイントですが、カリキュラムの詳細内容、達成度を評価する内容をシラバスの中に記載してまとめます。また、ユニット形式の学びをまとめていきたいと思います。本日は、社会人マンガ講座としての実証講座の内容、実施状況、現在のカリキュラム、シラバス、コマシラバスを発表していきたいと思います。

齋藤先生からお願いします。

齋藤：

ユニットAは手描きマンガ講座です。マンガ道具を使って、原稿用紙、Gペン、丸ペン、つけペンを使う初心者講座を実施しました。手描きマンガ講座を初心者向けに開催しました。マンガをやってみたい、マンガ道具を使ってみたい、自己流でやってみたいという方がいらっしゃいました。他のユニットに関しても共通ですが、流れ的には概要を説明、テクニカルなもの、課題物を作りました。ストーリー制作の考え方、簡単にキャラクターの作り方、キャラクターは初心者向けにデフォルメキャラに特化して上手い下手にとらわれないキャラの描き方、マンガ道具の使い方を具体的に説明しました。原稿、Gペン、丸ペン、ミリペン、ツケペンの使い方、2日目は表現の方、ベタ、スクリーントーン、ツヤをつけたベタ、表現技法を教えました。その後、4コマ制作を作りました。想像と違った所では、慣れていない方がいたので、制作に関しては時間がかかりました。ただ教えた内容は網羅してもらえたかなと思いました。

中林：

2日目に来なかった方が居る様ですが脱落ということですか。カリキュラムに問題があったのかと思っただけの確認です。

齋藤：社会人対象ということで、カリキュラムに問題があったかということ、あったかもしれませんが。マンガを描くのが楽しいおもしろいというイメージがあって、マンガのテクニカルなものを進めていくと、集中線の描き方や線は綺麗に書かなければいけないという難しいところもあるので、実際マンガを始めてしまうと難しいところもあると、そういう部分もあったのかなと思いました。アンケートを見ても、難しかったという意見もありましたし、逆に楽しかった、タメになったという意見もありました。

中野：

今回の社会人講座では、親子で参加の方はお子様に同伴で参加してもいいですか、ということで相談もありましたし、忙しい中で1回だけでも参加したいとの事前希望もありました。ユニット全体を通した参加でなくても認めております。また、お子様連れでの参加もありましたので、今後は保育に関しても準備する必要があるかと思っております。

飯島：

コマシラバスの時間記載の仕方は統一した方がいいですね。時間でまとめるか、分でまとめるか。開催日にち別にまとめるのが重要ですね。

中野：コマシラバスについては、詳細にご指摘いただければ幸いです。学校としても始めてですが規格はA4縦サイズで作成しています。中林先生、他の学校に行ってこんなコマシラバスがあったという内容を教えていただければ。

中林：他の専門学校ではA3横で時間数は1單元ごとにテーマと指導項目が書いてあるようです。1項目ごとに20分とか細かく書いてあるものはありませんでした。

齋藤：

ユニットBに関して、ユニットAからワンランク上げて、中級者向けにデジタルの方に移行しました。デジタル基礎講座と明記しました。パソコンを使ったことがある人を対象にパソコンでマンガを描いたことのない人向けに実施しました。スタンダードになりつつあるクリップスタジオペイントを使いました。ペンタブレットを用意して、使ったことはあるけど詳しいことはわからないとか、そんな方を想定して実証講座をしました。ユニットB講座に関してはクリップスタジオの基礎に焦点をあてて、最初はデジタルマンガに慣れていない方に焦点をあてて、昨今のデジタルマンガに関してや簡単な著作物に関してということを入り口しました。セルの使い方、描き方、吹き出しやコマの作り方、初日はその日あった内容だけを含めて復習がてら1コマ制作しました。2日目は表現ですね、ツヤベタ、効果線、トーン、背景、背景に関しましては時間がかかる難しいところをやると警戒心を持たれてしまうので1点通しで実証しました。2日目も1コマで描いてみる復習をしました。データで描いたものはパソコンでしか見れないので出力も簡単に行いました。最終日は手描きで下書きをして、そこからデジタルに移行して作画していく方法をやりました。今までやった総復習で先生方に質問や指摘をしながら4コマ漫画を最終的に制作しました。

中林：

マンガ技法はよくわからないのですが、ここに書いてあるすべてのキーワードは講師の方が見てすぐにわかるのですか。

齋藤：わかりますね。今回のシラバスの内容は講師の誰が見てもわかるようにするということだったので。

中林：パソコンではWindowsを使ったのですか。ドライバーシステムはあまり意識しないで使うのですか。

齋藤：Macで、ドライバーは使いました。

中林：環境依存で誰でもとなると、WindowsなのかMacなのかとか。スキャナーを使ったのか。

中野：コマシラバスでいくと、Windows や Mac の環境のことを明記が必要ということですね。全体シラバスというところでの、PC という注意書きはあった方がいいとのことなので検討していきたいです。

飯島先生：オノマトペとは何ですか。

國分先生：オノマトペは効果音、擬音です。

飯島先生：

クリップスタジオに関して、クリップスタジオ EX でいいのですよね。クリップスタジオペイントと EX があるので。メーカー名を確実に入れなさいと以前言われたことがあるので確実な名前が出てくると気になります。マックは機械の名前なので、マックは OS X と表記するのが今は正しくなっている、OS を指すと OS X、機械を指すとマック。表記は統一がいいと思います。マンガだと、制作ソフトはクリップスタジオなのでですね。

中野；業界的にはマンガはクリップスタジオ、アニメは制作ソフトが混在していて、まだ完全標準はありません。

齋藤：マンガはコミスタが終わって3年経ち、クリップスタジオが普及しています。

中林様：ユニットBはユニットA受講済の方が受けるのですか。

齋藤：基本はそうなります。

飯島先生：作品をみんなで見ての公表はありましたか。

齋藤：その場でマンツーマンの公表でした。

中林様：社会人向け講座ということでこれを仕事にするための講座ですか、それとも趣味を増やすとかですか。

齋藤：趣味という希望もありますが、できればこれを生かして仕事にする方を想定しています。

中野：

レベル設定と内容に関しては検討がまだまだ必要です。この講座のユニットBに関しては、これだけプロを目指せない内容です。これからプロを目指す人、キャリアアップを目指すためには専門学校に行けば新しい技術が習得できる講座として、一通り学ぶことはできます。この後ユニットCが続きますが、これはプロの方の為に最先端の技術を習得できるよう実施しました。

齋藤：

ユニットCです。対象の方はマンガにある程度知識があって、デジタル制作をある程度できる方を対象にレベルの高いものを目指しました。参加者の経歴はほぼ卒業生で作家活動者が多かったです。全員がある程度高い技術をもっている、あるいはプロを目指している方でした。この表現をしなければ作画でスピードアップができる内容や、作画の表現も広がる内容に焦点をあてました。応用作画講座では、よりよく作画環境を整えるためにこれを知っておいた方がいいと機能の紹介、図法、デジタルマンガが普及している中で、カラー原稿の作り方、3D機能、ポーズングや設定の仕方を紹介しました。最終日には短時間かつクオリティの高いものを作っていました。

中林様：満足度はどうでしたか。

齋藤：良好でした。

中林様：中には難易度が低すぎるとかありましたか。

齋藤：この機能は知っている、とかはありました。みなさん多少のバラツキがあるので。

中野：

ユニットC講座には私も入って3Dのコンテンツを見ました。電車の中の長椅子とつり革が回転させながらワンクリックすると線画になる。しかも座っているモデルを椅子に腰かけられるなど、そういう背景の作り方もできるようになっていると驚き思いました。

中林様：評価方法は取り組み姿勢というのは何ですか。

齋藤；評価項目が2つだけでは足りないかと思って入れました。教員は授業姿勢も評価に入れますので。

中林様：例えば、ユニットCの項目では実践はないのですね。

齋藤：成果物が作れない項目なので、説明をして終わってしまいました。

飯島先生：一般的には理解度を計るのはテストとか自己申告しかないですよ。

中野：

確かに理解度を全ての項目を客観的にはかっていく時に、理解度の計りかたはテスト、自己申告のアンケートを見るのがいいのですね。

中林様：

テスト以外で評価する方法の模索です。Eラーニングを使った教育工学があり、昔シーアイというところでは文章を読ませてテストを繰り返しました。テストをやって理解度を計るのは簡単なのですが、それ以外の方法で学生が行き詰まった時はサポートしてあげるけど、行き詰まってない子に関してはどんどん進ませてあげる、学習を止められるよりも理解度が高まるという仮説があります。

教員がみていてわかるのではないか、というのはある意味正しいです。

中野：アニメの講座の方ではCGの検定に関する用語が多く出てきて、本当のテストになってしまいます。

飯島先生：

暗記する部分と理解する部分は色が違うのではないかと思います。自分が専門学校の講師で教える人とバックアップする人に分かれてやりました。教える人は教えるだけ、誰がどれだけわかっていないのかというのをサポートスタッフに調べてもらっていて次の授業でバックアップをどうするかという形にしました。サポートスタッフの目的はマイナスをひろっていくためにやりました。

中野：今回のマンガ講座では2名ずつ先生の名前が入っていますが、教える講師とサポート講師という形にマンガ講座を実施しています。今年はレベルがバラバラの受講者がいましたが、講座としては前に進めるための対応としては必要と思います。

中林様：対象者を社会人という形にしていますが、ユニットBはAを受けている人や、ある程度のことを理解している人が受講するというようにした方がいいと思いますね。CもBと同程度の知識レベルを記載しておくことである程度緩和できるかなと思います。

中野：ユニットA、B、Cと設定しました。ユニットCに関してはチャレンジ性のある内容だと思います。國分先生自身は講師として入ってもらいシラバス作りにも関わってもらいました。実際のリアルな感想を教えてください。

國分先生：一番気になったのは受講者が少なかったなという点です。時期的なものもあると思います。1月は多忙という事もあると思いますが。

中林様：必ず紙から入りますが、デジタル時代なのに紙での手描きは必要ですか。

齋藤：マンガを描き始めることとしては、手描きが基本ですね。

國分先生：

自論ですが、デジタルよりもアナログの方が描きやすかったと話もあり、始めてやったら皆さん

上手でもう少し勉強してからこればよかったという意見もありました。ユニット A は細かくやればよかったかなと反省点はあります。B は私中心で話したのですが、描ける人が多かったですね。始めてでこれだけ描けばいいのかなと思います。C に関しては私も一緒に教えながらも受講者として入った内容でした。知らなくても描けるのですが、知っていたら時短で描けるんだなど、クリスタはこんなに便利なんだといった内容でした。

飯島先生：始めてやった人でも便利だとクリスタは思いますか。

國分先生：アナログを相当やってデジタルに移行した場合、トーンや背景を自動でできるのが驚きでした。

中林様：ユニット C を取得すると、アシスタントという職業になれるのですか。

國分先生：なれると思います。

中野：

次年度の社会人講座として、動画教材を活用したハイブリット型を検討しています。

中林先生：

フォトショップの入門講座もアドビさんがビデオでやっていますが、実際の有料講座にもかなり人が集まるというのは、有料講座の方が頭に入ることだと思いますね。そういった意味ではツールやパスを手元で教えるのは大事だと思います。テクニックで解決する部分、手先の使い方も重要なので、4コママンガの概念の説明はテキストで十分かなと思いました。ハイブリットにしたらテキストとビデオで十分だと思います。対面でやるときには補正してもらうことかなと思います。マンガの流儀はありますか。

飯島先生：

アニメよりはるかにありますよね。1 プロット、2 ネーム、3 作画、作画のところは実際そんなに重要ではないのかなと思いました。プロットのアイデアが重要で、ネームは会話の中で整理して調整ですよ。すごく下手でもマンガの中で通用します。そのところが教えるのは難しいです。情報のコントロールはマンガとして重要です。マンガ家さんがどんなアイデアを出しているのか、きれいにまとめてネームとしておとしていくのはどうするのか、そういうのが知りたかったりします。

ストーリー講座とキャラクター講座、4コマ制作がマンガの魅力的に感じますね。描きたいものがあるって、これを表現させていとか、マンガを完成させたいという人なのかとユーザーの考え方が違うんですかね。

齋藤：

今回のストーリー講座はかなり好評でした。シーンやキャラクターからストーリーを考えると

というのはタメになったという意見はありました。

中林様：

イラストを描くやアシスタントになるというスキル、ストーリーを描くスキルは全く別だと思うんですよね。単純に学校の授業でやると絵を描く技術は成長しやすいと思います。ストーリー構成はオチに関する構成とか難しいですよ。

中野：マンガの概論は色んな作品を見せたりするという事があります。

齋藤：物語の選択肢を広げるということですね。

飯島先生：マンガ家はストーリーに何か表現したいものがあるから苦勞できるのですね。アニメ講座で映像を沢山見せたのは共感してほしいという思いがあります。

中野：マンガ講座とアニメ講座で決定的に違ったのは、アニメ講座はアニメーターとしての仕事に入る前に歴代のアニメーション作品のシーンを見せてもらいました。その映像を見て、自分もこのようなアニメを作って表現してみたいと思える講座になったと思います。ストーリー講座とキャラクター講座をもう少し引き延ばして、教養講座的なものや技術習得講座を別のユニットにして、選択できるようにすることや、アシスタント向けの技術習得講座など一人立ちができるようにする講座も考えられます。

中野：

高知県に研修に行ったときの経験です。マンガ甲子園が有名な高知県では、小学生からマンガを描く文化が醸成されていて、秋の文化祭の展示の様に各小学校からの4コママンガ作品が展示されているのです。小さいときから、マンガを描く、ストーリーを描く、オチを考えるとということを各小学校の先生方の指導でやっているようです。教育内容も地域によって違います。こういう取り組みこそが、マンガ家が多く輩出される県の理由なんだなと思いました。

中林：以前、ルーブル美術館にいった時に小学生が写生大会をやっていました。それに近い話ですね。

中野：ルーブル美術館はいつでも開放していて、美術の授業はそこでやるようですね。

飯島：

前回の委員会でも出ましたが、社会人という言葉が固いイメージに感じます。キャッチーな感じの講座を作っていくべきですよ。あと無料という言葉ですね。

中野：

受講を希望する方が、自分のレベルでいってもいいのかと躊躇する人もいたようなので、受講す

るレベルをわかりやすく表記することや、なじみやすいキャッチーな講座名にすべきという反省点もあります。次年度の講座運営については、より広報活動に力を入れたいと思います。

飯島：Eラーニング的な動画教材的なものが集客につながると思います。動画教材で個人的に勉強するけど、終着点は学校でみんなと一緒に学ぶというスタンスは大事だと思います。

中林：来年度になると思いますが、もし動画教材を作るのであれば、1セッション3分から5分程度で繰り返し見れる内容と、スマホでも見れるといった方が良いでしょう。実現するにも、いかにも役に立ちそうなものがないですね。

中野：

Eラーニングの方法は検討ですが、コマシラバスに則した動画教材の企画を作っていきたいと思っています。その時はもう少し詳細なポイントをご教示頂ければと思います。

マンガカリキュラムに関して、三上先生が感じたことはありますか。

三上：

クリップスタジオEXで、マンガ制作において線抽出やトーンが簡単にできるのはすごいなと思いました。クリスタの奥深さが分かりました。

中野：

今までに無いカリキュラムを作りたいと思っています。アニメ制作スタジオと専門学校、セルシスさんのソフトウェア、ワコムさんのハードウェアが一体となって考えるカリキュラムをぜひ取り組みましょう、ということで開発に協力頂いています。

飯島：

テーマ性として、福島でやるとなると、サーバーの管理（データの管理）ですね。個人でも、ファイルサーバーを立てて安全にある程度やるといったことをやると、福島でもいいのではないかなと思います。

中野：

アニメの方では先進的スタジオの見学としてスタジオ雲雀様を訪問しました。アニメ分野でデジタル作画をやっているところは自社の制作工程とデータを管理するためのセキュリティー対策がとれる人材が必要です。これからデジタル作画をやるためには、そういう知識を勉強できる講座も必要です。

本日は貴重な意見を頂きました。皆様からの意見をもとにシラバスとコマシラバスの表現を見直し修正していきます。また、講座運営に関することは次年度に活かして参ります。

次年度の動画教材を制作するにあたりましては、再度ご意見を頂きますのでよろしくお願い致します。本日はありがとうございました。

【先進的スタジオ調査訪問 次第】

日時◆ 2016年11月14日(月) 14:30～17:00

場所◆ 株式会社スタジオ雲雀 様

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北 5-32-6 光音ビル

次第◆

①雲雀様会社概要紹介

②デジタル作画導入の経緯

- ・導入の経緯
- ・一般的な紙作画のワークフローと、デジタルでのワークフローを比較
- ・現状の設備・機材の導入状況 (PC 導入数・タブレットの種類等)

③研修概要紹介

④手描きからデジタルへ移行する際の注意点

- ・作画技能習得の必要性和求められる人材像

⑤作画環境の調査見学

⑥質疑応答

【議事詳細】

中野：

司会進行させていただきたいと思います。

先進的な取り組みを紹介いただき、見学したところではありますけれども後半に入りまして今日の見せていただいた内容をそれぞれの委員の感想ということで、この後の委員会につなげていきたいと思います。

今日のご感想とこれからの地元で人材育成に繋がるようなお話としてはどのようなポイントがございますでしょうか？

浅尾社長：まさに僕らが福島のアニメスタジオを立ち上げる中で最初に目指さなくてはいけないのは、先ほどのワークフローを丁寧に見せてもらいましたが、動仕の部分が大きいです。勿論アニメーターですので、いずれ原画、絵のうまさは必要で、基礎としてやっていかないといけない部分はあるんですけど、その動仕作業でいかに時間を短縮して、自社内でいかにスムーズに作り上げていくかという中では非常に先程のワークフローは参考になりました。

後はやはり、このソフトウェア1つで何でもできるというのがなかなかないんだなと思いました。今日動画の方、スタイラスを使っていたり、一方でクリップスタジオでいろいろ入ってきて、これから機材、実際にこれからやっていく中でどういったハードウェアで、どういったソフトウェアを選択して学生に教えるのは業界標準になるのか分かりにくいところすごく困ります。

後は先程のお話の様に教えられる人の数が圧倒的に少ないのでどうしても教える人の使っているソフトウェアを優先されているのですが、それが後々の作業にとって良いのかどうかかわからないところがあるので改めて、ソフトウェアもそうですけど、どういった部分を具体的に教えていったらデジタルスタジオか動仕スタジオになっていくのか。という事が今日勉強になり、考えなければならない課題がたくさん見つかりました。

中野：

ありがとうございます。

浅尾社長と連携して学生たちの学ぶカリキュラムを作りたいと、ただもう一方でソフトウェアこれが業界標準としてはどのソフトウェアがいいのかの協議も昨年度ありました。又、昨年度の文科省の事業の後半のところではセルシスさんとワコムさんにお越しいただいた中で、これからの業界標準になるであろうということでご協力いただいたクリップスタジオを中心に据えたカリキュラム作りというのは取り組んでいきたいなということがありまして、今日の研修目的もでございます。

ただ、浅尾社長のお立場としては現場でございますからどのソフトが良いのかな、どのような連携が良いのかな、という風になることも事実なのかなというふうに感じました。

セルシス様：

これは研修の時にはクリップスタジオを使われているのですが、実作業でもクリップスタジオを使われているのですか？

はい、一部原画行程は使っております。その原画のところはあるんですけど、ソフトが複数で、これ一本では出来ない事は確かにございまして、クリップスタジオはその辺良くできていて、セルシスさんの「ペイントマン」直接出せるというところがオプションとしても充実しているので、そのワークフローはあります。

ただ、今回クリップスタジオでは「塗る」という方面に行けなかったのはふくみぐりができないというところがありまして、そこだけが足りてない部分なのかなと思います。それ以外はかなりペイントマンの機能の類似する物は入っていますので色指定線が色指定線ごとに塗ってくれるというのが、それさえつければクリップスタジオでいけるだろうという称讃はあります。動仕一貫と考えたところでソフト単一でという話ですとスタイラス+ペイントマンというワークフローもありですが、今後の原画動画というよりも線を描くということが一貫したワークフローになるだろうと感じています。

着色はどれを使っても塗るだけなら塗れますし、「opentoonz」というドワンゴさんが買い取って着色の為にジブリさんが使っていたソフトがありますから、塗るのはどれも簡単に塗れちゃう気がします。さらに発展していくと塗るという作業そのもの自体がなくなってしまうのだと思います。それは中期的な話になりますが人工知能とか発達している流れの中で絵が適切に塗れるような状態になっていけば着色自体手間のかかる作業ではないという実感があります。それでも人は描かなくてはならないし、アニメ塗りしたら終わり、仕上げはそれだけではないでしょうという単に色を塗るだけの作業というのは今後しぼんでいくのではないかと思うのです。

セルシス様：どちらかに吸収されるか、統合されていく方向はあると思います。

スタジオ雲雀様：

流れの中で例えば、クリップスタジオの形の割と絵が描ける人、アニメじゃなくて絵が描ける人が四六時中使っていて値段もお手頃というところに関して伸びしろは高いのではないかと考えています。

ただ、現段階では着色に関しては多少分断する競合他社さんが動仕をスタイラス+ペイントマンの流れでやっているところが多いのでそこは少し意識しつつもこの流れでは、うちの方ではここまでやって仕上げの方にペイントマンのアニメーションをペイントマンのアニメデータとして描き出してペイントマンアフターエフェクトという形としてやりました。そこをオールインワンのソフトですとTBペイント、スキャンの時にやっていたものですね。トゥーンブームみたいな一貫性のあるものもあるんですけど、コンポジットのチームなんかがああ辺を使って生産性を出せるかということになりますから単一のソフトだけでやれるかどうかは何とも言えないところだと思います。

セルシス様：

総合ツールになると、それだけ海外のソフトはお値段します。AEがメインの日本のアニメ作りからするとコンポジットまでそこにまとめていいのかっていうとノウハウはまだ全然ないと言った方がいいかもしれませんね。他社で使い始めている会社もありますけど基本的に原画動画仕上げの中でどの部分を上手くデジタルを活用していったらなるべく劣化が少ない素材で撮影工程にいか

に渡せるか、或いは仕上げ工程のところでロスを防ぐかという現実的な視点からいってる。3D、CGになる完全に動かす素材で、でも最終的にはライン素材とか連番で出していいものを持っていく、或いはムービーで合わせていくという方法はしていますけど、手書きのデジタルでの作画っていう場合によると先程、齋藤さんがおっしゃったように単純な塗りの作業っていうと作業者によってこの人はここまでやるとか、この人は動画の中割までやるとか、デジタルツールは全部使える。機能は一通りそろったとしてもやはり作業者にどこまでやらせるかは現場のご判断じゃないかと思います。ことCGに入った時点でツールが1個で固まりすぎると、かえってそれ以外ではできる可能性のその枠の中の作品作りになる可能性が高いのではと思います。

中野：

様々な選択肢がある中ではありますけど今ほどお話がありましたように絵が描かれる人たちが入りやすい、選びやすい作画から動画に持っていくツールとしてはクリップスタジオ様のソフトウェアが有効なのではないかというお話ではないかと思いました。

国産アニメなので日本のソフトウェアや環境で整うとういうのもいいなと私なんかは思っているのですが、どうしてもデザインソフトウェアは海外製ばかりだったのでそういう意味ではすごく人気も出てきている。学生達の立場で見ても自分たちが購入できると思っているんですね。誰かに買ってもらうなくても、始められる金額に今なっているのもあって非常に学生達の興味も高くなっていることは事実だと思います。

どちらかというアドビ製品って高根の花というものもありましたし、学校の授業だからこそ買ってもらえたみたいなのはありましたけど、そういった意味では高校生たちも今はパソコンが家にあってペンタブ持っていますという人もすごく多くなってきました。学校へ入学するときに「クリスタです。」って言っている人もいましたので、そういった点ではだんだんなじみのソフトウェアになってきているのではないかなと私は感じています。

セルシス様：

単純に色塗りの作業だったら、どちらかという作業できるファイルのフォーマットであるとか、データ保存方式とかそういったところは結局OJT的に入った時に、そのスタジオのルールで覚えるというのがありますので、基本のベースのデジタルツールの使いというベースでいうと日本国内のフローにそったソフトウェアの方がとりあえずシフト化してそのうえで上位にいたときになるのではないかなと思います。

原画として描く能力というのは個人のスキル、今日も原画さんいらっしゃいましたけど、その部分は描く量とその人のセンスは見えてくると思いますけど。まずは入っていった中でのプロダクションとしての仕事としてそのうえでどのソフトをとりあえずひとつベースとして送った方が良いかだと思う。

3DCGの世界だとMayaかMaxを学んだとしても結局入った後でいろんなもんが出てきて、ありとあらゆるプラグインとか別のソフト考えたらさうとう無限多いと思いますけどそこまで学校が覚える事はないと思います。

中野：

業界でどのようなソフトを使うかっていうのもあるのと、今日も冒頭から申し上げていますが、でも学校で何を教えるべきか、どこまで教えるべきか自分たちが探しているところでもあります。今日ご紹介頂いたこの雲雀さんの取り組みというのは齋藤さんからご教授いただいていますけど、何年もかけて社内で作られてきたワークフローだと思うのですがそれをくみ上げていくときに何か参考になるものは、何かあったんですか？全く1からの積み上げだったんでしょうか？

スタジオ雲雀様：

参考ですか、専攻している各社さんとの情報交換が強かったと思います。なかなかピントの合うしゃべりになっているかわからないんですけど、弊社の場合ですと物理制約が、他の方々もいろんな制約があると思いますが、その中でヒットしていくところを選んでいったらこれになった、労力を一番低下させるやり方がそれだった感じなので「何か」というのはないといったらないです。私自身が比較的デジタルツールを取り扱えたりしますし、私自身が独立した部署というか、ほぼ社内で独り舞台なので作画でも撮影でも制作でもない立場からしか提案できなかった事、及びネゴシエーションに関してはあったんじゃないかと思います。教育とは、別の含みになっちゃいますけどどこかの部署が指導しちゃうとそこの都合が色濃く出ちゃうかなと思います。施工業種、私も意見交換させてもらっている会社はグラフィニカ、あさひプロダクションさんはまめに話を受けたり、見学に行ったり、見学にいらっしゃったりとかありましたし、その中でこのような形というのはありましたね。

中野：

学校としての教育の中で業界から見た時にこう言ったところを学んできてほしい、あるいは、今のデジタル環境を考えた時に学校側に望む物、あるいは新人を採用する時に「こういうスキル持っているといいですね」というポイントで齋藤さんからお話をいただけることありますか？

スタジオ雲雀様：

この場で言うのが適切かわかりませんが、メンダーロックインというのを避けるべきかなというのは感じています。その単一のソリューションじゃないとあなたの将来に亘る仕事ができないんだよと、外側のものは極力無い方がいいのではないかと、思います。これは3Dで顕著に有るんです。

「このソフトしかできないですけど、採用して下さい」という人材は採らないって感じですよ。今の子たちって学校時代の2.3年でデジタルツールって乗り換える能力、柔軟性があります。そこをちょっと期待したい、という所ではあります。目的は映像を作ることであって、このソフトで絵を描くっていう限定的な目的では無いと思っているので用途に応じて効果的なソフトの使い方ができる柔軟性は採用する側としては非常にうれしいかなと思いますね。

中野：すごく参考になります。

セルシス様：2D3D あまり垣根無い方がいいですね。

スタジオ雲雀様：

そうですね。ただやっぱり採用する側としては 2D か 3D かという大きな選択肢です。ただ単にアニメーション作画というところのジャパンアニメーションを作るという立場から言えば 3D 使えた方がいいですけど、3DCG が手描きの作画をおびやかしているという感触を受けている我々ですけど、そういうわけではなくてデジタルを使って手描きのアニメーションを効率化したいというわけで、全部を 3DCG にしたいわけではない。3DCG が合うところは合う方で作ればいい、諸々いろんなツールを使って何かやれるならいいんじゃないのってところは有ると思います。

セルシス様：単に言論じゃないですよ。

スタジオ雲雀様：自動中割という課題を云々というのがありましたので、お見せしようと思ったのですがライセンスが落ちてしまった感じになってしまいました。

中野校長：昨年の年度末の委員会で、自動中割の話しましたね。

スタジオ雲雀様：

本来は絵を描く能力を向上してほしい。デジタルの筆記用具を使って絵を描く能力です。ムービーになる時に「こういうムービーを作りたい」「ぬるっと動くムービーを作りたい」「フルコマで動くようなぬるっと作りたい」などテクノロジーの使い方がわかれば良いのではないかな。キーフレーム「原画」をデジタルで描ける能力をもっていけないと、そういった業種というかその部分が機械に仕事を取られていく、支援の機能が強いので、囲碁、将棋が普通にコンピューターに負ける、いろんな自動学習ができて最近の論文では白黒のムービーを着色してくれる技術みたいなものも出ている、などシーグラフ 2016 の論文がありましたけど。

セルシス様：解析をするようになってきていますからね。

中野：

例えば、紙と鉛筆が、ペンタブとペンになりました。ということに関してのギャップは全くないということですか。

スタジオ雲雀様：それは、確実にあります。なので、そこに関しては、なかなか難しいとおもいます。

3パターンいるという感じですかね。パターンというのは、デバイス、これはワコムさんになってしまうんですけど、ウスはさすがにあり得ないことので、板のタブレットを使ってやるやり方、液晶のペンタブレットを使うやり方、液晶タブレットの中でも大型の液晶タブレットを使うやり方、小型の液晶タブレットを使うやり方というので、様子が変わってくるんです。

特に原画工程で、今までずっと鉛筆の先を見て、線を描いている人というのは板のタブレットではできない、やれない、描けないという感じになってしまうのです。まさに、板で板のタブレットを描いて、こっち側の画面を見ながら、ペンを動かさなければいけないのだなという形になる

のです。ただ若い世代は、これで描けてしまう方もいるのです。鉛筆をデジタルペンに置き換えたときに、どうやって線を引くか、線の引き方をマスターすることができなく諦めてしまう人がいます。描けないというところで、その効果的なトレーニング方法があればいいなと思っています。

中野：描けない、私にはこの道具は無理だと諦めてしまう人もいるということですね。

スタジオ雲雀様：

たぶんそれは、教育とかトレーニングプロセスがまだまとまっていないだけで、そういうデジタルツールに転換するトレーニングの人は、まさにトレーニングを課すべきなんですね。でも、ここでやろうとしているのは、クリップスタジオで真っ白な画面を出して、ここに絵を描いて下さいと提供してしまうのは、僕は誤りだと思っています。「好きに描いて下さい。」といっても、「好きに描いたら好きな絵が描けないのだけだ。」となってしまいます。これは、トラップポイントといって、マウスでもないので、絵を描くには難易度が高いんですけど、それでも今まで自分で絵が描けていたにも関わらず、なんかいきなり描けなくなってしまうと、これが教育するという点においては、非常にやる気を削いでいる原因なのではないかなと思います。

ただ、自由な絵を描かせるのではなくて、トレーニングプロセスを用意できないかと思います。例えば、なぞるだとか、アニメーター方面であれば、原画トレースをやってもらいたい、どんな人にも、作画監督をやっている人にも原画トレースをやってみて下さい。久しくやっていないでしょうけど、自分の描いたアナログの原画をデジタルで原画トレースしてみてください。それで思い通りの線が描けるのであったら、あなたはこの線は描けますよといった感じですかね。トレーニングとしては、描ける人であればあるほど、基礎的なことを辛抱強く続けてください、と思います。

セルシス様：デジタル上で、やってみるということですかね。原画トレースは有効ですよ。

スタジオ雲雀様：そうですね、その際、ペンタブレットは個人差もありますね。

セルシス様：

ペンタブメーカーとしては、最終的には、その人がやりやすい方法で選んで下さい。若い人達は、早くから板を使っている人もいます。10代前半からいますね。作業効率も自分で、こっちの方が良くなってしまったからと途中で変わる人もいれば、そのままの人もいますので、自分で持ち込んで使っている人もいますね。

中野：

私たち学校としては、本日先進的スタジオを見学させて頂きました。

すでにガイナックス様と連携して、学生達は作画の勉強をさせて頂いているのですが、今日見させていただいた所で、三上先生の方から感想をお願いします。

三上：

液晶タブレットについては、学生達はクリップスタジオがおまけでついているようなものでやっています。絵を描く学生はクリップスタジオを使って、アニメーションをやりたいという子はなぜか Photoshop を使いたがります。なぜなのかは、わからないのですが、そういう傾向があって、クリップスタジオをちゃんと使ってみようという話をしてとても思いました。

私自身は 3D なので、どのソフトも使えるようにと基本的なことをしっかりやって、あとのソフトの方もできるというやり方をやってきたものですから、うちの学生たちにも比較的どのソフトを使ってもいいからちゃんと絵があがればいいんだよという話はしていました。今は様々なソフトが使える方がいいというお話しを頂いたので、そこに関してはそんなに間違っていないという感じはしました。

ただ、業界としてこのソフトがいいということが明確であれば、もう少しつつこんで、こんな機能を使ってみようとか提案でき教えられるのではないかなと思いました。

スキャンのところではタップのスタビライザーがすごいなと思いました。本校の学生だとアフターエフェクトのスタビライザーで頑張っ合わせてからみたいなのがありましたので、これは専用のソフトはすごいと感心しました。以上です。

中野：スタビライズは私も感激しました。

スタジオ雲雀様：

あれは自作したものが別に存在するのですが、オープンCVというライブラリーがあり、あれを使うと実はできるんです。ただ、エクスポートとかは描きやすすくないです。単一でソフトが解決できればいいなと思いました。

中野：わざわざ重いソフトを立ち上げてまた描きだすといったので、サクっとできるのはすごいなと思いました。

また、3日間かけて新人教育は行うという話ですが、これからも標準的にデジタルの新人研修を経て、当然、デジタルのお仕事をすることとは当たり前になっているのでしょうか。

スタジオ雲雀様：

3年前からやっていることなので、ツールというか手順の違いも基本的にはそのようになりますね。

中野：

新人研修の内容は少しずつ内部的にはバージョンアップしているのでしょうか。

スタジオ雲雀様：

そうですね。現場のスケジュールとかもあるので、必ずしも、典型のものではないのですが、私がやっている範囲においては去年よりはいいものにしようという形にはなっていて、その時々々のトレンドや受講者のスキルに応じても変えざるを得ないといったものになっています。今年は実

は全社合同ではなかったのです。

基本的には研修の成果は良かったのではないかと考えています。新人がクリップスタジオを使ってこんな風にできますよとか、なかなかご覧いただくと皆さん驚かれます。

中野：

まさにそこをととても感動していて、新人研修で3日間ですけど完成度の高いものを見せて頂いて、私たちはそこに答えがあるのかなと思っています。自分たちの学校でのカリキュラムができていて、2年間かける中でステップはあるにせよ、やはりこうやってツールを活用して、自分でアニメーションをまず作れる、全体が見通せるスキルを配信していきたいなと思います。

3日間の濃縮された内容はあると思うのですが、それを丁寧に分解して、逆にカリキュラムを作っていけば、この業界に必要なものに近くなるのではないかな。という様には感じました。

これからの教育という所もありますし、地方でという部分もあります。デジタルでの環境の教育について、浅尾社長が考える内容がありましたらお聞かせ願いたいです。

浅尾：

今話もあった通り最終的には、今後のアニメーターというのは、ただ色を塗るとか、ただ動画の中割りが出来るとか、あるいは原画で終わるとかいうのではなくて、最終的には映像制作全般の工程の中で、一番自分が向いている所で力を発揮できるという風な人材が育てばいいと、ある意味理想論かもしれないんですけど、そういった所がデジタルで叶えられたらなという所ですかね。やっぱり手描きで今までやってきていた根性論は決して無駄ではないとは思いますが、その所をうまく折り合いを付けながら、クリエイティブ的なものをもった作家というかクリエイターというか育つようにデジタルというのをうまく使えればなというのが総論的な部分があります。益々、どこから教えたらいいのかなと思います。ただ、絵を描けるのは基本ですからね。

中野：そうですね。そこは斎藤さんのお話にもありましたけれど、業界としてもそこは当たり前、そこはクリアしていかなければならないところですね。

セルシス様：

ベースがそれなりにあって、デジタルの活用があります。

中野：

そこから先のデジタルの活用、ソフトの特性を知って、色々と組み合わせを考えられるとなれば、やはり在学中にもソフトを絞らないで沢山のものを体験させる。それぞれの特性を知る、特徴を知るとか、そういった所がカリキュラムの中に入っていた方がいいなと思います。

セルシス様：

柔軟性もそうですし、スタジオさんのトレンドとか、こういったワークフローもあるよということは何らかの形で取り入れるとか、紹介するだけでも生徒はこういうものを使った現場もあるよということを知るか知らないかだけでも違うんじゃないかなと思いますね。

中野：

ソフトを活用するとか描く側だけではなくて、それをネットワーク構築やサーバ構築、更にはセキュリティ対策で支えている方がいるからこそ先進的技術が進んでいくのですね。

本日は長時間にわたりまして、お話を聞かせていただきました。

今日は先進的なスタジオの調査訪問ということで、大変貴重なお時間を頂きましてありがとうございました。

ここで調査訪問は終了させていただきます。

3、委員会資料

①郡山市 様より



INDEX

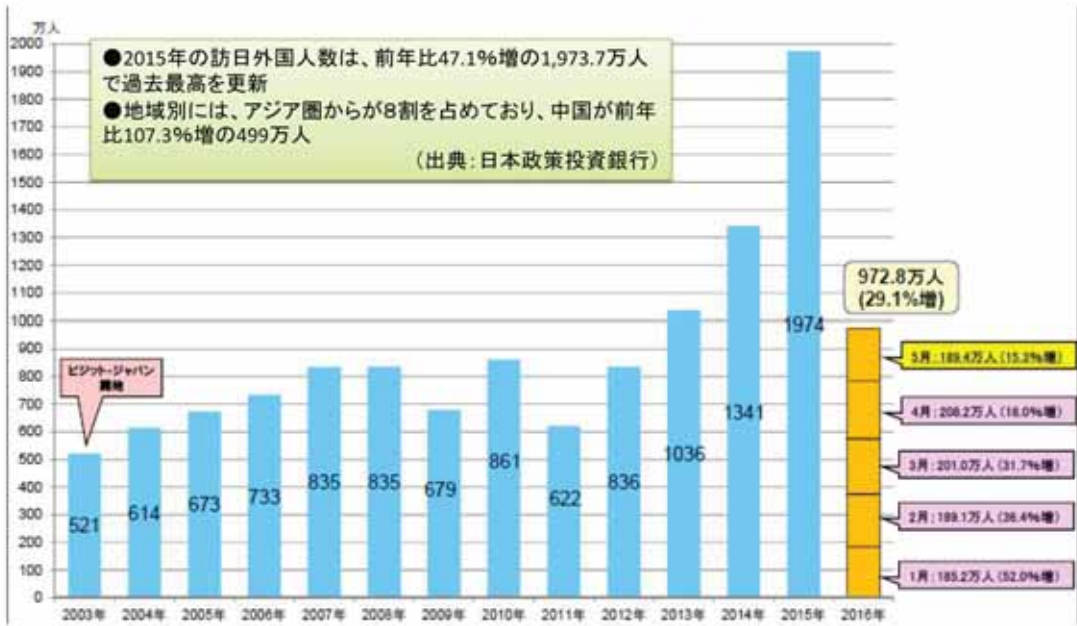
1. 訪日外国人旅行者数の推移	P3
2. 訪日外国人旅行者数及び割合（国・地域別）2014-15年	P4
3. 東北6県の外国人延べ宿泊人数の推移	P5
4. 福島県内の外国人延べ宿泊人数の推移	P6
5. 「観光先進国」へ向けた国のインバウンドに関する目標値	P7
6. 東北の観光復興に関する国の施策を活用した本市の取り組み	P8
7. 本市のインバウンド推進に係る主な取り組み	P9

（参考）インバウンド関連報道記事

（参考）訪日外国人旅行者ニーズ

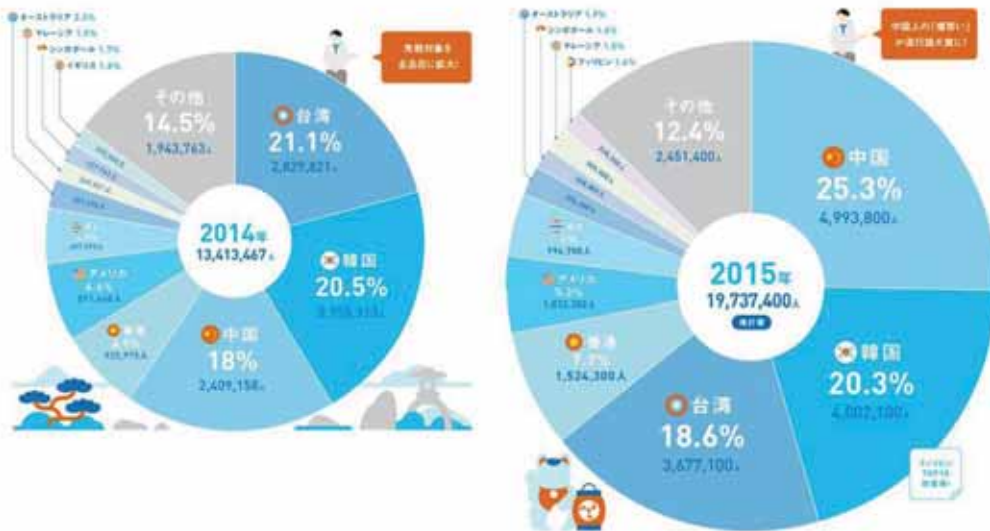
（参考）訪日外国人旅行者ニーズ～旅行先の趣向～

1. 訪日外国人旅行者数の推移



出典：JNTO(日本政府観光局)

2. 訪日外国人旅行者数及び割合(国・地域別) 2014-2015年



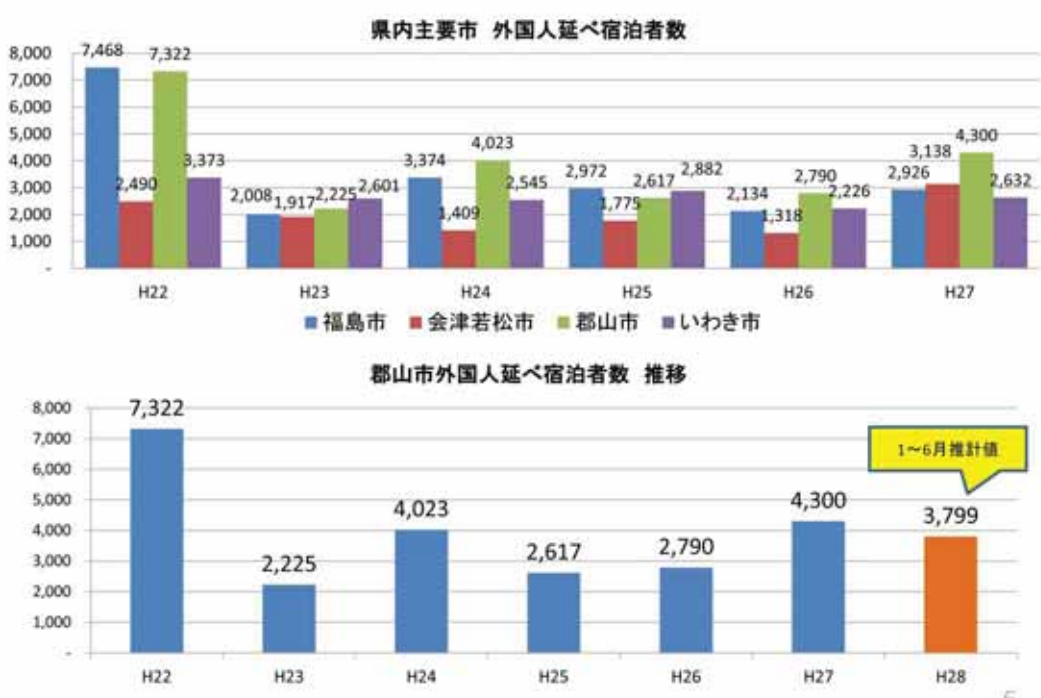
出典：ANAウェブサイト

3. 東北6県の外国人延べ宿泊人数の推移



出典：東北観光推進機構

4. 福島県内の外国人延べ宿泊人数の推移





× Be The HERO

新部門開設! 「Be The HERO」作品を募集します!!



Be The HEROとは? http://www.sports-tokyo.info/be_the_hero/

2020年に向けて障がい者スポーツの魅力と感動の輪を広げるため、東京都が日本を代表する5人の漫画家に依頼し、さまざまな障がい者スポーツ競技のヒーローをコミックイラスト化するプロジェクトです。デジタルマンガ キャンパス・マッチ2016は、この「Be The HERO」プロジェクトに賛同し、新たに「Be The HERO」部門を開設しました。5人の漫画家に続く、若き才能をもった皆さんの応募をお待ちしています。

※本プロジェクトは内閣府障害者オリンピック・パラリンピック推進本部事務局の委託により、平成28年度オリンピック・パラリンピック推進本部事務局として実施しています
※東京都後援 (申請中)

募集要項 ※応募の〆切は12月24日まで

- 障がい者スポーツ22種目をテーマとした作品
ストーリーマンガ (4P以上の作品をデジタル原稿またはPDFにて応募)
ネームまたは作品企画 (A4用紙横書きをPDFにて応募)
イラスト (A4サイズの作品をデジタルデータまたはPDFにて応募、タイトルも明記)
- 障がい者も健常者も一緒に楽しむことができる新たなスポーツを創造する作品
ストーリーマンガ (4P以上の作品をデジタル原稿またはPDFにて応募)
ネームまたは作品企画 (A4用紙横書きをPDFにて応募)
イラスト (A4サイズの作品をデジタルデータまたはPDFにて応募、タイトルも明記)

説明会&見学会のお知らせ

【説明会】

9/18(日) 10:30 - 11:00 京都国際マンガ・アニメフェア (みやこメッセ) オープンステージ
9/25(日) 10:30 - 11:30 東京国際ブックフェア セミナー会場 (東京ビッグサイト会議棟)
10/23(日) 11:00 - 12:00 海外マンガフェスタ ステージ (東京ビッグサイト東1ホール)

【見学会】

障がい者スポーツを見学または体験できる機会を設けます。作画や企画の着想などにお役立てください。
詳しくはデジタルマンガ キャンパス・マッチ事務局までお問い合わせください。
info@digital-manga.jp

<http://www.digital-manga.jp>

③株式会社ワコム 様より

4、実証講座

文部科学省

平成 28 年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業」

成果カリキュラム

I.社会人マンガ講座（実証講座）

I.社会人マンガ講座カリキュラム

1.カリキュラム概要

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」9h

マンガ道具の基礎的な使用法やマンガ制作の工程を学び、手描きによるマンガ作品を描けるようにする。

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」18h

マンガ制作ソフトの基本的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作ができるようにする。

更にスキャナーやプリンターなどの周辺機器の使用法、及びインターネットを使っての作品発表方法も学ぶ。

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」18h

マンガ制作ソフトの応用的かつ実践的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作をより効率的に進めることができるようにする。

プロのマンガ家としての仕事やマンガ家アシスタントなど実践的な技術を習得する。

文部科学省

平成 28 年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業
【地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業】

マンガ家から
直接学べる

社会人マンガ講座

【受講を希望される皆様へお願い】

福岡県の新しい産業であるソフトコンテンツ業界を担う人材育成のため、社会人の学び直し教育プログラムを開発するための実証講座を開催します。
受講生の皆様にはアンケートのご協力を頂きながら、受講後のキャリアアップやキャリア転換などを継続的に調査する予定です。
受講する皆様のお名前や略歴などの情報と、実証講座の様子や作品が公開されます。
本事業の趣旨にご理解を頂き、ぜひカリキュラム開発にご協力をお願い致します。



国際アート&デザイン専門学校

社会人マンガ講座

文部科学省

平成28年度「成長分野等における中絶的専門人材育成等の戦略的推進」事業
【地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業】

講師陣

篠月 梟太郎

【マンガ家・代表作】
・書籍突破！
・ぼくらeーちゃん！
-インコと500日漫画家-

渡邊 理英子

・マンガ家
・マンガ家アシスタント
・国際アート&デザイン
専門学校マンガ講師

齋藤 菜津貴

・マンガ家
・イラストレーター
・国際アート&デザイン
専門学校マンガ講師

齋藤 幸佑

国際アート&デザイン
専門学校マンガクリエイト科
担当講師

ユニットA

※申込締切日 12月15日

【手描きマンガ基礎講座】
手描きマンガ道具の基本的な使い方や4コママンガを通してのストーリーの作り方を学び、実際に原稿を仕上げていきます。

12.17⑨15:00~18:00

12.18⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

ユニットB

※申込締切日 1月5日

【デジタルマンガ基礎講座】
マンガ制作ソフト「Clip Studio Paint」の基本的な使い方を学び、デジタルマンガを体験します。

1.7⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

1.8⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

1.9⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

ユニットC

※申込締切日 1月19日

【デジタルマンガ応用講座】
マンガ制作ソフト「Clip Studio Paint」の便利機能や上級テクニックを習得し、作品制作の質とスピードを向上します。

1.21⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

1.22⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

1.29⑨10:00~17:00 (1時間休憩)

申込方法

※社会人マンガ講座に関する申込とお問合せはメールにてお願い致します。
【件名】社会人マンガ講座申込
※メール本文に必要事項を入力して下さい。
名前・年齢・住所・お勤め先・電話番号・メールアドレス・希望するユニット名

申込先

社会人マンガ講座 受付担当 高橋
artdesigncollege.2016@gmail.com

持ち物

筆記用具 (PCとソフトはこちらで準備致します)
ユニットB、ユニットCに関してはペンタブレットをご用意下さい。

参加資格

・マンガを描く事に興味のある社会人の方 (学生ではないこと)
・各ユニットごとに必要な用具は各自揃えられること。
・年齢制限はありません。
・定員20名

国際アート&デザイン専門学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1

【TEL】024-956-0040 (内線)

【社会人マンガ講座受付担当】高橋 artdesigncollege.2016@gmail.com



I.社会人マンガ講座カリキュラム

2. 開催状況

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」9時間（540分）

日時：平成28年12月17日（土）15:00～18:00

平成28年12月18日（日）10:00～17:00

概要：

マンガ道具の基礎的な使用法やマンガ制作の工程を学び、手描きによるマンガ作品を描けるようになる。

講座内容：

ストーリー講座

キャラクター講座

道具基本講座

4コママンガ制作

参加者数：7名

職業（人数）： 医療事務（1）、主婦（2）、パート（2）、アルバイト（2）

性別（人数）： 男性（1）、女性（7）

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・以前からイラスト・マンガ作成に興味があったから。
- ・今後の生活の充実のため、パートや内職のスキルアップのため。
- ・子供の頃に絵を描くのが好きだった。
- ・改めて漫画について勉強したいと思った。

【本講座を受講する目的】

- ・写し絵や塗り絵が好きだったから。
- ・まんがを読むのが好きだから。
- ・今後の生活の充実のため。
- ・パートや内職のスキルアップのため。
- ・改めて漫画について勉強したいと思ったので希望いたしました。
- ・子供の頃に絵を描くのが好きだった。
- ・マンガ家になりたいから。

- ・マンガを描くことに興味があったので。
- ・以前からイラスト・マンガ作成に興味があったから。

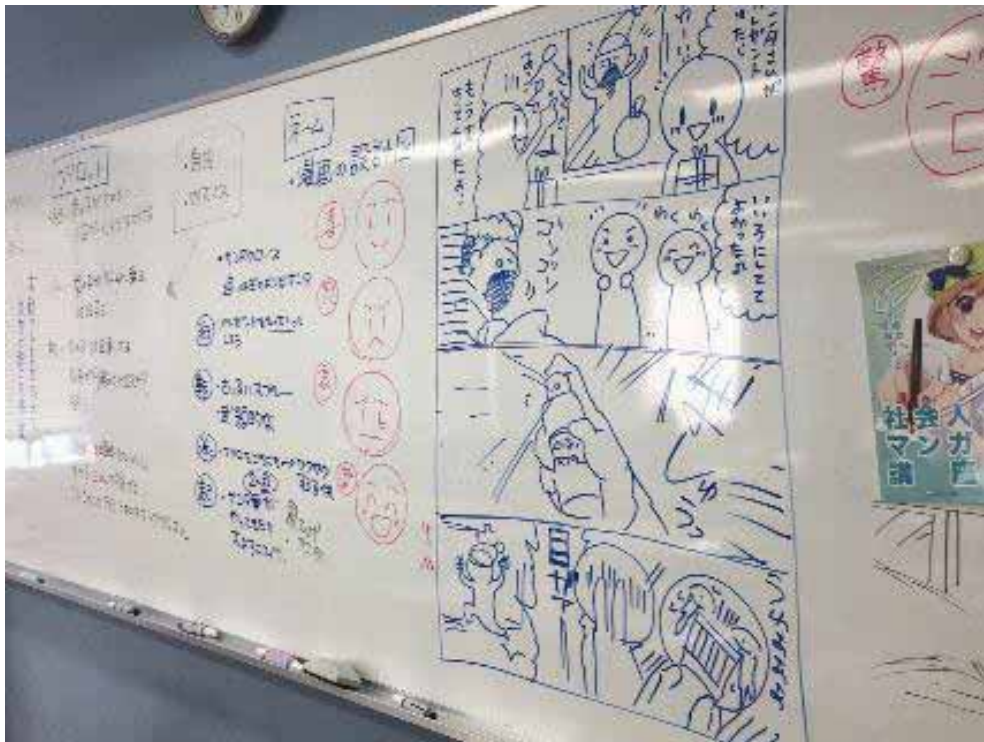
【講座を受けた感想】

- ・コツをつかむだけで、人の顔が描けるようになり嬉しかった。
- ・女性の顔と男性の顔の描き方の違いがとても教務深かった。
- ・とても楽しく参加できました。丁寧なご指導をいただきなんとか描くことができました。
- ・作り方を1から学ぶことができ、とても勉強になりました。
- ・基礎から教えていただいたので、勉強になりました。
- ・初めてのことが多く、とても楽しかったです。
- ・私にとって改めて漫画を勉強した場で初めて知る事や初めて行う事は今後も活かされていくと思ったので2日間とても充実していました。楽しかったです。私はアナログしかできませんが、また機会があれば参加したいと思います。
- ・先生方がコツやおかしな時を指示してくださり、とても分かりやすく、実演もして下さるので参考になりました。難しい作業もありましたが、楽しかったです。ありがとうございました。
- ・マンガ道具で初心者向けのものを買ったものの結局よく分からず今まで放置していましたが、今日実際に目の前で見ていただき大変な所は指導していただき、とても勉強になりました。
- ・ストーリーを構成することがなかったので、どれもためになりました。

【講座の様子】



【講座の様子】



【講座課題】



【講座課題】



【講座課題】



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

2. 開催状況

ユニット B 「デジタルマンガ基礎講座」 18 時間 (1080 分)

日時：平成 29 年 1 月 7 日 (土) 10:00～17:00

平成 29 年 1 月 8 日 (日) 10:00～17:00

平成 29 年 1 月 9 日 (月) 10:00～17:00

概要：

マンガ制作ソフトの基本的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作ができるようにする。

更にスキャナーやプリンターなどの周辺機器の使用法、及びインターネットを使っての作品発表方法も学ぶ。

講座内容：

デジタルマンガ概論

基礎操作講座

作画実践Ⅰ (1 コママンガ制作)

基本表現講座

背景作画講座

作画実践Ⅱ (1 コママンガ制作)

入出力実習

作画実践Ⅲ

参加者数：6 名

職業 (人数)： マンガ家アシスタント (1)、経理事務 (1)、パート (2)、
アルバイト (1)、無職 (1)

性別 (人数)： 男性 (1)、女性 (5)

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・マンガ家になりたいから。
- ・写し絵や塗り絵が好きだから。
- ・クリップスタジオの名前だけは知っていましたが、機能等について基本的な使い方を知りたいと思い、受講しました。

【本講座を受講する目的】

- ・まんがを読むのが好きで、まんがを作る行程を知りたかった。スキルアップのため。
- ・少しでもデジタルの勉強をしたくて
- ・Clip Studioについて知りたかったため
- ・クリップスタジオの名前だけは知っていましたが、機能等について基本的な使い方を知りたいと思い、受講しました。
- ・マンガ家になりたい

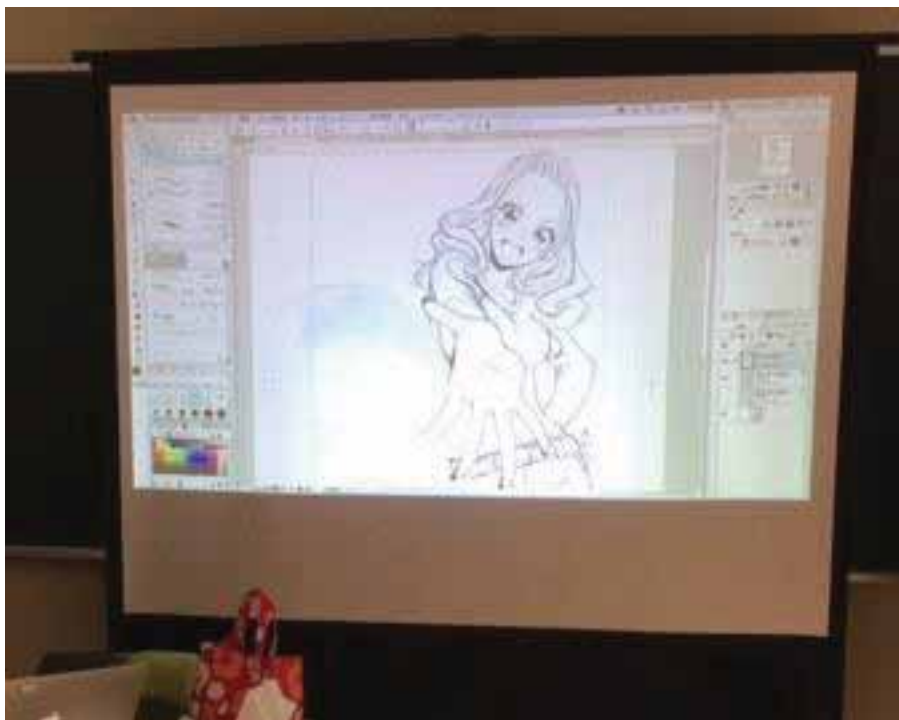
【講座を受けた感想】

- ・新しい発見があり、より創作をしてみたいという気持ちが増えました。参加できて良かったです。ありがとうございました。
- 難しかったが、頑張りました。
- ・次回は一週間に一回等時間に余裕をもっていただけると助かります。ありがとうございました。
 - ・家で使ったことはあるが細かいところがよくわかりました。
 - ・ペンタブレット教えてくれるところなかなか無いので良かったです。
 - ・色々なツールを使ってトーンやベタや集中線がパッと描けるのが楽しかったです。
 - ・液タブを使ってという機会があまりないため貴重な体験ができました。クリスタ購入考えたいです。
 - ・他ソフトと同じ機能がクリスタでどう表記されているか、コマ割り・吹き出し等、便利機能を知れて良かったです。

【講座の様子】



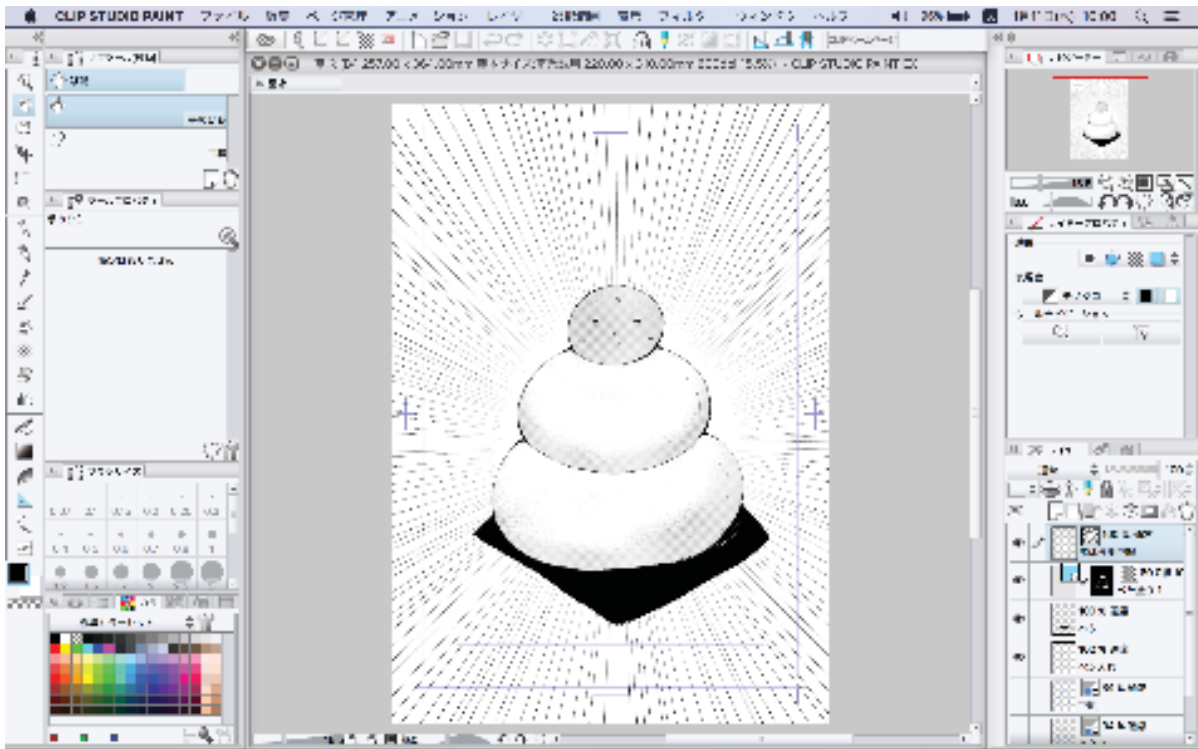
【講座の様子】



【講座課題】



【講座課題】



【講座課題】



I.社会人マンガ講座カリキュラム

2. 開催状況

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」18時間（1080分）

日時：平成 29 年 1 月 21 日（土）10:00～17:00

平成 29 年 1 月 22 日（日）10:00～17:00

平成 29 年 1 月 29 日（日）10:00～17:00

概要：

マンガ制作ソフトの応用的かつ実践的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作をより効率的に進めることができるようにする。

プロのマンガ家としての仕事やマンガ家アシスタントなど実践的な技術を習得する。

講座内容：

応用作画講座 I

応用背景作画講座 I

応用背景作画講座 II

カラー原稿講座

3D 機能講座

応用作画講座 II

作画実践（コママンガ制作）

参加者数：4名

職業（人数）： マンガ・イラスト制作（2）、アルバイト（2）

性別（人数）： 男性（2）、女性（2）

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・今よりもっと漫画の知識、技術を学びたかったから。
- ・今後のマンガ創作活動に生かすため。
- ・普段は手描き中心で前から使ってみたくて思っていた。ソフトの使い方が分からなかったのでもいい機会なので受講しました。

【本講座を受講する目的】

- ・今よりもっと漫画の知識、技術を学びたかったから。
- ・今後の創作活動に生かすため

・前から使ってみたくは思っていたけど使い方が分からなかったのでもういい機会なので受講しました。

【講座を受けた感想】

・苦労して描いていたものがちょっとした工夫と知識であつというまに仕上げられる事に驚愕でした。より時間が有効に使えそうです。

・まず自分が何が解らないかすら解らない状態だったので、とてもありがたかったです。

・3Dの背景があると、それを元に線画抽出して時間短縮になるのでありがたいと思いました。

・授業のスピードもちょうど良く、内容も分かりやすかったです。

・3Dモデルが難しかった。全ての機能は理解できなかったがいじってればなんとかできました。楽しかったので良かったです。

・先生方がしっかり教えてくださり、分からない所などはしっかり教えてくれたので分かりやすかった。

・手順は一通りメモしたし、初めて知ったコトが沢山あったのでとてもタメになった。しかし、根本的なメカニズムのような部分はまだ理解しきれなかったのでも動かして何とか時代についていけるようにしたい。

・今日学んだ事を生かしてもっともっと漫画を上手く描けるようになりたいと思いました。

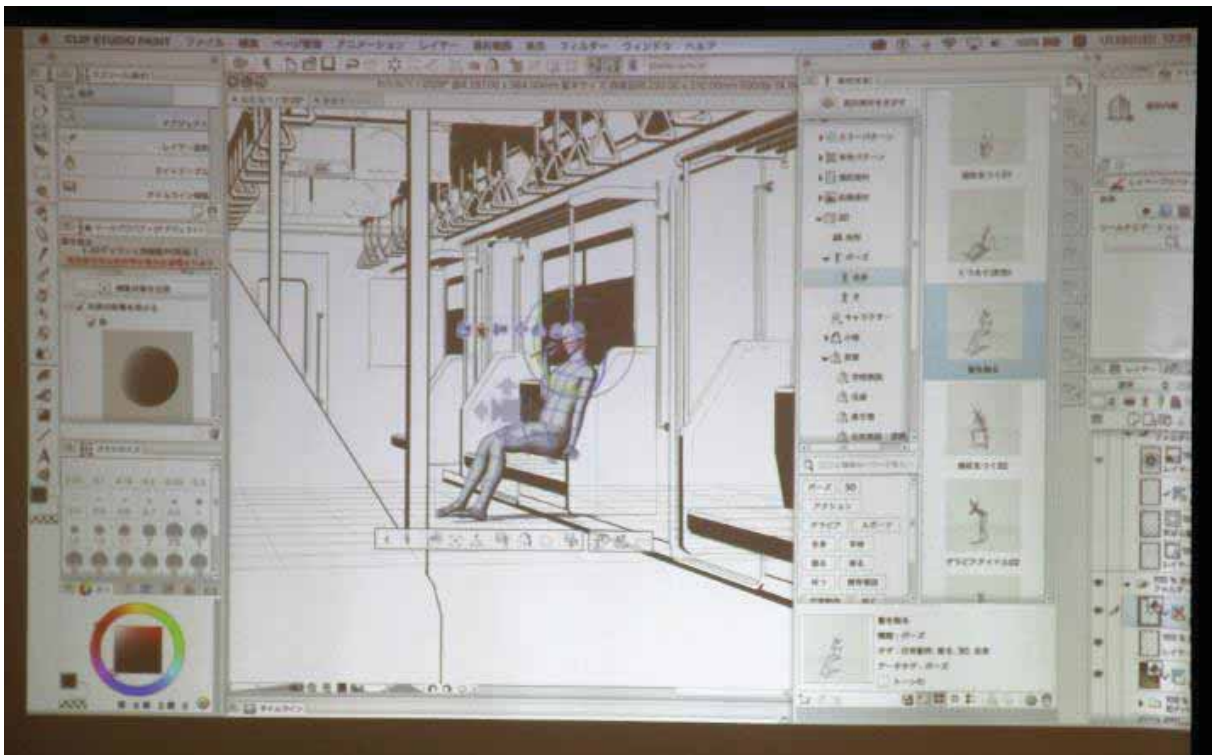
【講座の様子】



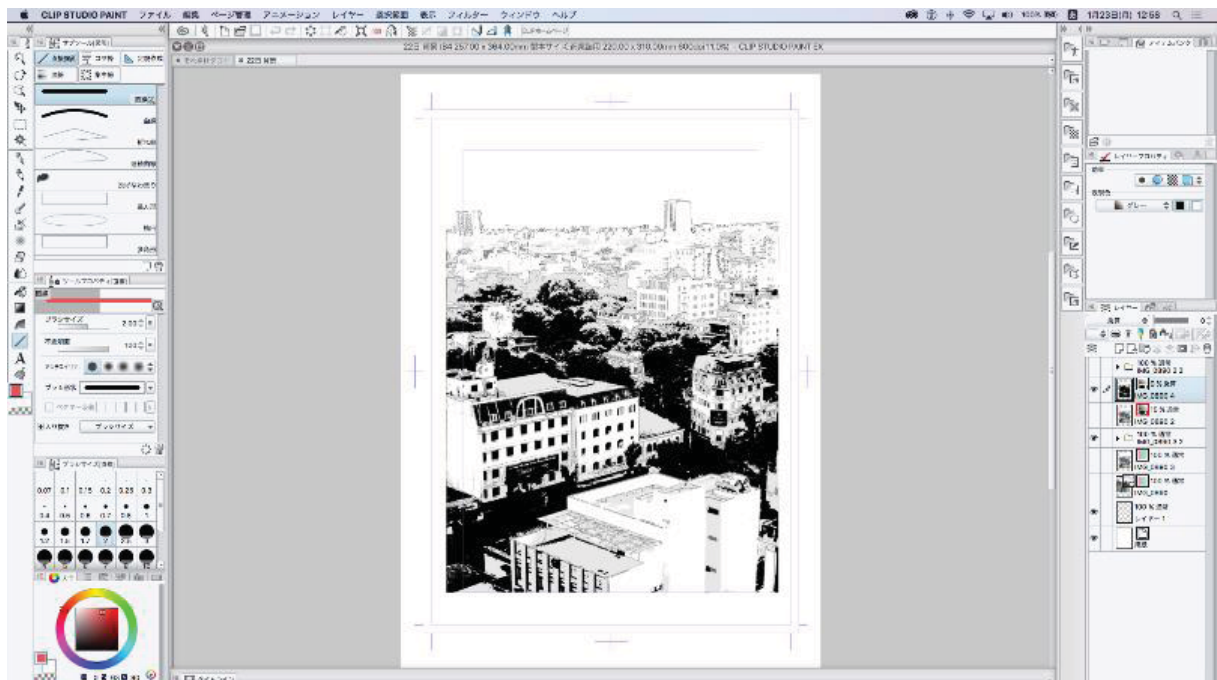
【講座の様子】



【講座課題】



【講座課題】



文部科学省

平成 28 年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業」

Ⅱ.社会人アニメ講座（実証講座）

II.社会人アニメ講座（実証講座）

1.カリキュラムの概要

ユニットA「アニメーション、CG映像概論」9h

アニメーターの仕事についての理解とアニメーション基礎原理を理解する。
実際のアニメーション制作を体験し、アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

ユニットB「アナログアニメーション講座」18h

アニメーション制作道具の基礎的な使用法や手描きアニメーションの制作を学び、
アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」18h

デジタル制作ツールの理解と、実際に「ClipStudioEX」を使用したアニメーション
の制作を学び、制作ワークフローに沿ったデジタル制作手法の活用を理解する。

文部科学省

平成28年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業
【地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業】

社会人 アニメ講座



国際アート&デザイン専門学校

【受講を希望される皆様へお願い】

福島県の新しい産業であるソフトコンテンツ業界を担う人材育成のため、社会人の学び直し教育プログラムを開発するための実証講座を開催します。受講生の皆様にはアンケートのご協力を頂きながら、受講後のキャリアアップやキャリア転換などを継続的に調査する予定です。受講する皆様のお名前や経歴などの情報と、実証講座の様子や作品が公開されます。本事業の趣旨にご理解を頂き、ぜひカリキュラム開発にご協力をお願い致します。

「政宗ダテニクル」
© 福島ガイナックス / 福島県伊達市 協力：伊達市

社会人アニメ講座

文部科学省

平成28年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業
【地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業】

講師陣

飯島 貴志

(株) BACK BONE WORKS
代表取締役
著書「人体のしくみ」「人体の教室」
・CG映像ディレクター
・CG制作会社

浅尾 芳宣

(株) 福島ガイナックス 社長
・未来への架け橋
～ Bridge for future ～ 総監督
・政宗デジタル総監督
・想いのかけら総監督

服部 真奈美

・フリーアニメーター
・主にTVアニメの原画を担当
・国際アート&デザイン専門学校
アニメーション講師

高木 祐紀

(株) 福島ガイナックス
・想いのかけら
・三春のハルミーゴ
・まぼらだわっしょい!
まなびーや秋の駅伝大会!

ユニットA

※申込締切日 12月15日

【アニメーション・CG・映像基礎講座】

メディア芸術に精通している現役クリエイターによる講座。
現在のアニメーション、CG、映像の制作方法や基本的な知識を
学びます。

12.17(土) 15:00～18:00

[アニメーションの基礎と制作の流れ講座 浅尾芳宣先生]

12.18(日) 10:00～17:00 (1時間休憩)

[CG・映像基礎講座 飯島貴志先生]

ユニットB

※申込締切日 1月5日

【アナログアニメーション講座】

様々なテレビアニメーションに携わっている現役アニメーター
服部真奈美先生による実践講座。実際にアニメーション作画の基本
を学び、制作します。

1.7(土) 10:00～17:00 (1時間休憩)

1.8(日) 10:00～17:00 (1時間休憩)

1.9(月) 10:00～17:00 (1時間休憩)

ユニットC

※申込締切日 1月13日

【デジタルアニメーション基礎講座】

(株) 福島ガイナックスの現役アニメーター高木祐紀先生による
実践講座。ClipStudioPaint と液晶ペンタブレットを使用した
アニメーション制作技術を習得します。

1.15(土) 10:00～17:00 (1時間休憩)

1.21(土) 10:00～17:00 (1時間休憩)

1.22(日) 10:00～17:00 (1時間休憩)

©2016 Misaki Otsumi All rights reserved.

申込方法 ※社会人アニメ講座に関する申込とお問合せはメールにてお願い致します。
【件名】社会人アニメ講座申込
※メール本文に必要事項を入力して下さい。
名前・年齢・住所・お勤め先・電話番号・メールアドレス・希望するユニット名

申込先 社会人アニメ講座 受付担当 高橋
artdesigncollege.2016@gmail.com

持ち物 筆記用具(PCとソフトはこちらで準備致します)
ユニットBに関してはデッサン用鉛筆をご用意下さい。

参加資格 ・アニメ制作する事に興味のある社会人の方(学生ではないこと)
・各ユニットごとに必要な用具は各自揃えられること。
・年齢制限はありません。
・定員20名

国際アート&デザイン専門学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1

[TEL] 024-956-0040(※)

[社会人アニメ講座受付担当] 高橋 artdesigncollege.2016@gmail.com



Ⅱ.社会人アニメ講座（実証講座）

2. 開催実績

ユニットA「アニメーション、CG映像概論」9時間（540分）

日時：平成28年12月17日（土）15:00～18:00

平成28年12月18日（日）10:00～17:00

概要：

アニメーターの仕事についての理解とアニメーション基礎原理を理解する。

実際のアニメーション制作を体験し、アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

講座内容：

2Dアニメーションの原理・基礎

フェナキストスコープ

アニメーターの仕事、スキル、現場について

映像基礎

多様なアニメーション

プロダクション

参加者数：19名

職業（人数）： 大学教授（1）、団体職員（2）、広告会社経営（1）、アルバイト（4）、
イラスト制作（3）、会社員（2）、専門学校講師（2）、学生（4）

性別（人数）：男性（8）、女性（11）

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

勤務先の紹介、友人からの誘い、インターンシップ先の紹介、Facebookの告知、チラシを見て、福島ガイナックスからの紹介、講師からの紹介、学校からの紹介

【本講座を受講する目的】

- ・最近のアニメ制作について知りたかったから、デジタル化はどこまで進むか、将来的にどうなるか、アニメと映像との差は何かを知りたかった。
- ・アニメーション制作に関する知識を学びたかった。
- ・仕事上での広告スポンサーよりアニメでの制作をしたいという相談が多くなり、アニメーションの基本や流れを学びたかった。
- ・アニメーション制作でどのような作業があるのか具体的に知りたかった。

- ・ NPO 法人でのアニメプロジェクトに参加しているため、そのプロジェクトへの貢献と自分で何かクリエイティブな事をするための勉強をするため。
- ・ 自社（福島ガイナックス）での業務理解を深めるため。
- ・ アニメーション基礎知識の習得
- ・ アニメーションの知識習得と就職に活かすため
- ・ 業界の事やどのようにして制作しているかなど知りたかったから。
- ・ CG アニメーションの基礎を学びたいから。
- ・ アニメについて詳しく知りたいため。

【講座を受けた感想】

- ・ 仕事のため途中退室になったのが残念です。映画では TV と違い、かくかくした動きを好むというのが面白いと思いました。
- ・ プロデューサーの重要性がわかった。
- ・ アニメの原理や作業の流れがわかりやすく、非常に有意義な時間でした。
- ・ 自分の知らないお話を聞いたので、それを踏まえ後に活かせるようにしたい。
- ・ アニメ制作の基礎を丁寧にわかりやすく講義いただきとても良かったです。
- ・ アニメーションの歴史は知らなかったもので、コマ数や簡潔運動の話は興味深かった。またアニメの全体の流れも知らなかった部分があったので学べて良かった。
- ・ 体型的に学べて良かったです。
- ・ 2D アニメーションの工程や内容を知ることができて、良い経験になった。

【講座の様子】



Ⅱ.社会人アニメ講座（実証講座）

2. 開催実績

ユニットB「アナログアニメーション」18時間（1080分）

日時：平成29年1月7日（土）10:00～17:00

平成29年1月8日（日）10:00～17:00

平成29年1月9日（月）10:00～17:00

概要：

アニメーション制作道具の基礎的な使用法や手描きアニメーションの制作を学び、アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

講座内容：

アニメーターの道具説明

原画トレース

歩きの理論

歩きアニメーションの作画

振り向きの理論

振り向きアニメーションの作画

参加者数：6名

職業（人数）： 会社員（1）、広告会社経営（1）、イラスト制作（2）、
無職（1）、公務員（公共工事）（1）

性別（人数）：男性（4）、女性（2）

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・知人の紹介
- ・友人からの告知
- ・会社の上司から声を掛けていただきました
- ・福島ガイナックス小林さんの紹介
- ・福島ガイナックスの浅尾社長よりの紹介
- ・職場で使用しているメールの掲示板に掲載されていた。

【本講座を受講する目的】

- ・アニメや漫画が好きで絵を描くことに興味があったため。

- ・ NPO 法人のアニメプロジェクトでもっと活躍するため。
- ・ 今後のクリエイティブな活動のため
- ・ TVCM コンテを上手に作成するため
- ・ テレビ CM の絵コンテが自分で書けるようになりたいと思ったため
- ・ アニメーションの基礎を学びアニメーターになるための基礎作りをするため
- ・ アニメが趣味で制作される過程に興味があったため。絵を描く能力が向上することで、仕事の幅を広げることができると思ったから。

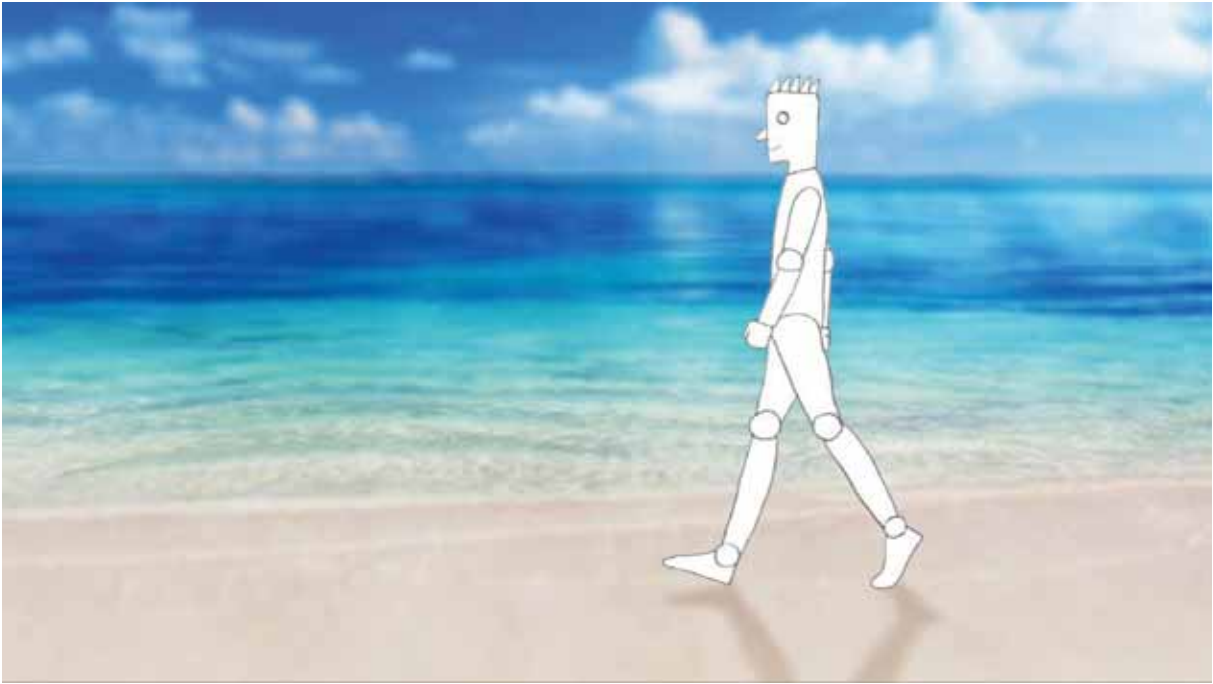
【講座を受けた感想】

- ・ 本格的に絵を描くことが初めてだったので、受講前は素人でも大丈夫なのか不安でしたが、分かりやすいアドバイスや説明だったので楽しく受講できました。
- ・ 大変だったけど、受けてよかった。
- ・ 絵を描くのがへたくそで、最初からひどい作品が出来てしまった。
- ・ 何度もトレースしているとそこそこ綺麗に書ける事におどろきました。ありがとうございます。
- ・ イラスト（絵）が下手ですが、アニメの基礎を学べたことで、絵を描いて上手になっていきたいの思いをさらに強くすることができました。ありがとうございます。
- ・ 用具説明からして貰い戸惑いなくトレース練習に入ることができました。講師の方もとても親しみやすくリラックスして受講することができ、今後の日程も楽しみになりました。
- ・ 絵を描いたことがほとんどなかったため、受講する前は不安が少なからずあったが、誰でもできる内容でわかりやすく、楽しんで学べた。

【講座の様子】



【講座課題】



【講座課題】



Ⅱ.社会人アニメ講座（実証講座）

2. 開催実績

ユニットC「デジタルアニメ応用講座」18時間（1080分）

日時：平成29年1月15日（日）10:00～17:00

平成29年1月21日（土）10:00～17:00

平成29年1月22日（日）10:00～17:00

概要：

デジタル制作ツールの理解と、実際に「Clip Studio EX」を使用したアニメーションの制作を学び、制作ワークフローに沿ったデジタル制作手法の活用を理解する。

講座内容：

オリエンテーション

デジタル基礎

トレス実習

Clip Studio の設定

アニメーション制作

作品評価

歩きアニメーションの説明

アニメーション制作

作品評価

参加者数：4名

職業（人数）： 3DCG デザイナー（1）、パート（1）、団体職員（1）、無職（1）

性別（人数）：男性（3）、女性（1）

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・知人の紹介
- ・友人からの告知
- ・知り合いから話を聞いて
- ・福島ガイナックスの浅尾社長よりの紹介

【本講座を受講する目的】

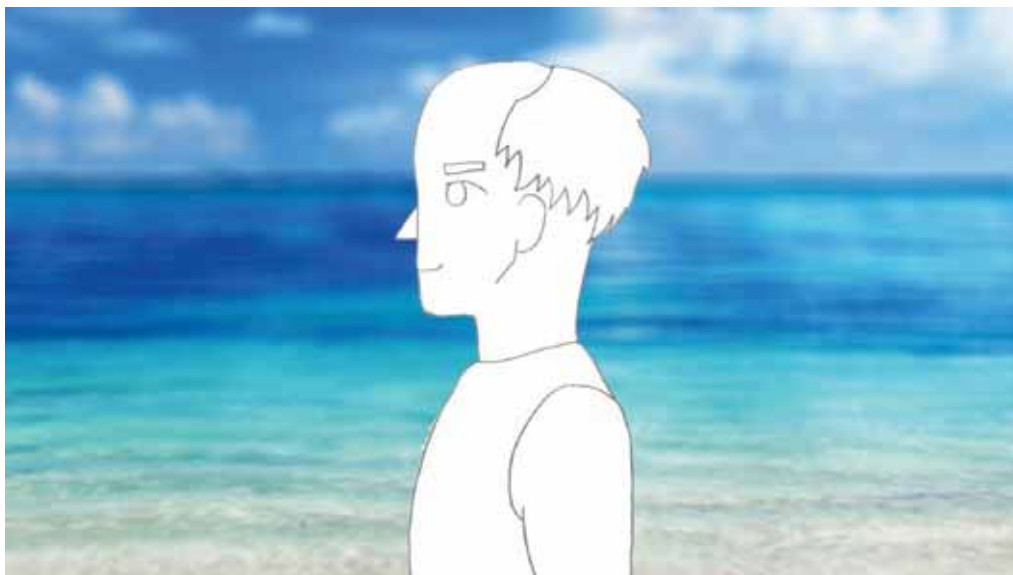
- ・ソフト、アニメなどが気になったため。

- ・NPO のアニメプロジェクトでの活動への貢献、他のクリエイティブな活動のための勉強
- ・アニメーターとしての基礎知識をつけ今後の就職活動へ役立てるため。
- ・アニメーション制作に触れてみたくて

【講座を受けた感想】

- ・自分のスピードの遅さを痛感したので楽しかったです。
 - ・すごく楽しかった
 - ・初めて本格的に液晶タブレットを使用してアナログとの差に戸・楽しく充実した時間を過ごせました。液晶タブレットに初めて触れたので、いい経験ができました。
- 惑いましたが後半は慣れて書きやすくなり貴重な体験になりました。
- ・楽しく充実した時間を過ごせました。液晶タブレットに初めて触れたので、いい経験ができました。

【講座課題】



Ⅱ.社会人アニメ講座（実証講座）

2. 開催実績

ユニットC「デジタルアニメ応用講座」18時間（1080分）

「福島ガイナックス 社員研修として実施」

参加者数：4名

職業（人数）： アニメーター（3）、制作進行（1）

【講座を受けた感想】

- ・普段アナログよりもデジタルで絵を描いているのでいつもの要領で書くことができました。
- ・クリップスタジオでは、作画、色塗り、再生を一つのツールで出来て便利。
- ・細かいところまで拡大して見れるので作画しやすいが、作業の高速化やシステムを覚えるのに時間がかかりそう。
- ・もっと知識を蓄えた上で作品を作りたいと思いました。
- ・普段は板タブレットを使っているのですが、慣れるまで操作やカスタマイズが大変でした。普段使いのペンタブを液晶タブレットにしようか考えていたので今回の経験はとても貴重な機会になりました。

【講座課題】



5、開発カリキュラム

文部科学省

平成 28 年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業」

成果カリキュラム

I.社会人マンガ講座カリキュラム

学校法人新潟総合学院
国際アート&デザイン専門学校

I.社会人マンガ講座カリキュラム

1.カリキュラム概要

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」9h

マンガ道具の基礎的な使用法やマンガ制作の工程を学び、手描きによるマンガ作品を描けるようにする。

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」18h

マンガ制作ソフトの基本的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作ができるようにする。

更にスキャナーやプリンターなどの周辺機器の使用法、及びインターネットを使っての作品発表方法も学ぶ。

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」18h

マンガ制作ソフトの応用的かつ実践的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画と作品制作をより効率的に進めることができるようにする。

プロのマンガ家としての仕事やマンガ家アシスタントなど実践的な技術を習得する。

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

2. 全体シラバス

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」9時間（540分）

社会人マンガ講座ユニットA(全体シラバス)			
科目名	手描きマンガ基礎講座	指導担当者名	齋藤菜津貴 國分美香
開講時期	12月17・18日	対象者	社会人(手描きマンガ未経験者・初心者)
日数	2日間	時間数	1日目180分(3時間)・2日目360分(6時間) 計540分(9時間)
使用教材	Gペン・丸ペン・筆ペン・ミリペン・スクリーントーン・マンガ原稿用紙・カッター・トーンペラ・シャープペン・定規・ミスノン・マスキングテープ・メンディングテープ		
学習目標	マンガ道具の基礎的な使用法やマンガ制作の工程を学び、手描きによるマンガを描けるようにする。 それにより今後の趣味や仕事を広げ、豊かで実りある人生に少しでも生かせるようにする。		
評価方法	各講座の課題 及び 4コママンガ作品の講師による評価、自己評価アンケート		
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等
12/17	60分	ストーリー講座	マンガ制作の流れ 起承転結 「オチ」について 4コママンガ例
	60分	キャラクター講座	顔の描き方 デフォルメキャラクターの描き方 特徴づけ・ワンポイント・魅力 性格
	60分	道具基本講座	原稿のルール つけペンの使い方（Gペン・丸ペン） 筆ペンの使い方（ベタ） ミリペン・定規の使い方
12/18	120分	道具基本講座	ベタ スクリーントーン ツヤベタ 定規の使い方 コマ枠・効果線（スピード線）
	240分	4コママンガ制作	4コママンガの作り方 プロット・ネーム 下書き 枠線・ペン入れ ペン入れ ベタ・スクリーントーン ペタ・スクリーントーン 仕上げ 講評・まとめ

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

2. 全体シラバス

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」18時間（1080分）

社会人マンガ講座ユニットB(全体シラバス)			
科目名	デジタルマンガ基礎講座	指導担当者名	國分美香 渡邊理英子
開講時期	1月7・8・9日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)
日数	3日間	時間数	1日360分(6時間)×3日間 合計1080分(18時間)
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット・プリンター・スキャナー		
学習目標	マンガ制作ソフトの基本的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画ができるようにする。 更にスキャナーやプリンターなどの周辺機器の使用法、インターネットを使っての作品発表方も学ぶ。 それにより今後の趣味や仕事を広げ、豊かで実りある人生に少しでも生かせるようにする。		
評価方法	各講座の課題 及び 1ページマンガ作品の講師による評価、自己評価アンケート		
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等
1/7	60分	デジタルマンガ概論	ClipStudioPaintEXとは デジタルマンガの変遷 デジタル作画のメリット
	180分	基礎操作講座	画面説明・用紙設定 レイヤー・ペン・ベタ スクリーントーン・選択 効果線(集中線)・コマ枠 吹き出し
	120分	作画実践Ⅰ(1コママンガ制作)	作品を制作しながら操作の復習 コマ・下書き・ペン入れ・ベタ・トーン・セリフ 作品講評
1/8	90分	基本表現講座	ツヤベタ 効果線(スピード線・白抜き) トーン応用(グラデーション・柄・削り) 吹き出し応用(叫び・自由描写) オノマトペ
	90分	背景作画講座	ベクターレイヤー・ベクター消しゴム 一点透視図法 パス定規
	150分	作画実践Ⅱ(1コママンガ制作)	作品を制作しながら操作の復習(前作品でも可) 背景入り・オノマトペ入り・キャラクター入り・効果線入り
	30分	入出力実習(プリントアウト)	プリンターの使い方・スキャン 作品講評
1/9	120分	入手力実習(スキャン)	手描きで1Pマンガ下書き スキャナーの使い方
	180分	作画実践Ⅲ(4コママンガ制作)	コマ分割の仕方 ペン入れ・ベタ・トーン・効果線 背景・オノマトペ・吹き出し
	60分	入出力実習(書き出し・保存)	解像度指定・データ書き出しの仕方 保存・容量・情報リテラシー 講評

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

2. 全体シラバス

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」18時間（1080分）

社会人マンガ講座ユニットC(全体シラバス)				
科目名	デジタルマンガ応用講座		指導担当者名	渡邊理英子 國分美香
開講時期	1月21・22・29日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)
日数	3日間		週時間数	1日360分(6時間)×3日間 合計1080分(18時間)
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット			
学習目標	マンガ制作ソフトの応用的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ作画をより効率的に上級の表現ができるようにする。 それによりプロのマンガ家としての仕事やマンガ家アシスタントなど実践的な技術を習得する。			
評価方法	各講座の課題 及び コママンガ作品の講師による評価、自己評価アンケート			
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等	
1/21	180分	応用作画講座	ツールレイアウトの設定 ショートカットキー デコレーションブラシ 素材作成 白抜き 選択応用	
	180分	応用背景作画講座 I	パース定規(2点透視図法・3点透視図法) 背景におけるベクターレイヤー使用法 タイリングの簡単な描写 均一模様のパース	
1/22	180分	応用背景作画講座 II	写真素材の取り込み トレース 2DLT	
	180分	カラー原稿講座	色彩学 カラーレイヤー・カラーモード・着色ツール 着色実践	
1/29	120分	3D機能講座	3D機能の紹介 3Dモデルの使い方 3DLTの使い方	
	60分	応用作画講座 II	効果線・入り抜きの詳細設定 レイヤー変換・レイヤー応用 ゴミ取り	
	180分	作画実践(コママンガ制作)	背景とキャラを入れたコママンガ 短時間での作画から完成 講評	

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-①「ストーリー講座」60分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスA-①)					
ユニット名	ユニットA 手描きマンガ講座(全540分)	指導担当者名	齋藤菜津貴		
項目名	ストーリー講座	指導担当者名	篠月梶太郎		
開講時期	12月17日	対象者	社会人(手描きマンガ未経験者・初心者)		
日数	1日目	時間数	60分		
使用教材	筆記用具				
学習目標	マンガを作っていくうえで必要となる基本的なストーリー制作の考え方・作り方を知り、今後の創作活動に生かせるようにする。				
評価方法	ユニットA最後に制作する4コママンガでのシナリオチェック・アンケートによる自己評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	10分	マンガ制作の主な流れ	説明・板書	プロットとは	傾聴・理解
			説明・板書	ネームとは	傾聴・理解
			説明・板書	下描き	傾聴・理解
			説明・板書	ペン入れ・仕上げ	傾聴・理解
	25分	起承転結	説明・板書	「起承転結」の流れ	傾聴・理解
			説明・板書	「転」の役目	傾聴・理解
			説明・板書	「結」・オチについて	傾聴・理解
			説明・板書	オチの工夫・オチで変わる印象	傾聴・理解
	25分	様々なストーリー構築	説明・板書	キャラクターからの作り方	傾聴・理解
			説明・板書	描きたいシーンからの作り方	傾聴・理解
			説明・板書	4コマの作り方	傾聴・理解
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	10分	マンガ制作の工程を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	4コママンガ制作段取り	
	25分	基本的なストーリーの構成を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	4コママンガ作品評価	
	25分	基本的なストーリーの作り方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	4コママンガ作品評価	
次コマの概要と準備					
「キャラクター講座」向けて、絵を練習するための紙の配布。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

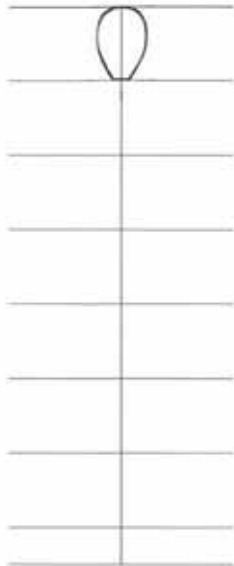
ユニットA-②「キャラクター講座」60分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスA-②)					
ユニット名	ユニットA 手描きマンガ講座(全540分)	指導担当者名	齋藤菜津貴		
項目名	キャラクター講座	指導担当者名	篠月梶太郎		
開講時期	12月17日	対象者	社会人(手描きマンガ未経験者・初心者)		
日数	1日目	時間数	60分		
使用教材	紙(コピー用紙やマンガ原稿用紙)と筆記用具				
学習目標	キャラクターの基本的な描き方やキャラクターの魅力について知り、今後のマンガ制作に生かせるようにする。				
評価方法	課題提出による評価・ユニットA最後に制作する4コママンガでの評価・アンケートによる自己評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	25分	顔の描き方	説明・板書	顔を描く手順・比率	傾聴・理解
			説明・板書	パーツや髪型のデザイン	傾聴・理解
			課題	実際に練習	作業
	25分	キャラクターの描き方	説明・板書	デフォルメキャラを描く手順・比率	傾聴・理解
			説明・板書	見やすさ	傾聴・理解
			説明・板書	頭身による違い	傾聴・理解
			課題	実際に練習	作業
	10分	キャラクターの魅力	説明・板書	魅力あるキャラクター	傾聴・理解
			説明・板書	ワンポイント・クセ	傾聴・理解
説明・板書			キャラクターの性格	傾聴・理解	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	25分	顔の描き方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の添削	
	25分	体の描き方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の添削	
	10分	魅力あるキャラクターを知る	自己評価	アンケート	
			実践	4コママンガ作品評価	
次コマの概要と準備					
「道具体験講座」用に手描きマンガ道具の配布。					

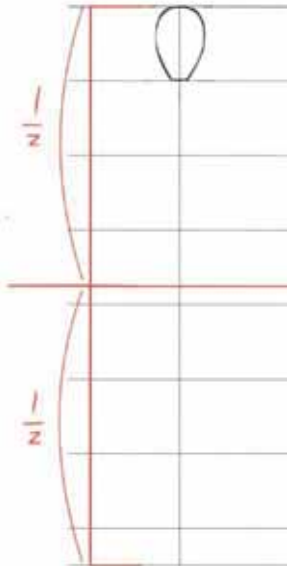
ユニットA②「キャラクター講座」

配布資料①

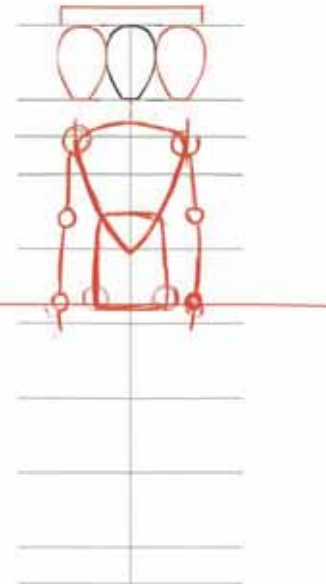
「人物の描き方」



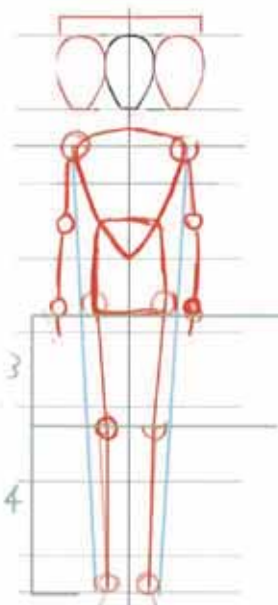
①女性と同じく頭身を7.5等分する。



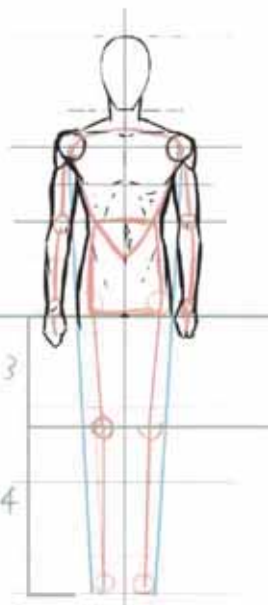
②女性のとおりと同じく上半身と下半身の比率を半分にする。



③肩幅は顔二個分より若干内側に関節を描く。
・胸元三角形→3まで
・肩幅→1.5
・下は資格に描く。



④女性と同じく足の比率は3対4ぐらいにする。脛ら腔の方が長いとカッコいいから。



⑤女性とは違い完全な(く)の字のくびれはつけない。肺より下はほぼまっすぐ。筋肉の筋を入れると良い。

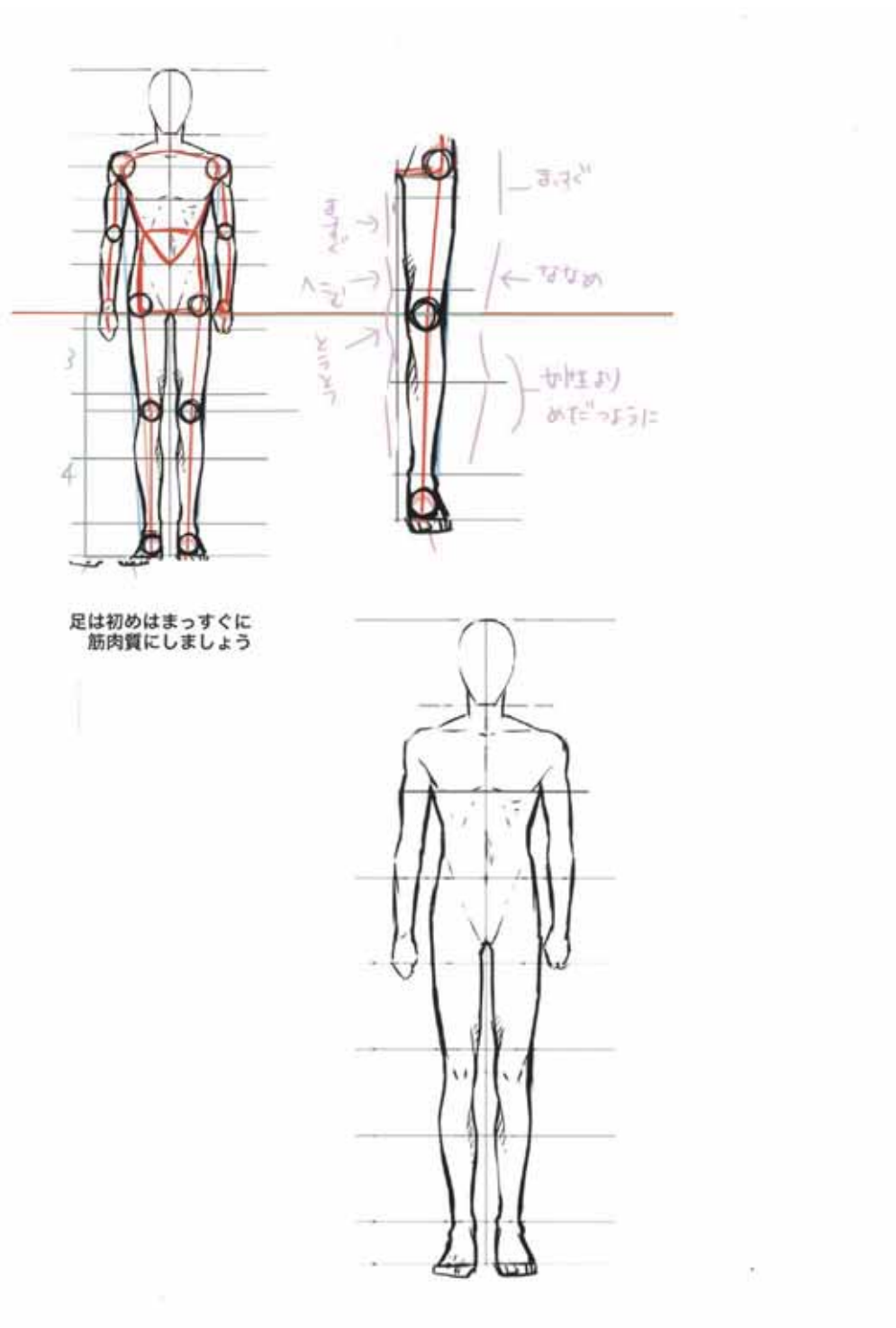


肩の部分は三角を取り付けた感じに…女性より筋肉を目立たせましょう。

ユニット A-② 「キャラクター講座」

配布資料②

「人物の描き方」



ユニットA②「キャラクター講座」

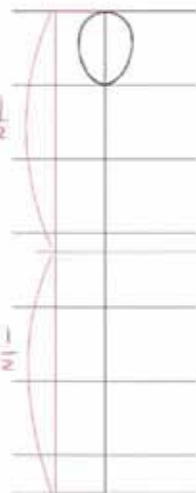
配布資料③

「人物の描き方～女性編～」

《～女性編～》

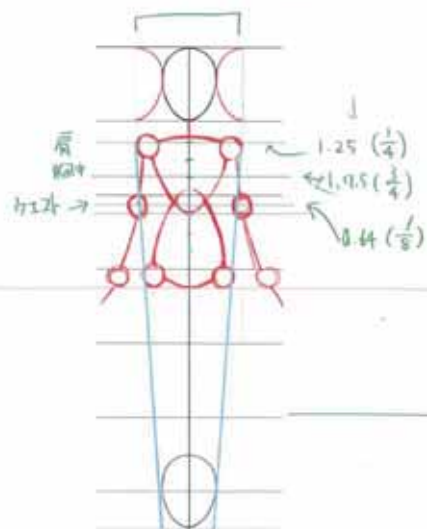


上半身↓頭から股



下半身↓股下から踵

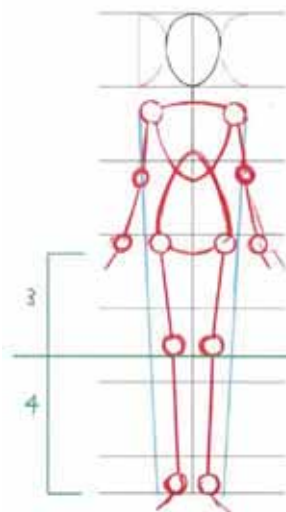
肩幅 頭1個分



①まずは頭を描きましょう。
次に中心にまっすぐな縦線を引き
頭6.5等分にします

②実際の足は胴より短いですが
漫画では基本下半身の方を
長く描きます。頭身によって
足の長さは変わりますが、
一番簡単な方法は頭身を
半分に分ける方法です。

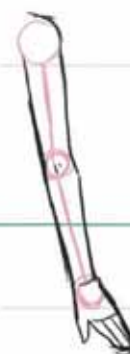
③上半身から～
次に関節の位置を決めます。
・肩幅→頭一つ分の位置
・腕→ウエストと同じ位置
・骨盤→肩幅より内側の位置
・手首→骨盤



④膝と踵の位置は
比率は3対4にします。
漫画を描くときは
股ら脛の方を長くした方が
足が長く見える。



⑤肉付けしていきます。
女性は丸みに気をつけて!!
肩の方はなで肩になるように!!
ウエストは頭の幅ぐらいです。
骨盤は先引いた所によって。
直線はさけ全体的にカーブを
描いていきます。

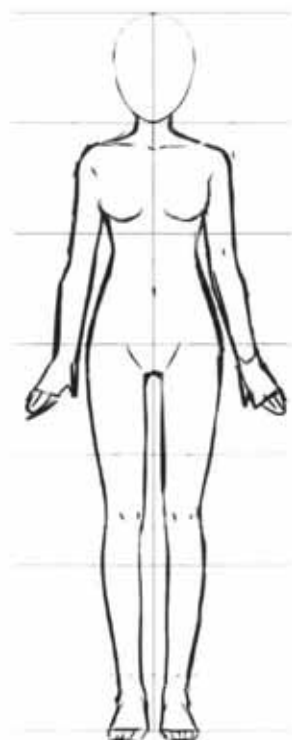
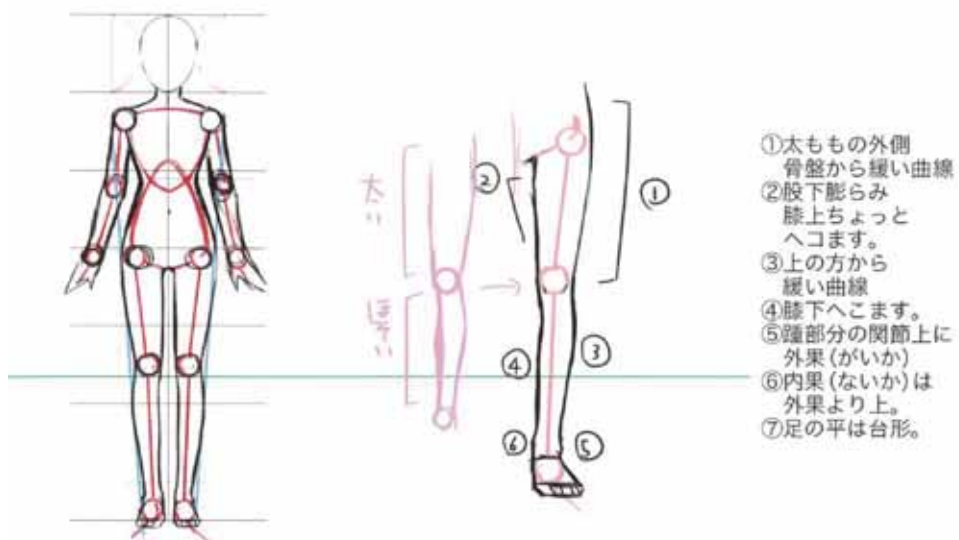


女性の腕は
外側の方に緩い
曲線を描くと
女性らしくなる
肘と手首には
くびれをいれる。
手のひらは
台形を描いてもらい
指を足していく。

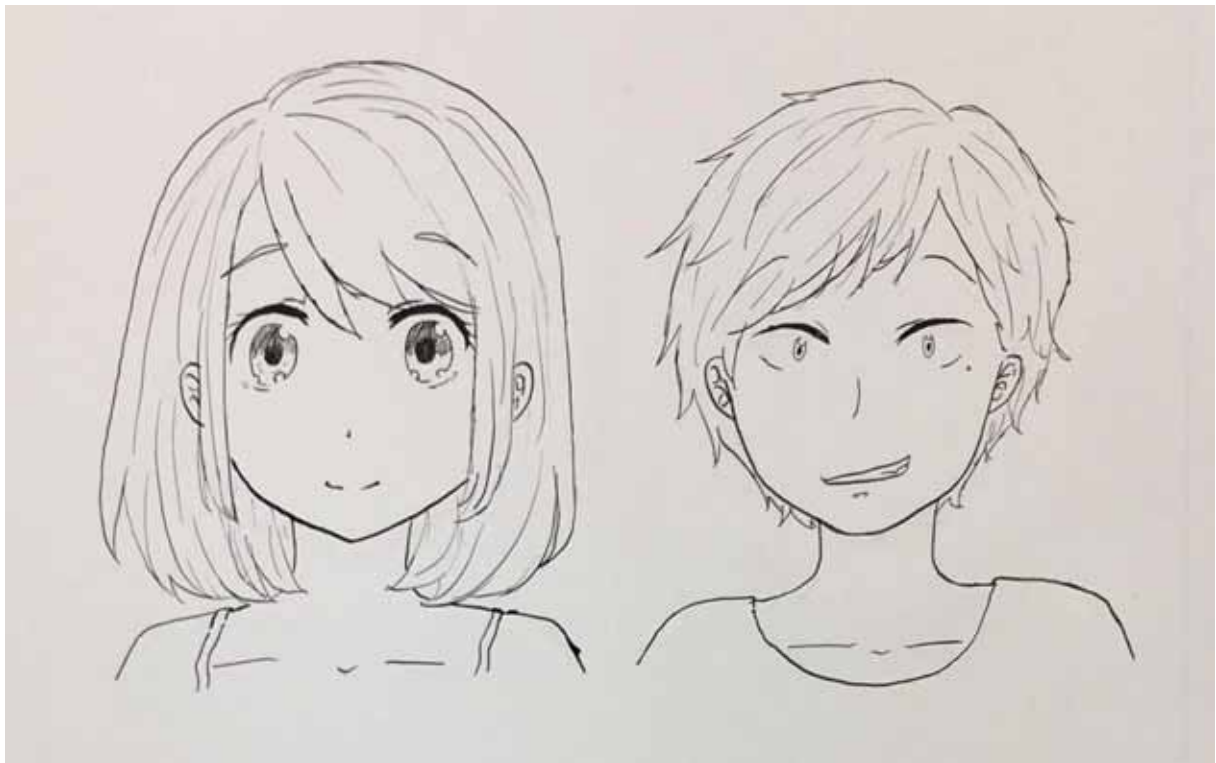
ユニットA-②「キャラクター講座」

配布資料④

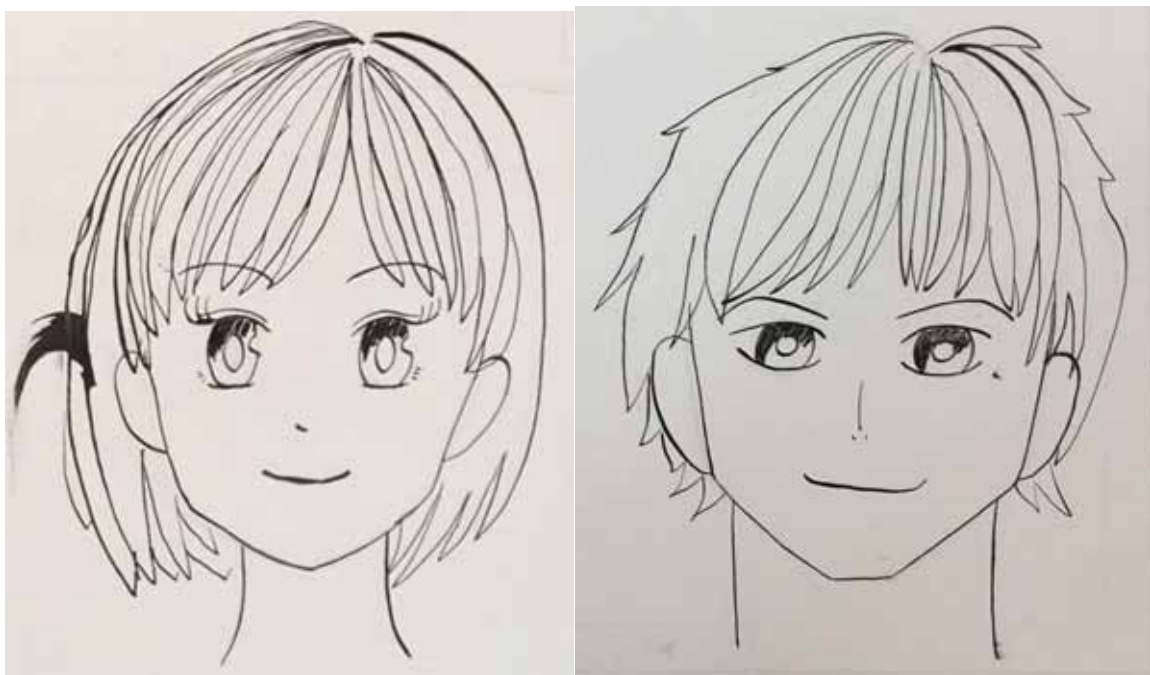
「人物の描き方～女性編～」



ユニットA-②「キャラクター講座」
制作物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-③「道具基本講座」180分








社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスA-③)					
ユニット名	ユニットA 手描きマンガ講座(全540分)		指導担当者名	齋藤菜津貴	
項目名	道具基本講座		指導担当者名	篠月梶太郎	
開講時期	12月17(60分)・18日(120分)		対象者	社会人(手描きマンガ未経験者・初心者)	
日数	2日間に分けて実施		時間数	1日目(60分)・2日目(120分) 合計180分	
使用教材	マンガ原稿用紙・つけペン・インク・スクリーントーン・カッター・筆ペン・定規				
学習目標	手描きマンガを制作するために、手描き用のマンガ道具の正しい使い方を理解し、これからの創作活動に生かす。				
評価方法	各練習物による評価・アンケートによる自己評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	60分	「原稿のルール」 「マンガ道具の使い方」 (Gペン・丸ペン)	説明・板書	原稿の使い方	傾聴・理解
			説明・板書・実演・実習	つけペンの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・板書・実演・実習	Gペン・丸ペンの違い	傾聴・理解・作業
			説明・板書・実演・実習	入りと抜き	傾聴・理解・作業
	60分	「マンガ道具の使い方」 (筆ペン・スクリーントーン)	説明・板書・実演・実習	筆ペンの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・板書・実演・実習	ベタのやり方	傾聴・理解・作業
			説明・板書	スクリーントーンの概要(モノクロ)	傾聴・理解
			説明・板書・実演・実習	スクリーントーンの使い方	傾聴・理解・作業
	60分	「マンガ道具の使い方」 (定規・ミリペン)	説明・板書・実演・実習	ツヤベタのやり方	傾聴・理解・作業
			説明・板書・自演・実習	定規とペンの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・板書・実演・実習	コマ枠・効果線	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
180分	60分	印刷時における原稿の仕組みとルールを理解する つけペンの使い方を理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の添削
	60分	筆ペンの使用法、入りと抜きを理解する スクリーントーンの使い方を理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の添削
	60分	ツヤベタのやり方を理解する 効果線のやり方を理解する トーンの削り方を理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の添削
次コマの概要と準備					
「4コママンガ制作」に向けて、マンガ原稿用紙の配布。					

ユニットA-③「道具基本講座」

配布資料①

「練習シート 実際に描いてみよう！」

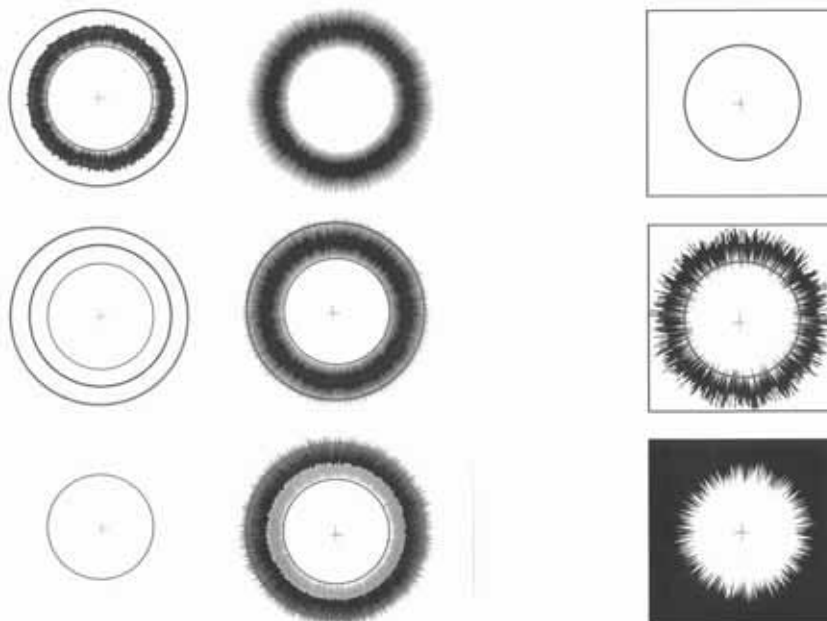
【実際に描いてみよう！！】

			
①枠線 ミリペンを使って、 縦横7cmの正方形を 書いてみましょう！！	②ベタ 黒ペンを使って コマの中を真っ黒く 塗らしましょう！！	③つけペン 自由に練習してみましょう！！	④効果線(流線) 2パターンの効果線を 書いてみましょう！！
			
⑤効果線(集中線) 2パターンの集中線を 書いてみましょう！！	⑥ウニフラ バランスよく書いてみよう！！	⑦トーン削り バランスよく レーンがぼやけるように 削ってみよう！！	⑧流線削り 定規を使って削ってみよう！！

ユニットA-③「道具基本講座」

配布資料②

「練習シート ウニフラ・ベタフラの描き方」



ユニットA③「道具基本講座」

配布資料③

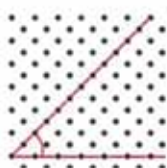
「トーンの削り方」

～簡単なトーンの削り方～

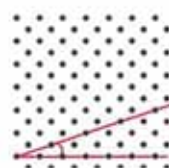
トーンを削る最適な角度が22.5度とされていますが
22.5度と言われてもイマイチ感覚がわからないと思うので
削りやすいやり方を一つ紹介します。

※トーンを削る際、45度の角度のマスはごっそり削らないように！！

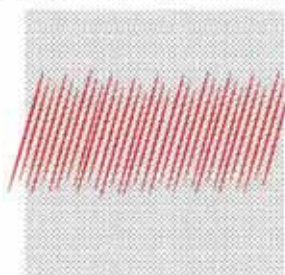
45度



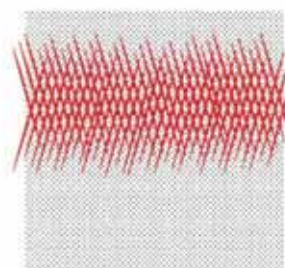
22.5度



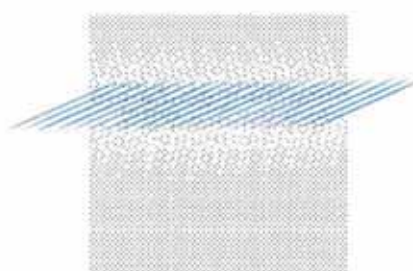
①縦より少し斜めにして
削りを入れる。



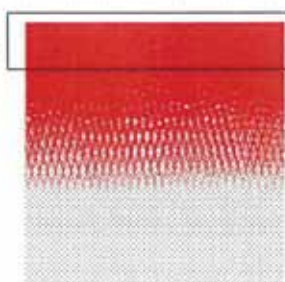
②向きを変え同じように
縦より少し斜めにして
削りを入れる。



③横より少し斜めにして
削りを入れる。
向きも変え同じように
削ってね！



④いらぬ部分を切開。
完成！！




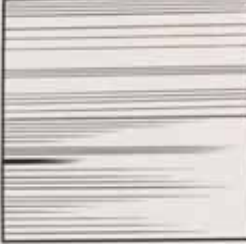
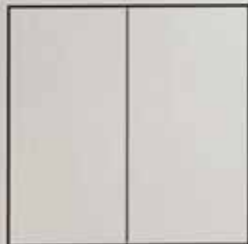


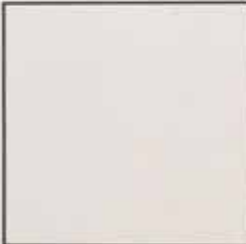


↑このように削るが
ポイント！！

ユニットA-③「道具基本講座」

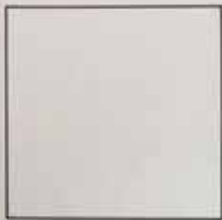



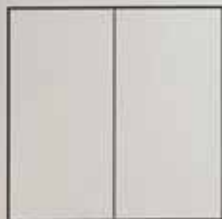



練習物①

【実際に描いてみよう！！】

			
<p>①枠線 ミリペンを使って 縦横7cmの正方形を ひいてみましょう!!</p>	<p>②ベタ 黒ペンを使って コマの中を真っ黒く 染めましょう!!</p>	<p>③つけペン 自由に練習してみましょう!!</p>	<p>④効果線(流線) 2パターンの効果線を 描いてみましょう!!</p>
			
<p>⑤効果線(集中線) 2パターンの集中線を 描いてみましょう!!</p>	<p>⑥ユニフラ バランスよく描いてみよう!!</p>	<p>⑦トーン削り バランスよく トーンがぼやけるように 削ってみよう!!</p>	<p>⑧流線削り 定規を使って削ってみよう!!</p>

練習物②

【実際に描いてみよう！！】

			
<p>①枠線 ミリペンを使って 縦横7cmの正方形を ひいてみましょう!!</p>	<p>②ベタ 黒ペンを使って コマの中を真っ黒く 染めましょう!!</p>	<p>③つけペン 自由に練習してみましょう!!</p>	<p>④効果線(流線) 2パターンの効果線を 描いてみましょう!!</p>
			
<p>⑤効果線(集中線) 2パターンの集中線を 描いてみましょう!!</p>	<p>⑥ユニフラ バランスよく描いてみよう!!</p>	<p>⑦トーン削り バランスよく トーンがぼやけるように 削ってみよう!!</p>	<p>⑧流線削り 定規を使って削ってみよう!!</p>

ユニットA-③「道具基本講座」

練習物③



練習物④



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-④「4コママンガ制作実習」240分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスA-④)					
ユニット名	ユニットA 手描きマンガ講座(全540時間)	指導担当者名	齋藤菜津貴		
項目名	4コママンガ制作実習	指導担当者名	篠月梟太郎		
開講時期	12月18日	対象者	社会人(手描きマンガ未経験者・初心者)		
日数	2日目	時間数	240分		
使用教材	マンガ原稿用紙・つけペン・インク・スクリーントーン・カッター・筆ペン・定規				
学習目標	復習を含めてここまで習得したものを生かしながら4コママンガ作品を制作する。 マンガ制作を簡易的に一通り経験し、今後の創作活動に生かしていく。				
評価方法	4コママンガ作品による評価・アンケートによる自己評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
240分	60分	「4コママンガ制作」 ・4コママンガの作り方 ・プロット・ネーム作成	説明・板書	4コママンガの作り方	傾聴・理解
			説明・板書・実習	プロット作成	理解・作業
			説明・板書・実習	ネーム作成	理解・作業
	160分	「4コママンガ制作」 ・4コママンガ下描き ・ペン入れ ・ベタ塗り ・スクリーントーン貼り	説明・実習	下描き	理解・作業
			説明・実習	ペン入れ	理解・作業
			説明・実習	ベタ塗り	理解・作業
			説明・実習	スクリーントーン	理解・作業
	20分	「4コママンガ制作」 作品講評・まとめ	説明・板書	ユニットAの内容説明	傾聴・理解
			説明	作品の添削	傾聴・理解
			説明	作品の講評	傾聴・理解
			説明	ユニットAのまとめ	傾聴・理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
240分	60分	ストーリーの作り方やマンガ制作工程を実践し、4コママンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	160分	原稿のルールや絵の描き方、道具の使い方を実践し、4コママンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	20分	「4コママンガ制作」 ・作品講評 ・まとめ	実践	完成作品の評価	
次コマの概要と準備					
完成作品を講評して終了。					

ユニットA④「4コママンガ制作実習」

制作物①



ユニットA-④「4コママンガ制作実習」

制作物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-①「デジタルマンガ概論」60分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-①)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)		指導担当者名	篠月 梶太郎	
項目名	デジタルマンガ概論		指導担当者名	渡邊理英子	
開講時期	1月7日		対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)	
日数	1日目		時間数	60分	
使用教材	筆記用具				
学習目標	デジタルマンガを始めるにあたり、マンガ制作におけるのスタンダードソフトであるClipStudioシリーズの概要を知り、更にはデジタルマンガの変遷、そしてデジタル作画のメリットやデメリットを知り、デジタルマンガ全体の知識と理解を深める。				
評価方法	自己評価アンケート				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	20分	ClipStudioシリーズとは	説明・板書	業界でのスタンダードソフト	傾聴・理解
			説明・板書	バージョンによる違い	傾聴・理解
			説明・板書	機材の紹介(液晶ペンタブレット・スキャナー)	傾聴・理解
	20分	デジタルマンガの変遷	説明・板書	現場でのデジタル使用率	傾聴・理解
			説明・板書	若い創作者のデジタル使用率	傾聴・理解
			説明・板書	発表や創作の場のデジタル移行	傾聴・理解
	20分	デジタル作画のメリット・デメリット	説明・板書	手描きとの違い・効率	傾聴・理解
			説明・板書	著作権・情報リテラシーの理解	傾聴・理解
			説明・板書	ネット活用の利便性・危険性	傾聴・理解
			説明・板書	デジタル作画の危険性	傾聴・理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
	60分	20分	マンガ制作ソフトについて理解する	自己評価	アンケート
自己評価				アンケート	
20分		昨今のデジタルマンガの普及に関して理解する	自己評価	アンケート	
			自己評価	アンケート	
20分		デジタル作画の良し悪しおよび著作権やネットリテラシーについて理解する	自己評価	アンケート	
			自己評価	アンケート	
次コマの概要と準備					
「基礎操作講座」用に、PCとペンタブレットのセッティング。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-②「基礎操作講座」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-②)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月梶太郎		
項目名	基礎操作講座	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月7日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	1日目	時間数	180分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	マンガ制作のスタンダードソフトであるClipStudioPaintEXの基本的な使い方を学ぶ。 ここでは既存素材の使用を中心に、初心者でも最低限覚えればマンガ制作に生かせる使用法を学んでいく。				
評価方法	自己評価アンケート、課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	60分	「設定・基礎知識編」 ・画面説明(コマンドバー・ツールバー等) ・用紙設定(マンガ原稿用紙設定) ・レイヤー・ツールパレット	説明・投影	画面説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	用紙設定	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ツールパレット	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	レイヤーについて	傾聴・理解・作業
	60分	「ツールの使い方」 (ペンツール・ベタ・スクリーントーン)	説明・投影・実演・実習	ペンツール使用	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ベタのやり方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	スクリーントーン使用	傾聴・理解・作業
	60分	「ツールの使い方」 (選択ツール・効果線・コマ枠・吹き出し)	説明・投影・実演・実習	選択ツール(自動選択・わなげツール)	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	効果線ツール	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	コマ枠フォルダ	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	吹き出し素材使用	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
180分	60分	ClipStudioPaintEXの基本的な使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	60分	ClipStudioPaintEXの基本的な使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	60分	ClipStudioPaintEXの基本的な使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
次コマの概要と準備					
「作画実践Ⅰ」に向けて本日の復習。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-③「作画実践I」120分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-③)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	作画実践 I	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月7日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	1日目	時間数	120分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	「基礎操作講座」で習得した基本的な使用法の確認をしながら、実際に簡単な1コママンガ制作を通して使い方を習得する。				
評価方法	自己評価アンケート、1コママンガ作品による評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	30分	「1コママンガ制作」 プロット・ネーム	説明・板書・実習	アイデア・プロット	傾聴・理解・作業
			説明・板書・実習	ネーム制作	傾聴・理解・作業
	60分	「1コママンガ制作」 下描き・コマ枠・ペン入れ	説明・投影・実習	下描き	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	コマ枠	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	ペン入れ	傾聴・理解・作業
	30分	「1コママンガ制作」 ベタ・スクリーントーン・効果線	説明・投影・実習	ベタ作業	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	スクリーントーン貼り	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	効果線	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
120分	30分	ClipStudioPaintEXを使用して1コママンガ制作のためのネーム制作ができる	自己評価	アンケート	
			実践	1コママンガ作品の評価 ネームを添削	
	60分	ClipStudioPaintEXを使用して1コママンガ制作のための下描きとペン入れができる	自己評価	アンケート	
			実践	1コママンガ作品の評価 下描きを添削	
	30分	ClipStudioPaintEXを使用して1コママンガを完成させる	自己評価	アンケート	
			実践	1コママンガ作品の評価	
次コマの概要と準備					
最低限の操作でマンガを完成させ、マンガを更に彩る「基礎表現講座」に移行。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

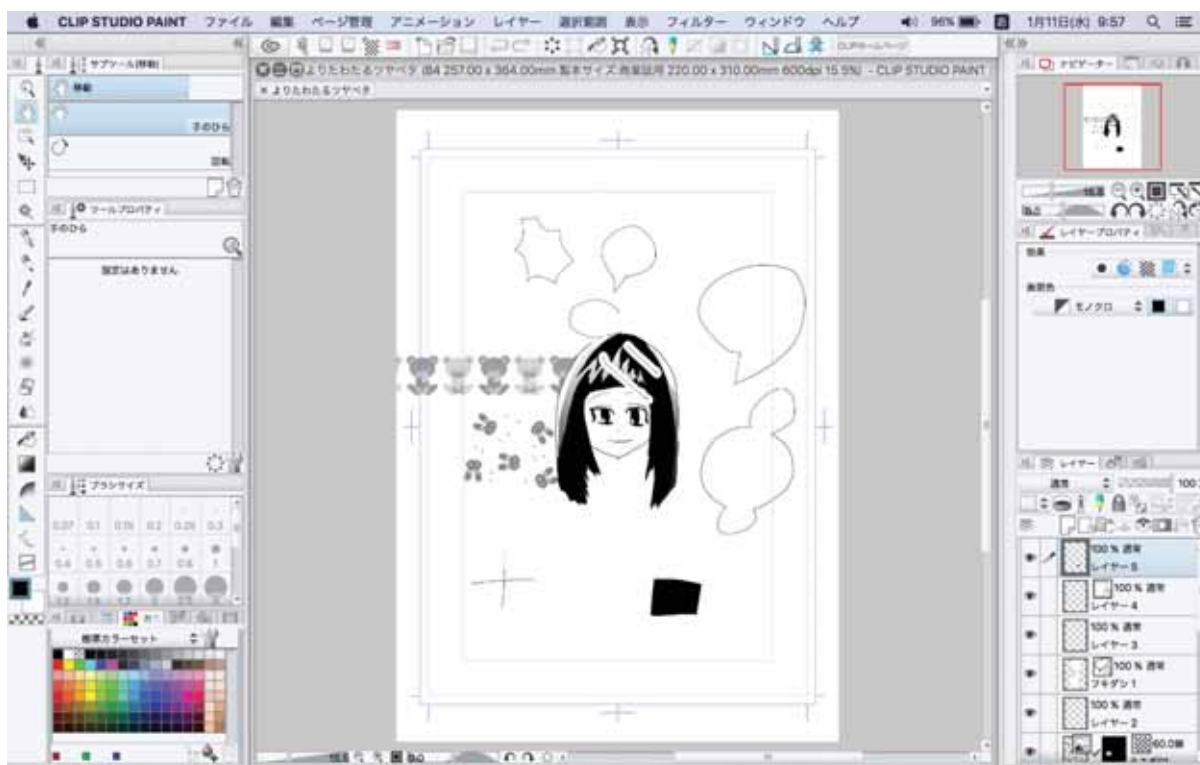
3. コマシラバス

ユニットB-④「基本表現講座」90分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-④)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	基本表現講座	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月8日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	2日目	時間数	90分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	「基礎操作講座」で一通りマンガが作れる操作を覚え、この講座ではさらにマンガを彩る表現法を習得し、マンガの完成度を上げられるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート、課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
90分	30分	「表現技法」 ・ツヤベタ ・効果線(スピード線・白抜き)	説明・投影・実習	ツヤベタ・入り抜き設定	理解・作業
			説明・投影・実習	効果線・設定	理解・作業
	30分	「表現技法」 ・スクリーントーン応用(グラデーション・柄トーン・削り)	説明・投影・実習	グラデーショントーン貼り	理解・作業
			説明・投影・実習	柄トーン貼り	理解・作業
			説明・投影・実習	スクリーントーン削り	理解・作業
	30分	「表現技法」 ・吹き出し応用(叫び・自由描写) オノマトペ	説明・投影・実習	吹き出し(叫び)	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	吹き出し(自由描写)	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実習	オノマトペ(ペン・白フチ)	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
90分	30分	ツヤベタ・効果線の使用法の理解	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	30分	様々なスクリーントーンの表現法の理解	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	30分	様々な吹き出しや描き文字表現の理解	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
次コマの概要と準備					
マンガには欠かせない背景をClipStudioPaintEXで描画する方法を習得する「背景作画講座」に移行。					

ユニット B-④ 「基本表現講座」

練習物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

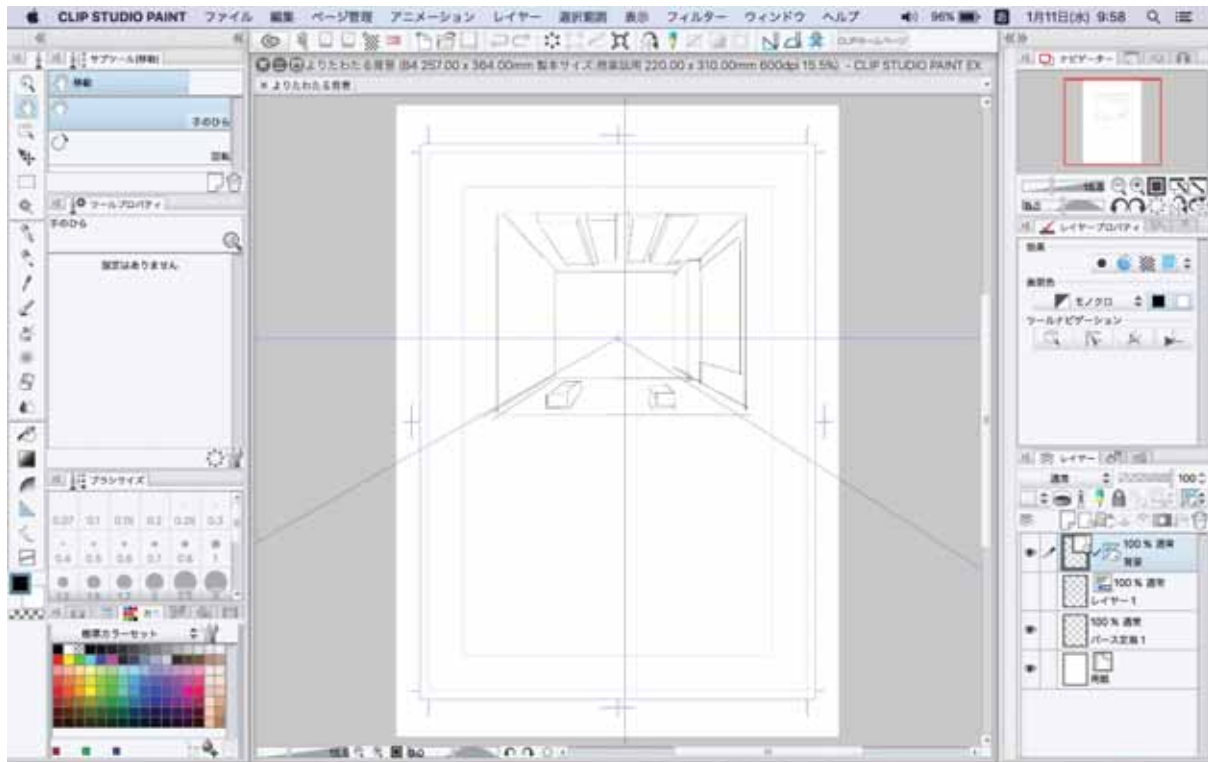
3. コマシラバス

ユニットB-⑤「背景作画講座」90分

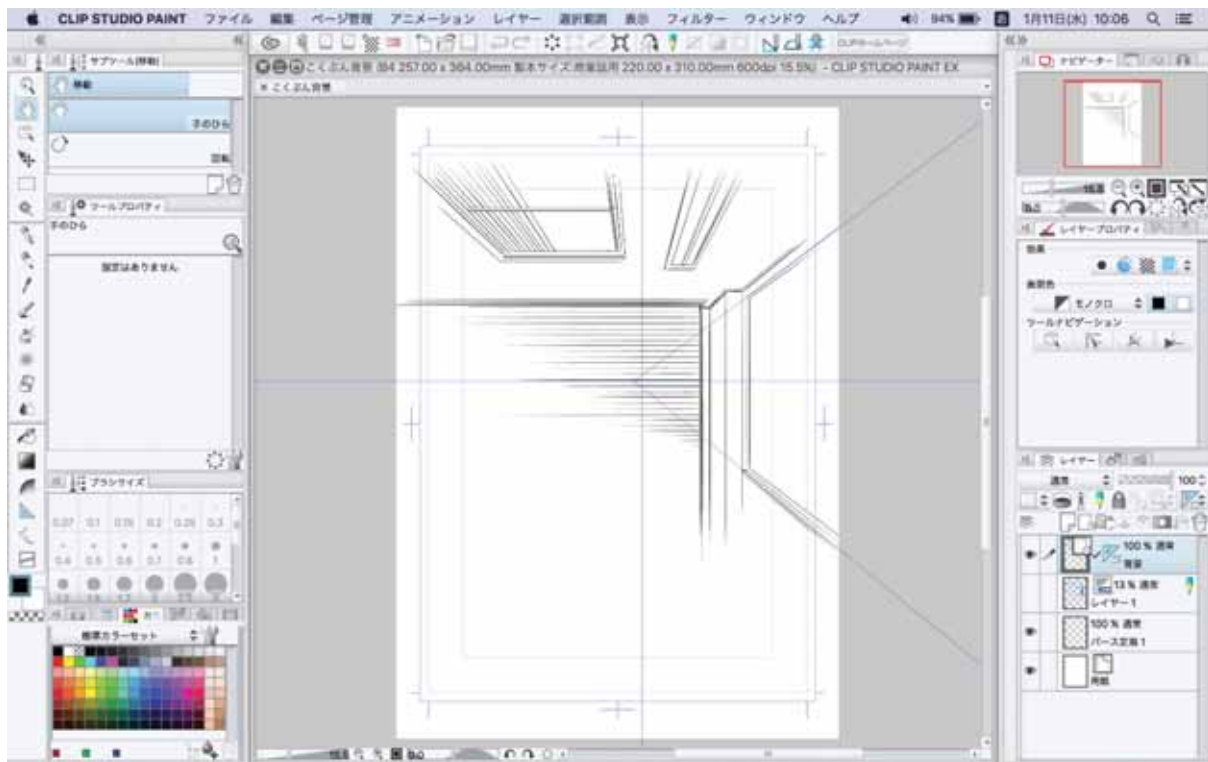
社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑤)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)		指導担当者名	篠月 梶太郎	
項目名	背景作画講座		指導担当者名	渡邊理英子	
開講時期	1月8日		対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)	
日数	2日目		時間数	90分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	マンガに欠かせない背景をClipStudioPaintEXで描画する方法を習得。 この講座では、背景の学び始めとなる「一点透視図法」を使つての背景を理解する。				
評価方法	自己評価アンケート、課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
90分	30分	ベクターレイヤー	説明・投影・実習	ベクターレイヤーについて	理解・作業
			説明・投影・実習	ベクター消しゴム	理解・作業
	30分	パス定規(一点透視図法)	説明・投影・実習	特殊定規の種類	理解・作業
			説明・投影・実習	パス定規の使い方	理解・作業
			説明・投影・実習	スナップ機能	理解・作業
	30分	背景描写	説明・投影・実習	一点透視図法を使った背景練習	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
90分	30分	ベクターレイヤーについて理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	30分	パス定規の使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	30分	デジタルでの一点透視図法を使った背景を描けるようになる	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
次コマの概要と準備					
マンガを彩る方法と背景の基本的な描写法を学び、それらを生かした「作画実践Ⅱ」に移行。					

ユニット B-⑤ 「背景作画講座」

練習物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

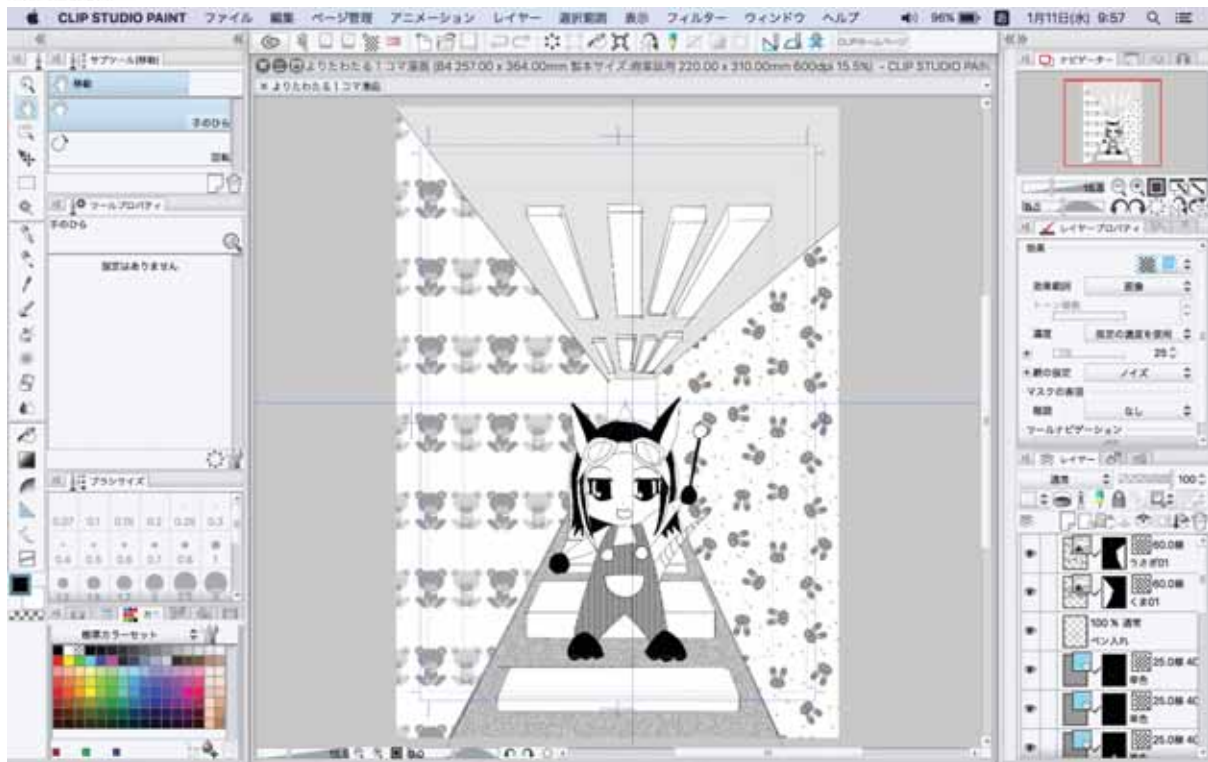
3. コマシラバス

ユニットB-⑥「作画実践Ⅱ」150分

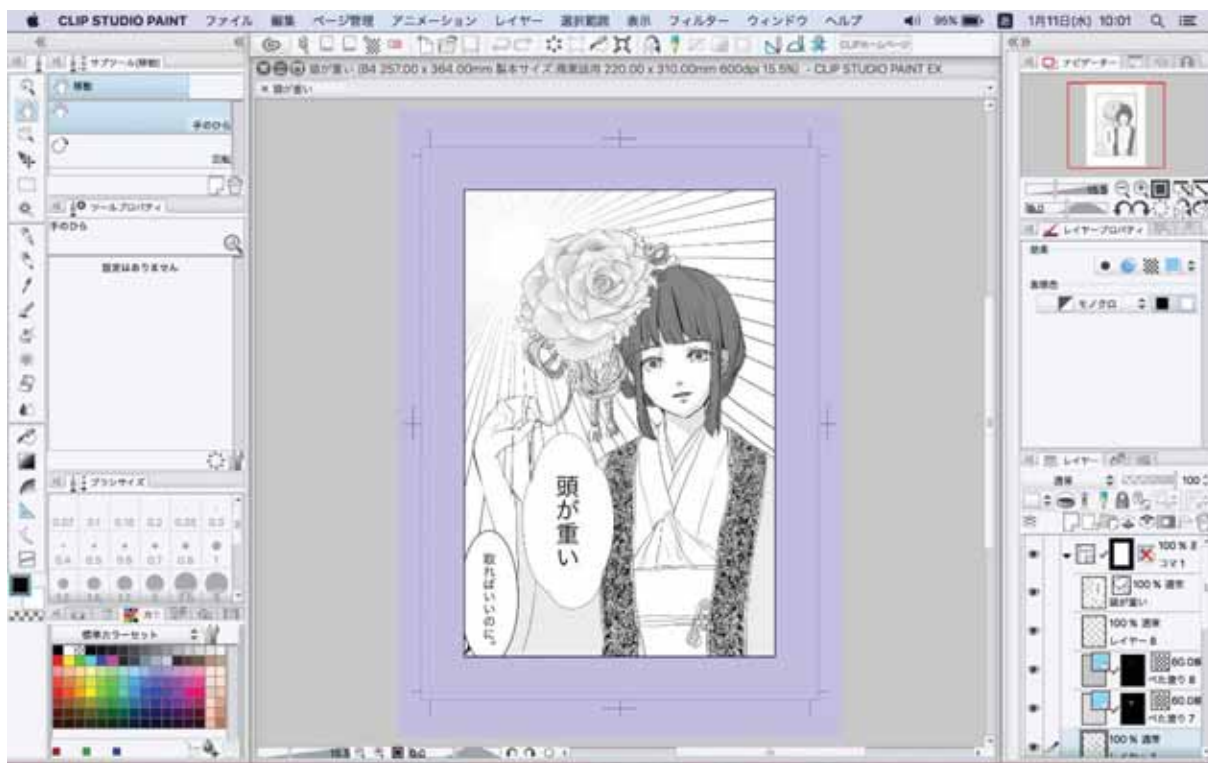
社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑥)						
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)		指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	作画実践Ⅱ		指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月8日		対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	2日目		時間数	150分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット					
学習目標	「基本表現講座」と「背景作画講座」で習得した使用法の復習を兼ね、それらを生かした簡単な1コママンガ制作を通して更に使い方を身に付ける。					
評価方法	自己評価アンケート・1コママンガ作品による評価					
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者	
150分	30分	「1コママンガ制作」 プロット・ネーム・下描き	説明・板書・実習	アイデア・プロット	傾聴・理解・作業	
			説明・板書・実習	ネーム制作	傾聴・理解・作業	
	60分	「1コママンガ制作」 コマ枠・ペン入れ・背景描写	説明・投影・実習	コマ枠	理解・作業	
			説明・投影・実習	ペン入れ	理解・作業	
			説明・投影・実習	背景描写(パース定規)	理解・作業	
	60分	「1コママンガ制作」 ベタ・スクリーントーン・効果線・吹き出し・描き文字	説明・投影・実習	ベタ・スクリーントーン	理解・作業	
			説明・投影・実習	効果線	理解・作業	
			説明・投影・実習	描き文字	理解・作業	
			説明・投影・実習	吹き出し	理解・作業	
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
	150分	60分	彩りのある1コママンガを描くためのネームを制作する	自己評価	アンケート	
実践				ネームの添削		
60分		彩りのある1コママンガが描くための背景を描画する	自己評価	アンケート		
			実践	背景の添削		
60分		彩りのある1コママンガを描くためのネームを制作する完成させることができる	自己評価	アンケート		
			実践	1コママンガ作品の評価		
次コマの概要と準備						
作った作品のアウトプットを学ぶ「入出力実習」に移行。						

ユニット B-⑥ 「作画実践Ⅱ」

制作物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑦「入出力実習Ⅰ」30分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑦)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	入出力実習Ⅰ(プリントアウト)	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月8日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	2日目	時間数	30分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・プリンター				
学習目標	作ったデジタル作品を紙媒体に印刷する方法を学び、画面上と出力物との違いを実感する。				
評価方法	自己評価アンケート・プリンター使用による出力状態の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
30分	10分	プリンターを使う準備	説明・板書	プリンターの概要(ドライバ)	傾聴・理解・作業
			説明・板書	紙の種類	傾聴・理解・作業
	10分	プリンターの使い方	説明・投影・実習	プリンターとの接続	理解・作業
			説明・投影・実習	紙などのセッティング	理解・作業
			説明・投影・実習	印刷設定	理解・作業
	10分	プリントアウト	説明・投影・実習	実際にプリントアウト	理解・作業
			説明・投影・実習	画面上と印刷物の違い	理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
30分	10分	プリンターを使うための準備を理解する	自己評価	アンケート	
	10分	プリンターを使うための準備をできるようにする	自己評価	アンケート	
			実践	印刷設定を確認	
	10分	プリントアウトをできるようにする	自己評価	アンケート	
			実践	出力物を確認	
次コマの概要と準備					
フルデジタル作画ではなく、下絵まで手描きでそれ以降からデジタル処理に移る方法を学ぶ「入出力実習Ⅱ」と「作画実践Ⅲ」に移行。次コマで使用するスキャナーの準備。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑧「入出力実習Ⅱ」120分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑧)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)		指導担当者名	篠月 梶太郎	
項目名	入出力実習Ⅱ(スキャナー)		指導担当者名	渡邊理英子	
開講時期	1月9日		対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)	
日数	3日目		時間数	120分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・スキャナー				
学習目標	スキャナーの使用法を習得し、下絵まで手描きでそれ以降からデジタル処理に移る方法を学び、慣れている手描きも生かす手段を知る。				
評価方法	自己評価アンケート・スキャナーの使用による評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	70分	1Pマンガを手描きで下描き	説明・板書	1Pに収まるコマ数で1Pマンガ	作業
			説明・板書	プロット・ネーム	作業
			説明・実習	下描き	作業
	20分	スキャナーの使い方	説明・投影・実習	ドライバの説明	理解・作業
			説明・投影・実習	解像度など設定	理解・作業
			説明・投影・実習	スキャンの仕方	理解・作業
	30分	スキャン ClipStudioPaintでの設定	説明・投影・実習	実際にスキャン	理解・作業
			説明・投影・実習	スキャン後の読み込み	理解・作業
			説明・投影・実習	ソフト上での設定	理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
120分	70分	手描きでの下描きができる	自己評価	アンケート	
			実践	下描きの添削	
	20分	スキャナーの使い方や概要を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	スキャン使用段取り を確認	
	30分	スキャンの仕方、ソフトでの設定を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	スキャン後の状態 を確認	
次コマの概要と準備					
スキャンした手描き原稿をデジタルで仕上げていく「作画実践Ⅲ」に移行。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑨「作画実践Ⅲ」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑨)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	作画実践Ⅲ	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月9日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	3日目	時間数	180分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	スキャンした手描き原稿を、今まで習得したデジタル作画を思い出しながら仕上げていき、より身につけていく。				
評価方法	自己評価アンケート・1ページマンガ作品による評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	60分	「1Pマンガ制作」 ・コマ分割 ・ペン入れ	説明・実習	コマフォルダ	作業
			説明・実習	レイヤー	作業
			説明・実習	ペンツール	作業
			説明・実習	入り抜き	作業
	60分	「1Pマンガ制作」 ・背景作画 ・ベタ塗り	説明・実習	パース定規	作業
			説明・実習	スナップ機能	作業
			説明・実習	ベクターレイヤー	作業
			説明・実習	ベタ塗り・ツヤベタ	作業
	60分	「1Pマンガ制作」 ・スクリーントーン貼り ・効果線 ・オノマトペ ・吹き出し	説明・実習	スクリーントーン	作業
			説明・実習	効果線	作業
			説明・実習	描き文字	作業
			説明・実習	吹き出し	作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
180分	60分	集大成として1Pマンガの制作	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	60分	集大成として1Pマンガの制作	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	60分	集大成として1Pマンガの制作	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
次コマの概要と準備					
アウトプットの応用として、プリントアウトだけでなく保存・書き出し・形式などを学ぶ「入出力実習Ⅲ」に移行。					

ユニット B-⑨ 「作画実践Ⅲ」 制作物①



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑩「入出力実習Ⅲ」60分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスB-⑩)					
ユニット名	ユニットB デジタルマンガ基礎講座(全1080分)	指導担当者名	篠月 梶太郎		
項目名	入出力実習Ⅲ	指導担当者名	渡邊理英子		
開講時期	1月9日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	3日目	時間数	60分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	出来上がったデジタル作品のアウトプットを掘り下げて学ぶ。プリントアウトだけでなく、「保存」「容量」「形式」「書き出し」などの概要を学び、作り上げた作品を用途に応じて出力できるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・書き出し、保存データの確認による評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	20分	書き出しについて (サイズ、解像度・容量等)	説明・板書	用途例	傾聴・理解
			説明・板書	サイズ	傾聴・理解
			説明・板書	容量	傾聴・理解
			説明・実演・実習	書き出しの仕方	傾聴・理解・作業
	20分	形式について (JPEG、PSD、PDF、Clip等)	説明・板書	用途例	傾聴・理解
			説明・板書	保存形式の違い	傾聴・理解
			説明・実演・実習	形式ごとの書き出し	傾聴・理解・作業
	20分	保存について (保存場所・形式・容量等)	説明・実演・実習	保存の仕方	傾聴・理解・作業
			説明・実演・実習	形式ごとの保存	傾聴・理解・作業
			説明・実演・実習	容量ごとの保存	傾聴・理解・作業
			説明・実演・実習	外部メディアへのデータ移行	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	20分	書き出しについて理解する	自己評価	アンケート	
			実践	データを確認	
	20分	形式について理解する	自己評価	アンケート	
			実践	データを確認	
	20分	保存について理解する	自己評価	アンケート	
			実践	データを確認	
次コマの概要と準備					
ユニットBにて取り組んだデータを回収して評価。ユニット終了。					

I.社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-①「応用作画講座I」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-①)					
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)		指導担当者名	渡邊理英子	
項目名	応用作画講座 I		指導担当者名	篠月梟太郎	
開講時期	1月21日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)	
日数	1日目		時間数	180分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	ClipStudioPaintEXの奥深い機能や使い方を学び、今後の創作活動をより表現豊かに、そしてより効率よくできるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・実践課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	60分	実践的な環境設定	説明・投影・実演・実習	環境設定	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ツールレイアウト	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	コマンドバーの設定	傾聴・理解・実習
	60分	効率化を図れる使用技法	説明・投影・実演・実習	印刷サイズ表示	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ショートカットキー	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	デコレーションブラシ	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	素材作成	傾聴・理解・実習
	60分	効率化を図れる使用技法	説明・投影・実演・実習	白フチ・フチレイヤー	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	選択範囲・クイックマスク	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	選択範囲のストック	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	クリッピングマスク	傾聴・理解・実習
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
180分	60分	環境設定について理解する	自己評価	アンケート	
			実践	環境設定を確認	
	60分	様々な機能や使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
	60分	様々な機能や使い方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	課題の評価	
次コマの概要と準備					
「応用背景作画講座I」に向けて背景の技法の理解度をチェック。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-②「応用背景作画講座I」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-②)						
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)	指導担当者名	渡邊理英子			
項目名	応用背景作画講座I	指導担当者名	篠月梶太郎			
開講時期	1月21日	対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)			
日数	1日目	時間数	180分			
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット					
学習目標	ClipStudioPaintEXの便利な機能を用いての背景作画を学び、今後の創作活動をより表現豊かに、そしてより効率よくできるようにする。					
評価方法	自己評価アンケート・実践課題の評価					
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者	
180分	60分	背景基礎復習	説明・投影・実演・実習	透視図法について確認	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	パース定規について確認	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	ベクターレイヤーについて確認	傾聴・理解・実習	
	60分	パース定規を使った2点・3点透視図法の描写	説明・投影・実演・実習	2点透視図法の描き方	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	3点透視図法の描き方	傾聴・理解・実習	
	60分	応用機能による効率的な背景作画	説明・投影・実演・実習	レンガ等のタイリング	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	均一に並んでいるもののパース	傾聴・理解・実習	
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
	180分	60分	背景についての基礎知識や技術を確認	自己評価		アンケート
				画面上で確認		
60分		パース定規で2点・3点透視図法を描けるようにする	自己評価		アンケート	
			実践		課題の評価	
60分		様々な機能を工夫することにより、効率的に描けることを理解する	自己評価		アンケート	
			実践		課題の評価	
次コマの概要と準備						
「応用背景作画講座II」に向けて素材となる写真データの配布。						

ユニット C-② 「応用背景作画講座 I」

配布資料①

「パース定規背景完成見本」



ユニットC-②「応用背景作画講座Ⅰ」

配布資料②

「パース定規練習用写真」



ユニットC-②「応用背景作画講座Ⅰ」

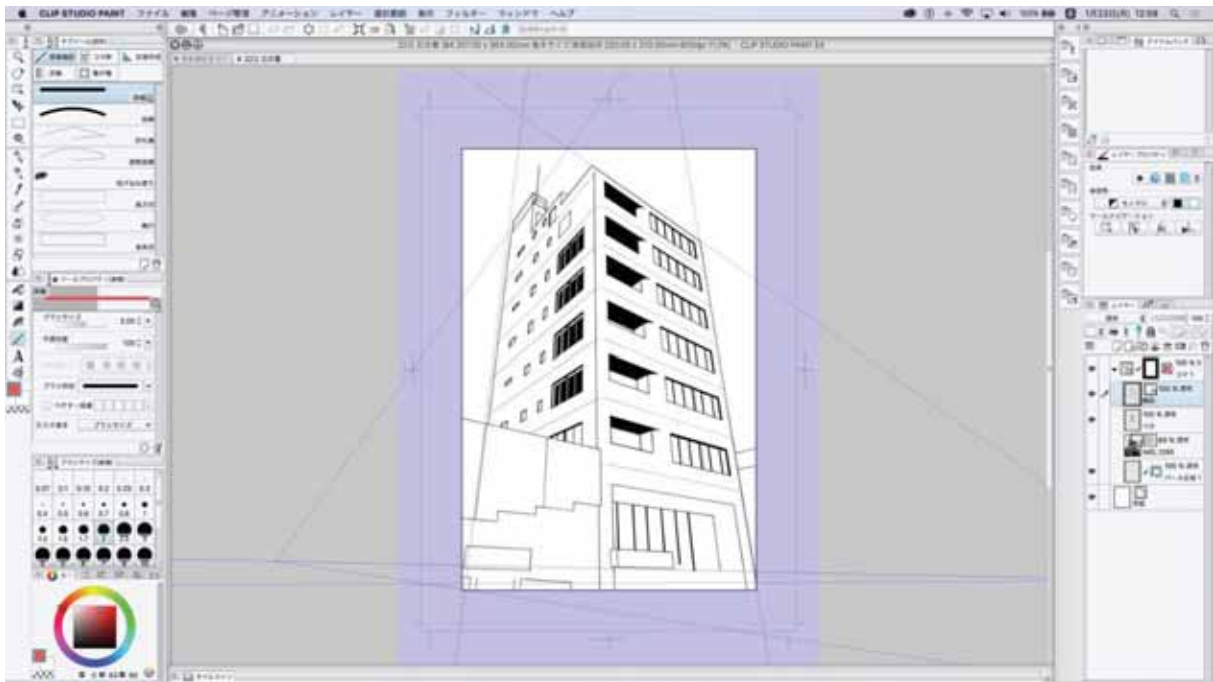
配布資料③

「パース定規用写真」

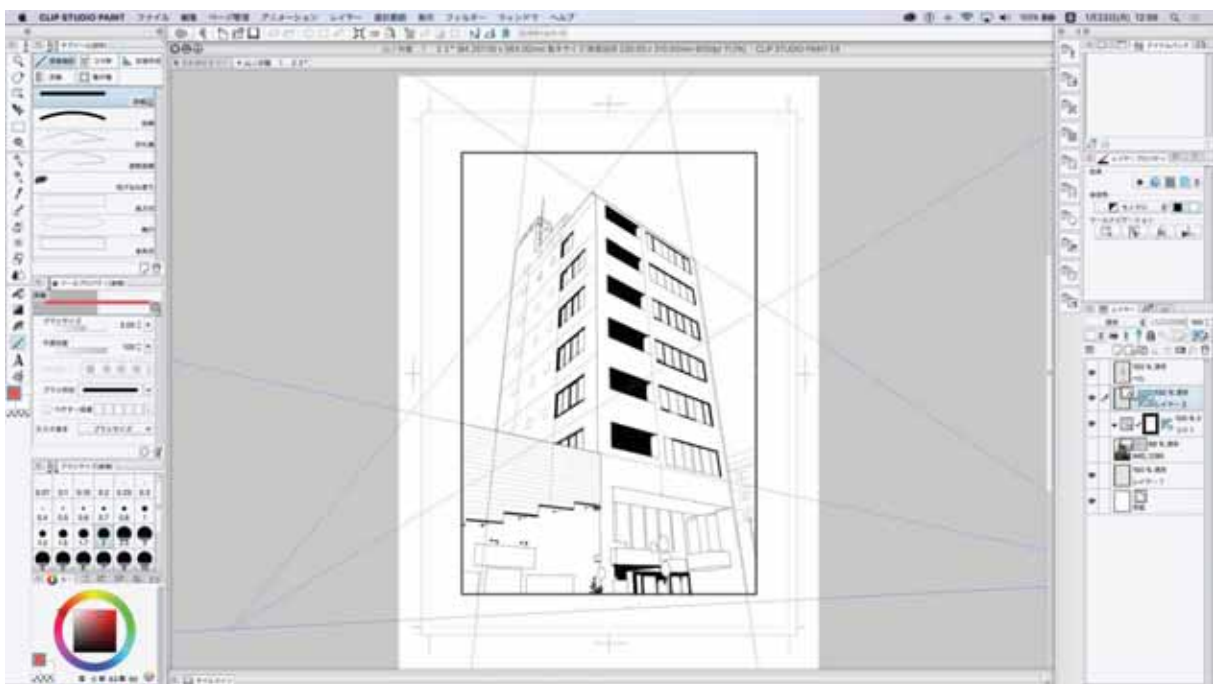


ユニットC-②「応用背景作画講座I」

練習物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-③「応用背景作画講座Ⅱ」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-③)					
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)		指導担当者名	渡邊理英子	
項目名	応用背景作画講座Ⅱ		指導担当者名	篠月梶太郎	
開講時期	1月22日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)	
日数	2日目		時間数	180分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	ClipStudioPaintEXの便利な機能を用いての背景作画を学び、今後の創作活動をより表現豊かに、そしてより効率よくできるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・実践課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	90分	デジタルでの写真素材トレース	説明・投影・実演・実習	写真素材の取り込み	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	写真に沿ってのパス定規	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ベクターレイヤーを使った写真トレース	傾聴・理解・実習
	90分	写真素材を2DLT化しての背景作画	説明・投影・実演・実習	写真素材の色調補正	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	写真素材からの線画抽出	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	写真素材を2DLT化・閾値	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	2DLT化した背景の微調整	傾聴・理解・実習
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
180分	90分	パス定規・ベクターレイヤーを使った写真のトレースを理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
	90分	2DLTについて深く理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
次コマの概要と準備					
「カラー原稿講座」に向けて素材となる画像データの配布。					

ユニット C-③ 「応用背景作画講座Ⅱ」

配布資料①

「2DLT 完成見本」



ユニット C-③ 「応用背景作画講座Ⅱ」

配布資料②

「2DLT 用写真」



ユニットC③「応用背景作画講座Ⅱ」

練習物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-④「カラー原稿講座」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-④)						
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)		指導担当者名	渡邊理英子		
項目名	カラー原稿講座		指導担当者名	篠月梶太郎		
開講時期	1月22日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)		
日数	2日目		時間数	180分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット					
学習目標	ClipStudioPaintEXでのカラー機能を知り、今後増えていくであろうカラーマンガを作成できるようにする。					
評価方法	自己評価アンケート・実践課題の評価					
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者	
180分	30分	色についての基礎 ※カラーマンガの現状	説明・投影	色彩学(配色について)	傾聴・理解	
			説明・投影	増えるカラーマンガ	傾聴・理解	
			説明・投影・実演・実習	カラーレイヤー	傾聴・理解・実習	
	30分	デジタルでの着色についての基礎	説明・投影・実演・実習	着色ツール	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	カラーモードの違い	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	CMYKとRGB	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	色調補正レイヤー	傾聴・理解・実習	
	120分	実際に線画に着色	説明・投影・実演・実習	配布した線画に着色実践	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	様々な塗り方・技法	傾聴・理解・実習	
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
	180分	30分	色やカラーマンガの現状について理解する	自己評価	アンケート	
30分		デジタルでの着色についての概要を理解する	自己評価	アンケート		
			実践	課題の評価		
120分		デジタルでのカラーマンガを制作できるようにする	自己評価	アンケート		
			実践	課題の評価		
次コマの概要と準備						
「3D機能講座」に向けて、使用PCのスペックやインストールされている素材の確認。						

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑤「3D機能講座」120分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-⑤)					
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)		指導担当者名	渡邊理英子	
項目名	3D機能講座		指導担当者名	篠月梶太郎	
開講時期	1月29日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)	
日数	3日目		時間数	120分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	ClipStudioPaintEXでの3D機能を知り、今後の創作活動をより表現豊かに、そしてより効率よくできるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・実践課題の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	60分	3D機能について	説明・投影・実演・実習	3D機能の紹介	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	3Dモデルの読み込み	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	3Dモデルのポージング等調整	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	3Dレイヤーにつくパス定規の応用	傾聴・理解・実習
	60分	3DLTについて	説明・投影・実演・実習	3DLT機能	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	3DLT化、微調整	傾聴・理解・実習
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
120分	60分	3D機能について理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
	60分	3DLTについて理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
次コマの概要と準備					
「応用作画講座Ⅱ」に向けて、現在まで取り組んだものの保存と新規キャンバスの作成。					

I. 社会人マンガ講座カリキュラム

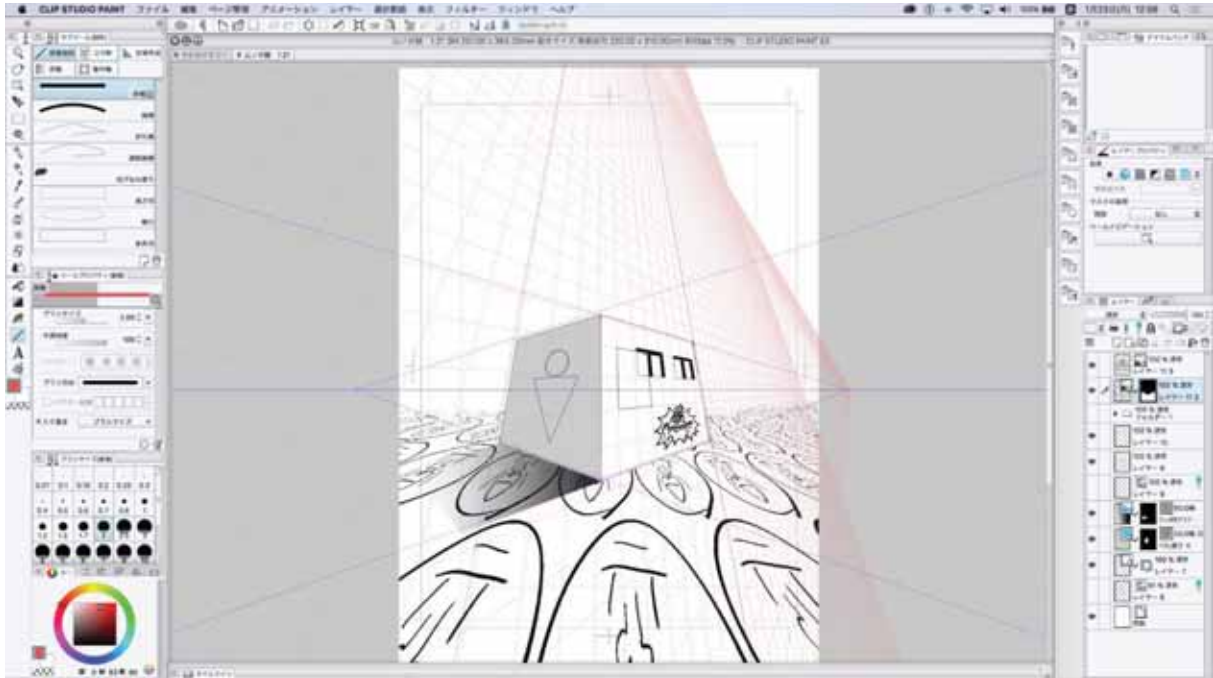
3. コマシラバス

ユニットC-⑥「応用作画講座Ⅱ」60分

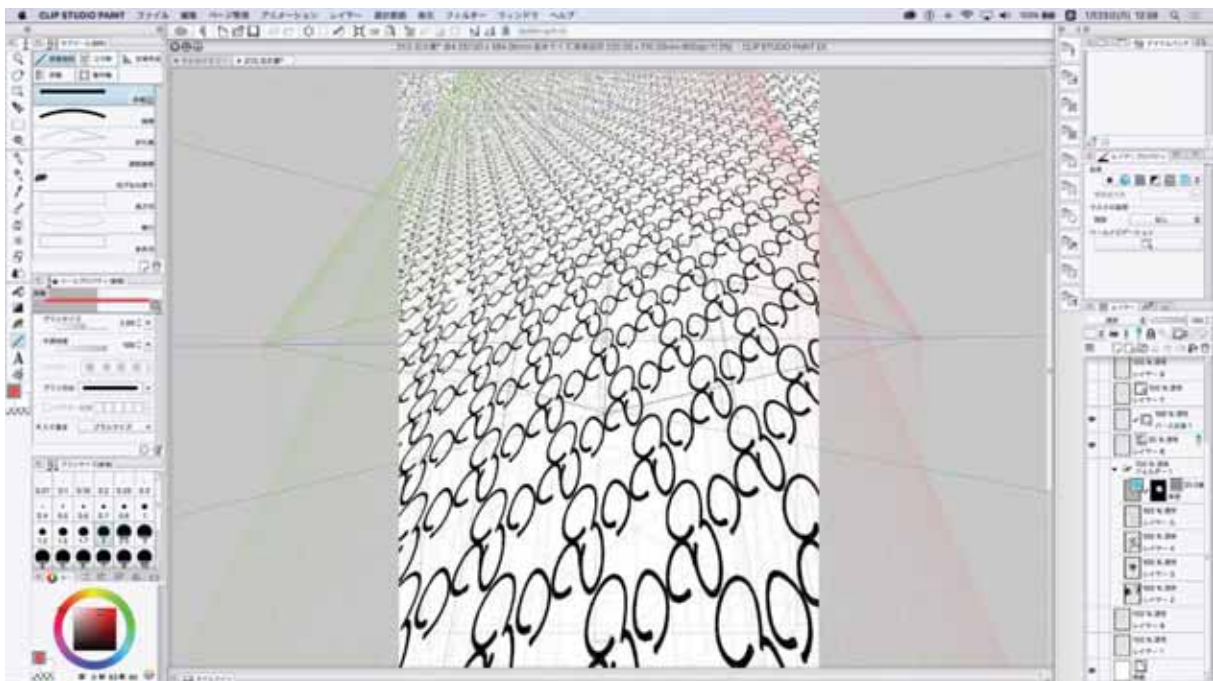
社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-⑥)					
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)		指導担当者名	渡邊理英子	
項目名	応用作画講座Ⅱ		指導担当者名	篠月梶太郎	
開講時期	1月29日		対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)	
日数	3日目		時間数	60分	
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	ClipStudioPaintEXでの3D機能を知り、今後の創作活動をより表現豊かに、そしてより効率よくできるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・実践、練習物の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	20分	その他の応用便利テクニック	説明・投影・実演・実習	効果線の再設定	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	入り抜きの設定	傾聴・理解・実習
	20分	その他の応用便利テクニック	説明・投影・実演・実習	素材線画の配布	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	レイヤー変換について	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	カラーレイヤー・ラスターサイズ	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	レイヤーの種類を生かした応用作画の復習	傾聴・理解・実習
	20分	その他の応用便利テクニック	説明・投影・実演・実習	対象定規による模様作画	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ゴミ取り	傾聴・理解・実習
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
60分	20分	様々な使用方法があることを理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
	20分	様々な使用方法があることを理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
	20分	様々な使用方法があることを理解する	自己評価		アンケート
			実践		課題の評価
次コマの概要と準備					
ユニットCの総仕上げとなる「作画実践」に向けて、現在まで取り組んだ内容を簡単に復習する。					

ユニット C-⑥ 「応用作画講座Ⅱ」

練習物①



練習物②



I. 社会人マンガ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑦「作画実践」180分

社会人マンガ講座授業計画(コマシラバスC-⑦)					
ユニット名	ユニットC デジタルマンガ応用講座(全1080分)	指導担当者名	渡邊理英子		
項目名	作画実践	指導担当者名	篠月梶太郎		
開講時期	1月29日	対象者	社会人(デジタルマンガ経験者・中級者)		
日数	3日目	時間数	180分		
使用教材	プロジェクター・スクリーン・PC・ClipStudioPaintEX・ペンタブレット				
学習目標	実際の作品制作を通しながらユニットCで習ったことを生かし、より身につけていく。				
評価方法	自己評価アンケート・完成作品の評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
180分	80分	「背景とキャラを入れたコママンガ制作」 (習ったことを復習しながら、短時間での作画を心がける)	説明・実習	アイデア	理解・実習
			説明・実習	プロット	理解・実習
			説明・実習	ネーム	理解・実習
			説明・実習	下描き	理解・実習
	80分	「背景とキャラを入れたコママンガ制作」 (習ったことを復習しながら、短時間での作画を心がける)	説明・実習	ペン入れ	理解・実習
			説明・実習	背景描写(パース定規)	理解・実習
			説明・実習	効果線	理解・実習
				仕上げ(ベタ・描き込み・スクリーントーン)	
	20分	「背景とキャラを入れたコママンガ制作」 ・作品講評 ・ユニットCまとめ	説明	作品の添削・講評	傾聴・理解
			説明	ユニットCまとめ	傾聴・理解
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
180分	80分	応用テクニックの活用で効率の良い制作ができる	自己評価		アンケート
			実践		作品の評価
	80分	応用テクニックの活用で効率の良い制作ができる	自己評価		アンケート
			実践		作品の評価
	20分	作品講評・まとめ	実践		作品の評価
次コマの概要と準備					
ユニットCの総仕上げとした「作画実践」で仕上げた作品データを回収し評価。ユニットを終了。					

ユニット C-⑦ 「作画実践」

配布資料①

「完成原稿見本」



ユニット C-⑦ 「作画実践」

制作物①



制作物②



制作物③



文部科学省

平成 28 年度「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

「地方におけるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し事業」

成果カリキュラム

Ⅱ.社会人アニメ講座カリキュラム

学校法人新潟総合学院
国際アート&デザイン専門学校

II.社会人アニメ講座カリキュラム

1.カリキュラムの概要

ユニットA「アニメーション、CG映像概論」9h

アニメーターの仕事についての理解とアニメーション基礎原理を理解する。
実際のアニメーション制作を体験し、アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

ユニットB「アナログアニメーション講座」18h

アニメーション制作道具の基礎的な使用法や手描きアニメーションの制作を学び、
アニメーターの仕事の内容と必要なスキルを確認する。

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」18h

デジタル制作ツールの理解と、実際に「ClipStudioEX」を使用したアニメーション
の制作を学び、制作ワークフローに沿ったデジタル制作手法の活用を理解する。

II.社会人アニメ講座カリキュラム

2. 全体シラバス

ユニットA「アニメーション、CG映像概論」9時間（540分）

社会人アニメ講座ユニットA(全体シラバス)			
ユニット名	アニメ講座 ユニットA		
科目名	アニメーション、CG映像概論	指導担当者名	福島ガイナックス浅尾芳宣先生、バックボーンワークス飯島貴志先生
開講時期	12/17~18	対象者	社会人
日数	2日間	時間数	18時間
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)、プロジェクタ、PC		
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションのしくみについて学習する ※体験型教材を用いて、アニメがどのようにして作られるのかを指導すること。 ・アニメーターに求められる専門的知識を学習する ※表現技法または種類、用語について広く全般的に指導すること。 		
評価方法	アンケート形式の自由記述テスト、課題の評価		
日付	時数	項目	学習のねらい・内容・準備資料等
12/17	60分	①2Dアニメーションの原理・基礎	アニメーションの基本的な仕組みを学ぶ
	60分	②フェナキストスコープ	ワークショップを通じ実際にアニメーションの原理を学ぶ
	60分	③アニメーターの仕事、スキル、現場について	アニメーターの仕事について学ぶ
12/18	120分	④映像基礎	映像に関わる基礎的な用語とその意味を学ぶ
	120分	⑤多様なアニメーション	様々なアニメーション手法を映像を通し学ぶ
	120分	⑥プロダクション	実際に映像を制作する現場についての知識を学ぶ

II.社会人アニメ講座カリキュラム

2. 全体シラバス

ユニットC「デジタルアニメ応用講座」18時間（1080分）

社会人アニメ講座ユニットC(全体シラバス)

ユニット名		アニメ講座 ユニットC	
科目名	デジタルアニメーション	指導担当者名	福島ガイナックス 高木祐記
開講時期	1月15日、21日、22日	対象者	社会人
日数	3日間	時間数	1,080分
使用教材	wacom cintiq companion(OS:Windows 8.1 Pro)、セルシス Clip Studio EX		
学習目標	実際にセルシスClipStudioEXとwacom cintiqとを使用し基本的なアニメーション制作手法を理解する。		
評価方法	アンケート形式の自由記述テスト、実課題評価		
日付	時数	項目	学習のねらい・内容・準備資料等
1/15	60分	①オリエンテーション	これから実施する制作に関する案内。 使用ツールについての理解を目的とする。
	120分	②デジタル基礎	デジタル関連用語の解説をし理解して貰う事を目的とする。 wacom cintiq(Windows)の起動方法、wacom cintiqの操作方法 ClipStudioEXの説明をし理解をして貰う事を目的とする。
	180分	③トレス実習	デジタルツールを用いた、トレスの練習。 基礎的な操作を確認する事を目的とする。
1/21	60分	④ClipStudioの設定	ClipStudioEXの機能に関する設定の理解を目的とする。 アニメーションに関する設定の理解を目的とする。
	240分	⑤アニメーション制作	目ばちアニメーションの制作ができることを目的とする。 口パクアニメーションの制作ができることを目的とする。 振り向きアニメーションの制作ができることを目的とする。
	60分	⑥作品評価	アニメーション制作したものを評価し、出来を確認する。
1/22	60分	⑦歩きアニメーションの説明	アニメーション設定の復習をし、知識を確認することを目的とする
	240分	⑧アニメーション制作	走りアニメーションの制作ができることを目的とする
	60分	⑨作品評価	アニメーション制作したものを評価し、出来を確認する。

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

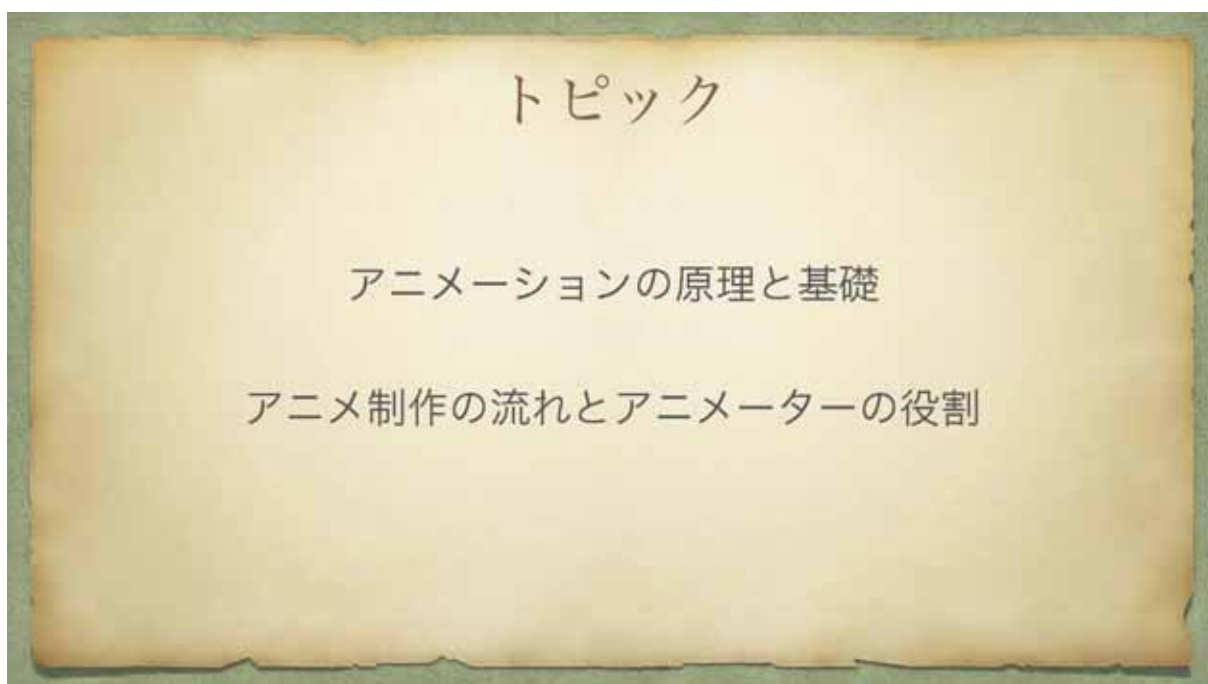
3. コマシラバス

ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-①)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	①2Dアニメーションの原理・基礎	指導担当者名	福島ガイナックス 浅尾 芳宣先生		
開講時期	12月17日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材					
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの表現手法「リミテッドアニメーション」について学習する ※解説資料などを用いて、アニメがどのようにして作られるのかを指導すること。 ・アニメーションの制作手順を学習する ※演習実習を通じて、基礎技術の習得に向けて指導サポートすること。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	5分	自己紹介		これまでの経歴についてお話	傾聴と理解
	15分	アニメーションの原理		リミテッドアニメーション	傾聴と理解
				3コマ撮り	
	40分	アニメーション制作方法		プリプロダクション	傾聴と理解
				プロダクション	
				ポストプロダクション	
				絵コンテ	
				プロデューサー	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	5分	自己紹介		-	
	15分	アニメーションの原理		基本的なアニメーションの用語理解	アンケート
	40分	アニメーション制作方法		プロダクションの流れの理解	確認テスト
次コマの概要と準備					
フェナキストスコープ					

ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料



ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

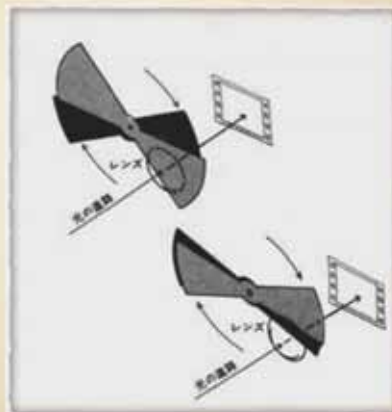
アニメーションの原理

アニメーションは、人間の目の錯覚を利用しています。人間の目は、一秒間に約1/50-1/60のシャッタースピードと言われています。つまり、人間は毎秒50枚～60枚の絵を見ているのと同じ状態です。静止画を連続で見せられているので脳があたかも動いているかのように錯覚を起こすのです。

では、日本のアニメは何枚の絵でできているでしょう。

アニメーションの原理

日本のアニメは、映画の24コマがベースになっています。なぜ、50枚以上でないかというと、その当時の技術力が及びませんでした。そこで、間欠運動を利用し残像効果を使い擬似的に50枚に近い48の絵を見せているように脳を錯覚させたのです。



ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

やってみよう！

フェナキストスコープにはコツがあります。わかりますか？

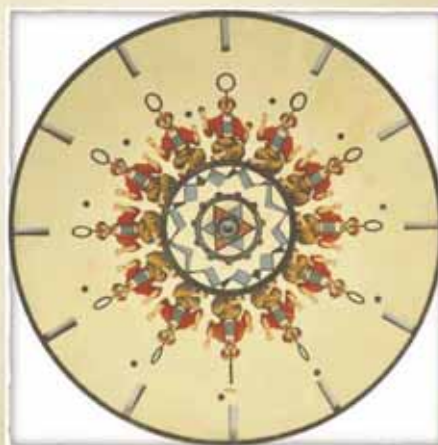
アニメーションの原理

フェナキストスコープ

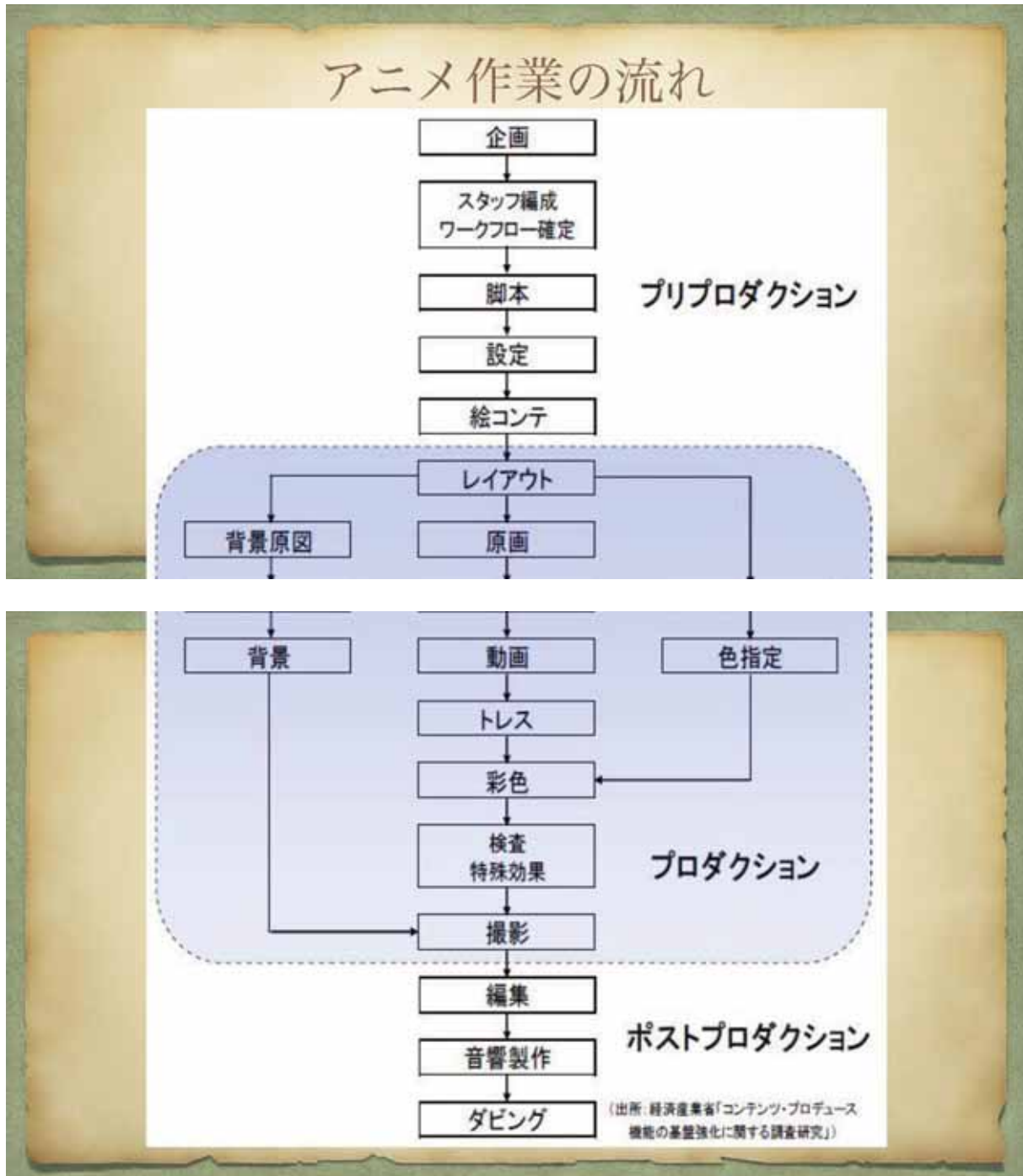
1831年、ベルギーのジョゼフ・プラトーとオーストリアの Simon von Stampfer がほぼ同時に発明した。

一般的なフェナキストスコープは、軸に垂直に取り付けられた回転する円板である。円板にはアニメーションのコマに相当する絵が順に描かれており、コマとコマの間にスリットがある。この円板を回転させ、絵を鏡に映し、動くスリットから透かして見る。残像現象を利用し、スリットを通すことでブレがなくなり、絵が動いているように見えるのである。

<http://entermeus.com/40671/>



ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」
配布資料



ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

アニメーターとは

アニメーターとは、キャラクターや背景などの動きを1枚1枚の絵に描く仕事です。アニメーション作品は、企画・シナリオ、コンテ、仕上げ、CG、撮影などたくさんの工程がありますが、そのうちアニメーターは「作画」といわれる部分をおもに担当します。

アニメーターとは

絵には「原画」と「動画」の2種類があり、原画とはアニメーションの動きの中でキーフレームとなる絵、動画は原画と原画の間を繋ぐ絵を指します。



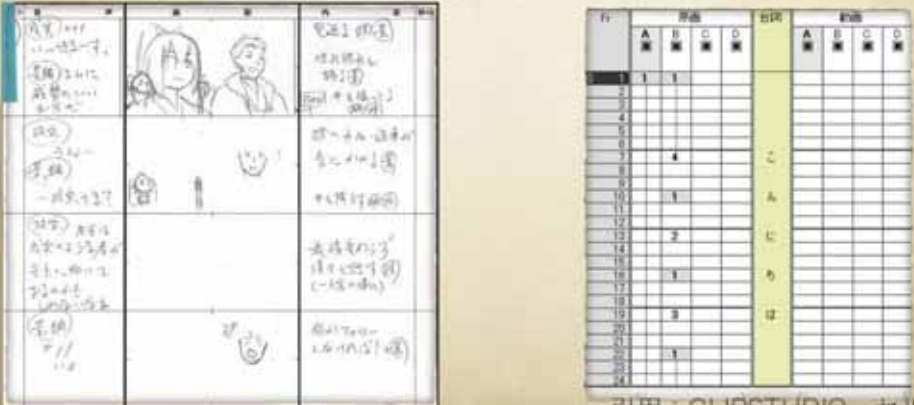
引用：CLIPSTUDIO セルシスHPより

ユニットA①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

アニメーターとは

原画マン：演出家が描いた絵コンテに従い、原画マンが動きを考え、キーフレームとなる原画を描いていきます。原画マンは原画と原画の間に描く枚数を指定します。



F#	原画				枚数	動画			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	1	1	1						
2									
3									
4									
5									
6									
7			4					こ	
8									
9									
10			1					あ	
11									
12									
13			2					じ	
14									
15									
16			1					り	
17									
18									
19			3					は	
20									
21			1						
22									
23									
24									

引用：CLIPSTUDIO セルシスHPより

アニメーターとは

第一原画（一原）：制作工程や原画製作のスケジュールが非常に厳しい状況において、原画マンがレイアウト、タイムシート、ラフ原を描く仕事をさします。ラフ原というのはキャラクターがどんな芝居をするか、原画のラフのことをいいます。


第二原画（二原）：先の原画マンが描いた原画をクリーンアップ、キャラの顔や服や影の清書をする。

ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

アニメーターとは

動画マン：動画マンは原画と原画をつなぎ動きを与える絵を、原画マンが指定した枚数描きます。原画だけのアニメーションでは粗く見えてしまうため、動画を入れて滑らかに見えるようにしている。早い人で1年、だいたい2年くらいで原画になる人が多い。クリーンアップも大切なスキル。



引用：CLIPSTUDIO セルシスHPより

アニメーターとは



レイアウト：日本のアニメ制作の工程の1つで、現場によって多少ニュアンスが異なるが、ラフに描かれた絵コンテから1カットの完成画面を想定し背景の構図とキャラクターの動きや配置を決定してより緻密に描かれた設計図をレイアウト（制作現場ではL/Oと略される）

引用：wikipediaより

ユニットA-①「2Dアニメーションの原理・基礎」

配布資料

アニメーターとは

仕上げ：アニメの着色作業を仕上げやデジタルペイントといいます

細かくは
 色彩設計：作品全ての基本となる色を作る
 色指定：話数ごとの色を作る
 検査：各仕上げ（ペインター）さんがあげてきたものを1つずつ間違っていないか確認する作業
 仕上げ（ペインター）：ひたすら色を塗る作業
 動画のスキャンもします。

仕上げ→色指定・検査→色彩設計と昇進していきます。



アニメーターとは

作画工程

	演出	作画監督	原画	動画
工程1	作打ち	-	作打ち	-
工程2	-	-	レイアウト作成	-
工程3	レイアウトチェック	-	-	-
工程4	-	レイアウトチェック	-	-
工程5	-	-	原画作成	-
工程6	-	原画チェック	-	-
工程7	-	-	-	動画作成

引用：忍者ブログ アニメーターになるにはより

II.社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-②「フェナキストスコープ」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-②)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	②フェナキストスコープ	指導担当者名	福島ガイナックス 浅尾 芳宣先生		
開講時期	12月17日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	フェナキストスコープ				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの原理について学習する ※「フェナキストスコープ」を用いて、アニメがどのようにして作られるのかを指導すること。 ・アニメーションを体験し学習する ※アニメーション作画と動画体験をすることで、動かす楽しさ・動く楽しみを伝える。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック。実制作課題評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	30分	フェナキストスコープの制作	フェナキストスコープ	アニメーションの原理理解	課題作業
	30分	オリジナルイラストのアニメーション	フェナキストスコープ	オリジナルで動く楽しみを知る	課題作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	30分	フェナキストスコープの制作	実制作物と相互鑑賞	課題確認	
	30分	オリジナルイラストのアニメーション	実制作物と相互鑑賞	課題確認	
次コマの概要と準備					
アニメーターの仕事、スキル、現場について					

ユニットA-②「フェナキストスコープ」
配布課題



フィナキストスコープ

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-③「アニメーターの仕事、スキル、現場について」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-③)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	③アニメーターの仕事、スキル、現場について	指導担当者名	福島ガイナックス 浅尾 芳宣先生		
開講時期	12月17日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	フェナキストスコープ				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーターの仕事内容を学習する ※アニメーターはどのようにしてアニメに関わるのか、仕事の役割について解説すること。 ・アニメーターの必要スキルを把握する ※手書を中心とした作画スキルを中心に指導、解説すること。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	20分	アニメーターの仕事		原画	傾聴と理解
				動画	
				仕上げ	
				撮影	
				作画監督	
	20分	アニメーターのスキル		デッサン	傾聴と理解
				タイムシート	
				手書きアニメーション	
	20分	現場について		放送日に完成する事も多い	傾聴と理解
			デジタルが主流になりつつある		
			海外とのやりとりも出てきている		
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	20分	アニメーターの仕事	アニメーター周辺の職種について理解	アンケート	
	20分	アニメーターのスキル	アニメーターに求められるスキルの理解	アンケート	
20分	現場について	アニメの現場についての理解	アンケート		
次コマの概要と準備					
映像基礎					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-④「映像基礎」120分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-④)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	④映像基礎	指導担当者名	バックボーンワークス 飯島 貴志先生		
開講時期	12月18日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	120分		
使用教材	動画教材				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・映像についての知識を習得する ※映像環境(現場)で使用される、専門用語について説明と解説を行うこと。 ・アニメ映像のタイプまたは種類について学習する ※表現方法と使用機器について、業界の移り変わりについて説明と解説を行う。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	15分	自己紹介		CG黎明期のCG業界周辺業界について	傾聴と理解
	45分	アニメーションとは		ジェネラリストが多い	
				傾く(かぶく)	傾聴と理解
				ため、とめ、予備動作	
				フルアニメーション	
	60分	映像基礎用語		CGアニメーション	
				構図	傾聴と理解
				イマジナリライン	
				音をズラして表現	
				見せない演出	
		fps			
		ストーリー展開法			
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
120分	15分	自己紹介	黎明期と今のCG・アニメーション、ゲームの違い		アンケート
	45分	アニメーションとは	を理解する		
			CG、アニメーションの基本用語の理解		アンケート
	60分	映像基礎用語	映像の基本用語の理解		アンケート
映像の基本原理の理解					
メディアデバイスの基本の理解					
次コマの概要と準備					
多様なアニメーション					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-⑤「多様なアニメーション」120分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-⑤)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	⑤多様なアニメーション	指導担当者名	バックボーンワークス 飯島 貴志先生		
開講時期	12月18日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	120分		
使用教材	動画教材				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・表現技術の種類について理解する ※各分野に分けながら使用技術についての説明と解説を行うこと。 ・表現手法の種類について理解する ※各タイプに分けながら表現スタイルについて合評と評論を行うこと。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	120分	様々なアニメーション	アンチャーテッド4	PBRリアルタイムゲーム	
			モンスターストライク	リミテッドアニメとフルアニメ	
			フリクリ	デフォルメ	
			マトリックス	日本のアニメの影響力	
			ヘビーメタル	海外のアニメ	
			ダンバイン、Zガンダム	バンク	
			ストリートオブクロダイル、ウオレスとブルモント	ストップモーション	
			ファンタスティックブラネット	切り絵アニメーション	
			人形劇三国志	人形劇	
			眠れる森の美女	ディズニーのフルアニメ	
			KARA	モーションキャプチャ	
			走る男	セルアニメ	
			WalkingLife	ビデオアニメーション	
			SkyFall007	VFX	
			ガンダム0083	ガンダムとアニメ史	
			ワンダフルデイズ	手法の混在	
			武器よさらば	フル3DセルルックCGI	
			トップをねらえ2	外連味	
FANTASIA	音楽とアニメ				
ドラゴン外傳の女	映画オープニング				
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
120分	120分	様々なアニメーション	様々な手法で制作されている動画を理解する	アンケート	
次コマの概要と準備					
プロダクション					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットA-⑥「プロダクション」120分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスA-⑥)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	⑥プロダクション	指導担当者名	バックボーンワークス 飯島 貴志先生		
開講時期	12月18日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	120分		
使用教材	動画教材				
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの制作工程について理解する ※制作手順に沿って、それぞれの役割について説明と解説を行うこと。 ・アニメーションの職種を理解する ※制作手順に沿って、職種の関係を図解にて説明すること。 				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	30分	プリプロダクション		絵コンテ	
				監督	
				作品の完成(ゴール)の設定	
	30分	プロダクション		実制作する現場	
				CGI(3DCG)	
				2Dアニメーション アニメーター	
60分	ポストプロダクション		コンポジット		
			VFX		
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
120分	30分	プリプロダクション	監督の役割を理解する。	アンケート	
			絵コンテの重要性を理解する。		
	30分	プロダクション	アニメーターの立ち位置の理解	アンケート	
			モーションデザインの難しさの理解		
			実制作の現場がプロダクションという事を理解		
60分	ポストプロダクション	エフェクトや編集といった事をする現場を理解	アンケート		
次コマの概要と準備					
ユニット終了。					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-①「アニメーターの道具説明」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-①)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	①アニメーターの道具説明	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	1月7日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)				
学習目標	アニメーターが使用する基本的な道具の説明と理解				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	15分	自己紹介、アニメーターの仕事	講義	中央で学び就業	傾聴と理解
				地方でも働ける	
	45分	アニメーターの道具説明	講義	レイアウト用紙(画面構成を担う用紙)	傾聴と理解
				原画用紙(アニメーションの起点)	
				タイムシート(アニメーションのタイミングを記す)	
				ライトボックス(動画作成に使用)	
				タップ(ずらさないようにするもの)	
				鉛筆(HBよりもBを使う)	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	15分	自己紹介、アニメーターの仕事	仕事内容の理解	確認テスト	
			キャリアプランの理解		
	45分	アニメーターの道具説明	各種道具の理解	確認テスト	
			各種道具の用途理解		
次コマの概要と準備					
原画トレース					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-②「原画トレス」300分

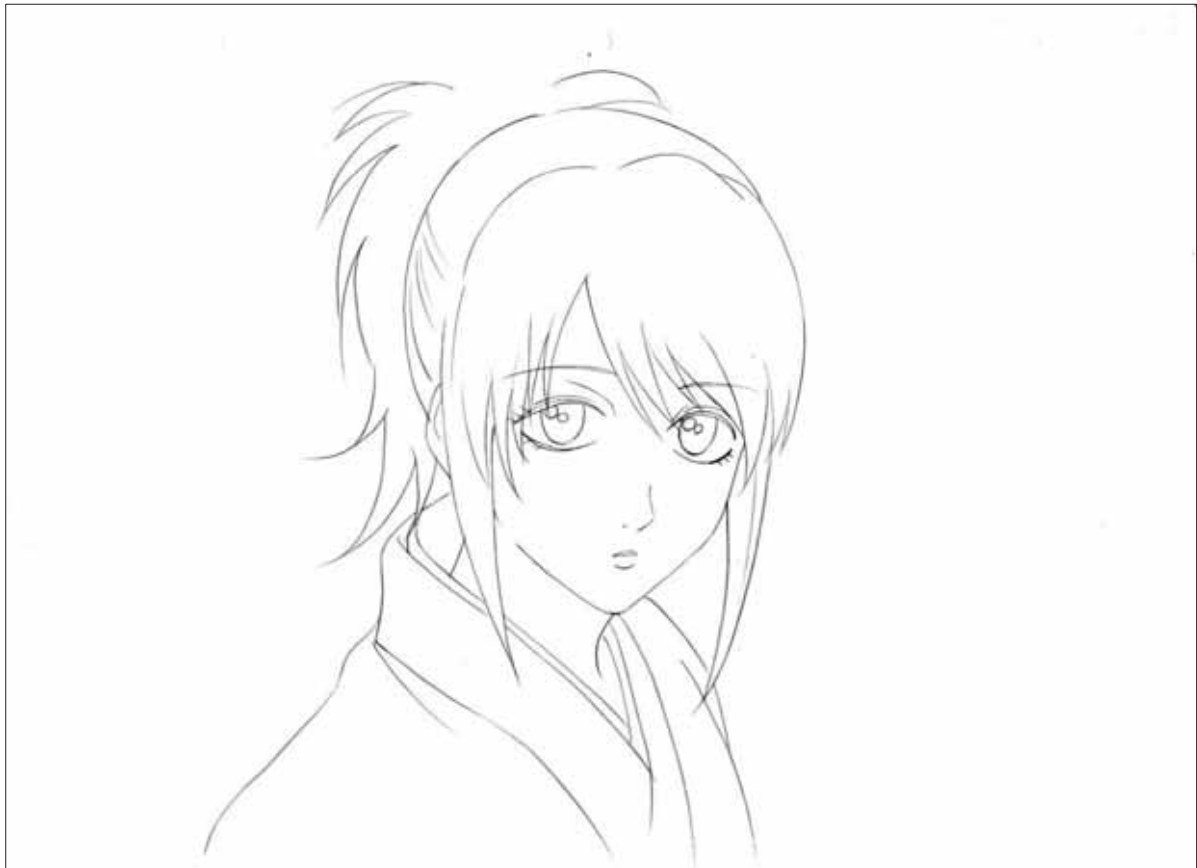
社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-②)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	②原画トレス	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	1月7日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	300分		
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)				
学習目標	原画の色鉛筆の意味の理解。線を閉じる事を意識しての作画実践。				
評価方法	課題制作と評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
300分	15分	原画の色鉛筆の意味理解	講義	黒が輪郭、青が影、赤がハイライト、緑がグラデーション	傾聴と理解
	15分	原画トレス時の注意点	講義	線は閉じるように描く(仕上げの人が塗りやすいように) 均一の線を描く(原画の癖を見抜く)	傾聴と理解
	270分	実作業	実習	Bの鉛筆を使う。HBは硬い ライトボックス、タップ、作画用紙	課題作業
				原画、キャラ表	
				線は閉じられているか	
				均一の線が描かれているか	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
300分	15分	原画の色鉛筆の意味理解	黒が輪郭、青が影、赤がハイライト、緑がグラデーション	アンケート	
	15分	原画トレス時の注意点	線は閉じるように描く(仕上げの人が塗りやすいように) 均一の線を描く(原画の癖を見抜く)		
	270分	実作業	線は閉じられているか	課題確認	
			均一の線が描かれているか		
次コマの概要と準備					
歩きアニメーション制作					

ユニットB-②「原画トレス」

配布課題

トレス練習用素材



ユニットB-②「原画トレス」

配布課題

トレス練習用素材



3. コマシラバス

ユニットB-③「歩きの理論」90分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-③)

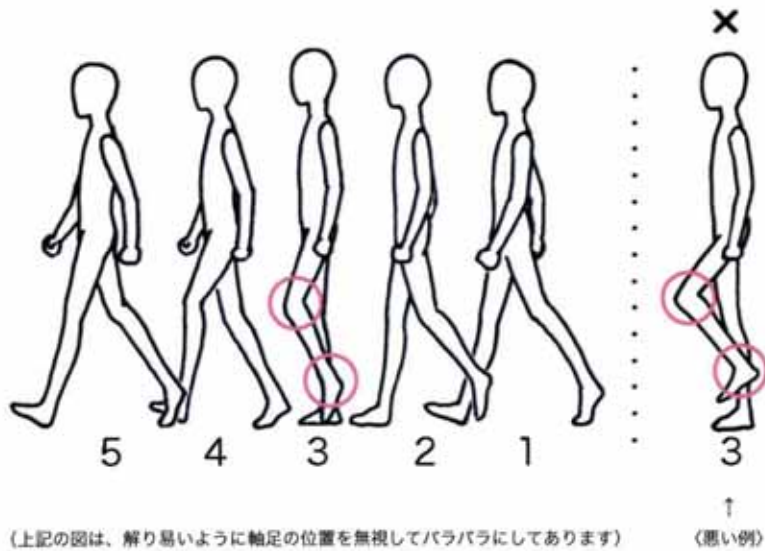
ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	③歩きの理論	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	1月8日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)				
学習目標	歩くという動作について、自ら動き、意識をする事が出来るようになる。				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	歩きの理論	講義	足の運びがまっすぐはダメ	傾聴と理解
				意識して観察する事が大事	
				参考アニメーションの観察	
				原画と原画の間の動画は3枚	
				転びそうになるから次の足が出る	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	歩きの理論	作画時の注意点を理解する	アンケート	
			歩くという動作について意識を向けているかどうか		
次コマの概要と準備					
原画トレース					

ユニットB-③「歩きの理論」

配布課題

歩きの理論説明資料

○歩きの注意点



- ・ 重心は体の真ん中。
- ・ 図2：前へ出る際は、左足で地面を蹴るのではなく、右足に体重を乗せるように自然に地面から離れるような感じで。
- ・ 図3：膝と足首の角度は浅く。爪先はあまり地面から離れない。右端のような角度は普通の歩きではNG（行進などは別）。



※トボトボした歩きや老人の歩き（図：例3）などは一見重心が前に出ているように見えるが、腰や背が曲がっているため重心は真ん中で、バランスが取れている。

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-④「歩きアニメーションの作画」300分

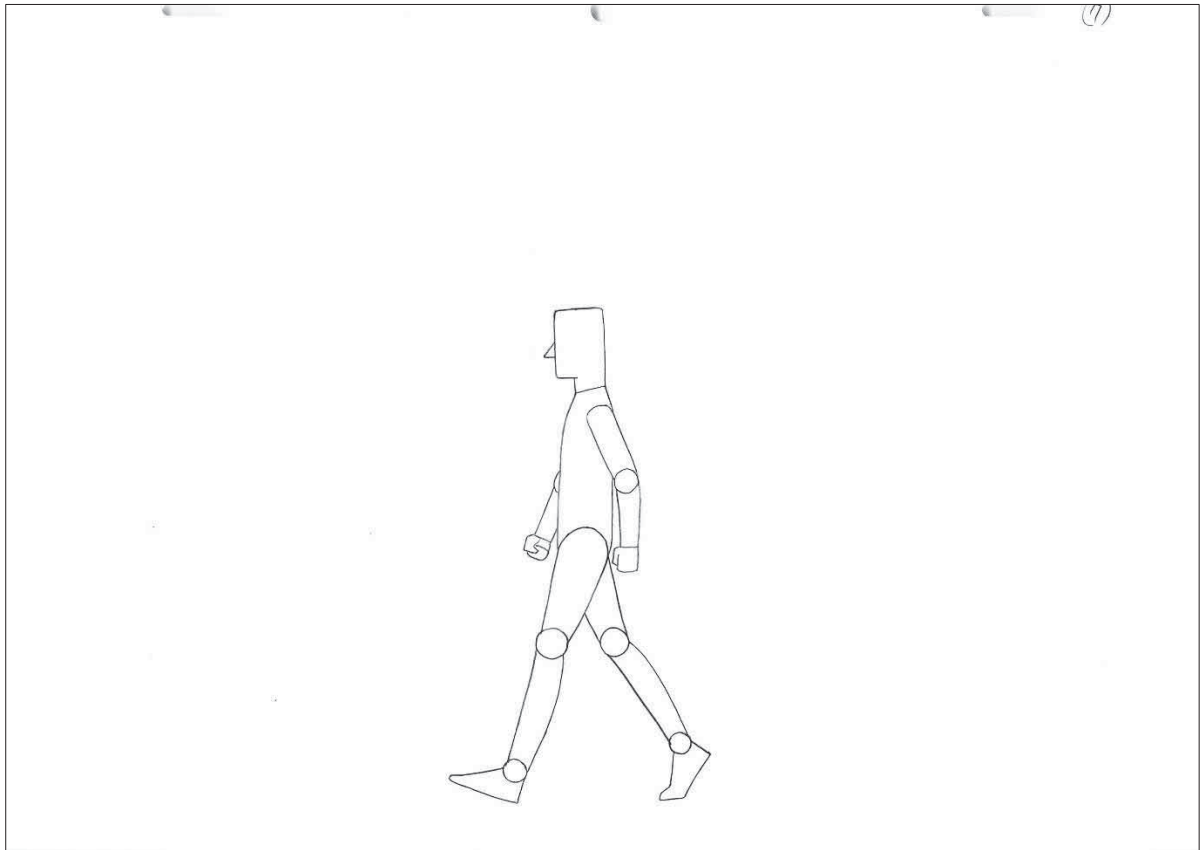
社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-④)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	④歩きアニメーションの作画	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	1月8日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	300分		
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)				
学習目標	原画の色鉛筆の意味の理解。線を閉じる事を意識しての作画実践。				
評価方法	課題制作と評価				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
300分	240分	歩きアニメーションの作画	実習	Step1:7枚で1歩描く Step2:オリジナルキャラクタに置き換える Step3:13枚で2歩描く	課題作業
	60分	相互鑑賞、評価	講義	全員分の作品上映	傾聴と理解 質疑
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
300分	240分	歩きアニメーションの作画	ガイドに沿って、7枚で1歩歩かせられたか		課題確認
	60分	相互鑑賞、評価	その場で全員の作画したものを取り込み、3コマ撮りで編集。 全員分の動画をプロジェクトを使い表示 講師がその場で評価		課題確認
次コマの概要と準備					
歩きアニメーション制作					

ユニット B-④ 「歩きアニメーションの作画」

配布資料課題

歩きガイド



II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑤「振り向きの理論」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-⑤)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	⑤振り向きの理論	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	1月9日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)				
学習目標	振り向くという動作について、自ら動き、意識をする事が出来るようになる。				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	振り向きの理論	講義		傾聴と理解
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	振り向きの理論	作画時の注意点を理解する	アンケート	
			振り向くという動作について意識を向けているかどうか		
次コマの概要と準備					
振り向きのアニメーション制作					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットB-⑥「振り向きアニメーションの作画」300分

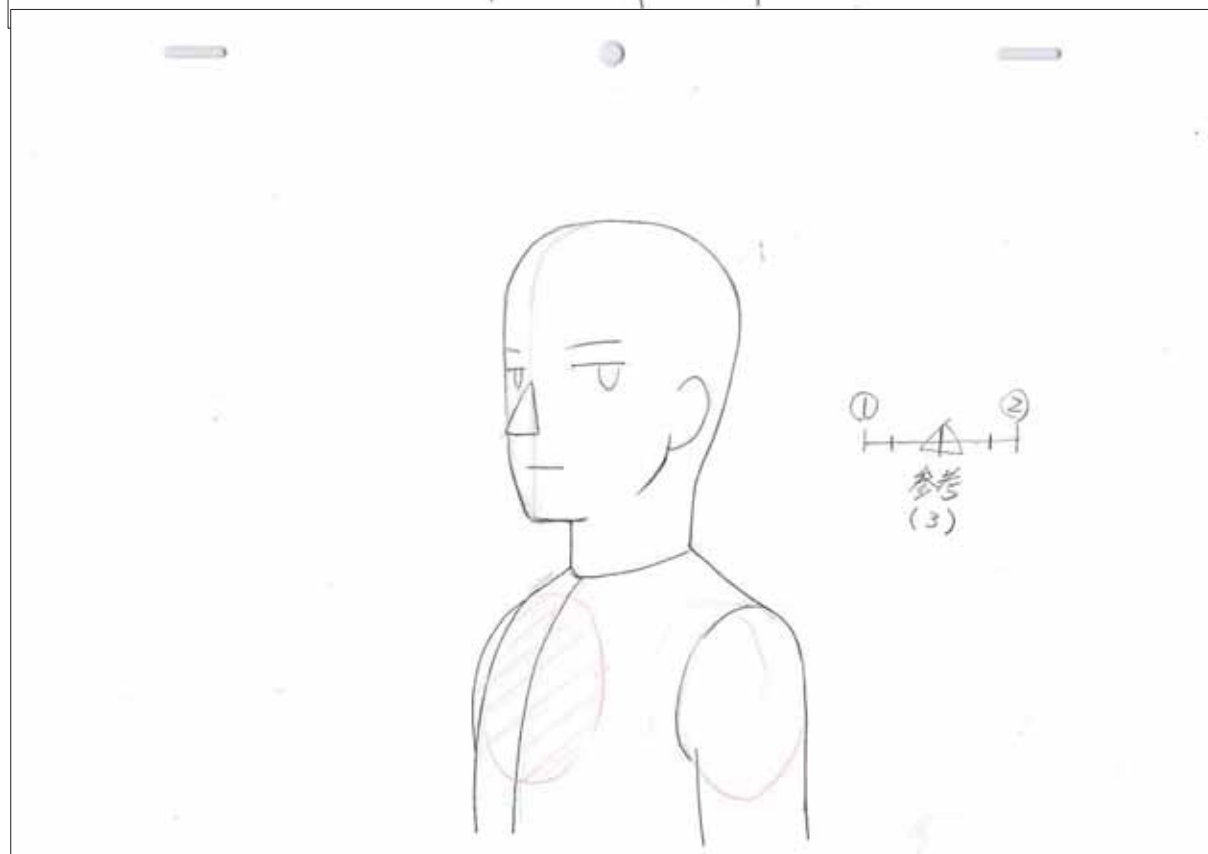
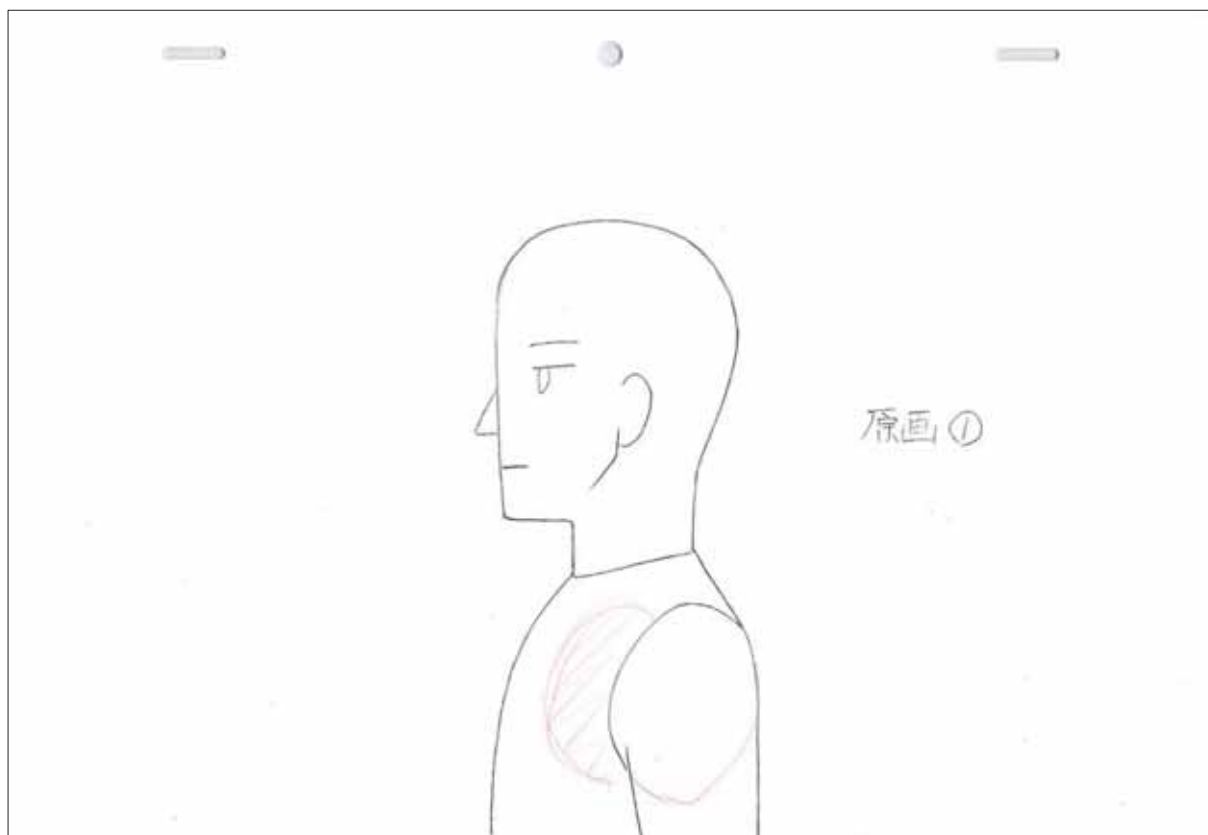
社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスB-⑥)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB					
項目名	⑥振り向きアニメーションの作画	指導担当者名	服部真奈美			
開講時期	1月9日	対象者	社会人			
日数	1日	時間数	300分			
使用教材	レイアウト用紙、原画用紙、タイムシート、ライトボックス、アニメーションタップ、鉛筆(B)					
学習目標	原画の色鉛筆の意味の理解。線を閉じる事を意識しての作画実践。					
評価方法	課題制作と評価					
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者	
300分	240分	振り向きアニメーションの作画	実習	Step1:ガイドに沿ってトレス	課題作業	
				Step2:オリジナルキャラクタに置き換える		
	45分	相互鑑賞、評価	講義	全員分の作品上映		傾聴と理解
	15分	質疑応答	質疑応答	講座全体に対しての質疑応答		質疑
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法		
300分	240分	振り向きアニメーションの作画	ガイドに沿ってアニメーションができたかどうか		課題確認	
	45分	相互鑑賞、評価	その場で全員の作画したものを取り込み、3コマ撮りで編集。		課題確認	
			全員分の動画をプロジェクトを使い表示			
			講師がその場で評価			
15分	質疑応答	アニメーターのお仕事についての質疑応答		取り組み姿勢		
次コマの概要と準備						
ユニット終了。						

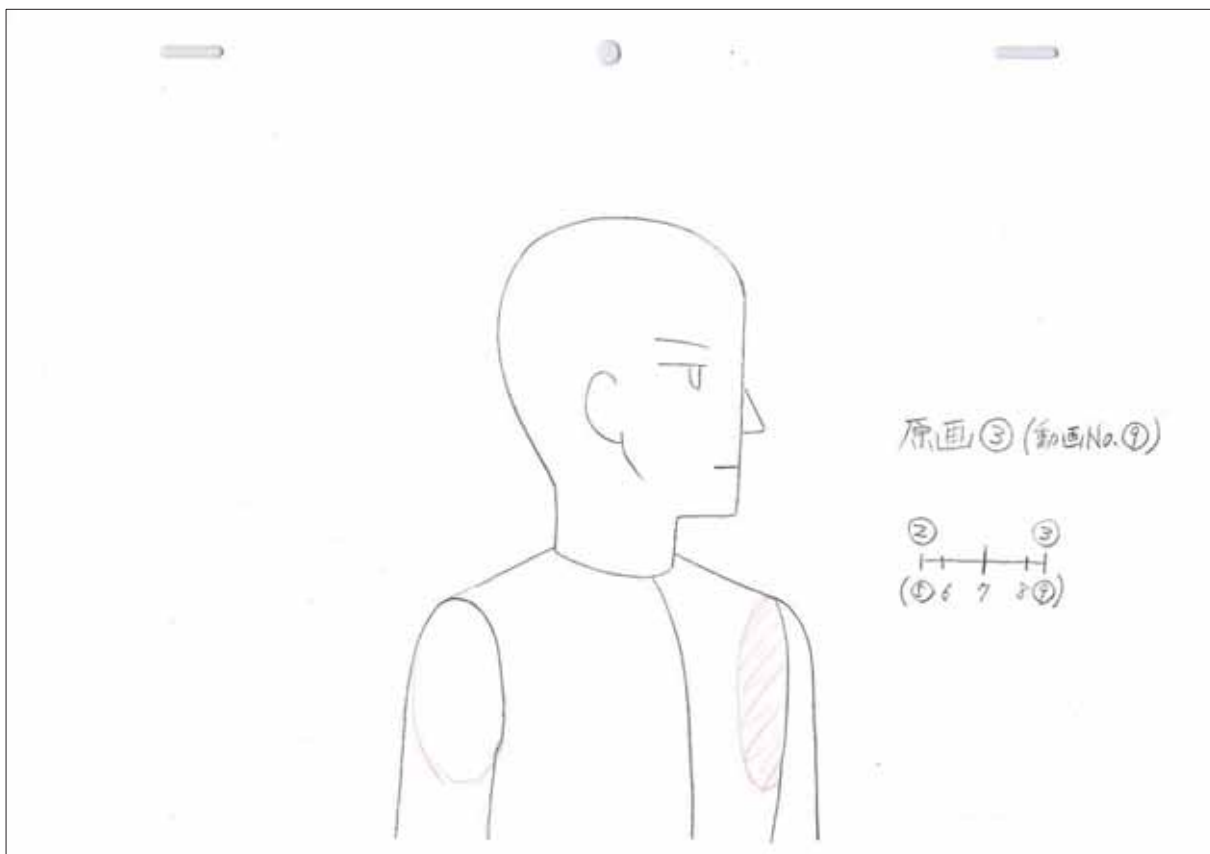
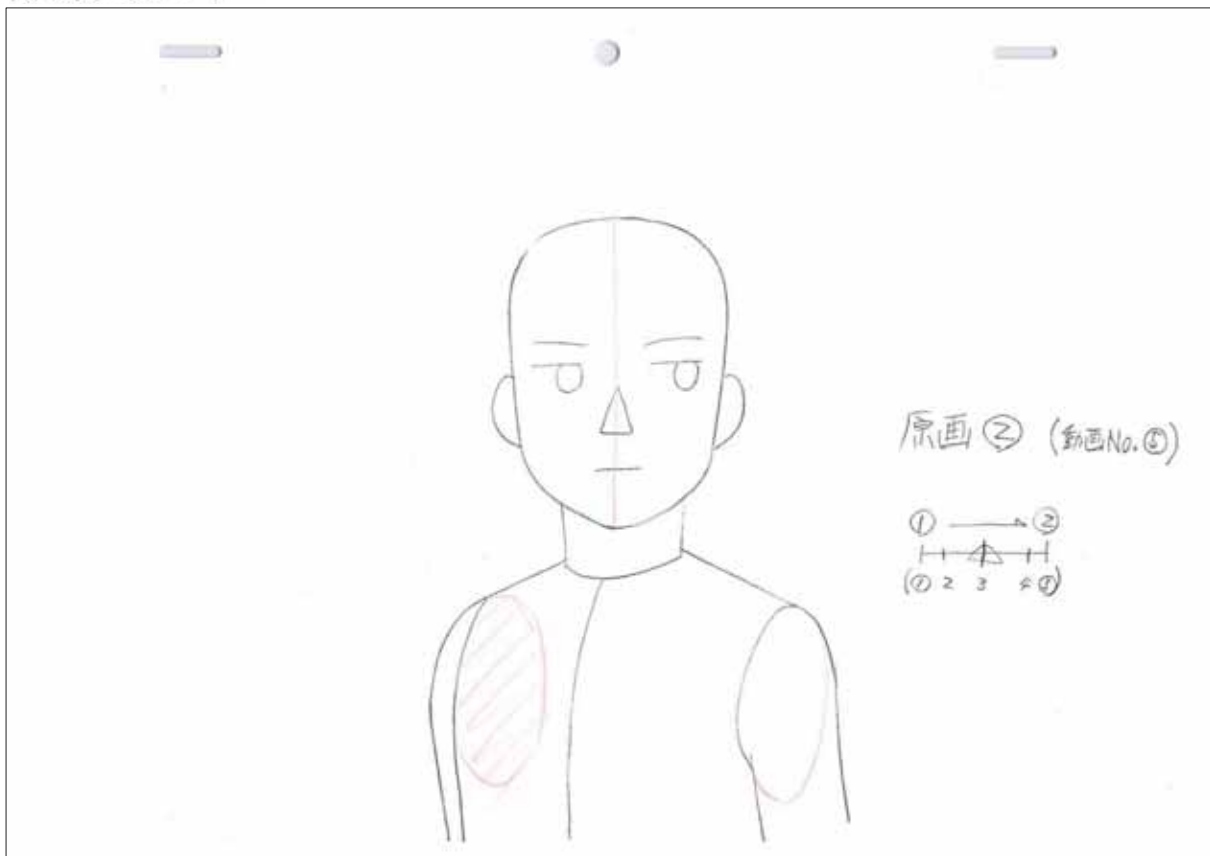
ユニット B-⑥ 「振り向きアニメーションの作画」

配布課題

振り向きガイド



振り向きガイド



II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-①「オリエンテーション」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-①)

ユニット名		アニメ講座 ユニットC			
項目名	①オリエンテーション	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月15日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	パワーポイント、実作画データ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	これから実施するアニメーション制作に関する案内と使用ツールについての理解を目的とする。				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	15分	自己紹介、オリエンテーション	講義	30分アニメで3000枚程度書く 1日60枚～100枚書く	傾聴と理解
	45分	使用ツールについて	講義	タブレットのキャリブレーション	作業
				16:9はテレビサイズ	
				基準サイズ:1482x833pixels 150dpi	
				演出フレームをチェック、 上下41 左右71に設定	
				作画サイズをチェック、 幅高さ:1.0	
				余白をチェック、 上278 下118 左右127	
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
60分	15分	自己紹介、オリエンテーション		確認テスト	
	45分	使用ツールについて	タブレットのキャリブレーションと設定項目理解	確認テスト	
次コマの概要と準備					
デジタル機材についての説明、ソフト使用方法の説明 wacom cintiqの起動確認。					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-②「デジタル基礎」120分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバス)(案)

ユニット名	アニメ講座 ユニットC				
項目名	②デジタル基礎	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月15日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	120分		
使用教材	パワーポイント				
学習目標	これから実施する制作に関する案内。使用ツールについての理解を目的とする。				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
120分	30分	デジタル関連用語の解説	講義	解像度 ファイル形式	傾聴と理解
	30分	wacom cintiq(Windows)の起動方法と操作方法	講義	ウィンドウズの起動 cintiqの設定	課題作業
	60分	ClipStudioEXの基本項目説明	講義	ソフトのツール説明	課題作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
120分	30分	デジタル関連用語の解説	基本的なデジタル用語の確認	取り組み姿勢	
	30分	wacom cintiq(Windows)の起動方法と操作方法	windowsの起動確認 ペン、ファンクションキーの利用ができたかどうか	課題確認	
	60分	ClipStudioEXの基本項目説明	ClipStudioのツール群の理解と適切な利用	課題確認	
次コマの概要と準備					
実作画練習					

ユニットC-②「デジタル基礎」

配布課題

GAINAX 作画用紙 (原紙配布)



ユニットC-③「トレス練習」

配布課題

トレス用画像（データで配布）



©福島ガイナックス

トレス用画像（データで配布）



©福島ガイナックス

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニット C-④ 「ClipStudio の設定」 180 分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-④)

ユニット名		アニメ講座 ユニットC			
項目名	④ClipStudioの設定	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月21日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	実作画データ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	ClipStudioのアニメーションに関する設定を理解する				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	ClipStudioの設定	演習	アニメーション設定	課題制作
				FPS	
				解像度	
				ダイアログの調整	
				サブツールの位置調整	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	ClipStudioの設定	基本的なアニメーション設定ができたかどうか	課題確認	
次コマの概要と準備					
アニメーション制作					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

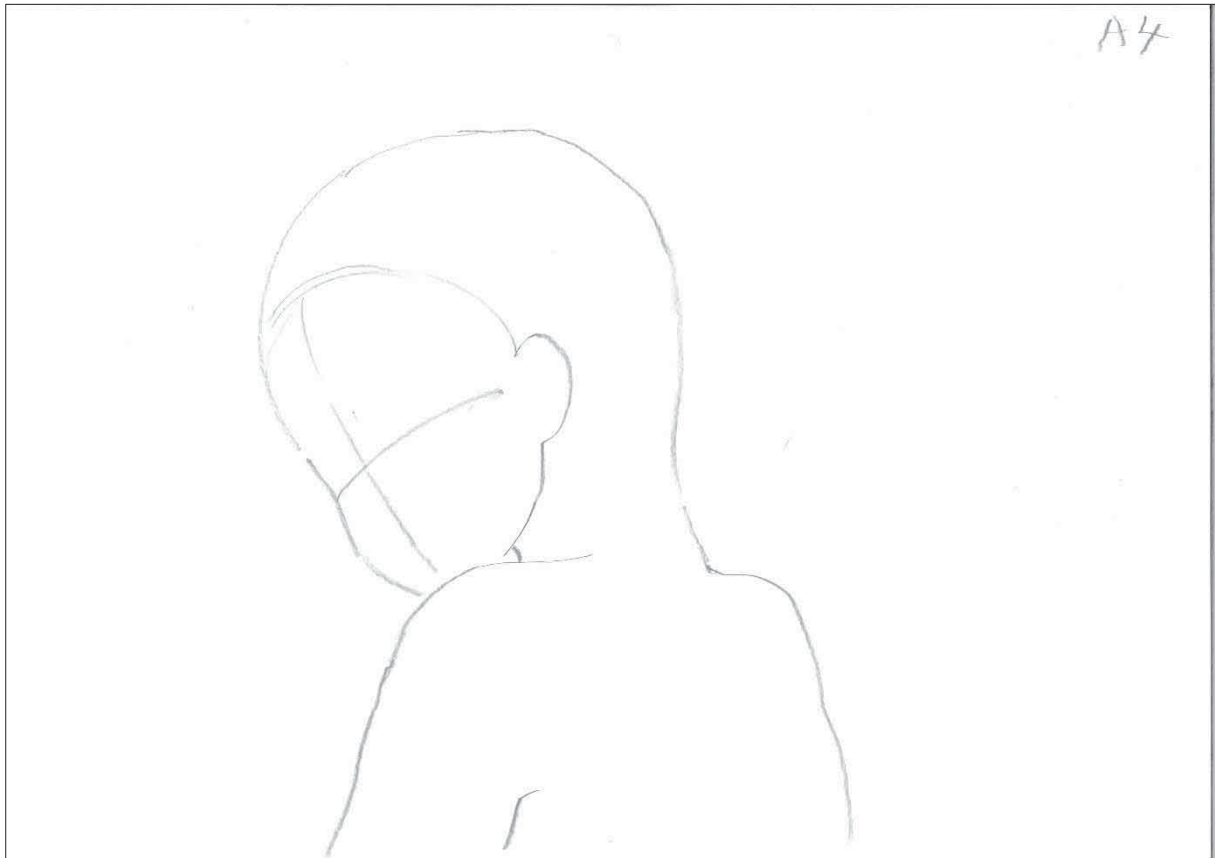
ユニットC-⑤「アニメーション制作」240分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-⑤)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットC				
項目名	⑤アニメーション制作 I	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月21日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	240分		
使用教材	作画テンプレートデータ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	基本的なアニメーション制作についての理解				
評価方法	成果物での確認				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
240分	120分	振り向き	実習	レイヤー構成	課題制作
	60分	目パチ	実習	ベクターレイヤー	課題制作
	60分	ロパク	実習	線色の意味	課題制作
				水色:服の影	
				ピンク:髪の毛	
				オレンジ:皮膚の影	
				黄色:ハイライト	
				黄緑:補助の影設定	
				緑:BL指定(黒指定)	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
240分	120分	振り向き	振り向きアニメーションの課題完成	課題確認	
	60分	目パチ	目パチアニメーションの課題完成	課題確認	
	60分	ロパク	ロパクアニメーションの課題完成	課題確認	
次コマの概要と準備					
作品評価					

ユニット C-⑤ 「アニメーション制作」

配布課題

アニメーション素材①振り向き A 素材



タイムシート

タイトル/話数	カット	タイム 秒 + 0 コマ	原画	撮影	シート 枚	GAINAX
		1 + 0			枚	
振り向き						

A	B	C	D	E	F	CAMERA	A	B	C	D	E	F	CAMERA
1													
2													
3													
4													
5													

©福島ガイナックス

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑥「作品評価」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-⑥)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットC				
項目名	⑥作品評価 I	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月21日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	作画データ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	実際に制作したアニメーションをタイムラインに落とし込み、アニメーションとして書き出すまでの一連の流れを理解する				
評価方法	成果物での確認				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	作品評価	講義	アニメーションの書き出し	作業
				相互作品鑑賞	質疑
				作品評価	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	作品評価	アニメーション作品の評価	課題確認	
次コマの概要と準備					
走りアニメーションの説明					

II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑦「歩きアニメーションの説明」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-⑦)

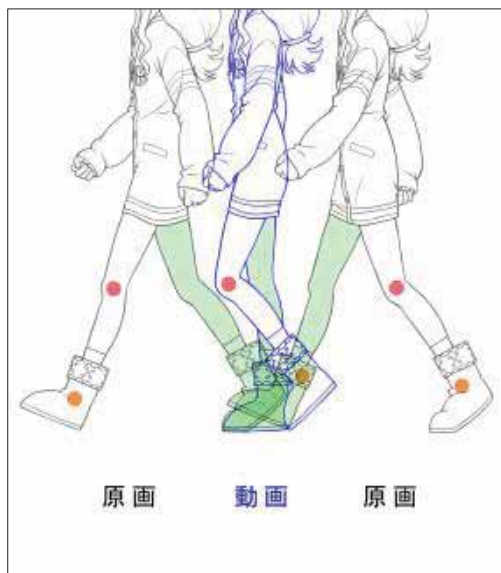
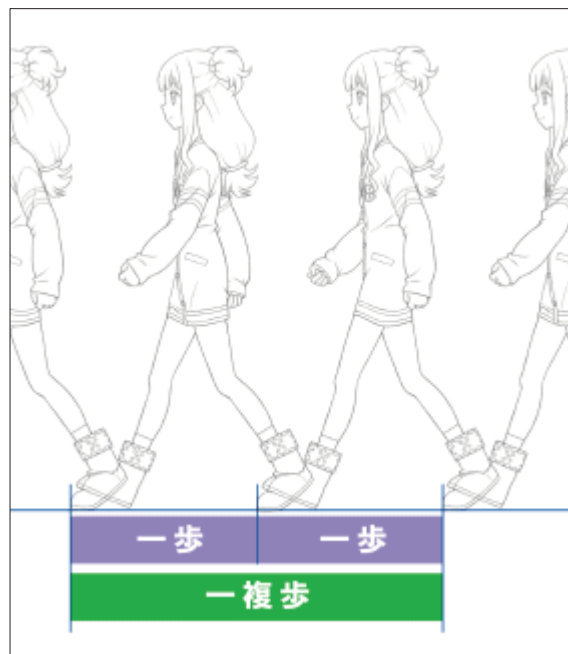
ユニット名		アニメ講座 ユニットC			
項目名	⑦歩きアニメーションの説明	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月22日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	書き出されたアニメーション、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	歩きアニメーションの理論を理解する				
評価方法	アンケートによる自由記述式、理解度チェック				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	歩きアニメーションの説明	講義	1ループ8枚で表現	傾聴と理解
				上下動が必須	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	歩きアニメーションの説明	上下動含め、歩きの動きの基本を理解したか	アンケート	
次コマの概要と準備					
アニメーション制作					

ユニットC-⑦「歩きアニメーションの説明」

配布課題

※課題や配布資料を添付

歩きアニメーションの説明（画面投影、口頭説明）



歩きアニメーションの上下動の重要性説明時
使用した説明資料

II.社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑧「アニメーション制作」240分

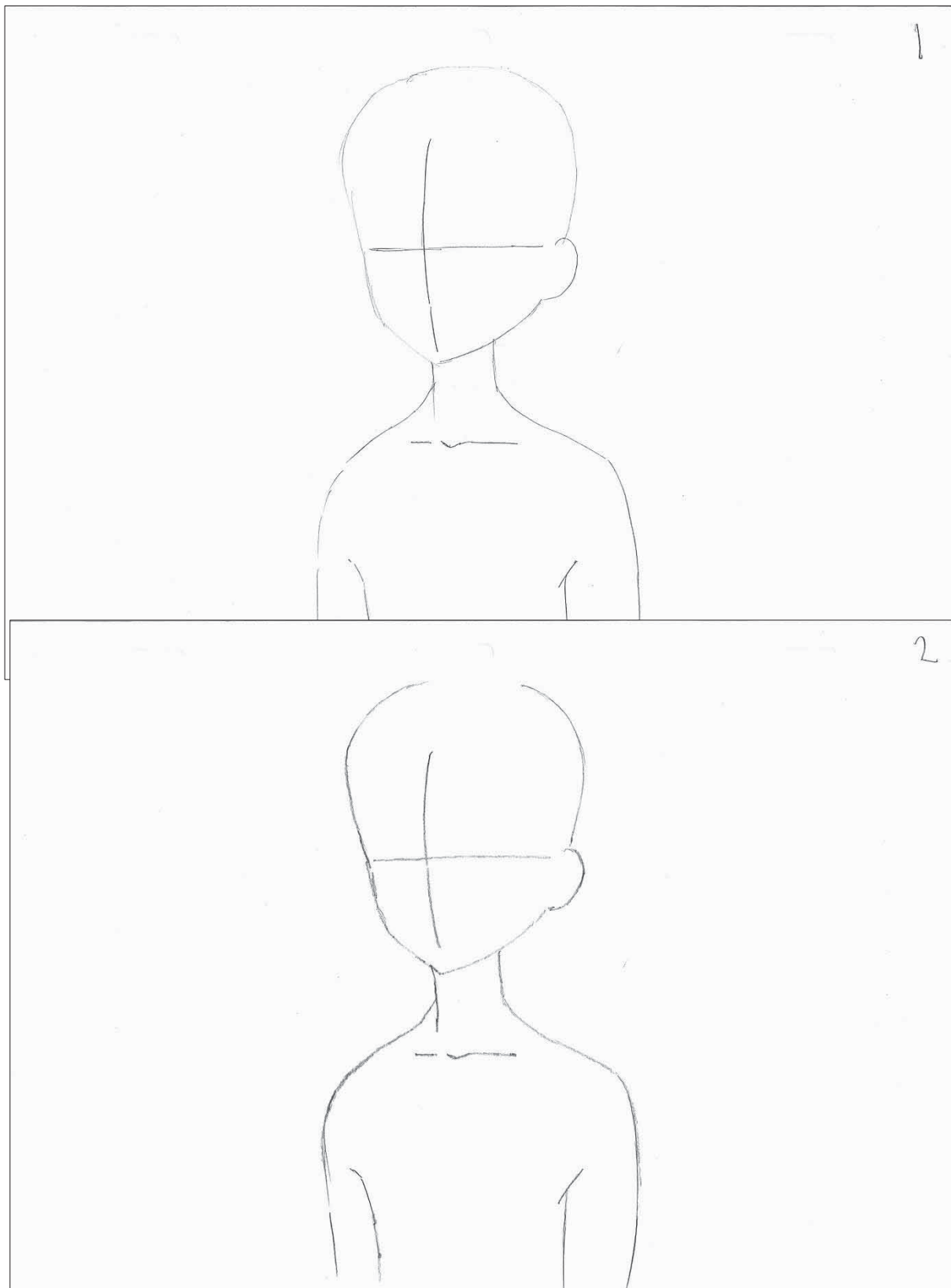
社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-⑧)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットC				
項目名	⑧アニメーション制作Ⅱ	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月22日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	240分		
使用教材	作画テンプレートデータ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	歩きアニメーション制作ができる事を目標とする				
評価方法	成果物での確認				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
240分	120分	歩きアニメーションの制作1	演習	上半身の歩きアニメーション制作 上下動を意識する	作業
	120分	歩きアニメーションの制作2	実習	全身の歩きアニメーション制作	課題制作
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
240分	120分	歩きアニメーションの制作1	上半身の上下動をうまく意識して制作ができたか		課題確認
	120分	歩きアニメーションの制作2	全身でどう動いているか意識して制作ができたか		課題確認
次コマの概要と準備					
作品評価					

ユニットC-⑧「アニメーション制作」

配布課題

※課題や配布資料を添付

リミテッドアニメーション 歩きガイド

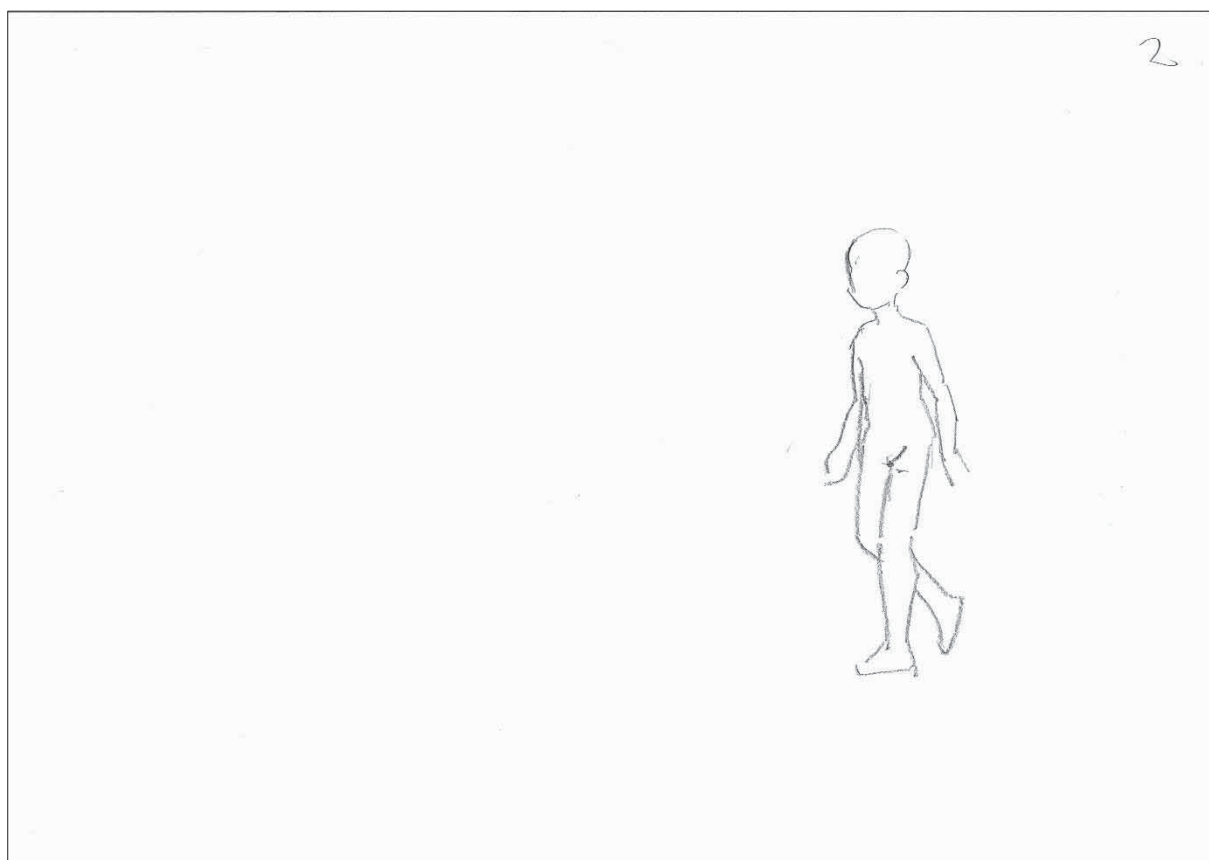
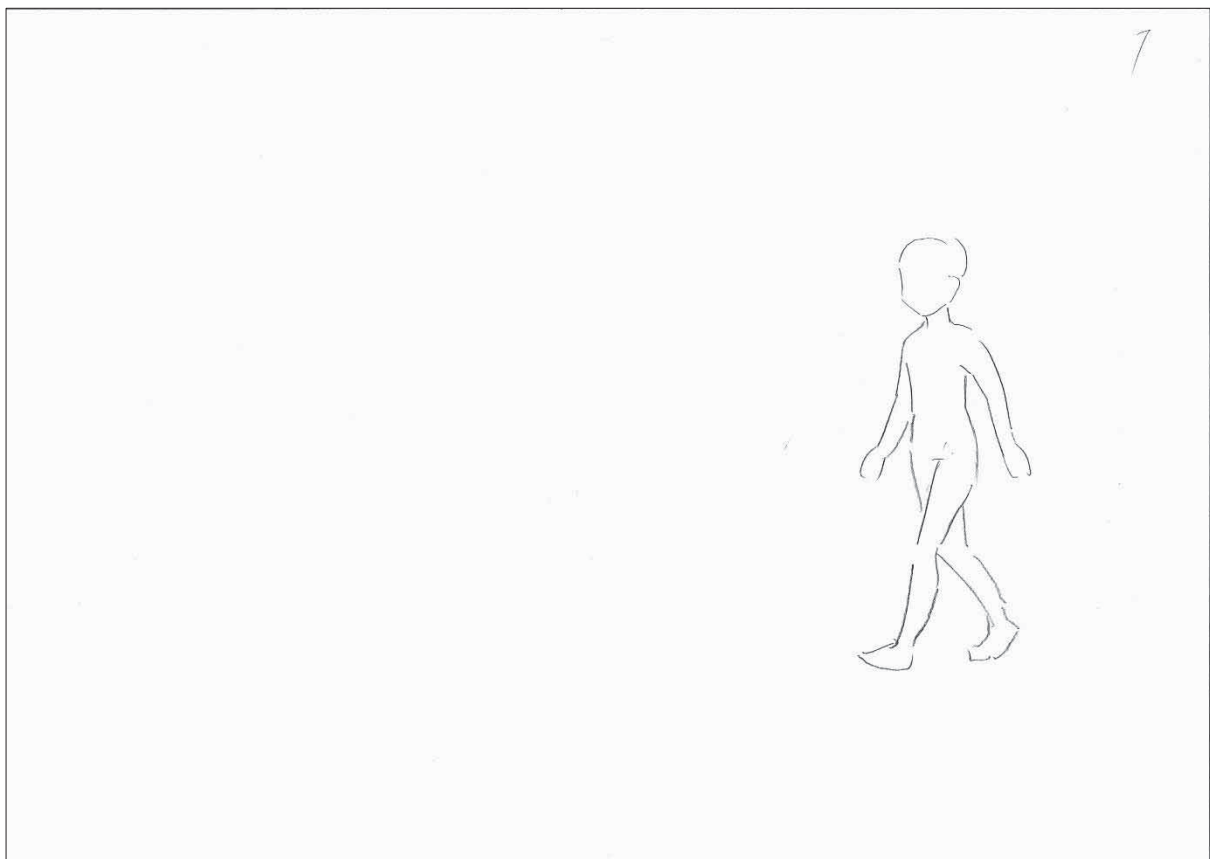


リミテッドアニメーション 歩きガイド

リミテッドアニメーション 歩きガイド

リミテッドアニメーション 歩きガイド

フルアニメーション 歩きガイド



II. 社会人アニメ講座カリキュラム

3. コマシラバス

ユニットC-⑨「作品評価」60分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバスC-⑨)					
ユニット名	アニメ講座 ユニットC				
項目名	⑨作品評価Ⅱ	指導担当者名	高木祐記		
開講時期	1月22日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	60分		
使用教材	作画データ、wacom cintiq、セルシス Clip Studio EX、				
学習目標	実際に制作したアニメーションをタイムラインに落とし込み、アニメーションとして書き出すまでの一連の流れを理解する				
評価方法	成果物での確認				
時間	時数	テーマ・小テーマ	形式・教材	ポイント・キーワード	受講者
60分	60分	作品評価	講義	アニメーションの書き出し	作業
				相互作品鑑賞	質疑
				作品評価	
				まとめ	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
60分	60分	作品評価	アニメーション作品の評価	課題確認	
次コマの概要と準備					
ユニット終了					

以上。

6、成果報告会 配布資料

2017/2/27

地方におけるソフトコンテンツ 活用のための マンガ・アニメ学び直し事業

平成28年度
「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進事業」

ART DESIGN 国際アート＆デザイン専門学校

目的・課題・ニーズ・背景

福島の人材ニーズに合わせた社会人の学び直し教育プログラムを、福島県と地域コンテンツ業界、デザイン業界、及び地元クリエイターが連携し開発・実施する。

- 1 福島県では震災から5年が経過しても、10万人（県内5.2万人、県外4.2万人）が避難し若者世代の人口が減少
- 2 今後はソフトコンテンツの発展段階で県のイメージ戦略が必要
- 3 世界的企業「カインックス」の福島進出を契機に、福島県を舞台とする作品が次々と発表されている。
- 4 地域課題解決、地元雇用創出、観光拠点開発のため、新しい産業であるソフトコンテンツ業界を担う人材の育成が必要

「マンガ、アニメ分野を担う社会人への高度職や学び直しの機会創出の必要性」

目指すべき人材像

福島での人材ニーズに合わせた社会人の学び直し教育プログラムを、福島県と地域コンテンツ業界、デザイン業界、及び地元クリエイターが連携し開発・実施する。

↓

地域を舞台とするソフトコンテンツを創造し、インターネットを活用して国内外へアピールすることのできる人材を育成

・ 福島への新しい人の流れと需要を取り込み、地方に定住がらにして新産業の制作拠点の中心となつて活躍できる人材を育成

事業計画の概要

【マンガ分野】

デジタルツールを利用してマンガ制作プログラムを構築し、インターネットを活用することで制作し発信可能な人材育成カリキュラムを開発する。

- ・平成27年度事業において開発した「デジタルマンガ制作カリキュラム」のうち、「デジタルコミック制作」、「デジタルコミック編集」という2科目の学習プログラムを開発。
- ・マンガ制作の現場においては、従来の手書きによる制作（ソフトウエア「自由STUDIO」とペンタブレットや液晶ディスプレイとの組み合わせ）と制作する手法が主流となつていく。
- ・社会人等の学び直しを考慮した上で、マンガ制作が初めての学習環境でもできるように、ペンとタブレットで制作する「マンガ制作入門」編を編纂する。また、ネット上のカリキュラムとすることで、必要な部分から学習する可能性が期待される。
- ・カリキュラムと実習講師、受講者の進捗と評価を収録し、詳細を公開して発行し、受講者の意見や問い合わせに対応可能な体制を整定する。

カリキュラム概要

ユニットA 「マンガ制作入門」【受講者】【受講回×3回】
 ユニットB 「デジタルコミック制作」【ソフト開発】【受講回×3回】
 ユニットC 「デジタルコミック編集」【ソフト開発】【受講回×3回】

事業計画の概要

【アニメ分野】

平成27年度事業において、福島県イノベーション戦略と連携した「アニメ制作カリキュラム」【受講者】の社会人向けカリキュラムを開発する。

このカリキュラムは、最新のアニメーターの学習動向により、初心者から中級者まで対応可能なカリキュラムとすることで、本事業においてアニメ制作の制作工程を踏襲した「デジタルアニメーション制作カリキュラム」を開発する。

- ・アニメ業界には、従来の手書きによる制作（ソフトウエア使用時「デジタル制作」の導入が拡大しており、今後は「デジタルアニメーション制作カリキュラム」の開発が必要
- ・アニメーション制作会社とソフトウェア開発会社とが連携して制作するシステム、業界のハードウェア開発会社と連携して制作するシステムとを併せてカリキュラム開発が必要
- ・カリキュラムと実習講師、受講者の進捗と評価を収録し、詳細を公開して発行し、受講者の意見や問い合わせに対応可能な体制を整定する。

カリキュラム概要

ユニットA 「アニメ制作入門」【受講者】【受講回×3回】
 ユニットB 「アニメ制作カリキュラム」【受講者】【受講回×3回】
 ユニットC 「デジタルアニメーション制作カリキュラム」【ソフト開発】【受講回×3回】



成果目標

社会人向け学習ユニット組み上げ方式の開発

1. 【デジタルマンガ制作カリキュラム】
 - ① 『マンガ制作入門』 (180)
 - ② 『デジタルコミック基礎』 (180)
 - ③ 『デジタルコミック発展』 (180)
2. 【デジタルアニメーション制作カリキュラム】
 - ① 『アニメ制作入門』 (180)
 - ② 『アニメ制作カリキュラム』 (手書き) (180)
 - ③ 『デジタルアニメーション制作カリキュラム』 (180)

各カリキュラムと実証講座の内容、受講者の成果と評価を検証・評価委員会にて検証する。
 受講後の意見を反映してコマシラバスと遠況遠望評価基準を策定する。

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

マンガ分科会を開催し「デジタルマンガ制作カリキュラム」のユニット型カリキュラムについて、項目毎に詳細なコマシラバスの内容と、遠況遠望基準及び評価方法の開発について検討。

項目	担当	実施時期	実施場所	実施回数
1 企画 ①	担当	2017年1月14日(木)19時～21時	東京 池袋校 池袋校	1回
2 企画 ②	担当	2017年1月14日(木)19時～21時	東京 池袋校 池袋校	1回
3 企画 ③	担当	2017年1月14日(木)19時～21時	東京 池袋校 池袋校	1回
4 企画 ④	担当	2017年1月14日(木)19時～21時	東京 池袋校 池袋校	1回
5 企画 ⑤	担当	2017年1月14日(木)19時～21時	東京 池袋校 池袋校	1回

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

社会人マンガ講座
 社会人マンガ講座
 社会人マンガ講座
 社会人マンガ講座

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」
<http://www.clipstudio.net/>

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「手書きマンガ基礎講座」
 マンガ道具の基本的な使用方法やマンガ制作の工程を学び、手書きによるマンガを描けるようになる。

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」
 マンガ制作ソフトの基本的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ制作ができるようになる。更にスキャナーやプリンターなどの周辺機器の使用法、インターネットを使っての作品発表方法を学ぶ。

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」
 マンガ制作ソフトの応用的な使い方を習得し、パソコンを使ってのマンガ制作をより効率的に上級の表現ができるようになる。プロのマンガ家としての仕事やマンガ家アシスタントなど実践的な技術を習得する。

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「手書きマンガ基礎講座」

【参加者】 参加人数：3名 (遠西事務所、主婦、パート、アルバイト)
 ・以前からイラスト・マンガ作成に興味があったから。
 ・今後の生活の充実のため、パートや内職のスキルアップのため。
 ・子供の頃に絵を描くのが好きだった。
 ・改めて漫画について勉強したいと思った。

【感想】
 ・マンガ道具で初心者向けのものを買ったものの結局よく分からず今まで放置していましたが、今日実際に目の前で見ていただき、安心感は強まりました。とても勉強になりました。
 ・ストーリーを構成することがなかったので、これもためになりました。

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「手書きマンガ基礎講座」



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「手書きマンガ基礎講座」

課題：4コマまんが・猫さぶの経歴



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」

【参加者】 参加人数：6名（マンガ家アシスタント、経歴事務、パート）

- ・マンガ家になりたいから。
- ・写真や塗り絵が好きだから。
- ・クリップスタジオの名前だけは知っていましたが、機能等について基本的な使い方も知りたいと思い、受講しました。

【感想】

- ・家で使ったことはあるが細かいところがよくわかりました。
- ・パンクレット教えてくれるところなかなか無いので良かったです。
- ・色々なツールを使ってトーンやベタや線や線がバツと繋げるのが楽しかったです。
- ・活字を使ってという機会があまりないため貴重な体験ができました。クリスタ購入考えたいです。
- ・色ソフトと同じ機能がクリスタでどう表記されているか、コマ割り・吹き出し等、資料機能も知れて良かったです。

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」




取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」

課題：バリエーションソフトウェア、活字タブレットを使用した制作



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルマンガ制作講座」

【担任】 豊田人彦(4年、アルバイト、マンガ・イラスト制作)

- ・今よりもっと深奥の知識、技術を学びたかったから。
- ・今後のマンガ制作活動に生かすため。
- ・普段は手書き中心で前から使っていた。ソフトの使い方が分からなかったのでもらって機会なので受講しました。

【感想】

- ・説明して聞いていたものがちょっとした工夫と知識であったというまに仕上げられる事に驚愕でした。より時間が有効に使えそうです。
- ・3Dの弊害があると、それを元に録画抽出して時間短縮になるのでありがたいと思いました。
- ・3Dモデルが難しかった。全ての機能は理解できなかったがしりてはなんとかできました。楽しかったの良かったです。
- ・先生方がしっかりと教えてくださり、分からない評などはしっかり教えてくれたので分かりやすかったです。

取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルマンガ制作講座」

課題：3D素材を活用した背景制作



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルマンガ制作講座」

課題：3Dベース実況を活用した背景制作



取組内容①

「デジタルマンガ制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルマンガ制作講座」

課題：写真した写真から背景制作



取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

アニメ学科を開設し、「デジタルアニメーション制作カリキュラム」についてユニット各カリキュラムの題目毎に詳細なコマシラスの内容と、達成度評価基準及び評価方法の調査について検討。

特に、業界のワークフローに準拠したカリキュラム詳細を検討する。

学年	実施年度	科目	担当教員
1年	17年度	デジタルアニメーション制作基礎	豊田人彦
2年	18年度	デジタルアニメーション制作応用	豊田人彦
3年	19年度	デジタルアニメーション制作実践	豊田人彦
4年	20年度	デジタルアニメーション制作実践	豊田人彦
1年	17年度	デジタルアニメーション制作基礎	豊田人彦
2年	18年度	デジタルアニメーション制作応用	豊田人彦
3年	19年度	デジタルアニメーション制作実践	豊田人彦
4年	20年度	デジタルアニメーション制作実践	豊田人彦

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座



取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「アニメーション、CG制作概論」
 アニメーターの仕事についての理解とアニメーション基礎理論を理解する。実際のアニメーション制作を体験し、アニメーターの仕事の内容に必要なスキルを確認する。

ユニットB「アナログアニメーション講座」
 手書きアニメーションの制作を体験し、アニメーターの仕事の内容に必要なスキルを確認する。

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」
 デジタルツールの理解と、実際に「ClipsStudioEX」を使用したアニメーションの制作を体験し、制作ワークフローでのデジタル制作活用を理解する。

24

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「アニメーション、CG制作概論」



25

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットA「アニメーション、CG制作概論」

【参加者】参加人数：19名（中高、大学教授、講師、デザイナー、学生）
 ・仕事上で広告宣伝センターよりアニメでの制作をしたいという相談が多くなり、アニメーションの基本や流れを学びたかった。
 ・デジタル化はここまで進むのか、将来的にどうなるか、アニメと特撮との差は何かを知りたいかった。
 ・自注での制作業務理解を深めるため。
 ・アニメーション業界の事を知りたいと思ったので。

【感想】
 ・アニメーションの歴史は知らなかったので、コマ割や動画運動の話は興味深かった。またアニメの全体の流れも知らなかった部分があったのですべて良かった。
 ・アニメの原理や作業の流れがわかりやすく、非常に有意義な時間でした。
 ・話がわかりやすく内容を聞き取りやすいので勉強すべき事柄も考えやすくなるようになり大変勉強になりました。
 ・アニメ制作と業界について知りたくて、勉強活動に生かしたい。

26

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「アナログアニメーション講座」



27

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「アナログアニメーション講座」

【参加者】参加人数：5名（会社員、公務員、会社役員、無職）
 ・NPO法人でのアニメプロジェクトに参加しているため、そのプロジェクトへの貢献と自分で何かクリエイティブな事をするための勉強をするため。
 ・アニメーションの知識獲得と業界状況に活かすため。
 ・アニメ制作が趣味で制作される過程に興味があったため。

【感想】
 ・内容はトレーズしている、きれいに話せるようになることに助いた。
 ・話を聞く事が苦手な参加者は不安があったが、本村でも出来る内容で解りやすく、楽しんで学べた。
 ・素人でも大丈夫か不安だったが、解りやすいアドバイスや説明だったので楽しく受講する事ができました。

28

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットB「アナログアニメーション講座」
 講師：学生



29

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「アナログアニメーション講座」
課題：歩き



31

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」

【参加者】 参加人数：4名（JCGGデザイナー、パート、関係機関、無職）

- ・デジタル化はここまで進むか知りたかった。
- ・アニメーションの知識習得と業界就職に活かすため。
- ・アニメーターとしての基礎知識をつけ今後の就職活動へ役立てるため。

【感想】

- ・液晶タブレットに初めて触れたので、良い経験ができました。
- ・前回、アナログでやった時よりも動きの確認がしやすかったため、すぐに自分のダメな部分が見え、修正することができ大変助産になりました。
- ・用具の説明から、デジタルツールの使い方も詳しく教えてもらった。講師の方も熱心で早くリリースして受講する事ができた。
- ・今回はかなりガイドで引っ張られる感覚方をしてしまいましたがお話で自分の足りない部分がよくわかった気がします。
- ・細かい部分はまだまだですが、ソフトを使った全体の流れはつかめたと思います。

32

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」
課題：走り向き



33

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」
課題：走り向き



34

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」

「福島ガイナックス 社員研修として実施」

【参加者】 参加人数：4名（アニメーター、制作進行）

【感想】

- ・普段アナログよりもデジタルで絵を描いているのでいつもの感覚で書くことができました。
- ・タブレットスタジオでは、作画、色塗り、再生を一つのツールで出来る便利。
- ・細かいところまで拡大して見れるので作業しやすいが、作業の効率化やシステムを覚えるのに時間がかかりそう。
- ・もっと知識を蓄えた上で作品を作ってみたいと思いました。
- ・普段は液晶タブレットを使っているので、慣れるまで操作のカスタマイズが大変でした。普段使いのペンタブを液晶タブレットにしようか考えていたので今回の経験はとて大変な機会になりました。


35

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」
課題：歩き

「福島ガイナックス 社員研修として実施」



36

取組内容②

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」実証講座
 ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」
 講師：山本 麗子
 「福島ガイナックス 社員研修として実施」



17

成果の活用と普及の詳細

事業成果物

- ① 事業成果報告書（200冊、A5版）を作成
- ② 「デジタルマンガ制作カリキュラム」（地方版）社会人向けカリキュラムの公開
- ③ 「デジタルアニメ制作カリキュラム」（地方版）社会人向けカリキュラムの公開

成果の活用等

- ① 事業成果の活用のための、事業成果報告書を関係機関300社、地方自治体・企業等200社（2016）へ郵送配布し、データを併せて公開
- ② 成果報告書を整理し、福島県内市町村と教育機関、業界団体に対して事業取り組みの共有と事業成果を広く周知
- ③ ホームページで事業成果報告書の公開
- ④ 関係機関及び教育機関の社会人向けカリキュラムとして提供予定
- ⑤ 企業側への受講後のキャリアアップやキャリア転換、職種転換などを積極的に調査し、希望者に対してカリキュラムの再受講を提供

18

平成29年度事業企画

インターネットを活用した
 配信型Eラーニングシステムと
 動画コンテンツ教材の開発

- ・【デジタルマンガ制作カリキュラム】及び【デジタルアニメ制作カリキュラム】のコマシラバスを基に、一コマごとの学びのポイントに対応した動画コンテンツ教材を作成し専用サイトで配信する。
- ・社会人がいつでもどこでも学べる環境を構築
- ・オリジナルテキスト教材の開発
- ・達成度評価基準・評価方法の開発

19

以上。

平成 28 年度 文部科学省

「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

地方におけるソフトコンテンツ活用のための

マンガ・アニメ学び直し事業

[事業成果報告書]

発行：平成 29 年 2 月

編集／発行：地方におけるソフトコンテンツ活用のための

マンガ・アニメ学び直し事業実行委員会

問い合わせ：学校法人新潟総合学院 国際アート&デザイン専門学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1

TEL 024-956-0040

<http://www.art-design.ac.jp> E-mail : ad@nsg.gr.jp