

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 29 年度 文部科学省
専修学校による地域産業中核的人材養成事業

事業成果報告書

目 次

1. 事業計画 (P1)

2. 議事録 (P28)

開発推進委員会

マンガ分科会

アニメーション分科会

検証評価委員会

3. 実証講座 (P77)

I. 社会人マンガ講座

II. 社会人アニメ講座

4. 開発カリキュラム (P190)

I. 社会人マンガ講座

II. 社会人アニメ講座

事業計画

平成29年度	番号
--------	----

平成29年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」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。

「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&デザイン大学校
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)

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

■事務担当者(文部科学省との連絡担当者)

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&デザイン大学校	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	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
9	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
10	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
11	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
12	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
13	学校法人 龍馬学園	開発推進	済	高知県
14	学校法人 河原学園	開発推進	済	愛媛県
15	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県
16	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&デザイン大学校 ／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	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
7	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
8	小林 文樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
9	高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
10	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
11	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
12	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
13	小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
14	武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
15	轟木 保弘	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
16	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
17	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	開発推進	済	高知県
18	中村 亮	学校法人 河原学園／教頭	開発推進	済	愛媛県
19	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県

20	サクヤカイン	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
21	篠月梟太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
22	渡邊理英子	漫画家	開発推進	済	福島県
23	齋藤なつき	漫画家	開発推進	済	福島県
24	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
25	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
26	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
27	高橋 猛	国際アート&デザイン大学校 /教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
28	齋藤 幸佑	国際アート&デザイン大学校 /教務	運営・開発・実証	済	福島県
29	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校 /教務	運営・開発・実証	済	福島県
30	高田 寿広	国際アート&デザイン大学校 /事務局長	運営・開発・実証	済	福島県
31	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&デザイン大学校 ／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 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
7 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
8 小林 文樹	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
9 高木 祐紀	株式会社福島ガイナックス	開発推進	済	福島県
10 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
11 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
12 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
13 小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
14 武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
15 轟木 保弘	株式会社ワコム	開発推進	済	東京都
16 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
17 岩神 義宏	学校法人 龍馬学園／副部長	開発推進	済	高知県
18 中村 亮	学校法人 河原学園／教頭	開発推進	済	愛媛県
19 荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	済	福岡県
20 サクヤカイシ	漫画家	開発推進	済	福島県

			検証評価		
21	篠月梶太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
22	渡邊理英子	漫画家	開発推進	済	福島県
23	齋藤なつき	漫画家	開発推進	済	福島県
24	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
25	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
26	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
27	高橋 猛	国際アート&デザイン大学校 /教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
28	齋藤 幸佑	国際アート&デザイン大学校 /教務	運営・開発・実証	済	福島県
29	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校 /教務	運営・開発・実証	済	福島県
30	高田 寿広	国際アート&デザイン大学校 /事務局長	運営・開発・実証	済	福島県
31	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	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
3	サクヤカイシ	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

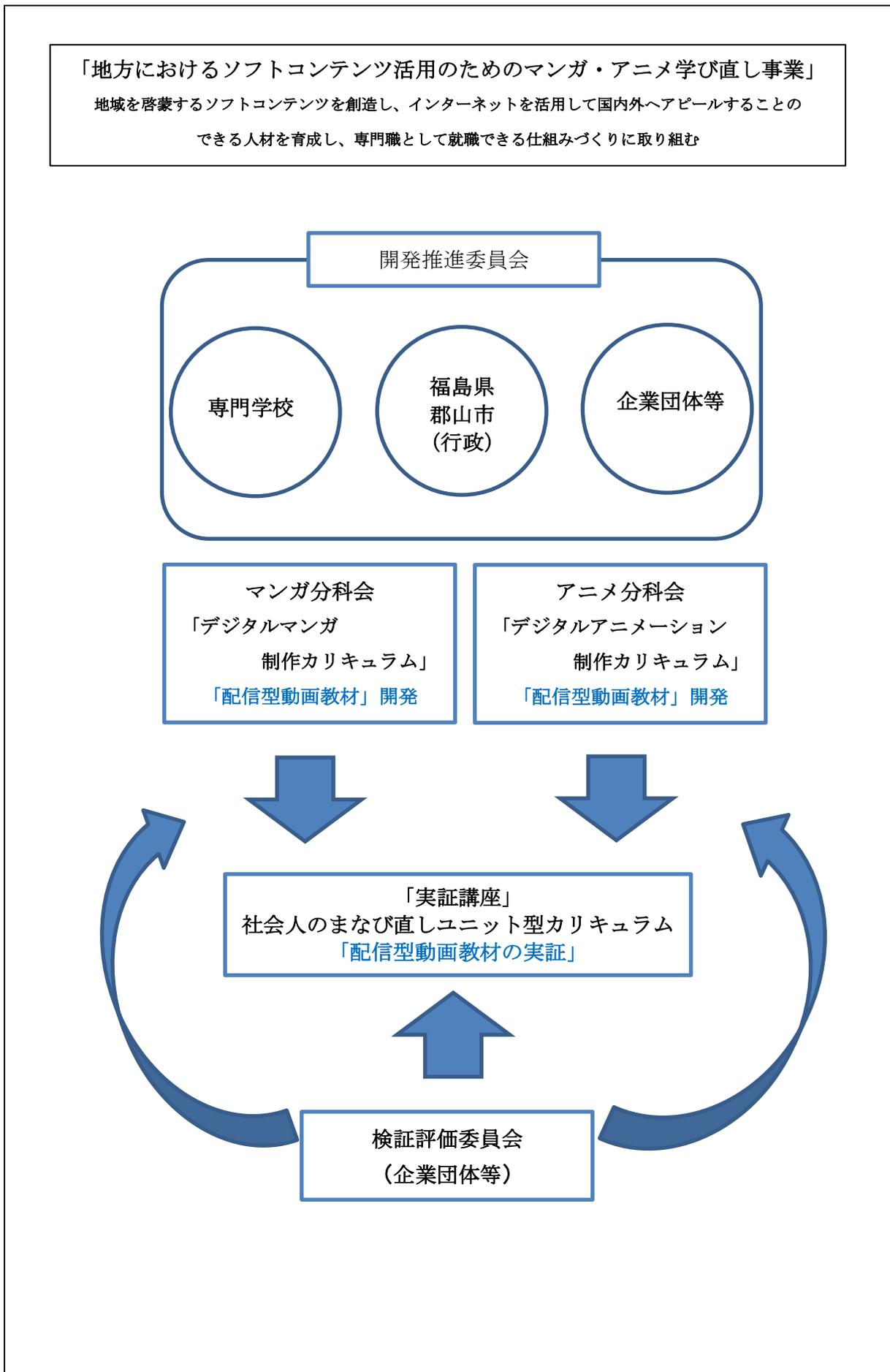
(3)-①開発推進委員会における下部組織(マンガ分科会)の構成員(委員) (設置は任意)

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&デザイン大学校 ／教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
2	斎藤 幸佑	国際アート&デザイン大学校 ／教務	運営・開発・実証	済	福島県
3	サクヤカイシ	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
4	篠月梟太郎	漫画家	開発推進 検証評価	済	福島県
5	渡邊理英子	漫画家	開発推進	済	福島県
6	齋藤なつき	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&デザイン大学校 ／教務部長	運営・開発・実証	済	福島県
2	三上 洋平	国際アート&デザイン大学校 ／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	小林 文樹	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	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
7	小林 哲也	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
8	武田 暁雄	株式会社セルシス	開発推進	済	東京都
9	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。

平成29年度は、平成28年度事業で開発した「社会人向けカリキュラム」に合わせた配信型動画教材を、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、社会人向けユニット型カリキュラムに合わせた配信型動画教材を開発する		
検討の 具体的内容	<p>平成 28 年度に開発した「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更なる精度向上に取り組む。</p> <p>「デジタルマンガ制作カリキュラム」に合わせた、配信型動画教材とオリジナル教材の開発に取り組む。</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、改変に取り組む。</p> <p>〈マンガ分科会スケジュール概要〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・9月中旬 事業推進委員会(全大会)①・・・開発方針、運営スケジュール等 ・9月中旬 分科会①・・・コマシラバスと評価基準、実証講座の実施体制、教材開発 ・10月上旬 実証講座 ユニットA『手描きマンガ基礎講座』(全3回×3h) ・10月中旬 分科会②・・・ユニットAの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・10月中旬 動画教材の制作開始 ・10月下旬 実証講座 ユニットB『デジタルマンガ基礎講座』(全6回×3h) ・11月中旬 分科会③・・・ユニットBの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・11月下旬 実証講座 ユニットC『デジタルマンガ応用講座』(全6回×3h) ・12月中旬 分科会④・・・ユニットCの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・12月下旬 検証・評価委員会①・・・カリキュラム内容を検証・評価 ・1月中旬 分科会⑤・・・動画教材開発の最終確認 ・1月下旬 専用ホームページで動画教材配信開始 ・1月下旬 検証・評価委員会②・・・動画教材内容を検証・評価 ・2月初旬 事業推進委員会(全大会)②・・・修正カリキュラムの発表、成果報告のまとめ 		
委員数	6人	開催頻度	年間 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>平成 28 年度に開発した「デジタルアニメーション制作カリキュラム」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更なる精度向上に取り組む。</p> <p>「デジタルマンガ制作カリキュラム」に合わせた、配信型動画教材とオリジナル教材の開発に取り組む。</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、改変に取り組む。</p> <p>〈アニメ分科会スケジュール概要〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・9 月中旬 事業推進委員会(全大会)①・・・開発方針、運営スケジュール等 ・9 月中旬 分科会①・・・コマシラバスと評価基準、実証講座の実施体制、教材開発 ・10 月上旬 実証講座 ユニットA『アニメーション、CG 映像概論』(全3回×3h) ・10 月中旬 分科会②・・・ユニットAの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・10 月中旬 動画教材の制作開始 ・10 月下旬 実証講座 ユニットB『アナログアニメーション講座』(全6回×3h) ・11 月中旬 分科会③・・・ユニットBの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・11 月下旬 実証講座 ユニットC『デジタルアニメーション基礎講座』(全6回×3h) ・12 月中旬 分科会④・・・ユニットCの評価分析、指導方法とシラバス見直し、教材開発 ・12 月下旬 検証・評価委員会①・・・カリキュラム内容を検証・評価 ・1 月中旬 分科会⑤・・・動画教材開発の最終確認 ・1 月下旬 専用ホームページで動画教材配信開始 ・1 月下旬 検証・評価委員会②・・・動画教材内容を検証・評価 ・2 月初旬 事業推進委員会(全大会)②・・・修正カリキュラムの発表、成果報告のまとめ 		
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。動画教材、オリジナル教材についても検証・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・評価を実施するとともに、教材の開発内容について検証・評価する。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	4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)

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)
及び「配信型動画教材」、「オリジナル教材」
- 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)
及び「配信型動画教材」、「オリジナル教材」

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 28 年度 開発カリキュラム実績

ユニット A「手描きマンガ基礎講座」(全 9 時間)

- ①ストーリー講座
- ②キャラクター講座
- ③道具基本講座
- ④4コママンガ制作

ユニット B「デジタルマンガ基礎講座」(全 18 時間)

- ①デジタルマンガ概論
- ②基礎操作講座
- ③作画実践 I (1 コママンガ制作)
- ④基本表現講座
- ⑤背景作画講座
- ⑥作画実践 II (1 コママンガ制作)
- ⑦入出力実習
- ⑧作画実践 III

ユニット C「デジタルマンガ応用講座」(全 18 時間)

- ①応用作画講座 I
- ②応用背景作画講座 I
- ③応用背景作画講座 II
- ④カラー原稿講座
- ⑤3D 機能講座
- ⑥応用作画講座 II
- ⑦作画実践(コママンガ制作)

平成 29 年度は、開発したカリキュラムをもとに実証講座を実施してコマシラバスと評価基準の精度向上に取り組むとともに、配信型動画教材とオリジナル教材の開発に取り組む。

- ・動画教材は 1 講座あたり 5 分程度の動画として専用ホームページでいつでも閲覧できる環境とする。
- ・受講生が効率よく学習が進められる様、事前学習教材としてコマシラバスとともに公開する。
- ・動画の内容を確認することで、受講すべきユニットの選択にも役立つ内容とする。

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 29 年 10 月～平成 29 年 12 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

※受講者は専用ホームページに公開される動画教材を事前に学習し講座に参加する

○ 想定される受講者数

40 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

20 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 29 年 10 月～平成 30 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

・動画教材での事前学習状況については、ポイント確認テスト方式で学習効果を測る

・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 29 年 12 月、平成 30 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 28 年度 開発カリキュラム実績

ユニット A「アニメーション、CG 映像概論」(全 9 時間)

- ①2D アニメーションの原理・基礎
- ②フェナキストスコープ
- ③アニメーターの仕事、スキル、現場について
- ④映像基礎
- ⑤多様なアニメーション
- ⑥プロダクション

ユニット B「アナログアニメーション」(全 18 時間)

- ①アニメーターの道具説明
- ②原画トレス
- ③歩きの理論
- ④歩きアニメーションの作画
- ⑤振り向きの理論
- ⑥振り向きアニメーションの作画

ユニット C「デジタルアニメーション」(全 18 時間)

- ①オリエンテーション
- ②デジタル基礎
- ③トレス実習
- ④ClipStudio の設定
- ⑤アニメーション制作 I
- ⑥作品評価 I
- ⑦歩きアニメーションの説明
- ⑧アニメーション制作 II
- ⑨作品評価 II

平成 29 年度は、開発したカリキュラムをもとに実証講座を実施してコマシラバスと評価基準の精度向上に取り組むとともに、配信型動画教材とオリジナル教材の開発に取り組む。

・動画教材は 1 講座あたり 5 分程度の動画として専用ホームページでいつでも閲覧できる環境とする。

・受講生が効率よく学習が進められる様、事前学習教材としてコマシラバスとともに公開する。

・動画の内容を確認することで、受講すべきユニットの選択にも役立つ内容とする。

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 29 年 10 月～平成 29 年 12 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

※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

※受講者は専用ホームページに公開される動画教材を事前に学習し講座に参加する

○ 想定される受講者数

40 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

20 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 29 年 10 月～平成 30 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

・動画教材での事前学習状況については、ポイント確認テスト方式で学習効果を測る

・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 29 年 12 月、平成 30 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 実績

1. 【デジタルマンガ制作カリキュラム】

『手描きマンガ基礎講座』(全 9 時間)

『デジタルマンガ基礎講座』(全 18 時間)

『デジタルマンガ応用講座』(全 18 時間)

2. 【デジタルアニメーション制作カリキュラム】

『アニメーション、CG 映像概論』(全 9 時間)

『アナログアニメーション』(手描き)(全 18 時間)

『デジタルアニメーション』(全 18 時間)

※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した実績をもとに、分科会協議して策定した。

※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した。

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【デジタルアニメーション制作カリキュラム】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、300部)を作成
- ② 「社会人マンガ講座カリキュラム」(地方版)社会人向けカリキュラムの公開
- ③ 「社会人アニメ講座カリキュラム」(地方版)社会人向けカリキュラムの公開
- ④ E-ラーニング動画教材及び配信システムの稼働(平成29年度事業にて)

【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100校、地元行政・企業等100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(平成29年度事業にて)
- 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(平成30年度以降も社会人講座として実施)
- 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 28 年度事業

「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」

目的・概要

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。

養成する人材像

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。

取組概要

<マンガ分野>

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 科目をもとに、社会人向けカリキュラムを開発した。

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した。

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した。

<アニメ分野>

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スタジオ雲雀様他、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した。

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した。

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

「デジタルマンガ制作カリキュラム」

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。

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

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。

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

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。

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)

「デジタルアニメーション制作カリキュラム」

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。

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

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。

講座内容:

アニメーターの道具説明

原画トレス

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

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。

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

iii)実証講座の実施状況

【平成 28 年度実績】

「社会人マンガ講座」

○ 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)

○ 開催実績(日時・コマ数)

ユニット A「手描きマンガ基礎講座」9 時間(540 分)

① 平成 28 年 12 月 17 日(土)15:00～18:00

② 平成 28 年 12 月 18 日(日)10:00～17:00

ユニット B「デジタルマンガ基礎講座」18 時間(1080 分)

① 平成 29 年 1 月 7 日(土)10:00～17:00

② 平成 29 年 1 月 8 日(日)10:00～17:00

③ 平成 29 年 1 月 9 日(月)10:00～17:00

ユニット C「デジタルマンガ応用講座」18 時間(1080 分)

① 平成 29 年 1 月 21 日(土)10:00～17:00

② 平成 29 年 1 月 22 日(日)10:00～17:00

③ 平成 29 年 1 月 29 日(日)10:00～17:00

④

○ 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

○ 受講者数

17 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った者の人数

10 名

「社会人アニメ講座」

○ 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)

○ 開催実績(日時・コマ数)

ユニット A「アニメーション、CG 映像概論」9 時間(540 分)

① 平成 28 年 12 月 17 日(土)15:00～18:00

② 平成 28 年 12 月 18 日(日)10:00～17:00

ユニット B「アナログアニメーション」18 時間(1080 分)

① 平成 29 年 1 月 7 日(土)10:00～17:00

② 平成 29 年 1 月 8 日(日)10:00～17:00

③ 平成 29 年 1 月 9 日(月)10:00～17:00

ユニット C「デジタルアニメ応用講座」18 時間(1080 分)

- ① 平成 29 年 1 月 15 日(日)10:00～17:00
- ② 平成 29 年 1 月 21 日(土)10:00～17:00
- ③ 平成 29 年 1 月 22 日(日)10:00～17:00

○ 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

○ 受講者数

33 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った者の人数

14 名

**最終年度のため、
原則、調査については認めません。**

再委託について

(1)再委託

※本様式は、該当がある場合のみ作成すること。

事業名			
再委託先	企業名		
	住所		
再委託の必要性			
再委託を行う業務内容			
所要額	円		
内 訳	経費額		経費積算
	人件費	円	
	諸謝金	円	
	旅費	円	
	借損料	円	
	消耗品費	円	
	会議費	円	
	通信運搬費	円	
	雑役務費	円	
	保険料	円	
	一般管理費	円	
	合計	円	

(2) 履行体制に関する事項

※再委託の相手方がさらに再委託を行うなど複数の段階で再委託が行われるときに記載すること。

再々委託の相手方の住所及び 氏名	
再々委託を行う業務の範囲	

議事録

第一回 開発推進委員会 議事録

● 日時：平成29年10月4日（水）17:00～18:00

● FSG カレッジリーグ 国際医療看護福祉大学校 ANNEX 4F

■ 次第

1. 挨拶 学校法人新潟総合学院 常務理事 双石 茂
2. 本年度 事業計画の説明 国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎

- ・平成28年度の振り返り
- ・平成29年度事業の紹介
開発カリキュラム、実証講座、動画教材について
事業推進スケジュールについて

3. 委員の紹介及び委員からのご意見

- ・一般社団法人 日本学芸振興會 村松様
- ・福島県 企画調整部地域振興課 加賀谷様
- ・郡山市 産業観光部観光課 村上様
- ・学校法人 龍馬学園 岩神様
- ・学校法人 麻生塾 荒木様
- ・(株) 福島ガイナックス 山下様
- ・(株)バックボーンワークス 飯島様
- ・特定非営利活動法人国際ゲーム開発協会 (IGDA) 日本 中林様
- ・株式会社アイシーオー 鈴木様
- ・漫画家 渡邊理英子様
- ・漫画家 サクヤカイシ様

4. 事務連絡

(閉会)

■ 配布資料

- ・平成29年度 事業計画書
- ・平成28年度 実績報告書
- ・参加委員からの提供資料

【参加委員】23名（敬称略）

No.	氏名	所属・職名	役割等	出席
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校 / 学校長	統括・運営・開発・実証	○
2	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	○
3	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	開発推進・助言	○
4	浅尾 芳宣 (代理) 中 島茂	株式会社福島ガイナックス/代表取締役	開発推進	○
5	小林 文樹 (代理) 山 下優	株式会社福島ガイナックス	開発推進	○
6	高木 祐紀 (代理) 原 聡	株式会社福島ガイナックス	開発推進	○
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	○
8	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	○
9	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園 副部長	開発推進	○
10	中村 亮	学校法人 河原学園 教頭	開発推進	○
11	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	○
12	サクヤカイシ	漫画家	開発推進・検証評価	○
13	篠月 梶太郎	漫画家	開発推進・検証評価	○
14	渡邊理英子	漫画家	開発推進	○
15	齋藤菜津貴	漫画家	開発推進	○
16	双石 茂	学校法人新潟総合学院/常務理事	運営・開発・実証	○
17	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	○
18	菅野 浩二	学校法人新潟総合学院/地域連携	運営・開発・実証	○
19	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	○
20	山田 直美	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
21	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	○
22	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	○
23	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	○
			出席者	23

【議事詳細】

学校法人新潟総合学院/常務理事 双石 茂

本日はお忙しい中、また遠方からご参照頂きまして誠にありがとうございます。

本事業ですが今年度を持ちましていよいよ大詰めといったところになります。タイトな時間の中での最終の成果物の組み立てになりますので、委員の皆様には何卒ご協力の程、宜しくお願い致します。職業教育を実践する専門学校のグループとしましても、あらためて社会人の学び直しとして、今まで就いていた職業からの転換をはかるために、もう一度、技術、知識、または資格といった社会人の皆様がとるような、そういった状況の訪れをただ今予測しているところです。

その先駆けとしまして、今回の事業の取りまとめは非常に必要であり有意義なものとなることを感じている次第でございます。引き続きましての皆様のご協力と貴重なご意見を頂けましたら幸いです。本日はよろしくお願い致します。

国際アート&デザイン大学校 / 学校長 中野 寿郎

平成 29 年度の事業計画書をご覧ください。今年度の事業タイトルですが「文部科学省 専修学校による地域産業中核的人材養成事業」という名称に変わりました。文部科学省様の方で変更があったものでございます。ただ、事業の内容につきましては、平成 28 年度、29 年度と 2 年で一括の採択を頂いております、この後 10 月から 2 月まで進める事業となっております。

福島県の震災後に福島ガイナックス様の企業の立ち上げ、そして、地元福島を啓蒙する作品が次々と作成されている、新しい産業が生まれてきた。そこに私達が専門学校としてできる人材育成を進めている中で社会人の学びなおしという話題が出て参りました。これは国からも発信されております、1 億総活躍時代というものを受けて社会人の学び直しというものが出来ているかなと思っております。

実績報告書をご覧ください。昨年度の振り返りですが社会人の皆様によく参加して頂けるカリキュラムを作成しました。カリキュラム開発のポイントとしましては、様々なキャリア、様々な技術レベルに応じたユニット型の開発ということで、ユニット A、ユニット B、ユニット C といったそれぞれのレベルに合わせた基礎講座、そして応用講座になるべきだということを踏まえまして、このようにさせて頂きました。マンガにおきましては手書きのマンガ講座がユニット A、デジタルのマンガ講座の基礎がユニット B、デジタルのマンガの応用講座がユニット C ということで実施させて頂きました。それぞれ社会人の方に参加して頂きまして講座の様子はこのようになっていました。それぞれの成果物としましては 4 コママンガを制作したり、人物のイラストを完成させたりしました。また、ユニット B になりますとソフトウェアや液晶タブレットを使った講座になっております。お子様連れのお母様の参加もございましたが、写真のように講座の方は進めていきました。ソフトウェアを使った作画で成果物もしっかり提出頂きました。またユニット C は現役で活躍されているマンガ家さんやアシスタントの皆さんにお集まり頂きまして講座の方を進めさせて参りました。デジタルならではのまた、プロとしてのテクニックを紹介させて頂いた講座となっております。このようにデジタルマンガ制作カリキュラムの A・B・C となっております。

続きまして、デジタルアニメーションのカリキュラムをご説明します。こちらもこのようにポスターを作りまして、福島ガイナックス様、そして伊達市の正宗ダテニクルのご協力を頂きまして、

このような作成をさせて頂きました。同じように、ユニット A・B・Cに分けて、それぞれの講座を展開しました。ただアニメーションの分野におきましては、まずはアニメーション、CG映像の概論が必要であろうということで、地元のCG映像制作に携わって頂いていますバックボーンワークスの飯島先生、そして福島ガイナックスの浅尾社長様にご相談頂きまして、まずは概論講座を実施した次第でございます。大変盛況でございまして、満席という状況で実施させて頂きました。これらを踏まえた上で、アナログのアニメーション、手描きのアニメーションの講座を実施したということ、そして、福島ガイナックス様におかれましては、社員教育の一環としまして、デジタルアニメーションの講座の方も実施して頂きました。これらの実施して頂いた内容、参加者の声を集めまして、平成 28 年度の事業成果物をご覧のようにデジタルマンガの制作カリキュラム、そしてデジタルアニメの制作カリキュラムの公開とさせて頂きました。

平成 29 年度の取り組み内容を説明させて頂きます。まずはユニット A・B・Cの振り返りの講座はしっかりと実施していきます。またこの合間にそれぞれ分科会を開催していきまして、開催状況と受講者の声を拾い上げていきたいと思っております。今年度は更に新しい取り組みとしましては、インターネットを活用した動画コンテンツ開発に取り組みます。どのような動画教材にするのかといった内容は、それぞれの分科会の中で委員の先生にご意見を頂きながら進んでまいりますが、基本的には社会人の皆さんがホームページを訪れてどんな講座の内容なのかなと事前を知ることができる 5 分程度の動画と位置付けております。実際の講座を聞く前にインターネット上で、講座の内容をインプットして講座の内容の習得がより効率的に行われる反転学習の内容です。事前学習に役立つ動画にしたいと思います。最後にスケジュールについては添付の通りです。

この後、委員の先生のご紹介の時間となりますが、それぞれの委員の先生から社会人の人材育成、また業界の中での人材育成につきましてご意見を頂きますと幸いです。それでは、今年度の事業開始となりますので、どうぞ宜しくお願い致します。

一般社団法人日本学芸振興會 村松様

今年の事業で何ができるかということです。ぼくがご紹介できるというのは、学び直しのところで、東北ブロックでも実際にマンガ家活動されているマンガ家さんが沢山いらっしゃると思います。日本マンガ協会の東北ブロック長からご紹介頂きまして、その方を介して東北で活躍しているプロのマンガ家、またはアシスタントの方々にこの取り組みの発信をしてお役に立てて頂けるかなと思っております。東京の方でプロ向けのデジタルマンガ講座をやった時は、3 日間で 60 席満杯ということだったので、実際東北でマンガを描いているマンガ家、アシスタントの方々にもぜひ参加して頂きたいと思っております。実は、歴代東北ブロック代表の方は福島県出身の方が多く、今年度の代表の方は会津若松市出身の一ノ瀬さんという方が担当をしております。その前が須賀川の方でした。歴代福島県出身の方が東北ブロックを担当している状況を踏まえまして、相性もバッチリでいいなと思えました。郡山市や福島市といった多くの方々がご参加頂ければいいなと思っております。デジタル配信は県内、国内のみならず、中国の方にも配信の割合が約 80%となっていて、中国の方に聞きましたら、一番稼いでいるのは配信で月 800 万くらいと言っていました。課金されている方々がいらっしゃるようです。せっかく作ったものなので、世界にも発信できるような仕組みや教材にも作って頂けたらと思います。時間も 4 カ月しかないの難しいと思いますが、将来的にはそれをベースに留学生にも学んでもらえる内容、そういったところまで進めて頂けますと、夢の

ある事業なのではないかなと思います。

福島県地域振興課 加賀谷様

今回の事業、ソフトコンテンツを活用するというのは非常に重要だと認識しています。県の広報課の方でもアニメを使いまして、福島県の姿、復興状況を見せるためには必要なものだと思っております。実際、県の方の取り組みとしましては、みなさんにお伝えするに当たってはソフトコンテンツの活用は重要だと思っております。私どもの方からすると制作や取り組みは皆様に伝えたいと思っているのですが、伝えるというのはどちらかというと実は上から目線で、本当は伝わっていないのではないかと思います。伝えるためにはソフトコンテンツの活用が非常に重要ではないかと思っております。去年の9月に県会議員さんからソフトコンテンツ活用した事業につきまして、県はどのように考えているのかという質問がありまして、私どもも積極的にソフトコンテンツを活用した事業を引き続きやっていきたいと思っております。昨年につきましては、ウルトラマンを活用したスタンプラリー、アニメにつきましても事業で活用させて頂いています。そういったことに関しても、専修学校による地域産業中核事業で、人材を養成することは重要だと思っております。なるべく県でも支援できればいいなと思っております。

郡山市産業観光課 村上様

郡山市の日本遺産、安積疏水、安積開拓というのが文科省の方から昨年度、日本遺産に登録されました。こちらの日本遺産につきましては、国際政策課 文化スポーツ課が連携して、その魅力の配信を昨年度から進めているところであります。ちょうど日曜日から、郡山駅前では日本遺産写真展ということで双石様にもご出席いただきありがとうございました。そこで写真というアナログもそうですが、今回文化スポーツ課の方でLEDを使った映像という形で、我々観光部門でいろいろな国内外のエージェントさんと話す機会も多いです。やはり時代的に動画コンテンツというのは避けて通れない、皆さんご承知かとは思いますが、そこで観光分野でも非常に謙虚になっているのかなと思います。エージェントさんと商談する場合でもタブレットを持って郡山市の観光も魅力を動画でご紹介する、更に進んでいけば先日、東京ビックサイトのツーリズム EXPO の福島県ブースでも、各県、北海道からしまなみ海道まで、各都道府県が出展しました。VR コンテンツが非常に進んでいると思えました。マンガやアニメも観光部門でも非常に観光部門でも重要になっているなと思えました。またそのツーリズム EXPO の中で JTB のエージェントさんと話した内容としては特にインバウンド部門といった、日本においては、マンガ・アニメ部門は付け替え的能力の高いところなので、日本の企業を活かして、日本の交流人口を拡大していくのだというお話で JTB の方もマンガの方を使って、郡山でいうとうねめ伝説や地域のストーリーをなかなか所感だと発信できないストーリーをマンガやアニメにすると非常にわかりやすく呑み込んでいただけると思います。郡山発信ということで、この事業が進んでいくということに期待しています。

最後になりますが、資料の一番最後をご覧頂きたいのですが、インバウンド 外国人を日本国内に呼び込もうという事業で、全国規模でインバウンドが伸びています。昨年、2400 万人突破しまして政府は 2020 年オリンピックに訪日外国人を 4 千万人にするといったようなビジョンを掲げており、その中で東北 6 県は非常にインバウンドが遅れています。こちらの表をみて頂きますと、敢え

て四国と比較したのですが、四国もインバウンドは全国的に弱いんです。ただ、その中でも四国の4県合計では震災前の平成22年と比較して4倍強まで伸びている。ただし東北に至っては震災前と比べてまだまだ125%、福島県に至っては83%少し厳しい状況でまだまだ至っていないということが続いています。国は先ほど言った4千万人という目標の中で、特に東北については平成27年の東北の外国人が50万人ですがこれを2020年までに150万人と3倍にする取り組みを進めています。これは福島県さんと我々が連携してインバウンドを進めている中で、先月ベトナムのチャーター便が届いたという明るいニュースも出てきておりますので、そういった機会、ソフトコンテンツを活かしたものを連携しながら観光事業に活かしていきたいと思っておりますので、ぜひこの事業の成功を期待しています。

学校法人龍馬学園 岩神様

私も4年前からこちらの事業に参加しています。4年前にこの事業に参加するにあたって高知でも社会人向けのマンガ講座をやりたいというお話をしたことがあるのですが、昨年から再び受講者がでたということで、夜間に社会人のアナログのマンガ講座を始めました。数は少ないのですが、今年度も参加者がいるということなので、社会人の方もマンガを勉強したいという気持ちがあるのだなと認識した次第です。デジタルの方も授業のを増やして、ウェイトも増やしてやっています、学生の方も違和感と申しますか、4年前まではデジタルでコンピューターでという学生が多かったのですが、去年から既に自宅にクリップスタジオを持っているという学生が増えてきて、授業に関しての違和感がなくなってきてしまっている時代になってきました。

ただデジタルをどこまで教えるのかというのは考えているところでして、プロのマンガ家さんとデジタル作品について話す時があるのですが、特にアナログ系のマンガ家さんの意見としては、すごく綺麗で戦慄だよとそこは称賛ですが、そこから先の話はないんです。そこで終わってしまっているという話は多いですね。デジタルでうまく描いている作家さんは作るのが手一杯でここまで綺麗にやっただけというところがあるのですが、今のアニメも作り込みがすごくて、非常に綺麗なのですが、どこまで作り込んでいくのだというところが見えてない。マンガも大友克洋さんという一代書き込みの作家さんが出たりして、とにかく書き込み作り込みとしてもマンガは行きつくところまでいってしまうのだらうなと思います。

でもその後、どうなるのだろうというのをアナログの作家さんとよく話をします。手描きだって描き込めば描きこめるのですが、ただ人間は趣味の世界に浮いているので、描きこみすぎると、見れなくなってしまうという話をしたりします。例えば、小学生向けのマンガは描きこみすぎると読者が見てくれないので、省いたり省略したりして描く。でも大人向けは、描きこまないと見劣りするるので、その辺りは匙加減というのがあると思います。でも大人も周りの作品、全部が描きこみすぎているばかりだと飽きてしまうと思うので、手を抜くわけではないのですが、空間をうまく使う主をうまく使うような作品ができたらと思います。

なので、今回のユニットCですね、デジタルでの作品をせっかくプロの方が教えられているということになると、この先はどうすればいいのか、プロの技術というのは教えなければいけないのですが、その先の人間関係によっていくような流れになっていくのかなと漠然とした話をマンガ家さんと話をよくしています。私もデジタルで描いてはいるんですが、やはり仕上がりが手で描くよりは綺麗なのですが、なんとなく綺麗だけで終わってしまっているもので、もともとはアナログの人

間なので、デジタルでどこまで作り込んでその後どうなるんだろうというのは課題なのかなと思います。

学校法人麻生塾 荒木様

今回2年目の参加となります。まだまだ微力ながら、精一杯関わりさせて頂きたいと思っております。よろしくお願ひ致します。私どもの学校で、部署ではないのですが、海外でコンテンツ教材を売れないかというのを検討していきまして、実際動いているようなのですが、我々はわからないのですが、どのあたりかでやっていけないかということを進行中でございます。社会人講座で開発した教材が海外でも認められる、そういったものがあれば非常にありがたいかなと思っております。

(株)福島ガイナックス 山下様

福島ガイナックスの意向としまして、福島の復興や福島を世界に向けて発信するということが目標として、実際にご紹介頂きましたものも地域の方々と連携して進めさせて頂いております。他にも県内のイベントやお祭りでも絵の力で協力しています。今回の文科省の取り組みでも力を尽くし、ゆくゆくはアニメの方で働きたいといく方に力を尽くしたいと思っております。微力ですが、よろしくお願ひ致します。

(株) BACKBONWORKS 飯島様

我々はCG、コンピューターグラフィックスなどをやらせて頂いております。15名程の小さな事務所で、今年10年目を迎えました。私はもちろんアナログからやって、美大的な勉強もやりましたし、仕事が最初は映像業界でしたので、アニメの映像などもやっておりました。仕事としては完全に一からデータ運営をやっております。近年は福島原料の色んな素材だったり、映画やテレビ、ごく間近で増えてきたのはプロジェクションマッピングやVRなどが増えてきました。県内の仕事はほぼ学校以外はやったことがないので、何かあれば相談頂ければと思います。プロダクションから最終的な斡旋までやっておりますので、このカリキュラムに関しては昨年はアニメの方をやらせて頂きました。基本的にはコンピューターを使いました3Dの方の映像制作をやっておりますので、アニメ、マンガとは系統が違いますが、お手伝いできるスタンスで参加できたらいいと思います。よろしくお願ひ致します。

国際ゲーム開発協会 (IGDA) 日本 中林様

ゲーム業界ですが、イラストやアニメーションが当然のように採用されています。マンガ、アニメに関わらずデジタルの方が、増えてきていますので、東京であつたり大阪であつたり福岡であつたり、デジタルマッピングがごく当たり前に含まれていることとなります。AIの単純行動であつたり、比較的小マップに従う形式な配慮が持続されています。ゼロから一を生み出すのはAIには不可能だと言われております。特にゲームの新しさというものを生み出す背景もありまして、その時苦手が重要視することもありますので、ご協力できればと思います。ありがとうございます。

(株) アイ・シー・オー 鈴木様

広告代理店です。よろしくお願い致します。今年の動画コンテンツということで、撮影と編集のお手伝いをさせて頂きたいと思っております。フィニッシュワークの方を手伝えればと思っております。よろしくお願い致します。

漫画家 渡邊理英子様

今はマンガやイラストの依頼を受けて描く仕事をしております。連載はしていないのですが、また系統の違ったマンガの仕事をしています。クリップスタジオを使ってお仕事の方をしています。昨年度に関しては、デジタルマンガのユニットCを主に担当させて頂きました。所感としては、社会人は技術ほしい方がたくさんいるのだと思えました。講座の後の感想を時下に聞いてみると、やはりこんな機会があるのはありがたいという意見があったのが印象に残っています。普段使っている技術を今回も教えられたらいいなと思っております。よろしくお願い致します。

漫画家 サクヤカイシ様

いよいよ大詰めということで、社会人の講座で単にイラストやマンガを描くということだけでも、最近はウェブなどで発表するのが主な機会になっています。プロというのを目指すのでない限りは気楽にコンテストに出品できるというのが主流になって、そうなる情報、ニーズというものの入れ替わりと技術の進化、ソフト一本にしても、そのソフトの何の技術を使って組み合わせ、描いていくのか、そういうもののアップグレードが早いんです。そういったものをどうやって、こちら側でつかみながら教わる方々にアウトプットするのも大事な課題だなと思っております。先ほど、おっしゃった通りですが、どうしてもデジタルの方が気楽に使えますから、それと教えるマニュアルも非常に多いんです。

そうすると、非常に綺麗な絵は描けるのですが、要するに綺麗な絵がマニュアル通り、授業で学んだきりの絵がズラーと並ぶと、全体的に綺麗だなという感想だけしか残らないという課題がでてくるんです。技術がついてきたからなのですが、そうすると、そこから一歩ハードルを超えた個性というものをどう出していくかということが課題だと思うんです。そこを大詰めということで、その辺りも伸ばして活用できる何かがあればいいのではないかと思います。どうしても教わった教材を素直にそのまま忠実に使うことは、今の若い世代の子は非常に上手なのですが、その先にいくことが出来なくて躓いてプロまで届かないという方がたくさんいらっしゃいますので、それをもっと教えることが可能でしたら、その先まで突き詰めて機会を与えてあげればいいのではないかと思います。漫画家協会の一ノ瀬さんと知り合いで機会があればよろしくお願い致しますとお伝えくださいとありました。

国際アート&デザイン大学校 / 学校長 中野 寿郎

本日はご参加ありがとうございます。この後はマンガ分科会、アニメ分科会、それぞれ委員の先

生方にお声掛け致します。それぞれのカリキュラム、実証講座のあり様、また、先生方からご意見がありますので、本年度精一杯取りまとめていこうと思います。

またユニットA・B・Cのそれぞれの講座に関しましては、この後早急に委員会を開きまして講座日程等を決定したいと思います。ぜひ委員のみなさまの意見を頂戴しまして、社会人講座を展開していきたいと思っております。それでは、本年度の委員会をこのように盛大に開催しましたことを感謝申し上げまして閉会と致します。ありがとうございました。

以上。

第 2 回 開発推進委員会

- 日時：平成 30 年 2 月 16 日（金）11:00～12:00
- 場所：FSG カレッジリーグ 国際医療看護福祉大学校 ANNEX 4F

■ 次第

4. 挨拶 事業説明 国際アート&デザイン大学校 学校長 中野 寿郎

- ・平成 29 年度事業の実施状況と成果の紹介
開発カリキュラム、実証講座、動画教材について
- ・平成 30 年度以降の取り組みについて

2. 委員からのご意見

3. 事務連絡

(閉会)

■ 配布資料

- ・平成 29 年度 実績報告書
- ・成果カリキュラム、シラバス、受講者アンケート

【参加委員】16 名（敬称略）

No.	氏名	所属・職名	役割等	出席
1	中野 寿郎	国際アート&デザイン大学校 / 学校長	統括・運営・開発・実証	○
2	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	○
3	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	○
4	中林 寿文	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	○
5	岩神 義宏	学校法人 龍馬学園 副部長	開発推進	○
6	中村 亮	学校法人 河原学園 教頭	開発推進	○
7	荒木 俊弘	学校法人 麻生塾	開発推進	○
8	篠月 梶太郎	漫画家	開発推進・検証評価	○
9	渡邊理英子	漫画家	開発推進	○
10	齋藤菜津貴	漫画家	開発推進	○
11	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	○
12	佐藤 日和	国際アート&デザイン専門学校 / 教務部長	運営・開発・実証	○
13	山田 直美	国際アート&デザイン専門学校 / 教務	運営・開発・実証	○
14	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	○
15	小野里 俊哉	国際アート&デザイン専門学校 / 事務局長	運営・開発・実証	○
16	鈴木 賢	株式会社アイ・シー・オー	運営・助言	○
			出席者	16

中野寿郎（国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証）
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）
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）
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）
岩神義宏（学校法人 龍馬学園 副部長、開発推進）
中村亮（学校法人 河原学園 教頭、開発推進）
荒木俊弘（学校法人 麻生塾、開発推進）
篠月梶太郎(マンガ家、開発推進・検証評価)
渡邊理英子(マンガ家、開発推進)
斎藤菜津貴(マンガ家、開発推進)
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）
佐藤日和（国際アート&デザイン大学校/教務部長、運営・開発・実証）
山田直美（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）
三上洋平（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）
小野里俊哉（国際アート&デザイン大学校/事務局長、運営・開発・実証）
鈴木賢（株式会社アイ・シー・オー、運営・助言）

【議事詳細】

国際アート&デザイン大学校/学校長 中野寿郎

第2回開発推進委員会は事業まとめの会議となりますので、開発させて頂きましたカリキュラムの方を紹介するとともに、今日ご参加頂いておりますそれぞれの講座を担当して頂きました先生方からは少し振り返りのお話を頂き、また後半はこれから公開予定になっております動画教材をご覧頂きます。こちらは先生方のご協力を頂きながら、撮影・編集の方を進めて参りました。その中から何点か見て頂きながらご意見頂いて、まとめ作業を進めていきたいという風に考えております。どうぞ今日はよろしくお願い致します。次第としましては、カリキュラムの紹介、先生方からのご意見等を頂き、諸連絡等という予定でございます。

それでは早速お手元の資料を見て頂きたいのですが、今年も社会人講座2年目としまして、このようなチラシを作成しまして募集をかけて実証講座をまず開催しました。昨年から引き続きの先生方には去年の今頃にお話をした内容としましては、平成29年度は実証講座が2回転できるというお話をしておりました。つまり春先に採択を受け、夏休みには動画を撮影して秋からの第2回の講習に繋げていきたいという企画で去年の年度末は終わっておりましたが、今年の採択が秋口になりまして、実質的には社会人講座は1回しかできなかったということ、またその開催後にカリキュラムの精査をして動画の開発をしているということで、今の時期に動画教材をまとめて発表となります。

それではこの動画教材はどのように活用されるのかと言いますと、この社会人の学び直しというものに関しましては今後自立を目指していくということもありましたので、次年度においてはこのカリキュラム、シラバス、そして動画教材を使って、FSGカレッジリーグまたは学校としての社会人講座を成立させていきたいという思いでございます。

それでは担当の三上先生から実証講座の内容、そして参加者アンケートの報告についてお願い致します。

国際アート&デザイン大学校/教務 三上洋平

それでは説明します。募集チラシに則った形でコマシラバスを作成していきましてコマシラバス(案)です。ユニットAではまず最初にアニメーションの基礎講座というところで、飯島先生にお越し頂きまして、アニメーションの語源から始まりフェイシャルまでというところで座学を行いました。次のページになりますが、ユニットAはもう1つ今年はドローイングをやってみようという内容で行いました。デッサン的な内容で、人体の骨格、キャラクターの作成までということで、ここは服部真奈美先生にお越し頂きまして、手書きのドローイングというものをやりました。

次のページになりますが次はユニットBということでアナログのアニメーションの講座を行いました。1回目アナログのアニメの講座では、実際のアニメーターの道具、原画のトレース・タイミングについてということで、基本的な1番始めの部分を学ぶということをやりました。次のページになります。ユニットBアナログアニメ講座2としまして、レイアウト、原画、中割り、タイムシートの読み方・書き方、そして実際の原画の作画というところまでやりました。続きましてユニットB-3の講座ということで原画、その前の講座の時にも少しやりました内容の方をしっかりとブラッシュアップして、仕上げていくということをやりました。こちらの方は動画が後ほど2分ほどを書き出したものがあります。そちらも見て頂ければいいかなと思います。ガイナックス様からお借りしました、小高のアニメーションがありまして、そちらの方を題材にして制作を行いました。そして次、ユニットB-4ということでも、時間がかかりますので、基本的には絵を書いていくという作業をずっと続けていきました。続きましてユニットCということで次のページになります。デジタルアニメの講座ということでアニメの制作工程、レイアウト、液晶タブレットに慣れることをやりました。ほとんどアナログしかやったことがないという方を対象にしている内容ですので、パソコンの付け方からのような内容でした。

続きましてユニットC-2デジタルアニメ講座2としましては、実際にデジタルでやるためのクリップスタジオのアニメーション機能の説明でした。さらにデジタルでの作画をやり始めてきたというところからです。続きましてC-3デジタルアニメ講座3、デジタルの作画、実際に色を塗る工程までやりました。ただ色塗りの工程を全て終わっているものはなかったものですから、動画の方では線画の状態でのアニメーションということでご覧頂けるかなと思います。以上、コマシラバスでした。

では参加者アンケート集計ということで四角で囲まれているところにA、B、Cとそれぞれ少しピックアップしてお話ししていきます。どういった方が来ているのかというところで、本講座を受講している目的というところに絞ってお話ししていきます。ユニットAというところで、アニメーションの基礎講座というところで何個か頂いたのですが、その中から「自分の力になると思い受講した」とか、「アニメーションの基礎を学ぶため」とか、非常に意欲の高い方が来た講座となったかと思えます。Aのキーポーズ・ドローイング講座が下の方にありますが、「デッサンの基本を学ぶため」であったり実際アニメの会社に勤務している方も来ておりまして、「より深く知識を習得して仕事で活かされたいと思い受講しました」ということでまさに学び直しの形で来て頂いたというのがユニットAの内容でした。5ページ目、ユニットBのところになります。本講座を受講する目的と

いうところから 4 個目のところ、「アニメ技術の勉強のため」ということで、実際このアナログのアニメの描き方の講座ですので、実際アニメの技術のために来てみたという方もおりました。「アニメーション制作会社に勤務するうえでアニメ制作についてきちんと知るため」という、これは正に今回の講座の内容に関するところです。アニメの会社に就職しているのですが、というところに来て頂いた方もいました。8 ページ目ユニット C の内容です。デジタルのアニメーションということで丁度目的として出ているのですが、その中で下から 2 番目、「液タブとクリップスタジオの使い方を知るため」というやはりこれがデジタルの講座のための 1 番基礎に当たるところだと思いますので、こういったところから学びたいという風な意見も出ているという内容でした。

この講座の目的が社会人の学び直し講座という点ではアンケート調査によりまして、団体職員 1 名と公務員 1 名、講師 1 名にとっては新しい知識習得の機会となりキャリアアップに繋がった。アニメーション制作会社の 3 名は、業界の知識を深く学び機会となりキャリアアップに繋がった。手描き中心のアニメーター 1 名は、デジタル制作について学ぶ機会となり学び直しの機会となった。など、7 名の方々がキャリアアップやキャリア転換に繋がった様です。

以上を持ちまして、アニメの件については発表を終わりたいと思います。

株式会社バックボーンワークス/代表取締役 飯島貴志 様

去年も同じようにユニット A の最初の座学の方を担当させて頂いておりました。前回までは講座として、初めての参加者のアニメ・映像業界に関して、入ってくる人に対してどういう導入をすればいいかというのを 1 番に考えていたのですが、今回は考え直しまして、カリキュラムとしてどういったものが残るかというところを中心に絞っていったつもりです。基本的にはアニメーションだけに限らず、映像全般に関する基礎的な用語、ここだけは押さえてほしいというものをできるだけ小さくしたつもりではあるのですが、その中で覚えてほしいというものをピックアップして、それに対してゆっくりというか、それぞれ深くというわけではないのですが伝えられたらということでお話しました。当日は少し時間が余ってしまいまして、いつも時間がオーバーフローしてしまうので早すぎたので、少し余談というか多めにしてしまった部分もありますけれども、できる限りアニメーションといってもカメラであったりとか、実際のアニメの絵を描いていくというところに関係するような周辺の知識までピックアップしていきました。実際このカリキュラムが完成して、今後自分がどういうつもりでこのピックアップしたのか、それをどういう風に伝えたいのかということに関して、このカリキュラム自体が出来上がった時にそれを使う方にどういう風に伝えたいのかが課題かなという風に思います。

中野：

続きまして社会人マンガ講座を紹介していきます。マンガ講座の方は講座の方を担って頂いた先生方、それぞれお越しになつていきますので、少しお話を聞きたいと思います。

ユニット A のところからまずカリキュラムを見てください。手描きマンガ基礎講座ということで、今年は斎藤菜津貴先生にお世話になりました。やはりマンガ講座のスタートに関しましては、学習目標にありますようにマンガの道具、これから初めて描いてみたいという人たちに対して、1 番最初にアナログを触る道具基礎的な使用法、こちらを作っていくうえでの手順や工程、こちらの

方に力を入れて頂きましたので、菜津貴先生のお言葉で結構なので、ユニットAの方を振り返って頂いて、ユニットAの方の全般の話をして頂きたいと思います。

漫画家 斎藤菜津貴 様

今回ユニットAの方を担当させて頂きました斎藤です。今回はプロ並みにマンガを描くというよりは、受講者の人が楽しんで描けるような目的に考えたので、基礎的なものをしっかり取り入れるようにしました。やはり最後はマンガが描けるようにしたかったので、ストーリーマンガというよりは、描きやすい4コママンガの方を描かせてもらいました。

受講生の皆さんの反応としては、やはり体とか顔が描けないという人が多かったので、そこを今回は長めにして、そうしたら1回も絵を描けていなかった人が、自分でも描けたと言ってすごく喜んでくれたので、それはよかったです。あとは、マンガを描いたことはあるけど、基礎的な効果を描いたことがなかったという人も中にはいて、やり方を教えたら感動していたというところが印象に残りました。

また4コママンガなのですが、A-1のところにありますように起承転結のところのお話だったり、今年はわかりやすいように、みんなが知っている昔話の桃太郎を使って、実際にここが起承転結だよって当てはめてお話ししました。そうしたら皆さん「ああ」という風に納得してくださったので良かったと思います。

中野：

続きまして、渡邊理英子先生からユニットB、ユニットCにつきまして振り返りを頂きたいと思います。

漫画家 渡邊理英子 様

社会人マンガ講座ユニットB・Cを担当させて頂いた、渡邊と申します。ユニットBの方から話していくのですが、最終目的としてこれだけ知って入れればデジタルマンガが描けるという、必要最低限のことだけ教えて行こうというのを1番に考えて講座をさせて頂きました。そのため、初心者さんというのを想定していたので、そもそもパソコンの使い方とか、あとはパソコンで絵を描くためには何が必要なのか、あとはペンタブレットが必要なのですが、そのペンタブレットをパソコンで動かすためにはドライバが必要なんですよといった、という基礎的なところから初めていきました。

そして、マンガを描くためにはペン入れ、ベタ、セリフ、コマとか色々あるのですが、それぞれの項目を詳しくやるのではなくて、それぞれの項目のこれだけ知っていればその項目はクリアできるという簡単なものを中心にやっていました。流れとしては、最初にパソコン周りの基本的なことを教えた後に、最終日のまでに1ページのマンガの紙を作って、保存して、さらに印刷するところまでというのをやってみました。お家のパソコンで、どうやったらパソコンで描いたものが印刷できるかなというところまでやるといいのではないかと思います。受講生の方々の反応に関しましては、やはり基本を学びたい方、もしくはアナログはマンガ家の方もいらっしゃる一方で、プロとしてアナログマンガを描けるけれども、クリップスタジオで使ったことがないという、

今はデジタルの時代になってきていますので、そういう意味でも受けたいという方がいらっしやっ
ていました。

感想としましては結構ご好評を頂きまして、「分かりやすかった」、もしくは今回ストーリーも考
え方はやらずにあくまで機能の紹介という意味合いが強かったので、「機能の方がよく分かりまし
た」と言ってくださる方が多かったです。ありがたいと実際に言ってもらったのが基礎的なこと、
例えばパソコンとペンタブレットを用意した時に、「パソコンにドライバをインストールしなければ
いけないということがとてもありがたかった」と言ってくださった方が多かったので、いい講座
になれたのかなと思います。

次の社会人マンガ講座ユニットCの方に移りたいと思います。こちらに関しましては応用という
話なのですがクリップスタジオペイントというものはとても機能の多いものなんですね。全て説明
するのはとても難しいです。そのため、私がプロ活動をしていくにあたってとても便利だな、使い
やすいなというのを中心的に紹介していきました。昨年度のユニットCの感想の中に、「少し早か
った」とか私が実際に一緒に書いていくわけなのですが、「それをもう少しちゃんと見たかった」
とかついていけない人が多い印象だったので、今回はなるべく講座中にわからないことがあつ
たら、すぐに伝えられるようにということに気を配りながらやっていました。内容としては、最終
的に1つの作品を作るというのはユニットBとは変わらないのですが、そこに至るまでユニットB
の内容は知っている前提で難しい機能等を順序立てて教えていきました。全体シラバスの方に内容
は書いてありますのでそちらの方をご覧ください。1番反応が多かったのが、3D作画なんですね。
クリップスタジオペイントでは、そのソフトとキャンバス上に3Dモデルというのを入れることが
できるんです。それをぐるぐる動かして線画にすることもできるんですね。それをマンガに使うと。
そのやり方を講座でやっていたわけなのですが、結構歓声が上がるといえるのか、「こんなに便利だ
ったんだ」、「難しくて触っていなかった」というのが、よく聞こえていたので、いい講座にできたか
なと思います。応用講座ではあるんですが、ユニットCだけに参加している方もいらっしやるので、
そこに関してはもし背景について知識がなかったのであれば、それはユニットBでは教えていたこ
とだったのですが、1人1人に対して透視図法とはこうですというフォローを、去年よりも
できるように心掛けて、やっていたので、今回に関しては、結構カバーができたのではないかなと
思います。アンケートの方を見ても「わかりやすく知ることができた」と言ってくださる方が多か
ったので、昨年度よりもより良いシラバス、カリキュラムが作れたのではないかと思います。

中野：

説明にありました通り、昨年の反省点を十分に新しいカリキュラムの方に組み込んで頂き、実証
講座が勧められたかなと思います。

漫画家 篠月梶太郎 様

チラシのイメージ制作だけでも協力できてよかったなと思うことではありますが、私も去年は
講座に参加させて頂きまして、色々と授業をやったりアンケートを拝見させて頂いたりしていたの
ですけれども、今年は結構好評なようでよかったなと思っています。わからなかったとの意見もほ
とんどなくて、理英子先生と菜津貴先生のお力だなと思うのですが、受講された方がちゃんと理解
して、これからの創作活動に生かしてもらえるような講座にできたのではないかと思います。

飯島：

私も映像の基礎というところを担当させて頂いて少し悩んだところがあります。この知識はすでに歴史的に死語というか、もう生きていないのではないかと。例えば NTSC ですら、まだ現存はあるけれどもどうなるのかというところの、アップデートの部分って今後このカリキュラムというものが1人歩きして行った時に、映像の中でもそうですが今だと 8K になるとカラースペースが変わってくる、今回は触れませんでしたけども、色々な内容のアップデートが必要だと思うんです。その際、特にアプリケーションですので、大幅なアップデートがあった場合に様々なところが変わってってしまうというところがあって、今後どのようにこのカリキュラムというのを育てていくとか、運営していくということになるのかなというのが興味があります。

中野：

今回開発したカリキュラムがそのまま3年間は持たないのではないかとこの思いがあります。ソフトウェアは日々更新されていて、今回の講座でもバージョン〇〇になっていないと教えられませんか先生方が言っているから慌てたところがあります。やはり新機能のリリースが常にアップデートされているので、そういった点では基礎のテキストに載っていないものをこういう社会人講座で先生方が実際に描かれている先生だからこそ教えられることはあるのかなと思っています。だからこそ現役の先生方に担って頂ければアップデートができるのではないかとこの風に思っております。またアニメーションに関するデジタル作画の教科書は去年のこの時点で1冊も出ていなかったのですが、この1年間で数冊出版されたと思います。そういうところについていける講座になればいいと思います。

それでは動画教材の説明をしますのでご覧下さい。

(動画教材確認)

デジタル作画については画面をキャプチャーしたものです。この動画は概ね5分以内でひとつの内容に絞りました。最大でも5分というように切っておりまして、1つのパートをまず5分で理解してもらい、そしてまた次の動画が見てみたくなる様にしていきたく思っております。アニメーション動画制作の基本のところを観て頂きました。

続きまして、マンガ講座の手描きパートです。まずはご覧ください。

(動画教材確認)

こちらの講座に関しましては上からのカメラと、手元のカメラの両方で同時に撮っておりまして、編集でできるだけ手描きの手元を見えるようにしたいと工夫を入れております。観ている人に集中してもらえるように、手元をクローズアップすることで作業の内容がよく見えてくるのではないかと思っております。こちらの講座に関しましては3分~5程度です。マンガを始めたいという人にとってやはり道具を紹介するというはすごく大切なのではないかとこのところで、まずは道具の紹介です。1つずつ観てもらって自分もこういう道具を揃えたら、描き始められるんだなというところがわかるようにしたいというところで、導入の部分の動画を撮っています。

この様な動画教材の開発内容も含めて、委員の皆さんからご意見を願います。

学校法人龍馬学園 副部長 岩神義宏 様

私も社会人講座をやったこともあるし、今現在もやっているのですけれども、やはり昔描きたかったのだけど描いたことがないのでという方が多くいらっしゃって、専門学校でも共有していますので、学生と違った感じの講座にならざるを得ないなというところでやっています。今回参加させて頂いて非常に参考になっていますし流用させてもらっている部分もありましたので、非常に助かっている部分もあります。やはり社会人の方は学び直したい、もっと勉強をしたかったという半分後悔の念もあるのかと思いますが、取り組みが真面目で一生懸命で、不器用な人でも本当に覚えるのが早くやっているこちらももっと教えてあげたいなという気にはなっている部分もありますので、こういう実際の映像をみると非常に助かるなと思いますね。実際自分が目の前で実演していたのですけれども、人数が増えるとどうしてもこういうものがあると助かるなというのが感想です。

学校法人 河原学園 教頭 中村 亮 様

本校でも文科省事業受託してしまして、分野はデザイン分野で違うのですが最近でいうとアプリ、スマホの配給によってアプリのユーザーインターフェースを研究するようなものと、社会人講座というものをやっておりました。うちの課題として出てきたのが、一体どういう人を対象に講座を考えるのかというのがすごく最初の入り口で議論になって、結論としては、新入社員をイメージして考えようと新入社員たちに、例えば内定した子たちを行うようなものがないんじゃないかというところについてなのですが、じゃあその人たちがこの講座を受講して、どうなっている状態が仕上がりなのかというのも、非常に議論したのですね。結局は、ある程度は人材が流動的にならざるを得ない職業領域というのが出てきて、どうやって質を上げていくのかという話になってきたんです。今回こちらの講座についても、初めての方から少し経験のある方に分けられてしまして、その人たちが受講をした後にどんな仕上がりになっているのかというのが、私もこれを拝見しながらうちの難しさと重ね合わせたのですね。難しいところだなという風に感じました。特にマンガ分野というのはおそらくフリーでやられている方が多い分野だと考えると、どうやってこれをお金に変えていくのかというのを、ある程度できる方用の内容については、きちんとギャラが発生するところに落とし込むというそう言った講座がもしかしたら必要なのかもしれないという風に感じました。

学校法人 麻生塾 荒木俊弘 様

私自身はあまりほとんどそういうマンガ・アニメという部分では教えておらずわからない部分もあるのですが、こういったものができると中学生とかに早く知らせることによって、人材育成が出来ればいいなということと、もう1つやはりこの分野は海外からは非常に、日本の1つの文化としては定着もしくは憧れを持っている部分だとすると、キャプションとか色々な多言語化をやってもすごくいいのではないかなと考えた次第です。ぜひ今後の活用でご検討をお願いします。

国際ゲーム開発者協会(IGDA)日本/副理事長 中林寿文 様

自分はゲームの方がメインの仕事をしているのですが、先ほどお話に出ましたがソフトウェアがアップデートしたらという話があった時に、仕事するにはソフトウェアが必要であるのと一方で、基本的な理解もある程度押さえておかないと仕事にはならない。逆にいうと今回すごくバランスが良かったのだと思いますけれども、基本的な部分は押さえつつ、道具も使われるので、バージョンアップだとか、例えば全く違う製品になった場合にも基本的な手法というのは使えるものだと思います。そう言った意味でも本事業での開発内容は非常に良かったのではないかと思います。

株式会社アイ・シー・オー 鈴木 賢 様

私は仕上げで今回動画の方を担当させて頂いております。この講座がスタートしてから、私たちが色々考えていたのが今中村先生からありましたように人材育成事業なので、後にどうその活躍の場を広げていくのかという現実的な面を考えていて、実はアート&デザインさんと連携させて頂いて、産学連携事業ということでそのイラストなりマンガをどんどん企業に売り込んでいって、それを活用してもらおうという事業を進めております。今日サンプルで持ってきたのですが、実は建築業界でも非常に今人材が不足しておりまして、もともと3Kというところの代表的な企業なものですから、だいたいその人材が集まらない。でも実体として各企業さんはかなり努力して改善しているのですね。ただなかなか伝わらない。そのヘルメットを被った人たちを見ていると大変じゃないかという部分もあるので、その新卒をどんどん集めたいというのがありまして、今回リクルートブースで何かできないかということでご相談を去年受けたのですが、実はこういったロールアップスクリーン、ここに実写を入れるのではなくて、イラストを入れてもっと注目度を集めて持っていきたいなというのと、実際に現場の写真を見せるのは建築ではないのですが、そこに実写ではなくてイラストを入れて表現していくということで提案しましたら、非常にこれは面白いということで採用になりまして、今現在制作に入っています。

今年3月からまたその新卒の募集が始まりますので、そのリクルートブースの方でこれを出してどんどん広めていきたいということで、我々にとってもその今までのグラフィックの業界で写真とかコピーとかそういうツールからの攻めだったのですが、イラストは非常に効果的に使えるということで、デジタルが広まってきたので、逆にアナログの方にも新鮮味があって整えていくというのがありましたので、今回の講座にうまく繋げたいと思います。

一般社団法人日本学芸振興會 村松 誠 様

両先生の講座の今年の内容を見させて頂いて、非常に具体的で1人僕も知り合いの子が、実は彼は福島県にいてイベント会場でたまたま知り合った子なのですけれども、そんなにお金がないので、本当は専門学校へ行ってマンガを習いたかったけれども、という方が参加しました。僕がマンガの作品とかを見てあげたことがきっかけで今度福島でやるよと言ったら、ぜひ行きたいということで、多分何度かお会いしている方です。背景をびっちり描く子なのですけれど、そんな子が絵は上手いんだけど基礎が知りたい、こんなこともできるかもしれない、というすごく可能性のある機会の中でしっかりと先生方がしっかりと意を組んで、ポイントのわかりやすい授業を組んで頂いてい

るなというのをすごく感じました。

すごく具体的で本当に現場に落ちていくのだなという成果物としてすごく期待できる映像とかシラバスになっているので、文科省の事業で生み出したものをこれからどういう風に活用していくかというところを考えていって頂きたいなというのをすごく感じています。

そしてコンソーシアムの中で出来上がったデジタルマンガのキャンパスマッチという、今まででいうと編集部と、学校単位での持ち込みをマッチングするという、1つのマッチングコンクールみたいなものを行っているのですが、デジタルマンガキャンパスマッチ今回4回目なのですが、今年も岩神先生のところの学生さんが賞を受賞するという事で明日表彰式があるので、一緒にお付き合い頂くのですが、そこも学生さんマンガの作品がなかなかハードルが高くて来なかったのですが、今年は漫画の作品が非常に増えて、1番びっくりしたのが今年からマッチングというか、編集部がそのデータを見るというシステムをオープンにして、あるシステム上でコンタクトが取れるようなシステムを導入して、解禁日を早めに設定したあとメールを流したら、すごく取り合いのように出版社の方が、デジタルといっても全てアナログではなくデジタルデータで統合するというコンクールなので、すごい勢いで出版社は見えています。

新人が欲しくてしょうがないみたいなので、地方、世界関わらず絵の上手い子、ネームの上手な子みたいな観点で、今年少し変わってきたなと思うのが、絵が上手い子は上手い子で確保したい、ストーリーを書くのが上手い子は上手い子で確保したいということで合作でもいいというような形にこれからマンガは変わっていくのじゃないかな、というのはすごく実感しています。やはり1人で描き上げるのは大変なので、じゃあ分業まではいかないとしてもやはりその得意分野を活かしたところで、漫画作りをしていこうという傾向が出てきているのではないかなと思います。起承転結って結構言われるのですが、なんのことだっすごく分かりづらいのを分かりやすくしてくれたのは、すごくありがたいなと思います。

中野：

それでは最後にご案内なのですがこの取り組みを2月22日に合同成果報告会にて紹介させていただきます。私たちのこの4年間の文科省事業、また高等課程の取り組み、更に新しい文科省事業として2つ採択を頂いていまして、合計4つの文科省事業を今年は発表させていただきます。お時間ありましたら2月22日にご参加頂ければと幸いです。

本当に各委員の先生方から多くのご支援頂いて、本事業が滞りなく進められたと思っております。今後は社会人講座として独立した運営ができるように進めて参りますので、引き続きブラッシュアップ、あるいはアップデート等でお世話になりたいと思っています。どうぞ宜しくお願い致します。ありがとうございました。

以上。

第一回 マンガ分科会 議事録

- ・日時：平成29年11月20日（月）17:00～18:00
- ・国際アート&デザイン大学校

・参加委員（敬称略）

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

篠月梶太郎(マンガ家、開発推進)

斎藤菜津貴(マンガ家、開発推進)

渡邊理英子(マンガ家、開発推進)

芝崎瑞穂（コーディネーター）

【議題】

- ①社会人向けマンガ講座のスケジュールについての確認
- ②講座担当について
- ③ユニットA 講座内容について
- ④ユニットA 講座準備物について
- ⑤評価方法について

【配布資料】

資料1 社会人講座 スケジュールについて

資料2 アンケート様式について

【議事詳細】

社会人講座のスケジュールとユニットAの内容、評価方法について協議した

①社会人向けマンガ講座のスケジュールについての確認

11月20日（月）第1回マンガ分科会

12月9日（土）14:00～17:00 Aユニット実証講座 3時間

12月10日（日）10:00～17:00 Aユニット実証講座 6時間

12月15日（金）第2回マンガ分科会

12月16日（土）14:00～17:00 Bユニット実証講座 3時間

12月17日（日）10:00～17:00 Bユニット実証講座 6時間

12月22日（金）14:00～17:00 Bユニット実証講座 3時間

12月23日（土）10:00～17:00 Bユニット実証講座 6時間

1月11日（木）第3回マンガ分科会

1月13日（土）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月14日（日）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月21日（日）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月25日（木）第4回マンガ分科会

2月1日（木）第5回マンガ分科会

②講座担当について

- ・ユニットA 手描き講座 齋藤菜津貴先生（アナログ作画に精通しているため）
 - ・ユニットB デジタル基礎講座 渡邊理英子先生（デジタル作画に精通しているため）
 - ・ユニットC デジタル応用講座 渡邊理英子先生（デジタル作画に精通しているため）
- 講座準備、運営管理、その他サポート：コーディネーター芝崎瑞穂

③ユニットA 講座内容についてに準拠して以下の内容とする。

昨年度カリキュラム

- ・1日目 ストーリー・キャラクター講座（起承転結について、アタリの取り方、顔・体の描き方）
- ・2日目 手描きマンガ制作講座（道具の基礎実践、4コママンガの制作）

④ユニットA 講座準備物について

- ・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・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

④評価方法について

- ・実証講座の成果物を添削により評価する
- ・評価基準はコマシラバスの学びのポイントに合わせる
- ・実証講座後のアンケートによる自己評価をとる

（閉会）

第二回 マンガ分科会 議事録

・日時：平成29年12月15日（金）15:30～16:30

・国際アート&デザイン大学校

・参加委員（敬称略）

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

篠月梶太郎(マンガ家、開発推進)

斎藤菜津貴(マンガ家、開発推進)

渡邊理英子(マンガ家、開発推進)

芝崎瑞穂（コーディネーター）

【議題】

①社会人マンガ実証講座 ユニットA 振り返り 及び 反省点

②社会人マンガ講座 ユニットB 準備物 及び 講座の流れについて

【配布資料】

資料1 ユニットA 参加者の成果物、アンケート

資料2 ユニットB 講座の時間割

【議事詳細】

社会人講座のユニットAの振り返りと、ユニットB講座について協議した。

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

・ユニットAについて、4コママンガの起承転結、ここで物語のアイデア出しをしたところが、次の日の成果に繋がっていると思った。

・ユニットBについて、講座内容は細かい分刻みのもので、これを叩き台として、まずやってもらいながら、検証して、最終的にはまたカリキュラムという風に落とししていきたい。

・デジタルで下描きは可能でしょうが慣れていない方には下描きは鉛筆でスキャンしてスタートする方法もありますよという二つの方法を紹介して頂きたい、そのあとはもうデジタルの制作に集中するということが可能であれば、最初から総合の実習、実際に1ページマンガを描いていきましょうという風に最初にスキャンを持ってきて完成を目指す講座にしたらと思う。

山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

・レベルによって出来ない場合は出来なかったらそこは改善ポイントかもしれない。できるようにするのにどうしようかなというのはまた別な協議かなという風に思います。

社会人講座の楽しみはみんなで一緒にやってみてできたというのが実践的にいいと思う。

篠月梶太郎(マンガ家、開発促進)

- ・ユニット A 講座振り返り 手描き講座の成果物がよく描けていると思う。
- ・ユニット B について、日程で1週間空いてしまうのでおさらいは必要になると思う。社会人の方は時間の捻出が難しい。そのため知識を詰め込むだけだったら三時間で色々お教えできると思う、各自家に帰ってやってみてのような感じだったら授業をするってことに関しては良いと思う、制作が入ってしまうと、どうしても制作が1番時間かかってしまうので、どう捻出すればいいのか悩む。
- ・初心者講座なので最初はがきサイズに描いてみようでもいいと思うし、慣れて来たらネームやってみて、ネームをマンガに起こしてのような段階を踏んでやっていくことは可能だと思う、でもマンガ一本描くってなったら三時間じゃやはり大変なので学びにくる方がどこまでやりたいのかなというのも一つだと感じる。

斎藤菜津貴(マンガ家、開発促進)

- ・ユニット A の振り返りについて、昨年度のカリキュラムから少し内容を変更した。一日目は前半にストーリー制作、後半は4コマのストーリー制作、最終的に人体を描けるようになるまで教えた。2日目で、実際マンガ道具を使って、4コマを描きあげた。成果物を見て上手くいったと思う。
- ・一度も描いたことのない方が、女の子、男の子の描き方を教えてら「描けた」と喜んでもらえて成功したのかなと思った。

渡邊理英子(マンガ家、開発促進)

ユニット B について

《準備物の確認について》

ペンタブドライバーインストール用のネット環境、クリップスタジオペイント EX、プロジェクター、スクリーン。プリンター、プリンターのインク、スキャナ、B4 コピー用紙、指し棒

《時間割》

- ・1日目 (三時間) 簡単な図形、最終的なモノクロイラストの仕上げまでというのを一通り計画。
- ・2日目 (六時間) 1日目の復習をしつつ仕上げまでいきたいというのが2日目の目標。午前中はツヤベタ、トーンの応用、枠線や吹き出しなどちょっとしたプラスαを教えたい。午後からは四時間をかけて、ラフから仕上げまでで保存。背景なしの1コママンガ、キャラクターとかを自分で彩りつつ描ければ満点、というところで終わりたい。
- ・3日目 (三時間) 一点透視の背景を描いた後、プリントアウトとスキャンというのを体験する。トーンや仕上げまでは描かない予定、線画まで。画面自体を理解してもらおう。必要であれば二日目で描いた作品などもプリントアウトをしてみて、印刷するとこのように出るんだという体験をしてもらおう。スキャンもやりたい。最初からフルデジタルで描ける

人っていうのは初心者だと少ないと思うので、実際にマンガ原稿に描けるようになった人たちもいらっしゃるということで、それをスキャンして、どうやってクリップスタジオで修正していくのかというところもできたらと思う。

・4日目（六時間）全てのおさらいをしつつ、最後は背景を教えて、全ての工程も一通り教えているので、この日は丸々いっぱい使って一ページマンガを描いてもらおうと思う。

（閉会）

第三回 マンガ分科会 議事録

- ・日時：平成29年1月11日（木）13：30～14：30
- ・国際アート&デザイン大学校
- ・参加委員（敬称略）

山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

篠月梶太郎(マンガ家、開発推進)

斎藤菜津貴(マンガ家、開発推進)

渡邊理英子(マンガ家、開発推進)

【議題】

- ①社会人マンガ実証講座 ユニットB振り返り 及び 反省点
- ②社会人マンガ講座 ユニットC 準備物 及び 講座の流れについて

【配布資料】

資料1 ユニットB参加者の成果物、アンケート

資料2 ユニットC講座の流れについて

【議事詳細】

社会人講座のユニットBの振り返り、課題評価と動画教材の検討、ユニットC講座について協議した。

山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

- ・ユニットBの成果物を見ると順調に進んでいると感じる。もし自宅でやろうとした時のパソコンと周辺機器があればスタートがきれいと感じた。
- ・ユニットC講座の準備物、クリップスタジオペイントのバージョン最新版を検討する。
- ・ユニットC応用背景スコア講座を進めていく。
- ・ユニットC講座の準備物で不足なもの、スキャナーとペンタブレットを用意する。
- ・成果報告書に記載の件。オリジナル作品の記載の確認。→先生方了承
- ・理解度について、レクチャーした最初のこれとこれをやってくださいね、ここがポイントですよ、というところが、原稿で見て分かる状態であれば、できたねという判断にする。今回は教えた内容がクリアできているかというところで評価して大丈夫という。それが確認する方法にする。
- ・動画教材についての確認。

篠月梶太郎(マンガ家、開発促進)

- ・ユニットC講座のカラーマンガの需要を教える時、「COMICO」を絡めるとわかりやすいと思う。
- ・解像度は商業誌は350dpiで十分だった。

・動画教材について、Pixivに「先生と」という動画があって、教材が参考になる。私が見たのはパースの取り方の説明で、1点、2点、3点はどういう理屈でなっているのかという割とわかりやすかった。

斎藤菜津貴(マンガ家、開発促進)

・ユニットC講座のカラーマンガの需要は一般的なマンガでも最初にカラーがくるので参考になる。

・解像度は私の経験から300~350dpiが適していると思う。拡大縮小を教えた方がいいと思う。

ストーリーエディタを教える時は3日目の時間でいいと思う。線画が描き終わっている方もいるかもしれないので、その時にこういう描き方もあるということも教えてもいいと思う。

・ユニットC講座ではカラー講座を教えるので、その時にCMYKでプレビューをやってもいいと思う、実際にRGBで描いたのと、CMYKで描いたのが印刷すると全然違うため。

・受講者の理解度はどうすればわかるか

アナログの場合の基準 つけペンの入り抜きができていないか。強弱はちゃんとできているかで見ている。

・動画教材について 動画サムネイルに完成したのがあるといいと思う。動画のタイトルに誰でも出来る、10分で出来る、素人でもって最初にあつたら見たくなる。アナログで描いたものを最初に載せてから、これから描きますというのを見たくなる。コメントは楽しいほうが見やすい。

渡邊理英子(マンガ家、開発促進)

・ユニットBの反省点。一点透視の背景の説明をし、皆さん理解して頂き、最後の自由時間、制作時間を使って、1枚のモノクロを描いてみようっていうのもありました。特にここがまずかったというのもなく、計画の通りに進んだかなと思う。

・初心者向け講座ということで難しい機能は教えず、マンガの基本的なレイヤーの知識を活かして、下描き、ペン入れ、ベタ、トーン、ホワイトなど、後は縁レイヤーも教えたので、描き文字とかもできるようになった。後は描き出しの仕方、印刷の仕方、取り込んだデータをどのように線画に綺麗にだすかということもやったので、自宅でも最低限のものは作れると思う。

・ユニットCの流れについて、準備物はユニットCということで、応用講座ということなので、クリップスタジオEXのバージョンを最新版にしてほしい。ペンタブレットを持参できない方がいるので、ペンタブレットを用意してほしい。3日目の作画実践で使用するスキャナの準備依頼。

・1日目 最初の3時間は作画実践はせずに、お薦めの環境設定、画面説明、画面の見方、やっておいたほうがいい設定、昨年やっていなかったクリップスタジオの画面のパレットの操作方を教えた。後はツールのアイコンの替え方もできれば教えたいたいと思う。後の3時間に関しては、背景を教えた。

・背景講座について、背景がわからない方にまず透視図法の考え方から、1点、2点、3点を教える、三点透視っていうのをビルとかの画像を配り、これを下描きと見立てて、パス定規を使って背景なぞってみようっていうのを3時間でやり1日目を終わるかと思う。成果物的な見方としては、この背景が1日目の作品になる。

・2日目は、目標として写真を線画に加工してみようや、カラー原稿を作ろうと思う。最初の3時間に関しては、写真の素材、私がベトナムで取ってきた写真を配り、それを線画にしてマンガに使える背景にしてみよう、っていうのをやりたい。その時に、色調補正とかの画像を線画にする際にやっておくといい事や、調整の仕方とか、閾値の説明とかデジタルならではの聞いたことあるけどよくは知らないものに関して教える。カラー講座については、昨年度は國分先生にやっていただいたが、今年は私が担当するので私のマンガの原稿用紙の線画に色を塗るといようなものを配る。その線画でお薦め素材のダウンロードを実践する。クリップスタジオペイントの素材の探し方や、お薦めの素材をダウンロードして、カラーを塗ってみようっていうのをやりたい。ここでカラーマンガの需要という話もできればいいとは思う。

・3日目について、応用講座のため3D機能講座を考えている。3Dに関しては二種類くらいで考えてる、デッサン人形、人体の下描きとかに使えるものと、あとは背景とかに使える建物の3Dと二種類あるので、その二種類をやってみようかなと思う。後は3D L Tっていう取り込んだ3Dを動かした後にこれを線画にしたいって思った時にL T変換っていうのもやり、便利さをわかってもらいたい。後は3日間やって足りなそうな部分、リクエストがある部分、3D講座を2時間やった後の1時間を、そこで少しプラスアルファを教えてから、14時から作画実践。実際に今まで教えたことを生かして、何か描いて終わりにしようという流れになっている。3日目の14時のところに、どこかでストーリーエディタを教えたいと思う。単ページの漫画もあると思うがその複数ページをやったときに、一括で台詞を管理できる機能があるため、それがストーリーエディタという。応用講座のためストーリーエディタも教えた方がいいのではと思った。オートアクション機能を時間があれば教えようと思っている。

・受講者の理解度はどうすればわかるか？

習ったことができているか。プリントアウトしたときに、画面通りに印刷できているか。それが出来ていれば分かっていると思う。基本的なことができているか。機能を使っているか。機能を知ろうという側面が大きいので、絵になっていなくても機能を試したという跡があればいいと思う。

・動画教材について ワンステップ分けて撮影がわかりやすいと思う。ユニットCのところは最後の作画実践のところはゼロから描き上げるところもメイキング動画になると思う。機能説明のところは動画で作って、一番最後の作画実践は不要だと思う。

(閉会)

第四回 マンガ分科会 議事録

- ・日時：平成29年1月25日（木）13：30～14：30
- ・国際アート&デザイン大学校
- ・参加委員（敬称略）
- 中野寿雄(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)
- 山田直美(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)
- 篠月梶太郎(マンガ家、開発推進)
- 斎藤菜津貴(マンガ家、開発推進)
- 渡邊理英子(マンガ家、開発推進)
- 芝崎瑞穂（コーディネーター）

【議題】

- ①ユニットA 講座 コマシラバスの確認
- ②ユニットBのコマシラバス確認
- ③ユニットCのコマシラバス確認
- ④総括。

【配布資料】

- 資料1 ユニットC参加者の成果物、アンケート
- 資料2 シラバス・コマシラバス案

【議事詳細】

社会人講座のユニットCの振り返りと課題評価、シラバス・コマシラバスについての協議。

- ①ユニットAのコマシラバス確認
 - ・行った「4コママンガのネーム・プロット」が書かれていないため、記入したい。（斎藤菜津貴）
 - ・「転・結から考える」→「4コママンガ実践」に訂正。（斎藤菜津貴）
 - ・形式・教材の項目に「教材配布」を追加する。
 - ・使用教材に、「ティッシュ・水さし・筆記用具・画鋏・トーンヘラ・マスキングテープ・ホワイト・ミリペン」を追加する。
 - ・「原稿用紙について」、「マンガ道具の説明」を統一し、1つにまとめる。
 - ・流線、集中線を「効果線の引き方」に統一する。（渡邊理英子）
 - ・1日目にネーム制作を行った際、その時間内にネームを完成させた受講者もいたため、2日目の「ネーム制作」を「マンガ制作」に変更したい。（斎藤菜津貴）

②ユニットBのコマシラバス確認

- ・テーマを「ツールの説明・マンガ作画手順」に訂正。(渡邊理英子)
- ・「レイヤーの種類(ラスター・ベクター)」に統一。(篠月梶太郎)
- ・「ツールの復習」に訂正。(渡邊理英子)
- ・「トーンの角度固定」を「デジタルトーン(注意点)」に変更したい。(渡邊理英子)
- ・流線=スピード線のため、「流線」で統一する。
- ・オノマトペ=書き文字として、「オノマトペのつけ方」を消去する。

③ユニットCのコマシラバス確認

- ・「フキダシの応用」に書き換える。(渡邊理英子)
- ・印刷やスキャンを行なった項目については、使用教材にプリンター、スキャナーを追加する。
- ・「連結したブラシの設定」→「リボンブラシの設定」に変更。(渡邊理英子)
- ・「乗算した場合の色の取得」→「スポイトツールの使い分け」に変更。(渡邊理英子)

④総括

- ・ユニットCの受講生達が仕上げた課題は、いずれも綺麗に仕上がっていて学びのポイントをしっかり押さえていると思う。
- ・新しい機能は今後も追加されていくので、ソフトのバージョンも確認してほしい。これからも新しい機能を試すことにチャレンジしてください。
- ・コマシラバス、全体シラバスの修正、制作。

(閉会)

第五回 マンガ分科会 議事録

・日時：平成29年2月1日（木）13：30～14：30

・国際アート&デザイン大学校

・参加委員（敬称略）

中野寿郎（国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証）

山田直美（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）

篠月梶太郎（マンガ家、開発推進）

サクヤカイシ（マンガ家、開発推進）

斎藤菜津貴（マンガ家、開発推進）

渡邊理英子（マンガ家、開発推進）

【議題】

①コマシラバスの確認・検証

(1)ユニットAについて

(2)ユニットBについて

(3)ユニットCについて

②アンケート一覧の確認

③動画教材の項目の確定

【配布資料】

資料1 コマシラバス案

資料2 社会人実証講座アンケート一覧

【議事詳細】

実証講座のコマシラバスについて確認と協議をした。

①コマシラバスの確認・検証

(1)ユニットAについて

・「マンガ制作の流れ」から導入し、4コママンガの説明をした方が分かりやすい。

・「顔を描く手順」等、動画にする項目についてはこのままで問題なし。

・「コマ枠の引き方」よりも「ベタ塗りの仕方」を知りたい人の方が多いため、動画にする項目から「コマ枠の引き方」を外す。

・最終的なマンガ制作については、早送りの手段などを使って3分内に収め、動画として見やすくする。

(2)ユニットBについて

・「定規単位の設定」、「テキストのQ数について」は環境設定にまとめる。

・動画の順番は、カリキュラム通りではない方が分かりやすいため、順番を変える。

- ・講座内では、その時によって最適な項目を教えていたため、まとめた方が分かりやすい項目は1つにまとめた方がよい。
- ・「ラフの色変えについて」と題し、動画内で「下書き設定の便利さ」も説明した方が分かりやすい。(渡邊)
- ・「デジタルトーンの貼り方(注意点)」はモアレなどのすぐ説明のつく項目のため、別のトーン講座の際に説明し、動画タイトルには「効果線」や「フキダシ」についてを採用する。
- ・書き文字は縁レイヤー効果を使うため、見た目で見やすくなるこの項目を入れた方がよい。
- ・「アイレベルについて」は背景を教えるうえで必須。

(3)ユニットCについて

- ・「カラー変換」にRGB プロファイル、CMYK プロファイルを1つにまとめる。
- ・「ラスターライズについて」は、ラスターライズをした方が次の作業に便利になることもあるため、入れた方がよい。(サクヤ)
- ・「トーンカーブの調整点」→「明るさ・コントラスト」に変更。
- ・色塗りが苦手な人のために「色調補正レイヤー」を動画項目に入れたい。(渡邊)
- ・3Dに関しては、動画の長さも踏まえ、最終的に3D素材を線画に直す程度で終える。

②アンケート一覧の確認

- ・分かりやすく楽しく受講できたという意見が多かった。
- ・クリップスタジオのたくさんの機能や、今まで知らなかった技法などを詳細に、丁寧に教えてもらい理解できた、との声が多かった。
- ・背景は苦手だったが、今回の講座を通して楽しいと思えるようになったなど、苦手克服もできている。
- ・今回の講座を受講して、新しい職業を考えたり、新しい知識によって制作スピードが速くなるなど、アンケートを見ると講座の内容が伝わっていると思う。

③動画教材の項目の確定

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」からは

- 1、枠線
 - 2、ベタ
 - 3、Gペン
 - 4、つけペン
 - 5、効果線(流線)
 - 6、マルペン
 - 7、効果線(集中線①)
 - 8、効果線(集中線②)
 - 9、トーン
- などの、初心者にとって見てわかる内容、道具の解説を加えて基礎的な内容とする。

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」からは

- 1、起動
 - 2、環境設定
 - 3、画面設定
 - 4、レイヤー
 - 5、簡単な図形
 - 6、トーンの貼り方
- など、ソフト習得の必須項目として、自宅で自習制作が出来る内容とする。

(閉会)

第一回 アニメ分科会 議事録

- ・日時：平成29年11月22日（月）13:30～14:30
- ・国際アート&デザイン大学校

・参加委員（敬称略）

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

三上洋平(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

高木祐紀(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

浅尾芳宜(代理) 中島茂(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

飯島貴志(株式会社 BACKBONENETWORKS /開発推進・検証評価)

服部真奈美(アニメーター)

【議題】

- ①昨年度 社会人アニメ講座の振り返り
- ②本年度 社会人アニメ講座について（ユニットA, ユニットB, ユニットC）
- ③スケジュール（時間割について）
- ④講義内容（シラバス・コマシラバス）

【配布資料】

資料1 社会人講座 スケジュールについて

資料2 アンケート様式について

資料3 昨年度の講義内容について

【議事詳細】

社会人講座のスケジュールとユニットAの内容、評価方法について協議した。

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

・昨年度の振り返りについて、実証講座の振り返りと暫定で固めたカリキュラムを公開をする。

・社会人アニメ講座ユニットA, ユニットB, ユニットCについて、このユニットは社会人の方が自分のレベルに合わせるために設定した。ユニットA, ユニットB, ユニットCそれぞれにパターンを付けてカリキュラムを作っている状況になった。

チラシについて、福島ガイナックス様にご協力頂き、ダテニクルの中から作品を提供して頂いた。

・実証講座の日程について、昨年度の日時、概要、講座の内容、参加者、参加者のアンケートの状況の振り返り

・今年度の変更内容：

(1)ユニットAのCG概論9時間全部が講義ではなくて、絵を描く基礎に改めたい。

(2)今年それぞれの講座のアテンションとなる動画教材を作りたいと思う。飯島先生にも意見を頂き、講座全部を録画して公開するのではなく、この講座ではCGの講座のこの部分をやりたいという1時間分のアテンションになるものを動画にして配信したいと思う。これは講義で概論なので、素材はどうするのかというのはこれから考えたい。例えば、ユニットBは手描きのアニメーションの勉強になる、服部先生の用意して頂く教材を撮影したり、手元のところのアップを撮らせていただいたり、1時間目はこんなのを学ぶ、2時間目はこういうこと学ぶということ配信していきたい。デジタルのカリキュラムにおいては、画面のキャプチャーや動画を配信していきたいという企画も合わさっている。ユニットAにつきましては概論と絵を描く基礎にするのはどうかというのに繋がっていくと思う。

・昨年度の振り返り、ユニットAはアニメーション概論講座、ユニットBアナログのアニメーション、こちらは服部先生に実施して頂いた。

(1)参加者は広告会社さん、イラスト制作している方、公務員の方がいた。講座を受けた感想も紹介。デジタル講座を受けて、一人ガイナックスさんに就職が決まった方もいた。東京のスタジオの方でアニメーターで研修している。業界就職が決まったとはすばらしいと思う。

(2)アナログの歩くというところを切り取り、簡単な動画にしてみなさんで見えた。デジタルの講座は高木先生に教材も作って頂き、基本はクリップスタジオの使い方とクリップスタジオでどうやってアニメーションを作っていくという手順だった。振り向きの素材はガイナックス様の社員研修として実施した。

・カリキュラムについて、ユニットAのアニメーション概論9時間の全体シラバスとして、ユニットの全体ではどんなことをやるのかというのを1枚目に記載した。この時間割を持ってユニットA、ユニットB、ユニットCの全体のシラバスを紹介した、このシラバスがあれば先生方は講座の準備がスムーズにできることという風になっている。これからはコマシラバスまで必要となると文科省の担当の方からお話であった。私達の社会人講座においても1時間ごとのコマシラバスを開発して、公開をし、皆様に見て頂いて社会人講座を受講することに繋がればいいかなと思っている。先生方のご意見を頂きながら、中身の調整をして今年度版のシラバスを公開して頂きたいと思っている。

・最後に、1億総活躍時代に専門学校が寄与する社会人講座の在り方などをやりたいと思っている。その中での項目で注目なのがEラーニングに繋がっていると思う。

三上洋平（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）

・今年度実施内容、今回も前回の講座と同様にA,B,Cとユニットで分ける。概論と基礎、演習、そしてユニットBとしましてはアナログのアニメーション、ユニットCはデジタルのアニメーションと基本的には昨年度と同じ流れになる。前回はユニットAで概論を9時間だった、今回はそこにデッサンを入れてみる。アナログとデジタルの基本として最後は「描く」ということになっていると思う。「描く」ということが、必要になるのではないかと、デッサンを追加してみた。それ以外については前回と同じような組み方になっ

ていると思う。中身に関しては要相談で、こんなのがあった方が良かったのではないかなど変えていけたらいいと思う。

・ 昨年の内容とスケジュールの流れ、ユニット A のアニメーション概論で、浅尾社長、飯島先生にお話し頂いた。アナログのアニメーションでは原画をトレースする、歩きのアニメーション、振り向きのアニメーションをやっていた。デジタルでも同じような流れでデジタルの原画のトレース、目パチロパクのアニメーション、最後は走りのアニメーションまでやっていく内容だった。

・ 本年度、社会人向けアニメ講座のスケジュールについての確認

11月22日（水）第1回アニメ分科会

12月9日（土）14:00～17:00 Aユニット実証講座 3時間

12月10日（日）10:00～17:00 Aユニット実証講座 6時間

12月13日（水）第2回アニメ分科会

12月16日（土）14:00～17:00 Bユニット実証講座 3時間

12月17日（日）10:00～17:00 Bユニット実証講座 6時間

12月22日（金）14:00～17:00 Bユニット実証講座 3時間

12月23日（土）10:00～17:00 Bユニット実証講座 6時間

1月10日（水）第3回アニメ分科会

1月13日（土）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月14日（日）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月21日（日）10:00～17:00 Cユニット実証講座 6時間

1月25日（木）第4回アニメ分科会

2月13日（火）第5回アニメ分科会

高木祐紀(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

・ 講座内容について、アナログでやる作業をそのままデジタルのクリップスタジオで行って液タブでやろうという内容にしたい。それプラスでせっかくデジタルで色々できるという強みも活かして、アナログでやっていた制作プロをデジタルにおとしこんでやっていただけなので、線画を描いて色と描いてというものをやる必要はないのかなと思っている。今回もセルシスさんのクリップスタジオを使用したい。

ラインのスタンプの作り方でもいいと思う。

浅尾芳宜（代理）中島茂(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

・ 各先生方がどんなカリキュラムを落としていくのか、当社も本事業で関わりを持たせてもらうということに今回参加して大分見えてきました。今後も協力していきたい。

飯島貴志(株式会社 BACKBONENETWORKS /開発推進・検証評価)

・ 前回ユニット A を担当しての振り返り、大きなアニメーションに関するプロジェクトを大きく控えた上で内容を考えさせて頂いた。アニメーション概論は、アニメーションの一般的な紹介ということで、考え方としては仕事としてのアニメーションを外から見た場合にどんなものがあるのか、実際のアニメーションはどんなものがあったのか歴史とアニメ

メーションの概論を詰め込み講義した。自分はこういうアニメーションをやってみたいというきっかけを作ってあげたかったというのが目標だった。

- ・アクションドローイングについて、アニメ業界にいきたい人向けのカリキュラムとしての流れも必要。

- ・講座内容について、アニメーションはどんなことをやればいいのかということに特化するべきだと思う。

(ポージング、ドローイング、人間の演技に全体をデザインする)

服部真奈美 (アニメーター)

- ・昨年度の振り返りについて、学校にくる学生と違ってどういったことを学びたいのかどこまで学びたいのかわからない。こちらで原画が苦手な部分は用意をして、それをトレースして、その間の絵を描いてもらったりとした、ユニットA, ユニットB, ユニットCと原画トレース、歩き、振り向きアニメーション、作画とあるが、こういうものを覚えませすという意味では原画トレースが必要だと思う。アニメーションを作る上で大事なものは中割というのは仕事をしていく上で基礎だとは思ふ。

- ・今年度教えたこと、大切なものはまずは絵コンテを見て、キャラの芝居を考えていくことのため、どういうポイントか考えていって動きを作っていくかというのをやった方がアニメを学ぶ上でも面白いのではないかという気がする。永遠に3時間トレースをやって同じような感じの絵を描いていくよりは、映像を作っていく上ではそっちの方が大切かなと思う。デッサンに関しては、アニメーションをやっていく上で、石膏デッサンよりは動きのある絵を描いていかなければいけないということだと思う。

(閉会)

第二回 アニメ分科会 議事録

- ・日時：平成 29 年 12 月 13 日（金） 17：00～18：00
- ・国際アート&デザイン大学校

- ・参加委員（敬称略）

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

三上洋平(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

高木祐紀(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

浅尾芳宜(代理) 中島茂(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

飯島貴志(株式会社 BACKBONENETWORKS /開発推進・検証評価)

【議題】

- ①ユニット A について
- ②ユニット B 講座内容の確認（スケジュールの確認、内容確認）
- ③その他

【配布資料】

資料 1 ユニット A 講座アンケート

資料 2 昨年度の講義内容について

【議事詳細】

社会人講座のユニット A の反省点、ユニット B の内容、評価方法について協議した。

ユニット A 状況報告 服部真奈美

参加者を初級者と想定していたが、中、上級者が参加して二極に分かれたため、想定していた進行内容に沿わない状況となった。参加者はそれぞれのレベルで課題に取り組んでくれたので、学ぶポイントはとらえていた。キーポーズを描く基礎は伝えられたと感じている。

今後、同様の状況下で講座の内容を考える必要がある。

- ・反省点

休憩時間を挟むのを忘れてしまった。予定より早めの終了となった。

- ・次回ユニット B について

参加者のレベルで内容は変わってくるかと思うが、初心者がいれば先に提出した内容で進める。

ユニット C 講座 福島ガイナックス 高木祐紀

ユニット C 準備・確認について

- ・キャラ表の確認

- ・完成映像の用意
- ・動画化上映
- ・実技のためサポートが可能か、20名でできる内容か確認
- ・人間図の作成
- ・用語に関して、業界によって色々な呼び方があるのでカリキュラムに組み込む時は用語の統一を図る
- ・アクションライン、スローインなどの説明に、費用、時間の問題もあるが、動画教材の準備が必要
- ・アングルの説明に図が欲しい

ユニット B の講座内容の確認

- ・スケジュールの確認

開催日時の変更

⇒16・17日（土・日）⇒16日はオープンキャンパスのため、14時～17時に変更
3時間足りなくなるため、平日でも参加者はいるのかの検証も含め試験的に平日22日（金）に開催。

- ・内容確認

16日（土）アナログアニメの講座①内容

- ・道具の説明
- ・原画のトレース
- ・作画実践
- ・時間があればアナログアニメ2、3とレイアウト実践まで

各委員より

・進行中の作業で今どこをやっているのかを理解するために、動画があれば以降の作業がイメージしやすい。

⇒高木祐紀

授業時間内で完成させるのが理想。

場合によっては服部がラフを入れる等の手段を使ってはどうか。

飯島貴志

前回、人数が多いとサポートしきれないという反省点があった。

参加人数は想定何名の講座内容なのか？

⇒最大でも10人程ではないかと思われる。（三上）

参加者に合わせた内容にしてはいけない縛りがあるので、どの参加者にも対応できるカリキュラムを想定することが必要ではないか。

社会人の学び直し講座は、受講者のレベル設定が難しい。

（閉会）

第三回 アニメ分科会 議事録

- ・日時：平成30年1月10日（水）13：30～14：30
- ・国際アート&デザイン大学校

・参加委員（敬称略）

中野寿郎（国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証）

三上洋平（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）

高木祐紀（株式会社福島ガイナックス/開発推進）

浅尾芳宜（代理）原聡（株式会社福島ガイナックス/開発推進）

飯島貴志（株式会社 BACKBONENETWORKS /開発推進・検証評価）

【議題】

- ①ユニットB状況報告
- ②ユニットC講座内容の確認（スケジュールの確認、内容確認）
- ③動画教材の内容検討

【配布資料】

資料1 アンケートについて

資料2 ユニットC講座内容について

【議事詳細】

社会人講座ユニットBの反省点と課題評価、ユニットCについて協議した

ユニットB振り返り

アニメ講座参加者アンケート集計結果

- ・ 講座を知ったきっかけ・受講の目的はユニットAとほぼ同様。
実習については「難しかった」という感想がでていますが、提出課題を確認すると完成できていなかった受講生がいた。
- ・ 12月16日アンケート
「用語の使い方が分かった」「道具が使いやすかった」
- ・ 12月17日アンケート
「レイアウトの切り方、描くときのコツが学べてよかった」
「絵コンテとセリフを直していく作業が楽しかった」
- ・ 12月22日アンケート
「レイアウト、動作タイムシートを1から作るのがとっても難しかった」
自分の領域ではないところをやって手間取ったという感想
- ・ 12月23日アンケート

パースに対してキャラクターを寝かせる・起こすなどの動作を作画する内容のため、難しかった・背景に対しての人物の大きさを描くのは難しかったが「学べて楽しかった」という感想

自分の領域ではない内容の講座だったため、作業として難しかったが自分の領域を広げることができた。

ユニットC 講座内容の確認

福島ガイナックス 高木祐紀

- ・ アニメーションのワークフローの解説
 - ・ 液タブに慣れてもらうためトレスの実技
- レイアウト用紙の見方、フレームの意味なども伝える

21日

- ・ 動画クリンナップ
- ・ 仕上げ
- ・ クリップスタジオの使い方、アニメーションタイムラインの見方の解説

今回はできるだけ実技の時間を多く取る方向で進める

動画教材について検討

■ 講座の内容をインターネットで動画配信をし、受講生を獲得したい。
この配信型 e ランニングシステムの教材の内容について先生方より意見をいただく。

- ・ 動画の長さ
- ・ 使用する図版はオリジナルコンテンツ教材の開発として使用できるものか
- ・ 達成の評価方法
- ・ テスト内容、等々
- ・ 具体化していくために明確にする必要がある問題
- ・ ダウンロード型かストリーム型か。ダウンロード型で配布可能か。
- ・ 動画教材の費用、運営、運用などを考えれば現実的には基本 YouTube が妥当と思われるが、

学校からネットに接続することを禁止しているパターンもあり、教材をどうやって閲覧するか。

- ・ 動画自体は YouTube にチャンネルを作って掲載するのか、直サーバーに動画を置きストリーム配信するのか。
- ・ YouTube に掲載する場合、クリエイティブコモンズの問題をどうするか。
- ・ ダウンロード版の場合、講義内容には企業の技術的な部分が含まれているため著作権的問題が生じるのではないか。
- ・ 新たに動画配信のシステムを開発するのか。

⇒そういうことではない。おそらく YouTube を利用。10分の動画コンテンツになると思われる

- ・ ターゲットはコンピューターかスマートフォンか。インターフェイスがスマートフォンの場合、動画サイズが問題になる。

- ・ 動画コンテンツの編集は外注か？

⇒外注

- ・ 動画の構成はどうなるのか。講座の内容紹介として、実施風景の触りを流すのか、要点をピックアップするのか。

⇒おそらくそうなる

- ・ ナレーションの問題。

⇒声優科があるためナレーションは問題ないと思われる。

- ・ 動画は30個本程になると思われるが、予算はどのくらいになるのか。

- ・ 動画の目的は、社会人向け講座を受講して、他の講座も聞いてみたいと思わせることにあるならば、テーマ性を加えるため講義の内容を文字起こしし、シナリオの書き換えが必要になる。

- ・ 2月末に動画が必要であれば、完成基準をどこに置くか

⇒直録を短く編集し、システムはYouTubeを使用する

- ・ 動画内容の要点のピックアップは誰が担当する。

- ・ ナレーターをこなせる声優科の生徒はいるか

⇒動画の本数も多いため難しい

オリジナルテキスト教材について

■ どのようにまとめるのか

⇒基本的に講座で使用した画像等でまとめるのがよいのではないか

⇒実技の場合は課題に取り組む

⇒コマシラバスとオリジナル教材を配布して、いつでも同じ講座ができるようにする

■ 決定事項

オリジナル教材に関しては講座で使用したものを提出する

達成の評価基準、評価方法の開発について

⇒講座の最後にテストを実施するのはどうか？

⇒実技については成果物の仕上りで評価する（添削等）

⇒パスなど各項目ごとに点数を割り振り、チェックシートを作成するのはどうか？

■ 決定事項

ユニットAの講座の内容から50項目ほどをピックアップしてチェックシートを作成する。

合格点は40個以上。

チェックシートのフォーマットを作成して配布するので講師に返送してもらう。

(閉会)

第四回 アニメ分科会 議事録

- ・日時：平成30年1月25日（木）13：30～14：30
- ・国際アート&デザイン大学校

- ・参加委員（敬称略）

三上洋平（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）

高木祐紀（株式会社福島ガイナックス/開発推進）

飯島貴志（株式会社 BACKBONENETWORKS /開発推進・検証評価）

【議題】

- ①ユニットC振り返り（受講者アンケート内容確認）
- ②コマシラバスについて
- ③動画作成について
- ④各委員より

【配布資料】

資料1 アンケートについて

資料2 コマシラバス案

【議事詳細】

社会人講座ユニットCの反省点とコマシラバスについて協議した

- ①ユニットC講座の振り返り

- ・ アンケート結果
- ・ 受講する目的

タブやクリップスタジオの使い方を知りたい

デジタルならではの技術的なことに興味がある

- ・ 受講しての感想

スケジュールを教えてほしかった

慣れるのに精一杯だった

カラーのアニメーション制作ができて楽しさが上がった

デジタルなのですぐに色が塗れ、カラーでできたところが楽しかった

講師からの感想

3日間の全体スケジュールの説明不足から参加者に不安を与えてしまった。

作業時間を設ければ良かった。

デジタルでやる作業を飛ばしてしまったため、ピクセルの意味や設定など、なぜ必要なのかの細かい説明ができなかった。

2日目（ほぼ作業）アンケート結果

- ・ 顔の作画が難しかった、ソフトのことで戸惑った

講師からの感想

躓きやすい部分や落ちやすい部分をピックアップし、事前に提示して教えれば良かったと思う。

最終日（アニメーション完成）アンケート結果

- ・ 集中力が削られている、時間が足りなかった

講師からの感想

時間が足りなかったという意見があり、スケジュールの見直しが必要だった。

実習と座学的とのバランスを組みなおしが必要。

時間が足りなかったという点については、実習の時間は全部で14時間、同じ作業をプロがやると3時間ほどで、新人アニメーターでも8時間ほどの作業であるため、時間配分の問題があったのではなく、プロの作業時間と比べて4倍の時間を取ったのだから時間としては十分であり、問題はなかったと思うのだが初心者も参加していたので、やはりレベル設定が難しい。

集中力が削られていくという点も、プロは集中力がなくても作っていく。

今回は学びなおしということもあり、ある部分では厳しくこの位まではできないとプロとしては難しい、という面も必要なのではないか。

講座の目的が成功体験とすれば、誰でもできる成功体験を初級編、中級編と2つに分ける。

初級編に関しては、CGの楽しさや、基礎、業界構造と、パラパラ漫画を作成を通して動きへの理解を深める。それから中級編へと、ステップアップしていけばよいと思う。

時間が足りなかった人はソフトや道具に慣れていなかったのかもしれない。ソフトの習得をどこまで教えなければならないのかは課題。

※全体を通しての感想、良かった点や改善点

⇒デジタルの用語の対応表や、画質などを見比べられる教材があればよかったと思う。

一社のアプリケーションソフトに固定はしたくないが、ソフトを限定すれば説明もしやすく、

受講者にも分かりやすいので次に繋がりやすい。初級、中級と分ければ、同じ説明もいらなくなる。

②コマシラバスについて

③動画教材について

⇒評価方法は50項目の達成率評価というのは、いかがか？

評価は別として、この項目を3分の動画に納められるよう映像として重要な部分はどこかピックアップする。

- ・ 制作工程
- ・ 動いて見える仕組み
- ・ カメラ用語
- ・ 演出の手法
- ・ ワークフロー
- ・ 使用ソフトのレイアウトの設定方法
- ・ アニメーションホルダーの使い方
- ・ クリップスタジオのアニメーション機能の説明

⇒コマシラバスの動画の区切は、順を追ってデジタル作画の動画の説明、動画作成、ツールの説明、ツール設定、完成まで。実際に仕上げた動画を受講生と上映する流れ。
検討頂きたい。

(閉会)

第五回 アニメ分科会 議事録

- ・日時：平成 30 年 2 月 13 日（火）13：30～14：30
- ・国際アート&デザイン大学校

- ・参加委員（敬称略）

中野寿郎(国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証)

三上洋平(国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証)

高木祐紀(株式会社福島ガイナックス/開発推進)

服部真奈美(アニメーター)

【議題】

- ①受講者アンケート内容確認
- ②コマシラバスについて
- ③総括
- ④動画教材の項目検討
- ⑤各委員より

【配布資料】

資料1 アンケートについて

資料2 コマシラバス案

【議事詳細】

全体のアンケート内容とコマシラバスについて協議した

①アンケート結果

概ね理解出来た。楽しく実習できた。新しい知識を習得できた、等の回答が多かった。参加者に比してアンケート回答数としては減ったものの、事前告知の問題だった。週末に参加できない人もいたので、平日に実施する必要性もあるのではないかな。

②コマシラバス

⇒業界に入るのに必要な知識・技術を 50 項目にしぼり、達成率で評価する表を作成したので報告

修正があれば差し替える。

コマシラバス評価項目で黄色く塗っているところを動画コンテンツ化していく。

③総括⇒社会人の学び直しと考えると、もう少しできるところはあったのではないかな。今回の流れは基礎的などころの座学から後の時間は制作にあてたが、段階を踏んだステップアップ方式をとった方が良かった。

今回は組み込んでいなかったが、アフターエフェクトも加えてはどうか。加える場合どこまでやるか。

⇒アニメーションにこだわらず映像編集をやってみたいという人には興味あるソフトだと思う。

しかしアニメとは別物として講座に組み込んだほうがよい。

レベルに差がありすぎると一方の作業ができる人に待っていてもらうようになる。

将来的に有料講座となった場合、ある程度レベルを揃えていかなければならない。

受講者のレベルが初心者と経験者とでまちまちなので、レベルを分けたほうがよい。

⇒初日は初心者向けに、後の2日間を上級者向けに分ける

⇒はじめに全身像などの絵の課題を出し、出来上がったものを見て初心者コース、上級者コースに振り分ける

⇒先に基礎知識のレベルを把握するために評価表から何項目か取り出し、テストを実施する。

④動画教材の項目検討

ユニットA「アニメーション・CG・映像基礎講座」より

1、顔の比率とキャラクタ 2、人体キャラの骨格 3、パースをもとにしたポージング

ユニットB「アナログアニメーション講座」より

4、原画トレス 5、作画用紙の表と裏 6、動画中割り 7、原画の作画

8、原画の仕上げ1 9、原画の仕上げ2

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」より

1、ワークフロー 2、クリップスタジオ 3、レイアウト

4、アニメーション 5、原画と動画 6、動きの確認

※動画教材を見た時に、初めての方でもわかる基礎項目として選定した。

(閉会)

第1回 検証評価委員会

- ・日時：平成30年2月16日（金）13:00～14:00
- ・場所：国際アート&デザイン大学校 2F

・参加委員

- 中野寿郎（国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証）
山田直美（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）
國分美香（マンガ家、開発推進・検証評価）
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）
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）

■議題

マンガカリキュラム内容を検証・評価、動画教材内容を検証・評価

平成29年度 開発カリキュラム（改訂版）

ユニットA「手描きマンガ基礎講座」9h（3h×3講座）

- ①ストーリー講座、キャラクター講座
- ②マンガ道具基礎講座・実践講座
- ③手描きマンガ制作講座

ユニットB「デジタルマンガ基礎講座」18h（3h×6講座）

- ①デジタルマンガ概論、基礎講座
- ②デジタルマンガ作画実践講座
- ③表現基礎講座
- ④背景作画講座
- ⑤入出力実習講座
- ⑥応用作画実践講座

ユニットC「デジタルマンガ応用講座」18h（3h×6講座）

- ①デジタルにおける知識講座
- ②応用背景作画講座
- ③応用背景作画講座Ⅱ
- ④カラー原稿講座
- ⑤3D作画講座
- ⑥応用作画講座

平成 29 年度 開発動画教材（合計 15 本）

「手描きマンガ基礎講座」

- 1、枠線
- 2、ベタ
- 3、G ペン
- 4、つけペン
- 5、効果線（流線）
- 6、マルペン
- 7、効果線（集中線①）
- 8、効果線（集中線②）
- 9、トーン

「デジタルマンガ基礎講座」

- 1、起動
- 2、環境設定
- 3、画面設定
- 4、レイヤー
- 5、簡単な図形
- 6、トーンの貼り方

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・評価を実施するとともに、教材の開発内容について検証・評価した。

委員の意見を反映してカリキュラム全体を確定した。

以上。

第2回 検証評価委員会

- ・日時：平成30年2月16日（金）14:00～15:00
- ・場所：国際アート&デザイン大学校 2F

・参加委員

- 中野寿郎（国際アート&デザイン大学校/学校長、統括・運営・開発・実証）
三上洋平（国際アート&デザイン大学校/教務、運営・開発・実証）
國分美香（マンガ家、開発推進・検証評価）
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）
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）

■議題

アニメカリキュラム内容を検証・評価、動画教材内容を検証・評価

平成29年度 開発カリキュラム（改訂版）

ユニットA「アニメーション・CG・映像基礎講座」9h（3h×3講座）

- ①アニメーション基礎講座、映像基礎、演出
- ②人体の骨格、ポージング基礎講座
- ③キャラクタ作画講座

ユニットB「アナログアニメーション講座」18h（3h×6講座）

- ①原画トレス講座、アニメーターの道具、タイミングについて
- ②レイアウトと原画講座
- ③動画中割り講座
- ④タイムシートの読み方、書き方
- ⑤原画の作画・仕上げ
- ⑥原画の作画・仕上げII

ユニットC「デジタルアニメーション基礎講座」18h（3h×6講座）

- ①アニメの制作工程講座、液晶タブレットに慣れる
- ②レイアウト講座
- ③デジタル作画・仕上げ講座I
- ④デジタル作画・仕上げ講座II
- ⑤デジタル作画・仕上げ講座III
- ⑥デジタル作画・仕上げ講座IV

平成 29 年度 開発動画教材（合計 15 本）

「アニメーション・CG・映像基礎講座」

- 1、顔の比率とキャラクタ
- 2、人体キャラの骨格
- 3、パースをもとにしたポージング

「アナログアニメーション講座」

- 4、原画トレス
- 5、作画用紙の表と裏
- 6、動画中割り
- 7、原画の作画
- 8、原画の仕上げ 1
- 9、原画の仕上げ 2

「デジタルアニメーション基礎講座」

- 1、ワークフロー
- 2、クリップスタジオ
- 3、レイアウト
- 4、アニメーション
- 5、原画と動画
- 6、動きの確認

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・評価を実施するとともに、教材の開発内容について検証・評価した。

委員の意見を反映してカリキュラム全体を確定した。

以上。

実証講座

文部科学省

平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成」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。

受講料無料!

社会人マンガ講座

マンガ家から直接学べる



イラスト・篠月泉太郎

【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。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。受講料は無料となっていますので、お気軽にご参加下さい。

文部科学省

平成29年度「専修学校による地域産業中核の人材養成」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】



国際アート&デザイン大学校

社会人マンガ講座

文部科学省

平成29年度「専門学校における地域社会連携の推進」事業

【地方にはびこるソフトコンテンツ活用のためのマンガ・アニメ学び直し講座】

講師陣

齋藤 菜津貴

- ・マンガ家
- ・国際アート&デザイン大学校マンガ講師

渡邊 理英子

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

ユニットA (全9時間)

【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、コママンガを通してストーリーの作り方を学び、実際に原稿を仕上げしていきます。

12.9⑨ 14:00~17:00

12.10⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

ユニットB (全18時間)

【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。

12.16⑨ 14:00~17:00

12.17⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

12.22⑨ 14:00~17:00

12.23⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

ユニットC (全18時間)

【デジタルマンガ応用講座】

マンガ制作ソフト「Clip Studio Paint」の便利な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。

1.13⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

1.14⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

1.21⑨ 10:00~17:00 (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い合わ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ください。

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

artdesigncollege2017@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御用意下さい。

参加資格

・マンガを幅広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るること。

・年齢制限はありません。

・定員20名

国際アート&デザイン大学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1

(TEL) 024-956-0040 (代表)



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」9h (3h×3 講座)

日時：平成 29 年 12 月 9 日(土) 14:00～17:00 (3h)

平成 29 年 12 月 10 日(日) 10:00～17:00 (3h+3h)

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する。

講座内容：

- ①ストーリー講座、キャラクタ講座
- ②マンガ道具基礎講座・実践講座
- ③手描きマンガ制作講座

【講座を知ったきっかけ】

- ・勤務先からの紹介
- ・昨年参加したため
- ・上司からの誘い
- ・知人からの紹介
- ・学校からの紹介

【本講座を受講する目的】

- ・手描きでマンガを描くことに興味があったため
- ・マンガ家になりたいから
- ・普段デジタル作画が主なため、手描きマンガの学び直しのため
- ・マンガの基本をしっかりと学びたいから
- ・付き添いで参加

【講座を受けた感想】

- ・初心者でしたが教わりながら描く事ができました。あっという間の時間でした。
- ・わかりやすかったです。安心して受講できました。
- ・丁寧な講座で人体の再認識が出来ました
- ・男性と女性の描き方が非常にわかりやすかった
- ・筋肉の付き方など勉強になった
- ・とてもわかりやすく楽しくしっかりと学ぶことができ受講して良かった
- ・私には難しいところばかりでしたが、娘が楽しく受講できたのでうれしかった
- ・趣味でイラストを制作する中で忘れていたことや初めて知ったことがあった、次回に活

かしたい

【ストーリー講座 興味深かったこと】

- ・ストーリーの制作が難しい時、「転」「結」から考えるのもありだということ
- ・起承転結、プロット
- ・構成、アレンジの仕方
- ・起承転結の流れに沿ったストーリーを考える事
- ・起承転結を使い、ストーリーの作り方を学ぶことができてこれから活かしたいと思う
- ・ストーリーの作り方がわかってきました
- ・昨年度も受講したため、流れが分かり、ストーリーを考えることも楽しくなりました

【キャラクター講座】

- ・アタリに沿い、分割しながら顔のパーツを描いていく点
- ・男性・女性の描き方の違い
- ・人体の比率
- ・決められたバランスに沿ってキャラクターを描くとマンガのような顔になり驚いた
- ・顔や人体などキャラクターの作り方についてしっかり学んでとても楽しかった
- ・理解できた

【道具基本講座】

- ・色んなメーカーの道具がある中、使いやすい道具又は入手法など知ることができた
- ・わかりやすくよかった
- ・マスキングテープを活用したベタがタメになった
- ・原稿用紙の使い方、サイズによって適切なペンの太さがあることも興味深かった

【マンガ表現・マンガ効果】

- ・私は付き添いできたので詳しいことは分かりませんが、一つ一つ描き上げて作り出す表現、表情は達成感があるように思います
- ・スクリーントーンのトーンが難しかった
- ・集中線が難しかった
- ・つけペンは慣れが重要とみました
- ・流線や集中線といった効果線、学生時代に一度習いましたが難しく、慣れが必要であることを改めて認識しました

【四コママンガ制作】

- ・描き始めると色々ネタもでてくるもので楽しかったです、残念なのは私には絵心がなかったことです
- ・去年より上達しました
- ・あと30分あれば完成でしたが、割と楽しく作画できました
- ・枠線からトーン、修正までの1通りの流れを体験してみて描きこみの難しさや集中力が

大切であることが分かりました。最後まで楽しく学ぶことができました

【講座の様子】



【講座課題】

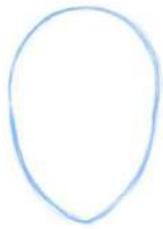
「男性の顔の描き方」

●顔の描き方1●

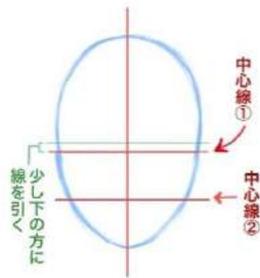


《男性編》

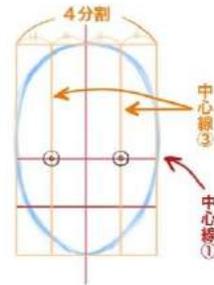
男性の場合は骨格がはっきりしていて全体的に角張っている。女性よりも顔が長いのが特徴。



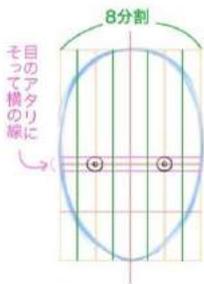
①まずはアタリを描く。男性の場合は細長い卵型。



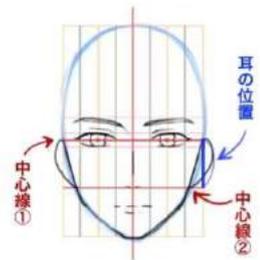
②顔の十字線を描くとき横線は真ん中より少し下に中心線を引く…中心線①この線画が目位置になる。ついでに中心線①と下顎の間にもアタリ線を引いておく…中心線②



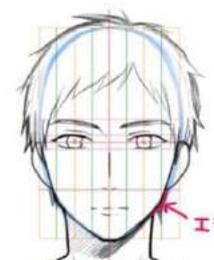
③上の図のように中心線①を4分割にし線を引く…中心線③中心線①と中心線③の交差する所に目のアタリを描く。男性の場合、目は小さく!!



④目のアタリにそって横の線を引く…ピンク線さらに縦の線を8分割にしそれを基準にして目を描く。詳しくは『目の描き方』にて確認して下さい。



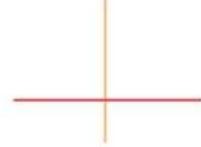
⑤顔の輪郭を描く。鼻の位置は中心線②の上。耳は中心線①から鼻の間。口の位置は中心線②と下顎の半分より少し上の方に描く。



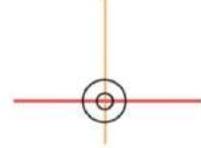
⑥残りの部分を描く。男性の場合、髪型は基本短く。首の位置は大抵エラの部分よりも少し内側に描く。※がっちりタイプならエラの部分から描いた方がよい。

《斎藤流目の描き方》

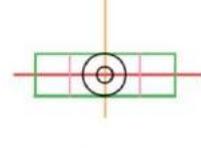
①まずは縦と横の中心線を描く。



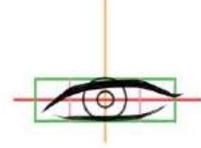
②線を中心に目のアタリを描く。



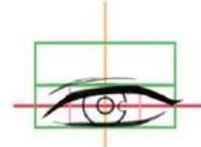
③目のあたりにそって長細い長方形を目を囲う。その長方形を下の図のように4分割する。



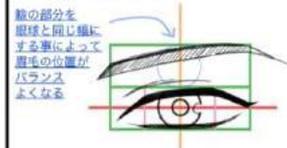
④③で引いた線を基準に目を描く。



⑤余分な所を消す。緑の枠線と同じ大きさの枠線を枠線の上に配置。



⑥先ほど配置した枠線を基準に眉毛を描く。



⑦アタリを消す。完成!!



【講座課題】

「女性の顔の描き方」

● 顔の描き方2 ●

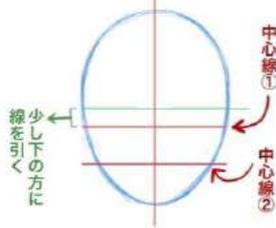


《女性編》

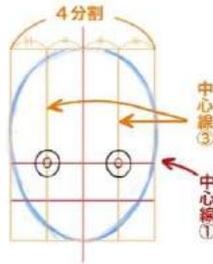
女性の場合は骨格は滑らかで全体的に丸みがある。男性よりも柔らかい印象が特徴。



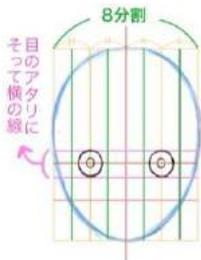
①まずはアタリを描く。女性の場合は卵型。



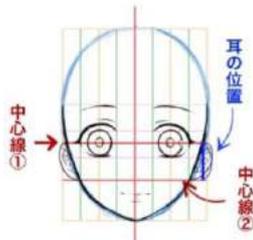
②顔の十字線を描くとき横線は真ん中より少し下に中心線を引く…中心線①この線画が目位置になる。ついでに中心線①と下顎の間にもアタリ線を引いておく…中心線②女性より男性よりも幅を広めに!!



③上の図のように横を4分割にし縦に線を引く…中心線③中心線①と中心線③の交差する所に目のアタリを描く。女性の場合は大きめに!!



④目のアタリにそって横の線を引く…ピンク線さらに縦の線を8分割にしそれを基準にして目を描く。詳しくは『目の描き方』にて確認して下さい。



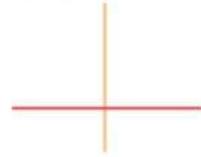
⑤顔の輪廓を描く。鼻の位置は中心線②の上。耳は中心線①から鼻の間。口の位置は中心線②と下顎の半分より少し上の方に描く。



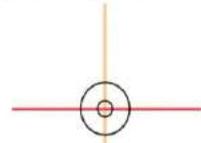
⑥残りの部分を描く。女性の場合、髪型は基本長めに。首の位置は大体エラの部分よりも内側に描く。女性の場合は細めに。

《寫藤流目の描き方》

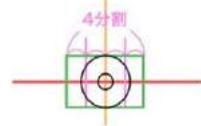
①まずは縦と横の中心線を描く。



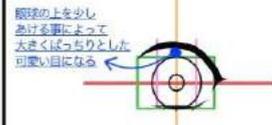
②線を中心に目のアタリを描く。



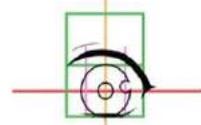
③目のアタリにそって短い長方形で目を囲う。その長方形を下図のように4分割する。



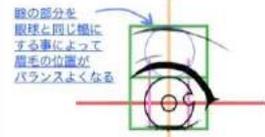
④③で引いた枠線を基準に目の形を整える。



⑤余分な所を消す。緑の枠線と同じ大きさの枠線を枠線の上に配置。



⑥先ほど配置した枠線を基準に眉毛を描く。



⑦アタリを消す。完成!! まつ毛の量は好みです。



【講座課題】

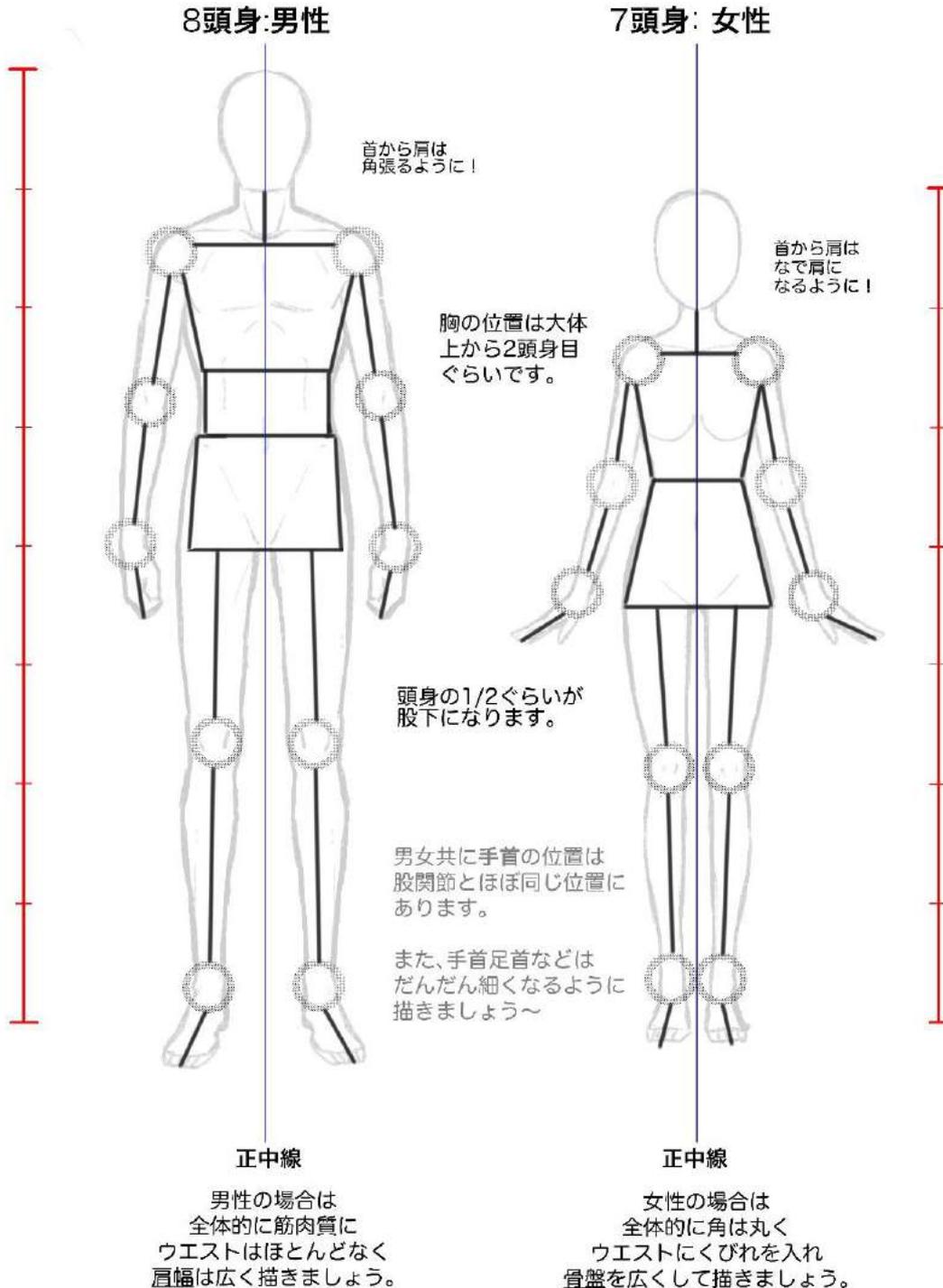
「男性、女性の体の描き方」

《男性と女性の体の描き方》

体を描く前には必ず頭身を測ってから描くとバランスを崩さずに描くことができます。

※頭身→頭の長さを基準に測った身長の高さ

また男性の場合は直線的な線、女性の場合は丸い線を意識して描いてみましょう。



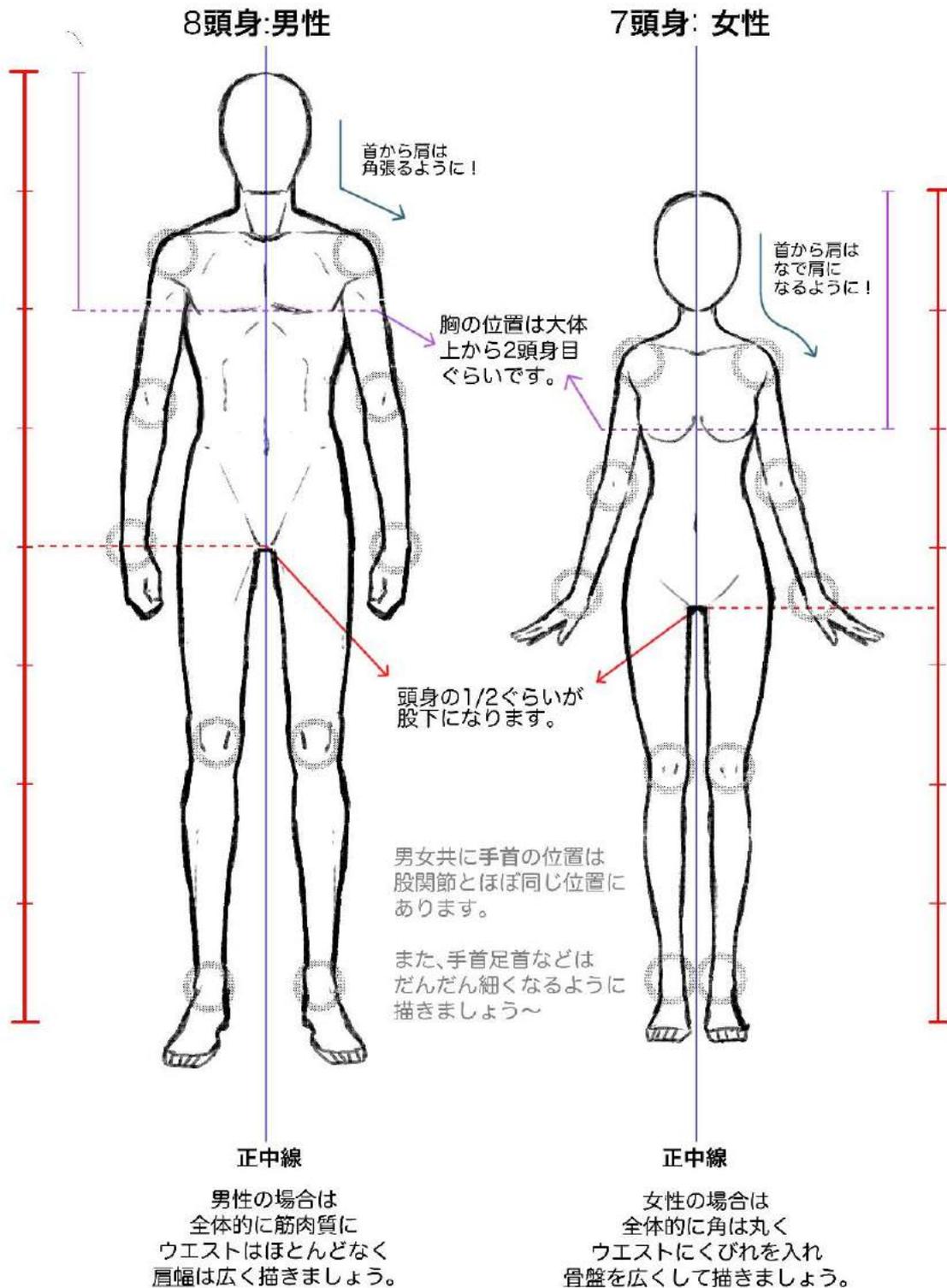
「男性、女性の体の描き方」

《男性と女性の体の描き方》

体を描く前には必ず頭身を測ってから描くとバランスを崩さずに描くことができます。

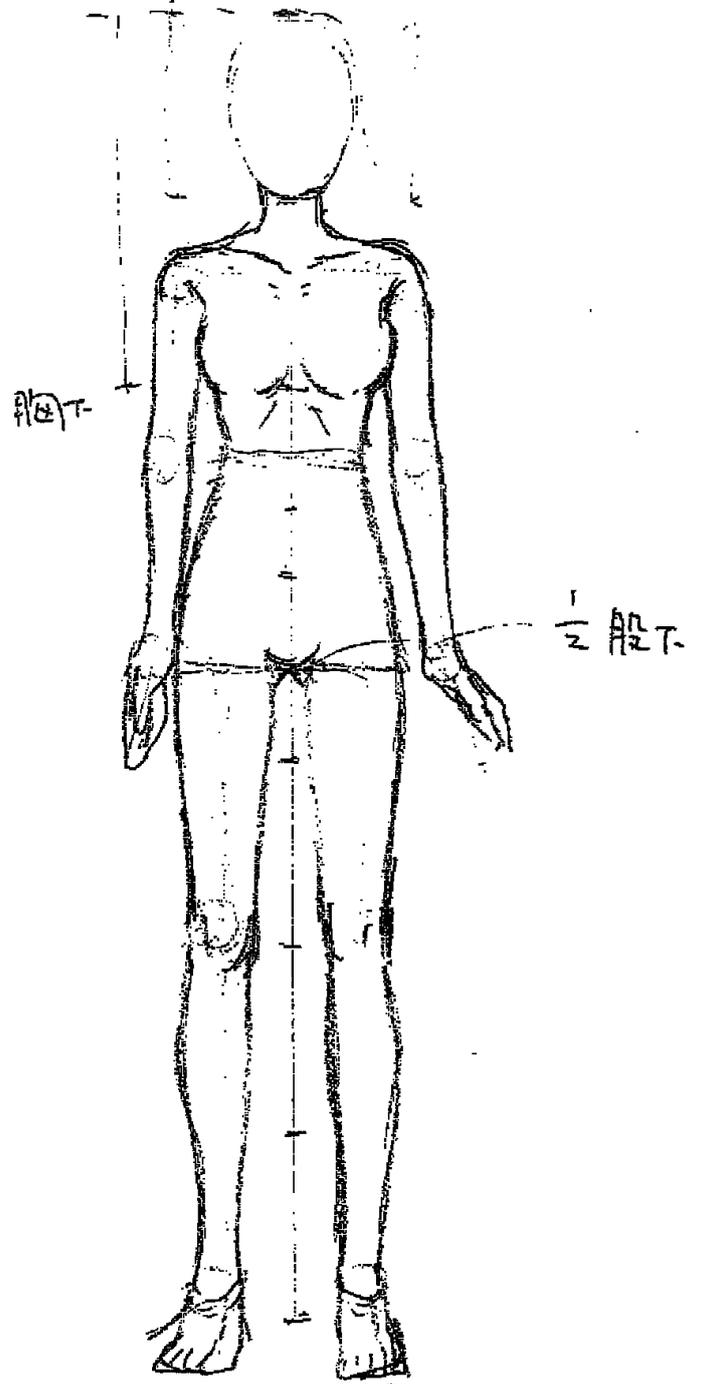
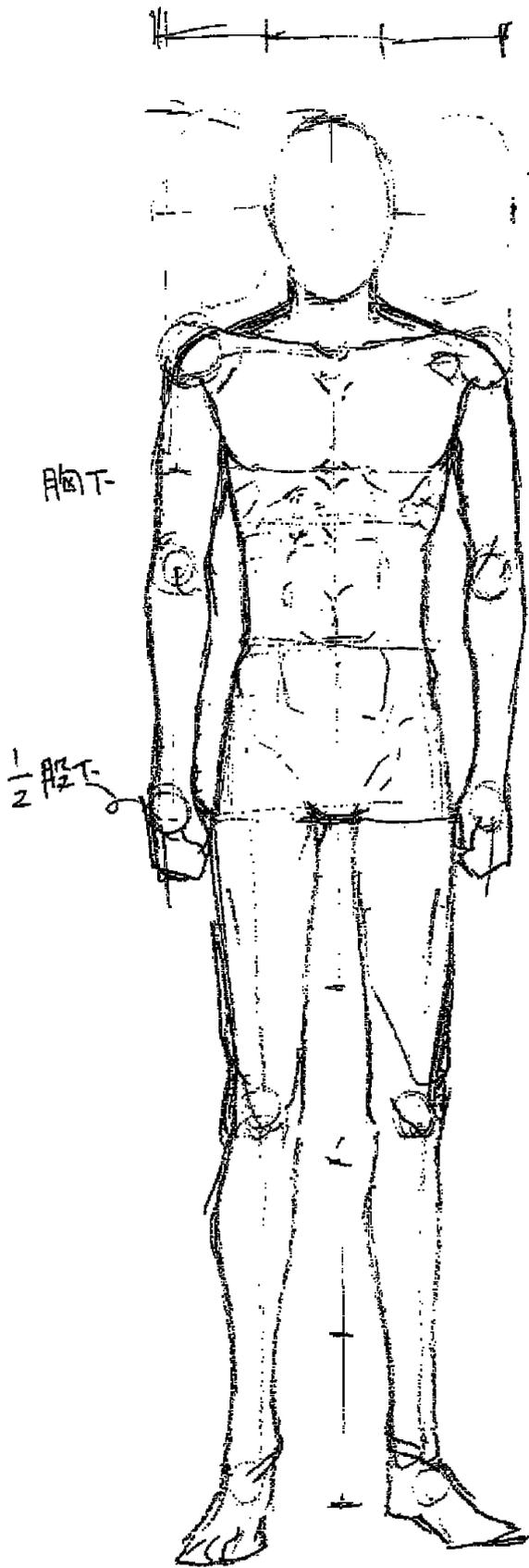
※頭身→頭の長さを基準に測った身長の高さ

また男性の場合は直線的な線、女性の場合は丸い線を意識して描いてみましょう。



【講座課題】

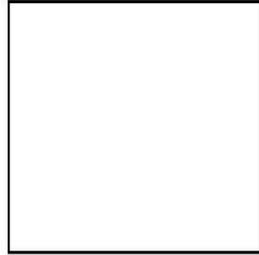
「男性、女性の体の描き方」



【講座課題】

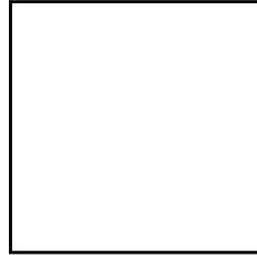
「マンガ道具実践講座」

【実際に描いてみよう！！】



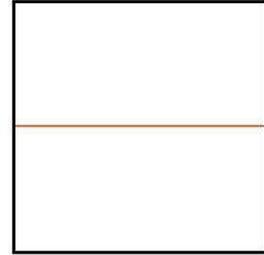
① 枠線

ミリペンをを使って
縦横7cmの正方形を
ひいてみましょう!!



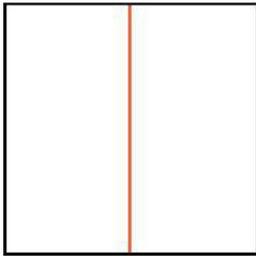
② ベタ

筆ペンをを使って
コマの中を真っ黒く
染めましょう!!



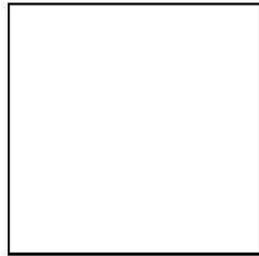
④ 効果線(流線)

2パターンの効果線を
描いてみましょう!!



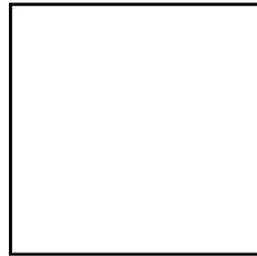
⑤ 効果線(集中線)

2パターンの集中線を
描いてみましょう!!



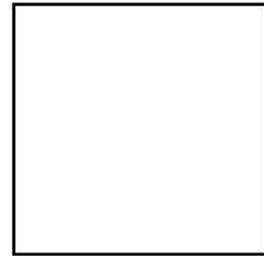
⑥ ウニフラ

バランスよく描いてみよう!!
描ける人はやってみよう

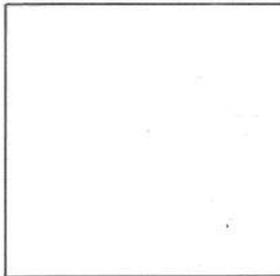


⑦ トーン

バランスよく貼りつけてみよう!

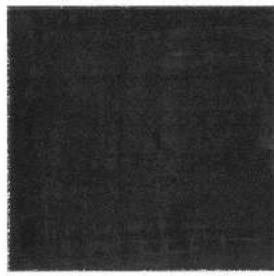


【実際に描いてみよう！！】



① 枠線

ミリペンをを使って
縦横7cmの正方形を
ひいてみましょう!!



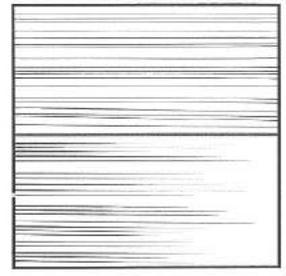
② ベタ

筆ペンをを使って
コマの中を真っ黒く
染めましょう!!



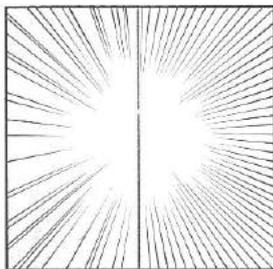
③ つけペン

自由に練習してみましょう!!



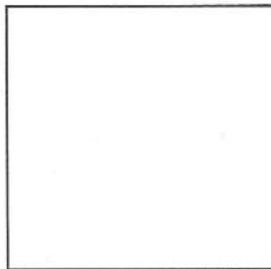
④ 効果線(流線)

2パターンの効果線を
描いてみましょう!!



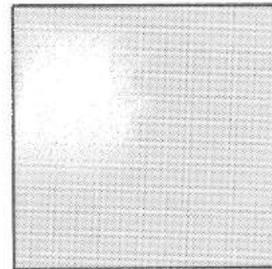
⑤ 効果線(集中線)

2パターンの集中線を
描いてみましょう!!



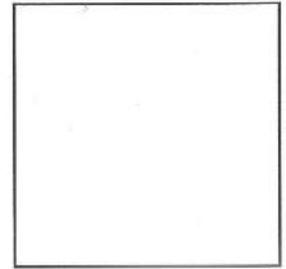
⑥ ウニフラ

バランスよく描いてみよう!!
描ける人はやってみよう



⑦ トーン

バランスよく貼りつけてみよう!



【講座課題】

「4コママンガ作成」



【講座課題】

「4コママンガ作成」

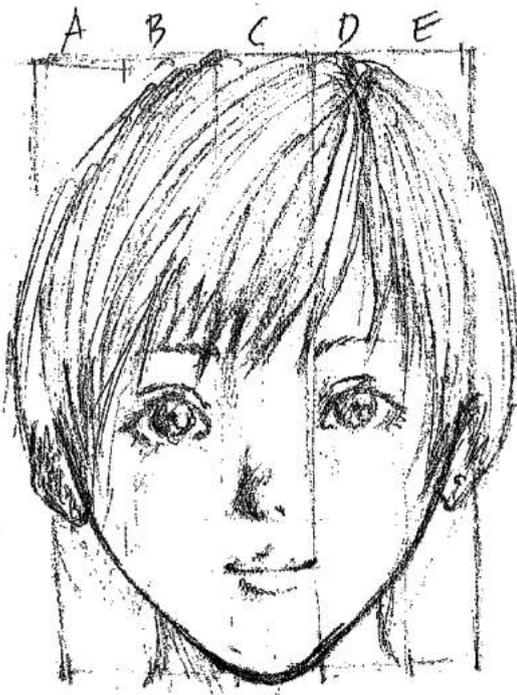
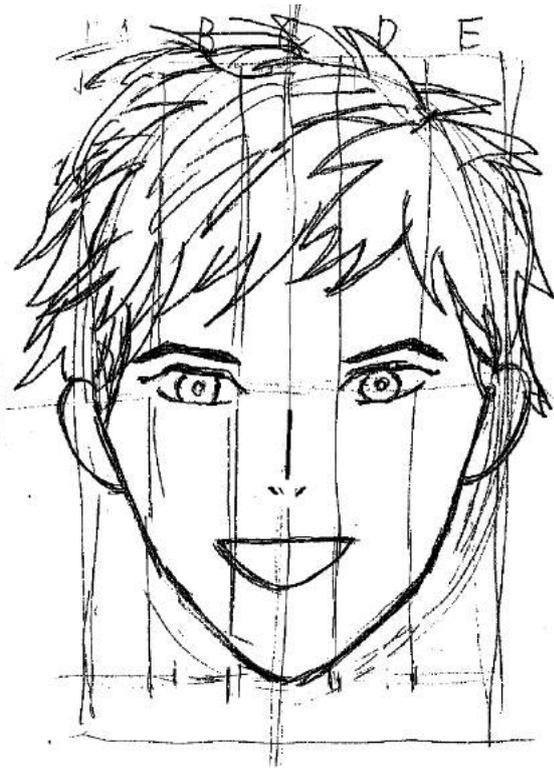
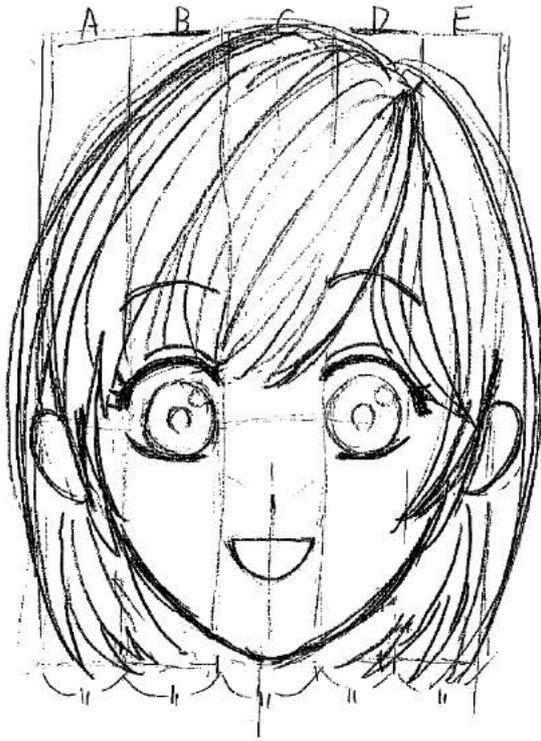


十回クイズ 起: 転って10回いて 早いよー
承: 早く.. X 10回
転: じゃあ、それのことは? す...



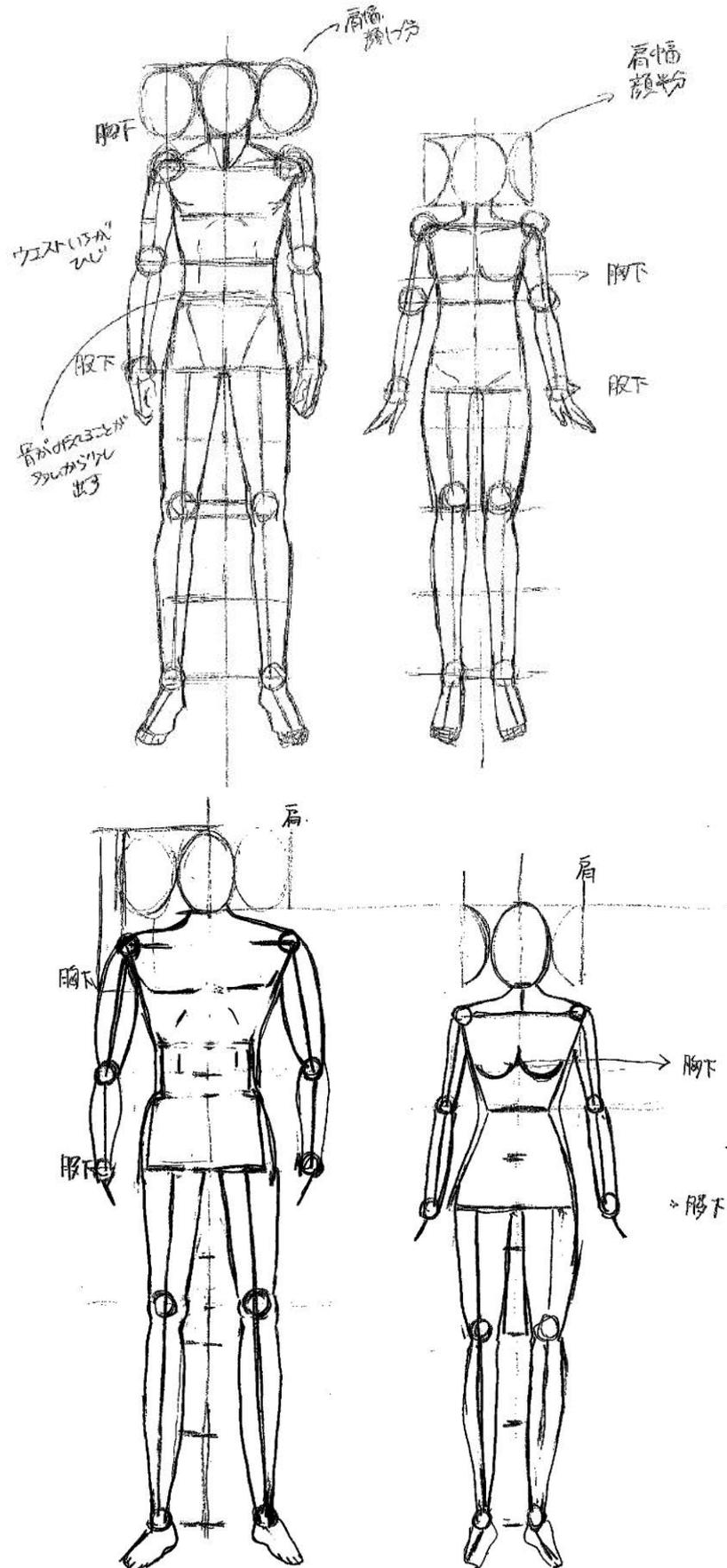
【成果物】

「男性、女性の顔の描き方」



【成果物】

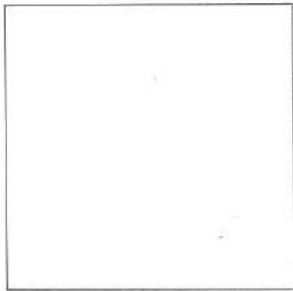
「男性、女性の体の描き方」



【成果物】

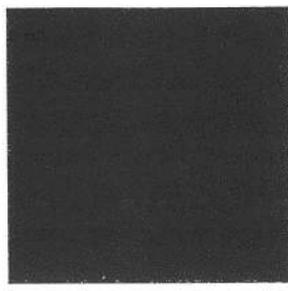
「マンガ道具実践講座」

【実際に描いてみよう！！】



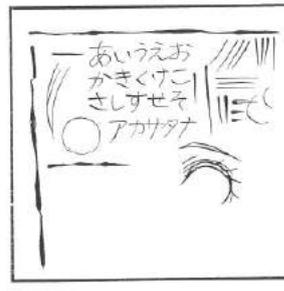
① 枠線

ミリペンを使って
縦横7cmの正方形を
ひいてみましょう！！



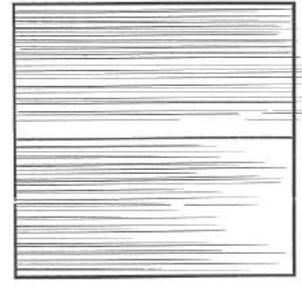
② ベタ

筆ペンを使って
コマの中を真っ黒く
染めましょう！！



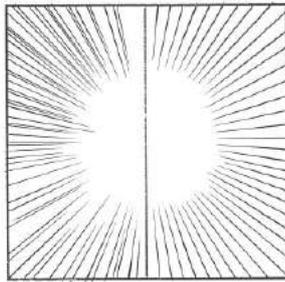
③ つけペン

自由に練習してみましょう！！



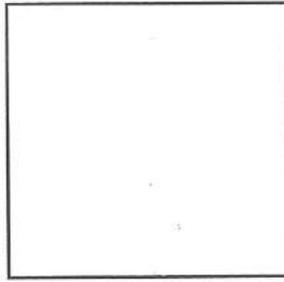
④ 効果線(流線)

2パターンの効果線を
描いてみましょう！！



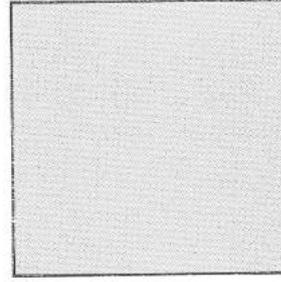
⑤ 効果線(集中線)

2パターン of 集中線を
描いてみましょう！！



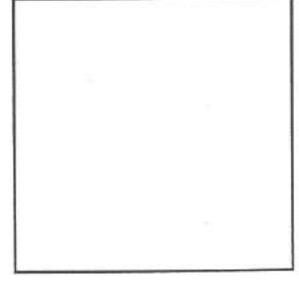
⑥ ウニフラ

バランスよく描いてみよう！！
描ける人はやってみよう

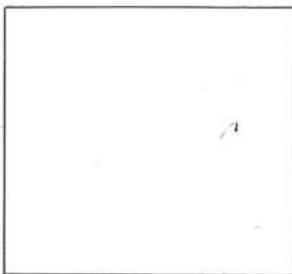


⑦ トーン

バランスよく貼りつけてみよう！

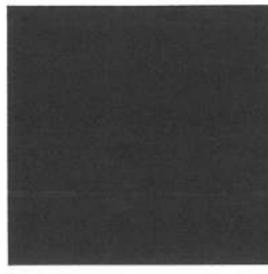


【実際に描いてみよう！！】



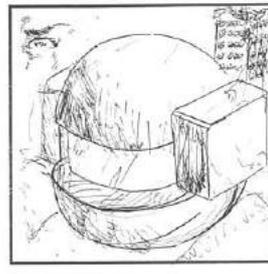
① 枠線

ミリペンを使って
縦横7cmの正方形を
ひいてみましょう！！



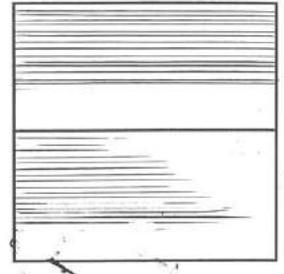
② ベタ

筆ペンを使って
コマの中を真っ黒く
染めましょう！！



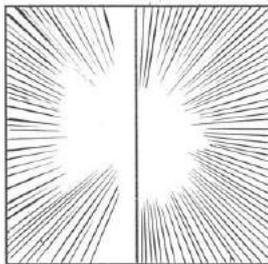
③ つけペン

自由に練習してみましょう！！



④ 効果線(流線)

2パターン of 効果線を
描いてみましょう！！



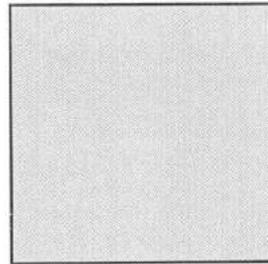
⑤ 効果線(集中線)

2パターン of 集中線を
描いてみましょう！！



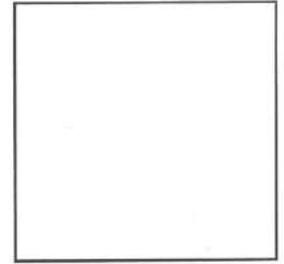
⑥ ウニフラ

バランスよく描いてみよう！！
描ける人はやってみよう



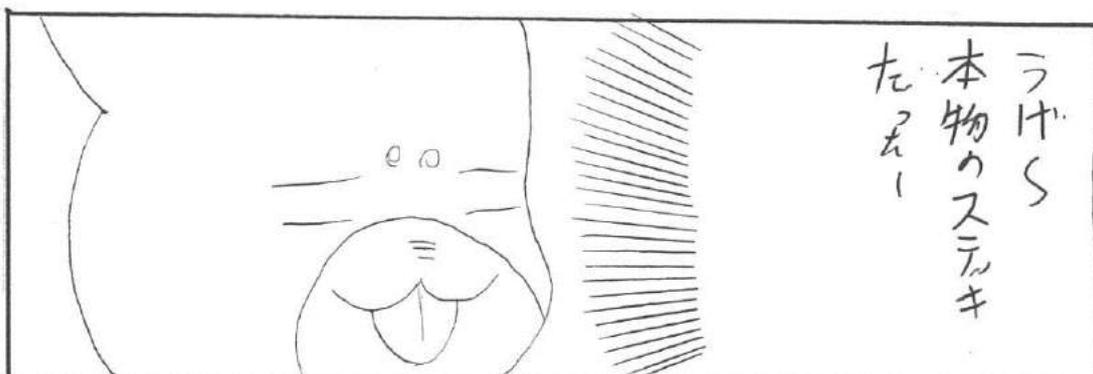
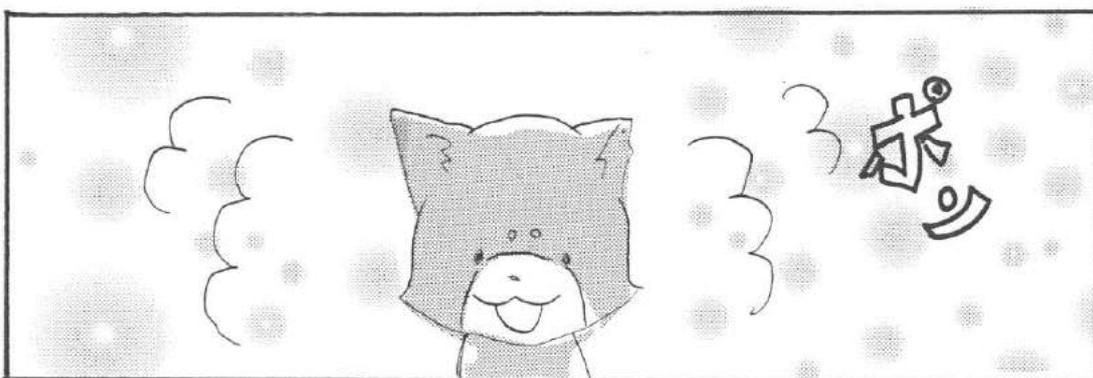
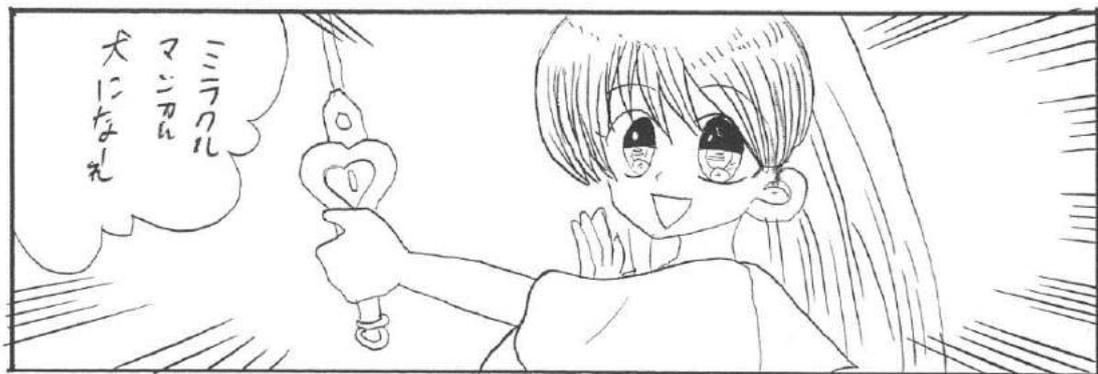
⑦ トーン

バランスよく貼りつけてみよう！



【成果物】

「4コママンガ作成」



【成果物】

「4コママンガ作成」



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」18h (3h×6 講座)

日時：平成 29 年 12 月 16 日 (土) 14:00～17:00 (3h)
平成 29 年 12 月 17 日 (日) 10:00～17:00 (3h+3h)
平成 29 年 12 月 22 日 (金) 14:00～17:00 (3h)
平成 29 年 12 月 23 日 (土) 10:00～17:00 (3h+3h)

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を学ぶ。

講座内容：

- ①デジタルマンガ概論、基礎講座
- ②デジタルマンガ作画実践講座
- ③表現基礎講座
- ④背景作画講座
- ⑤入出力実習講座
- ⑥応用作画実践講座

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・知人、同僚からの紹介
- ・学校からの紹介

【本講座を受講する目的】

- ・クリスタの使い方、基本を学びたいと思い受講しました
- ・ソフトの知識を深めたかったので受講しました
- ・絵を描く事に興味はありましたが、ソフトの習得をしたいと思います。
- ・デジタルでマンガを描く事にふれてみたいと思い受講しました。

【講座を受けた感想】

- ・大変タメになりました
- ・講座の内容はわかりやすかったです。
- ・様々なツールがあることがわかりましたので、使いこなせるようになりたいと思いました。
- ・とても楽しかったので、次回はストーリーを考えてから受講したいです。

【クリップスタジオの基本について】

- 複数の紙（ページ）を管理できるのでマンガ作成に適しているソフトだと思いました。
- ラフや下書きを色分けできるので、ペン入れがしやすかった。
- サイズを設定すると、一気にゴミとりができるので便利です。
- 吹き出しや効果線、トーンの重ね貼りなど、デジタル作画は便利です。

【デジタル作画について】

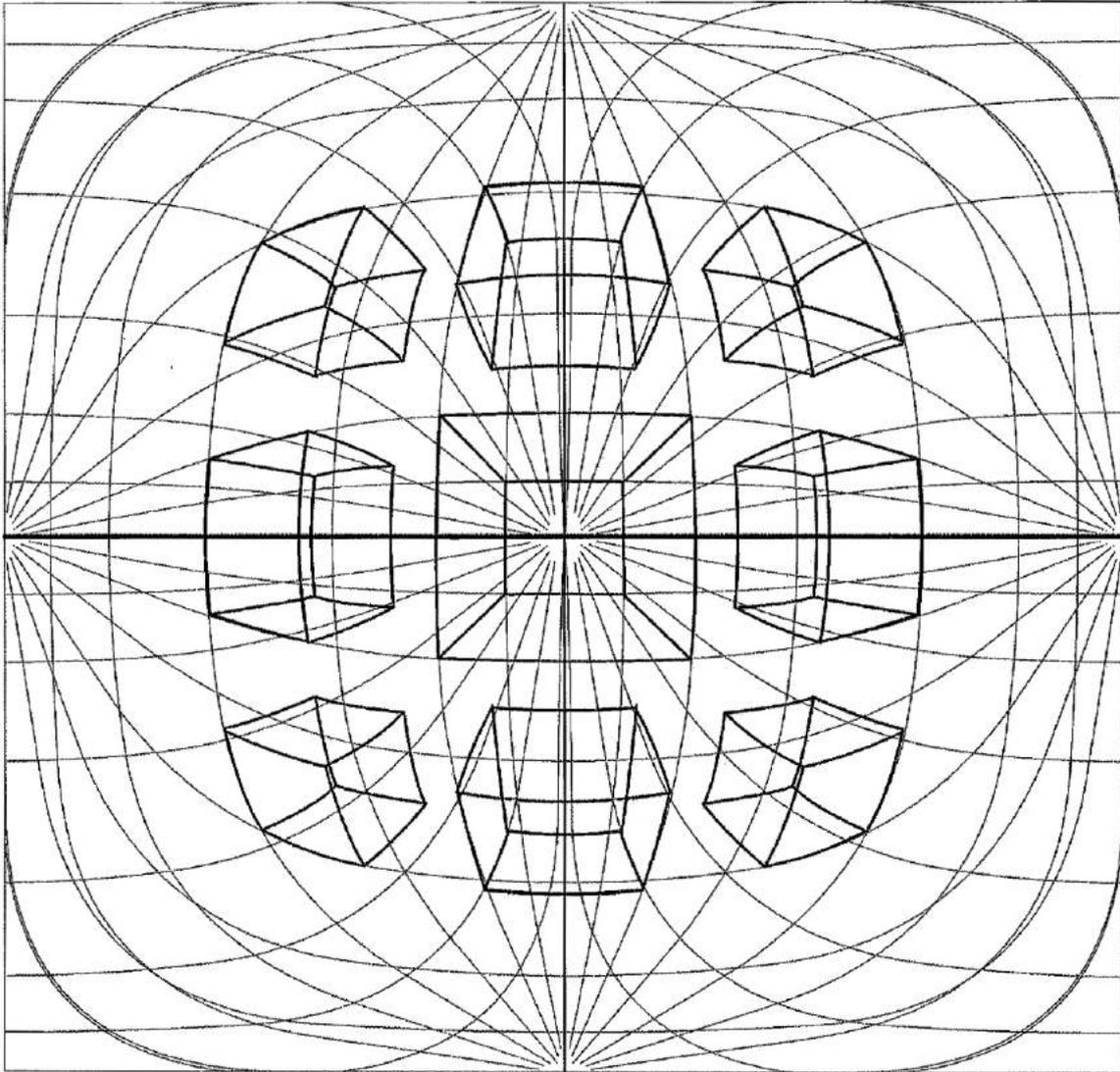
- 一瞬でベタが塗れるなどのメリットを感じました。
- データが消えると復元できないので管理が大切。
- デジタル作画は便利なので使いこなせるようになりたいです。

【一点透視背景について】

- 講座を受けた後は、物や壁を見るとアイレベルなどを意識するようになった。
- ベクターレイヤーが便利だったので、髪の毛を描く際にも使いたい。
- パース定規を使って描けるようになりました。

【講座課題】

「アイレベルについて」

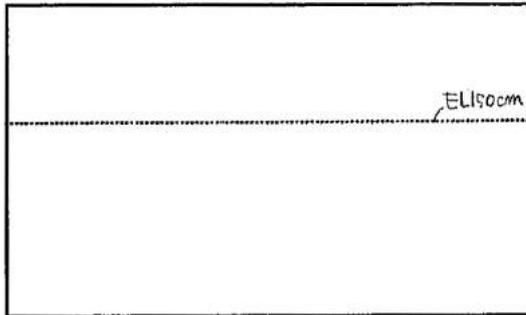


資料作成：渡邊

【講座課題】

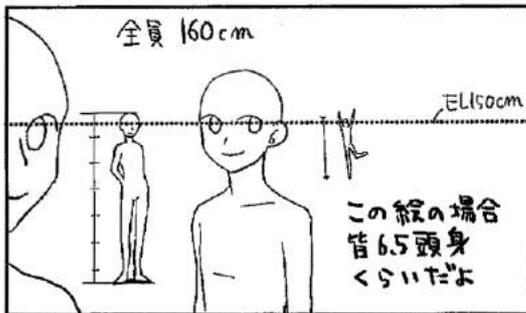
「アイレベルについて」

アイレベルを使って画面に人を置いてみよう

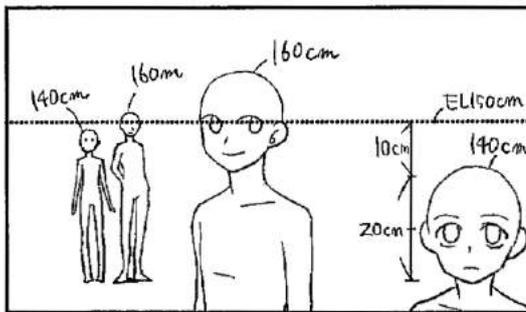


①まず、ELを引いたらそのELが地面から何センチの高さなのか設定します。

今回は160cmの人が見ている視界をレイアウトしたいので、ELを150cmとしましょう。

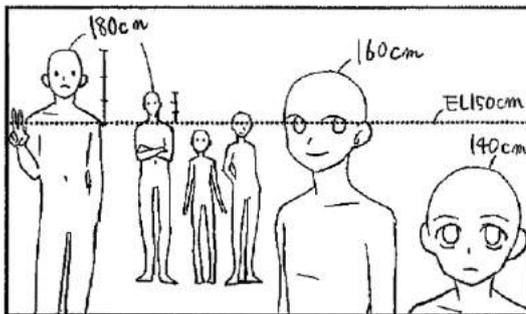


②画面内に自分(視点の人)と同じ160cmの人を置きましょう。同じ身長の人とは目の高さがばっちり合います。近くに描いても遠くに描いても目の高さと同身長を合わせれば簡単に同身長的人物を置けます



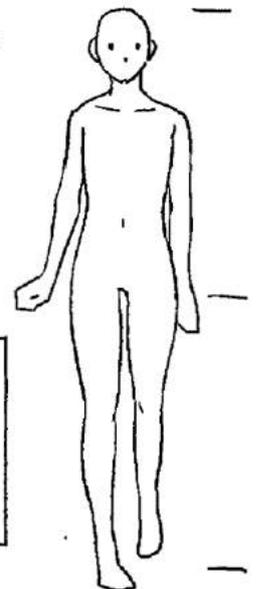
③では140cmの人を置くにはどうするか？

ELから下に大体の隙間を取り、そこから頭の実寸を目安にものさしを作り作画します。(人の頭の縦の長さは22~25cmくらい)



④180 cmの人を置く場合も同じように描きます。

(常に縮尺を考えながら描いてみよう！)



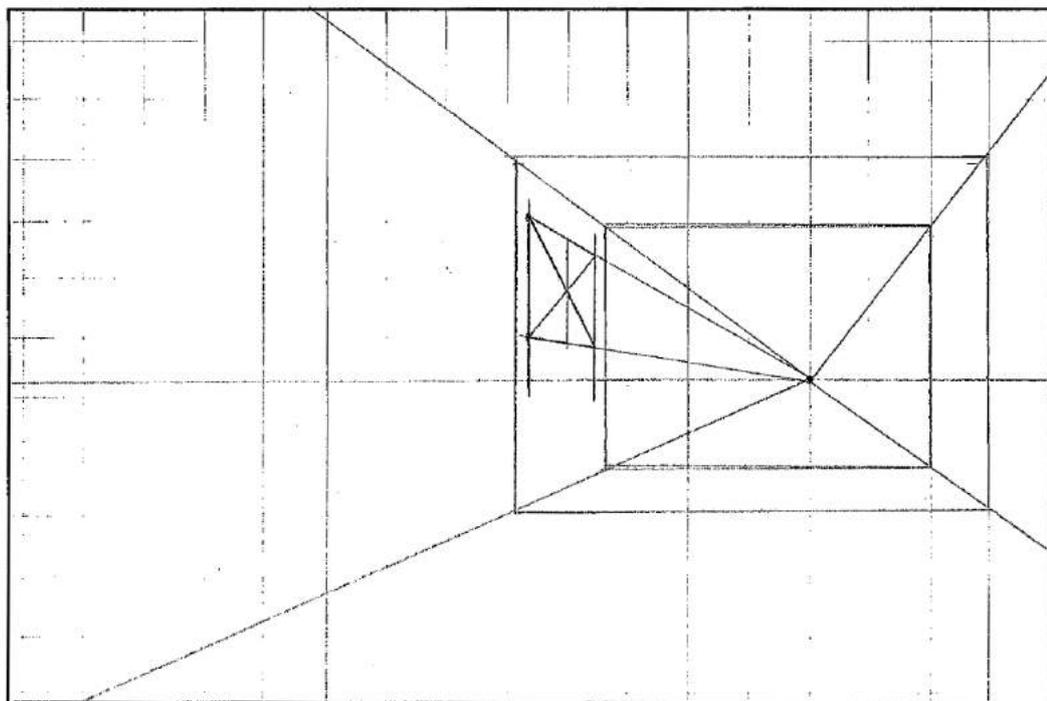
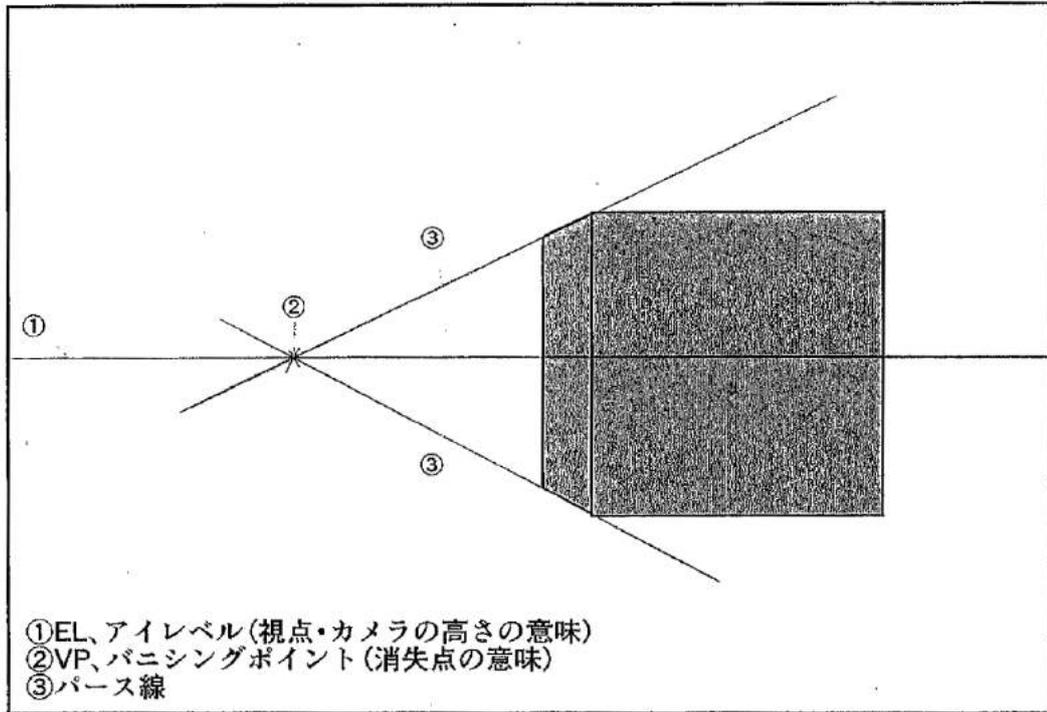
知っておこう人体の比率(一例)

人の股は大体身長半分(もしくは胴の方が少し長め)
目の位置は大体顔の半分くらい
肘の位置は大体肋骨の終わり
足のサイズは肘から手首と大体同じ などなど...

【講座課題】

「1点透視の書き方」

1点透視

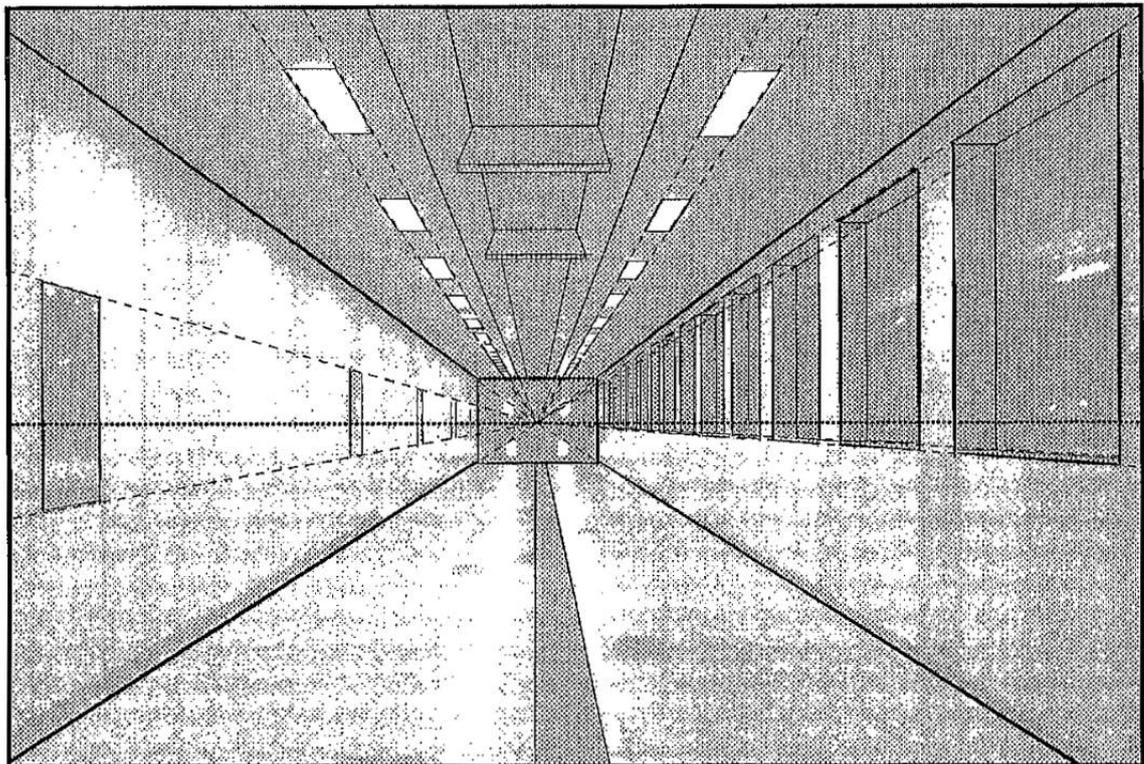


【講座課題】

「1点透視の書き方」

1 点透視の例

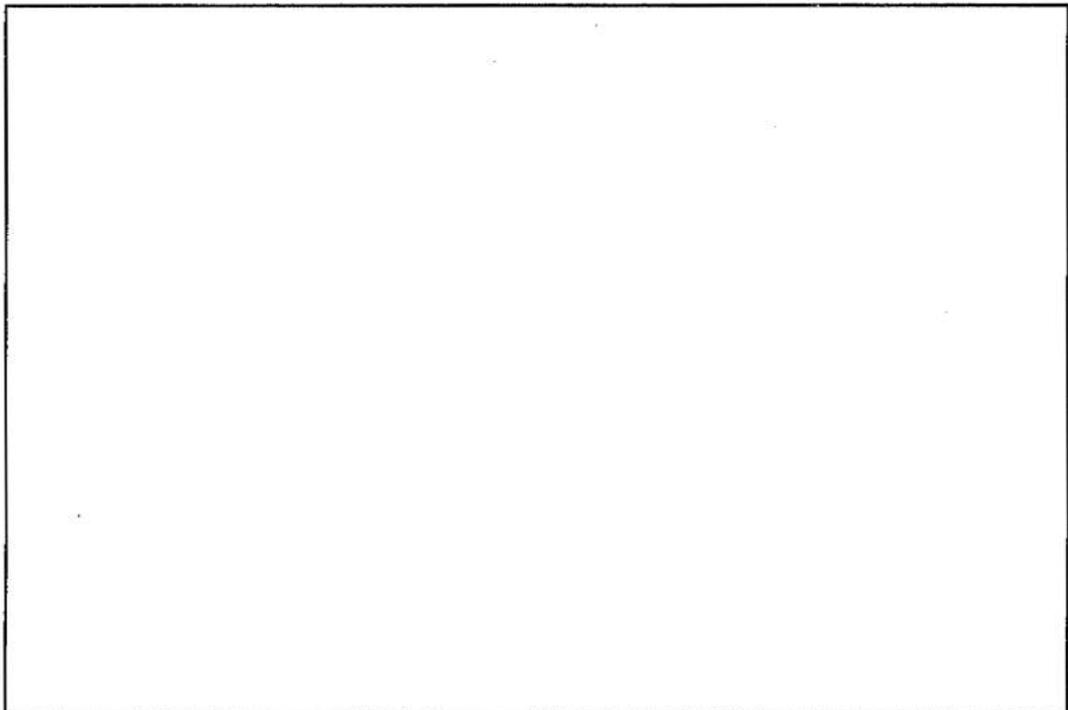
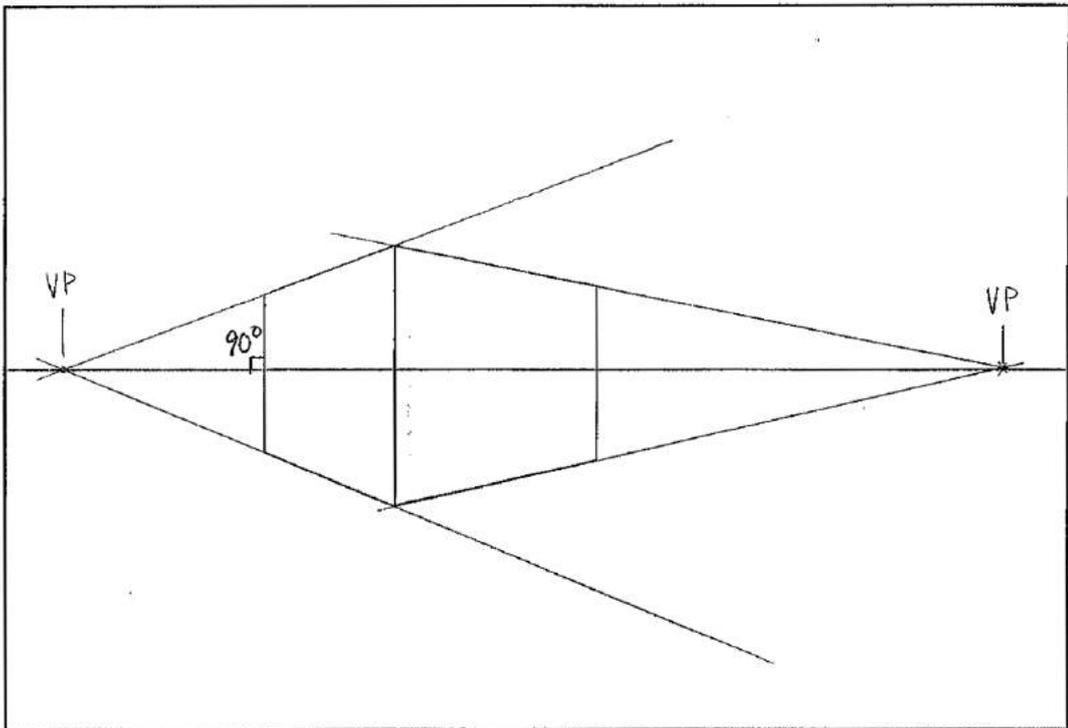
パース線を辿って消失点とアイレベルを探そう



【講座課題】

「2点透視の書き方」

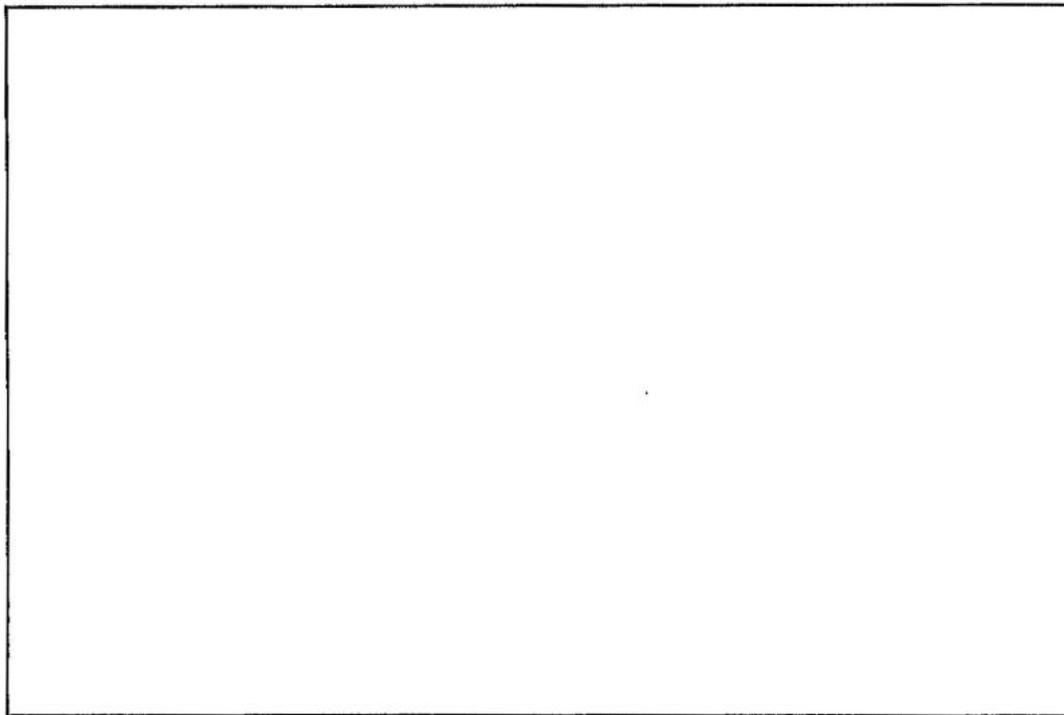
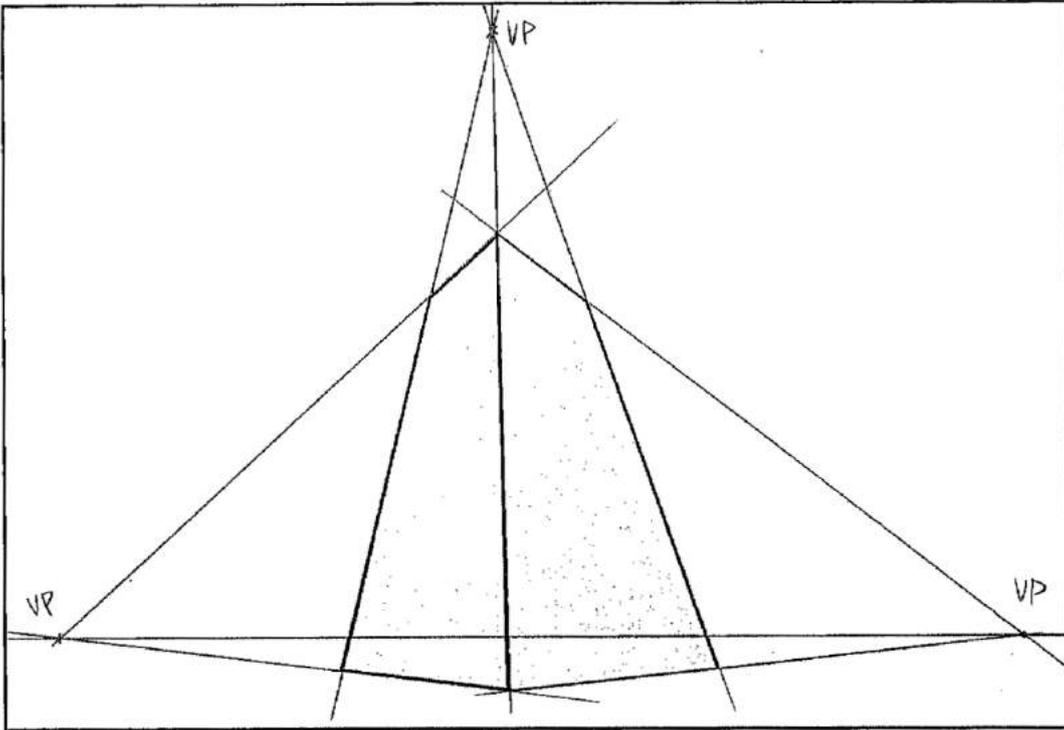
2点透視



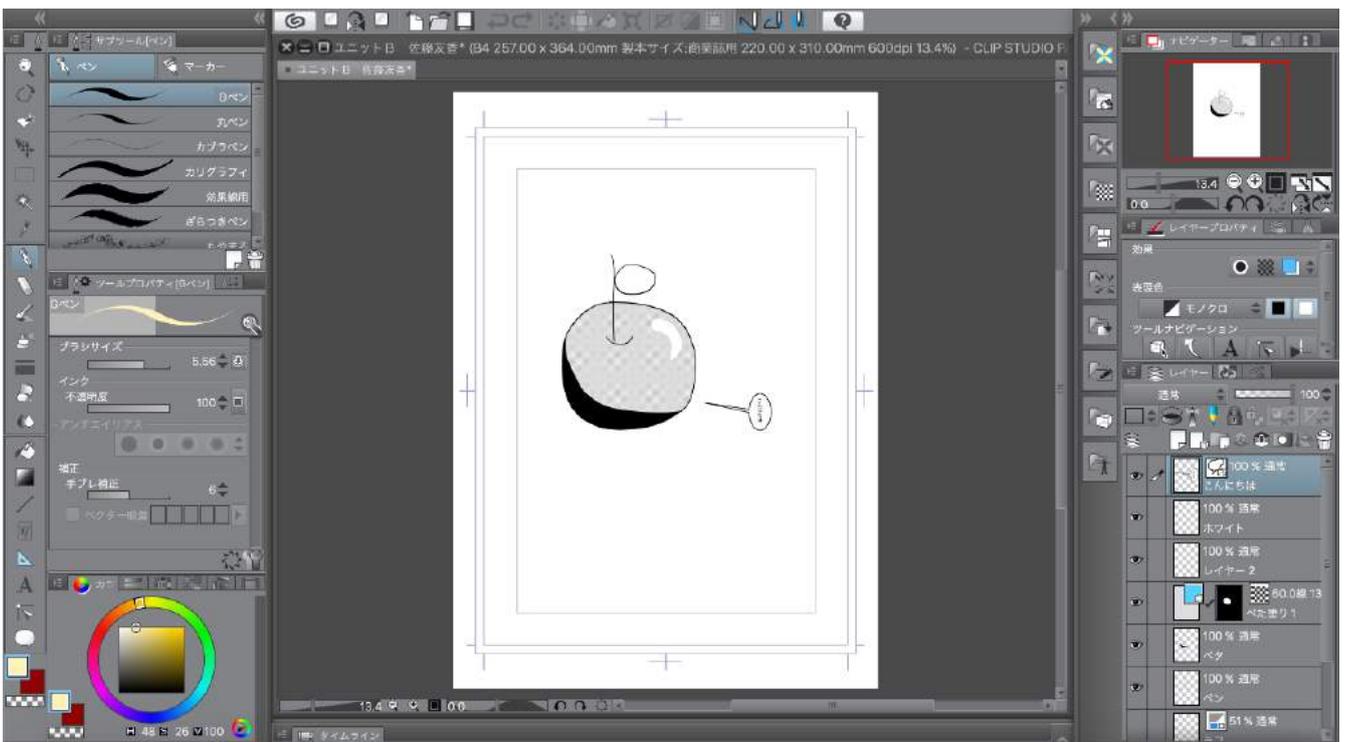
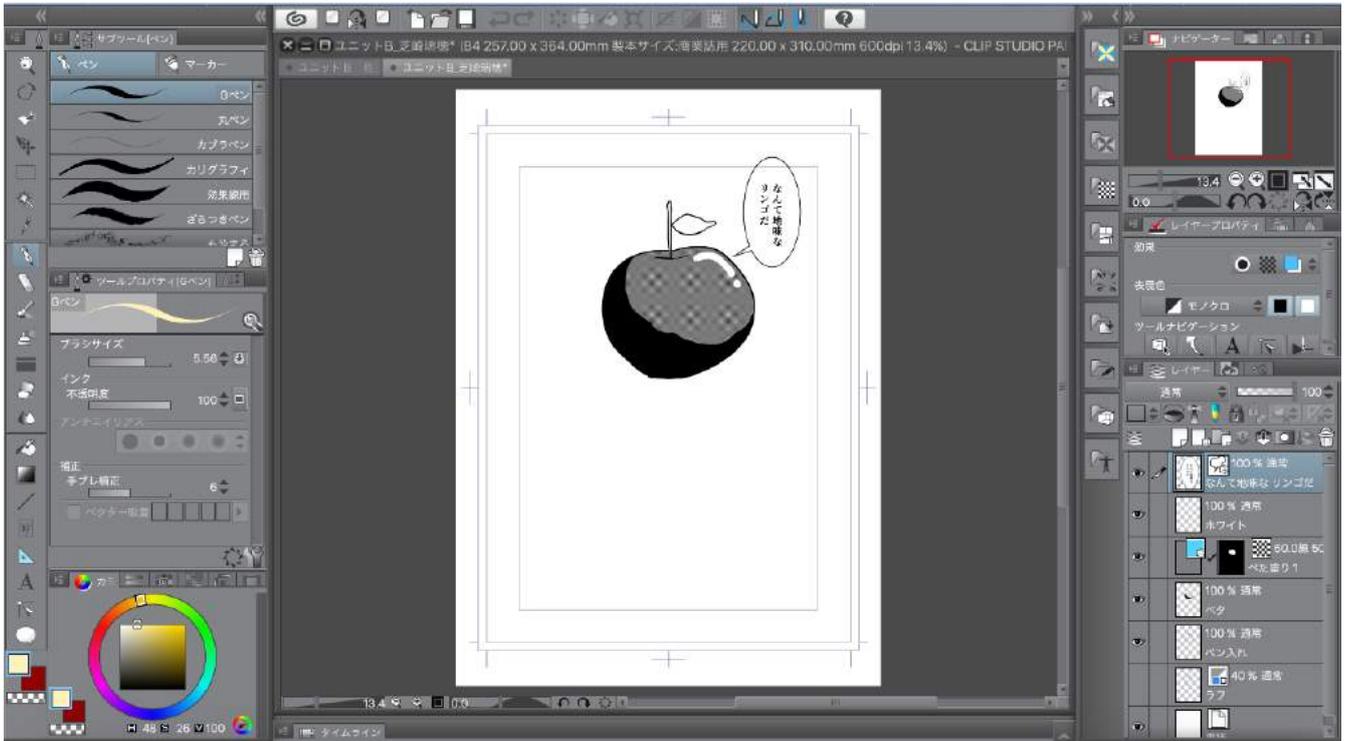
【講座課題】

「3点透視の書き方」

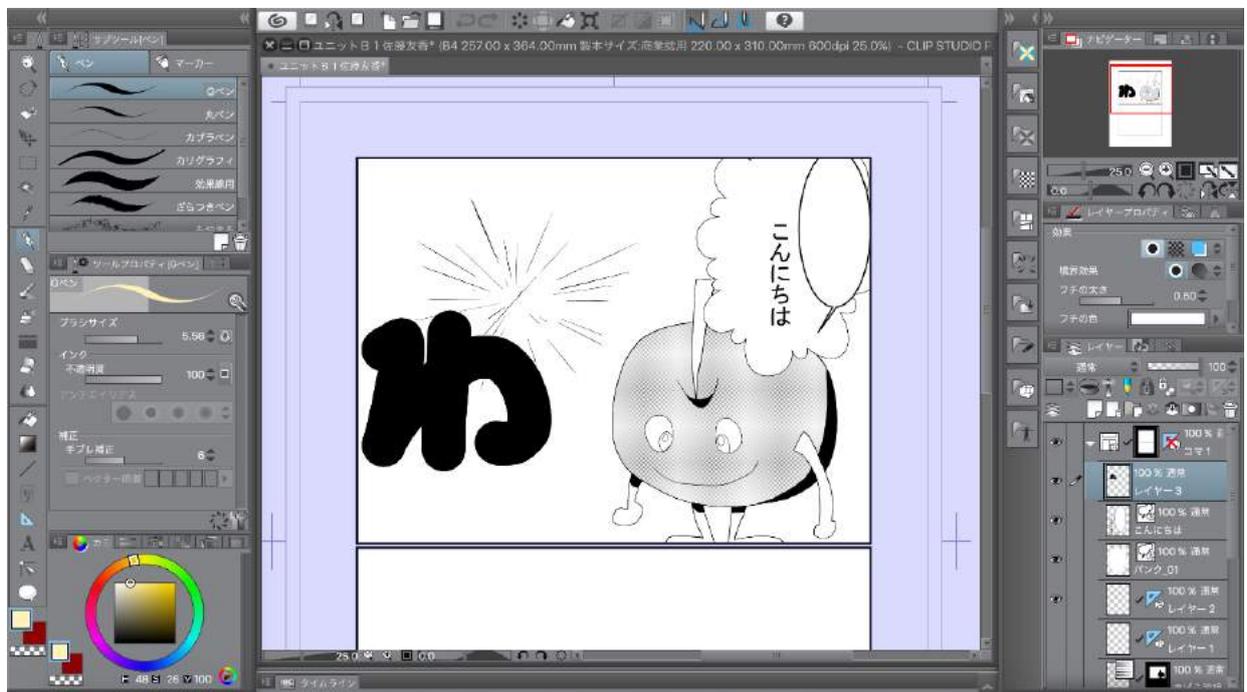
3点透視



【成果物】
「基礎操作講座」



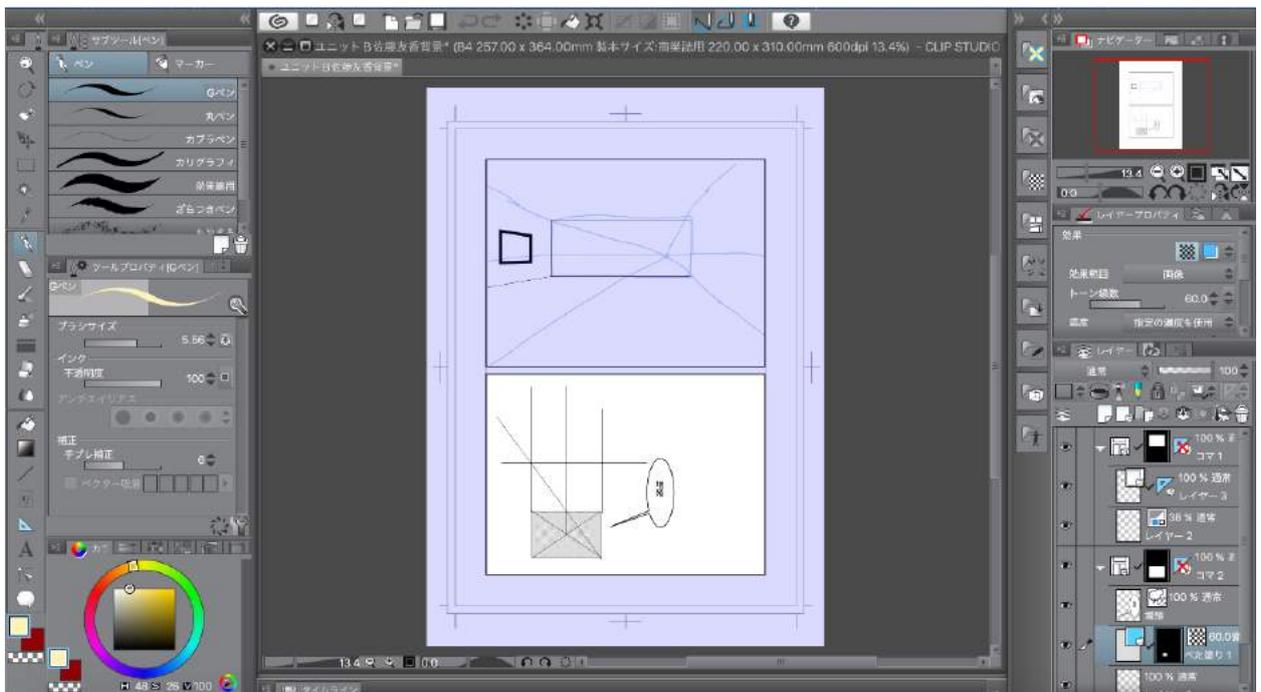
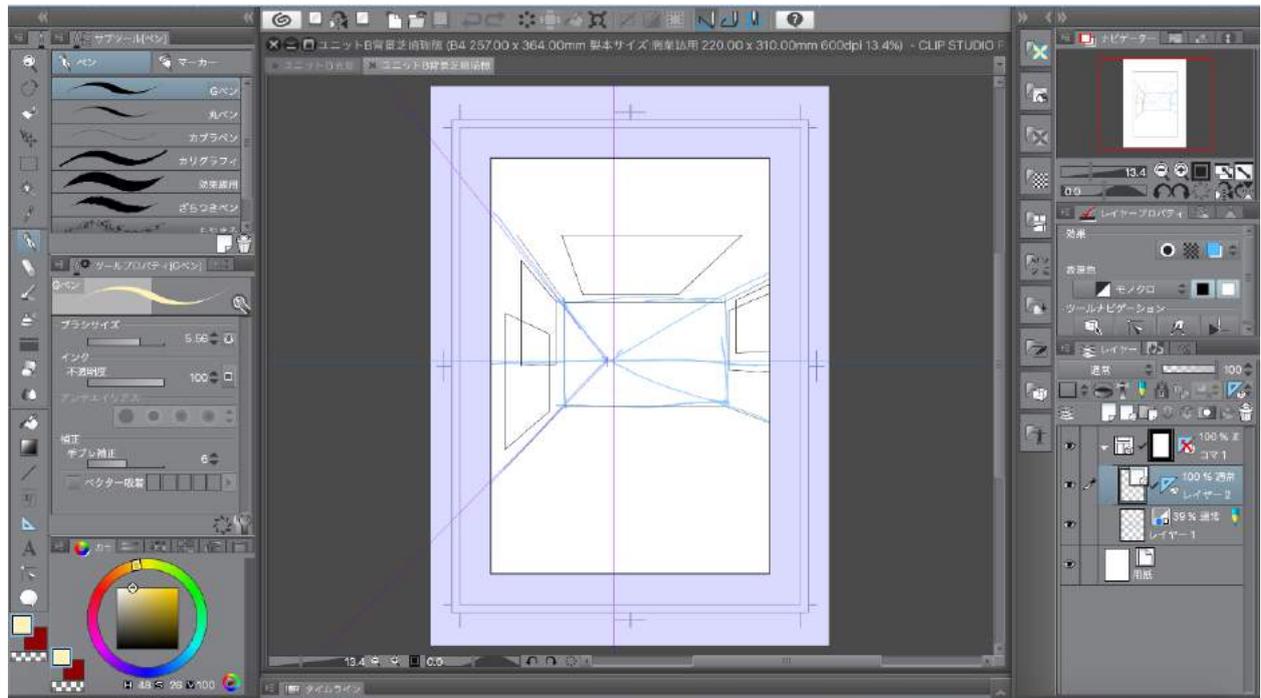
【成果物】
「基礎表現講座」



【成果物】
「作画実践」

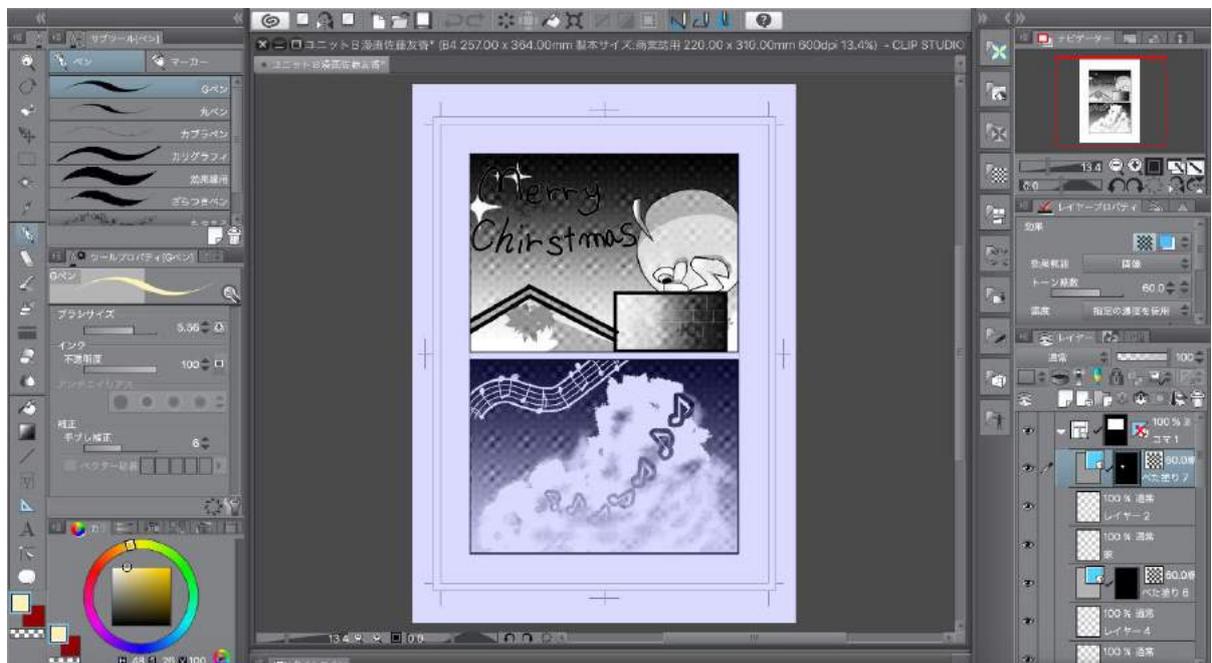
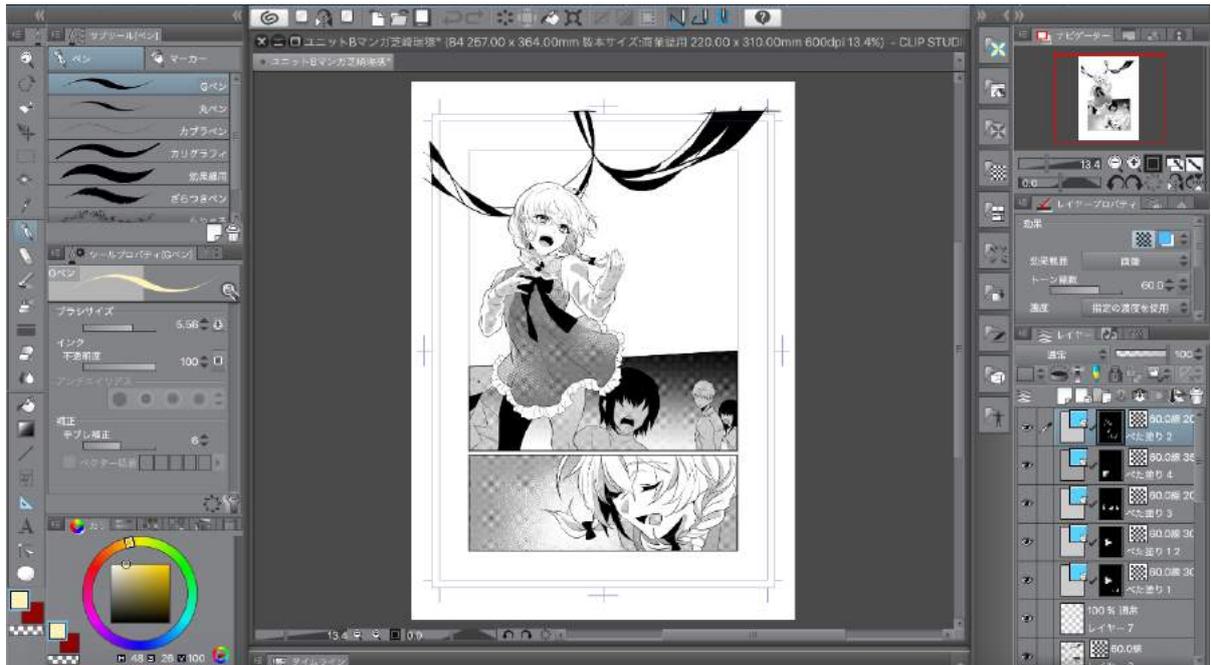


【成果物】
「背景作画講座」



【成果物】

「応用作画実践Ⅱ」



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」18h (3h×6 講座)

日時：平成 29 年 1 月 13 日 (土) 10:00～17:00 (3h+3h)

平成 29 年 1 月 14 日 (日) 10:00～17:00 (3h+3h)

平成 29 年 1 月 21 日 (日) 14:00～17:00 (3h)

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：

- ①デジタルにおける知識講座
- ②応用背景作画講座
- ③応用背景作画講座Ⅱ
- ④カラー原稿講座
- ⑤3D 作画講座
- ⑥応用作画講座

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

- ・知人、同僚からの紹介
- ・学校からの紹介

【本講座を受講する目的】

- ・独学なので実際お仕事でマンガを描いている方の知識を学びたいから
- ・クリスタの使い方、基本を学びたいと思い受講しました
- ・ソフトの知識を深めたかったので受講しました

【講座を受けた感想】

- ・大変タメになりました
- ・学ばなかった事、知りたかった事などがとても楽しく、分かりやすく知ることができて受講してよかったです
- ・短い時間でしたが、楽しく学べる事ができました

【3D機能の使用について】

- ・今まで何度か使ったことがあったんですが、あまり上手くいかずほぼ使っていませんでした。でも今回すごくわかりやすく教えて頂けて人物のみならず小道具も動かされるようになったので大変良かったです。家でも早速使います
- ・沢山の素材の中から3D素材を選び、アングルなどを変える点
- ・PCが時々動かなくなりハラハラしましたが、3Dの使い方、線画の変更のやり方がわかったので、デッサン用下描きや背景に活用したいと思った
- ・3D機能については全く知っていなかったもので、今回知ることができて次からの機会です使っていこうと思います
- ・使い方を覚えれば相当便利なものだなと実感しました

【レイヤーの使い分けについて】

- ・画像素材レイヤーを知らなかったのもとても勉強になった
- ・レイヤーの変換、タイリング
- ・ベクターレイヤーが便利だと思いました
- ・3D用レイヤーは使ったことがなかったので、こういう時に使うのかと思いました
- ・レイヤーの使い分けがとても苦手だったので先生に教えて頂いたことで使い分けをしっかりと出来るようになったと思う
- ・自分にはまだ複雑な部分もあったのでまずは慣れる事が重要だと思いました

【これまでの知識を使って1Pのマンガを製作することについて】

- ・3Dに時間がかかってしまいなかなか進みませんでしたが、とても楽しかったです
- ・3D機能を使用し人物とイスを描く際、イスのみをLT変換すること
- ・1Pできませんでしたが、「こうか？こうするのか？」という試し試し描く作業が楽しくあっという間でした。先生の描くところを実演で見ていた方が楽しかったです。
- ・今まで時間がかかってしまっていた事を短時間で仕上げる事を学ぶことができて良かったです
- ・知識をもっと増やしてリベンジしたいです。

【講座課題】
「応用背景作画講座」





【講座課題】

「応用背景作画講座Ⅱ」





【講座課題】

「カラー原稿講座」



【講座課題】

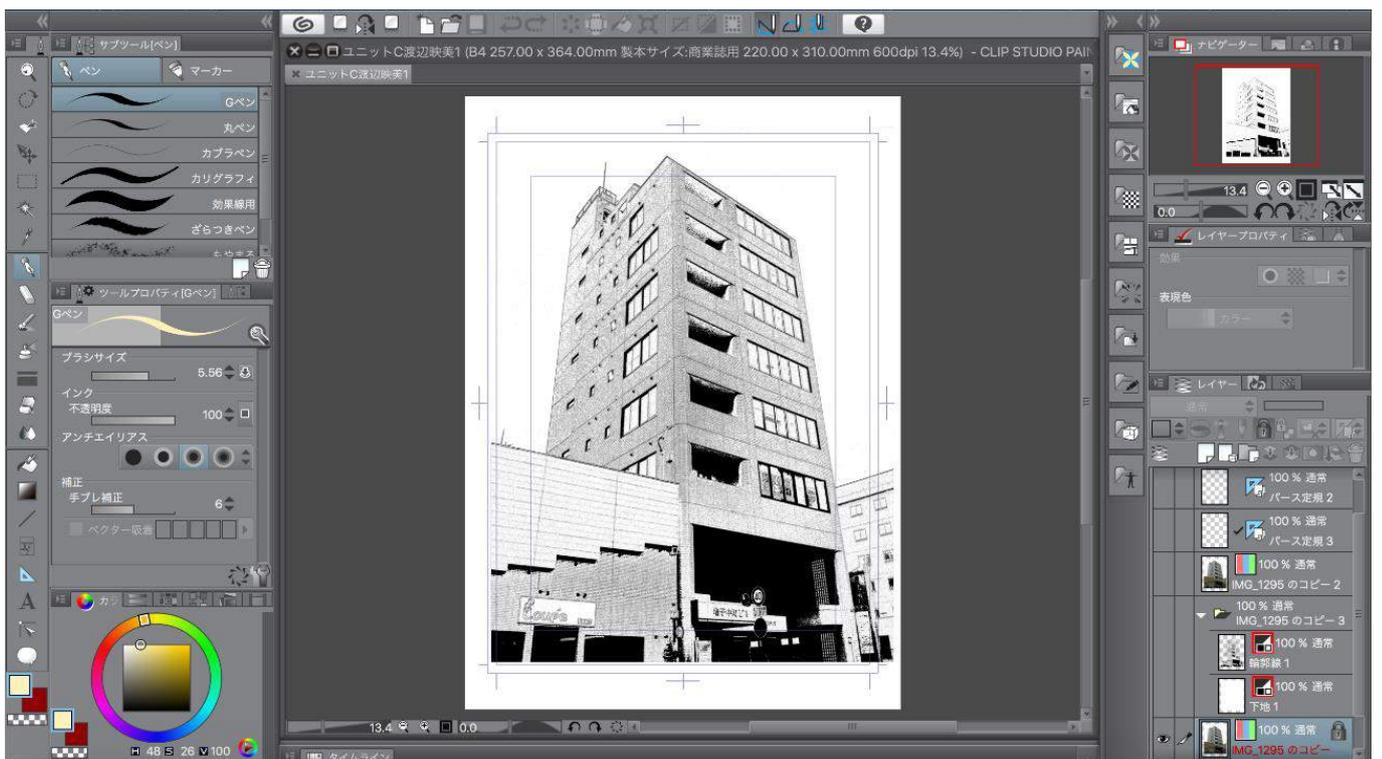
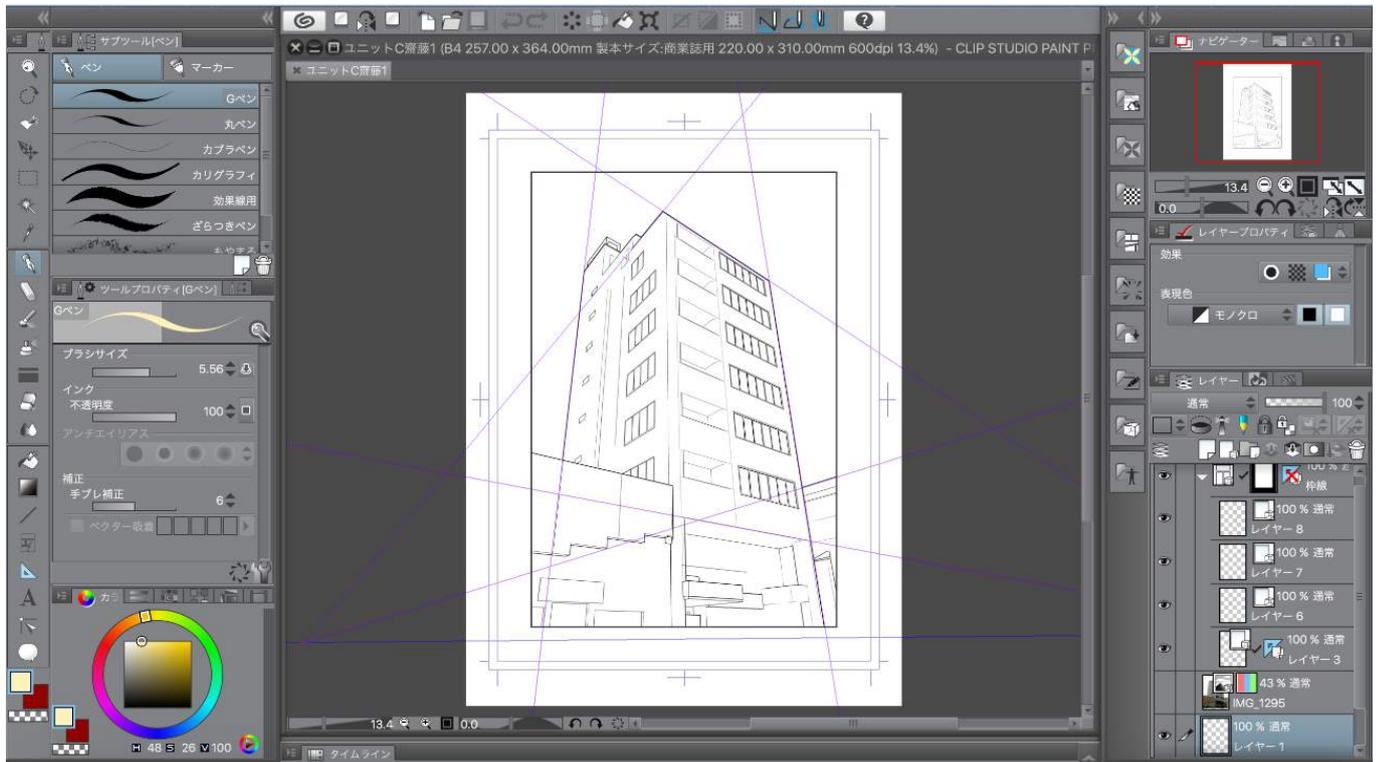
「カラー原稿講座」

謹賀新年



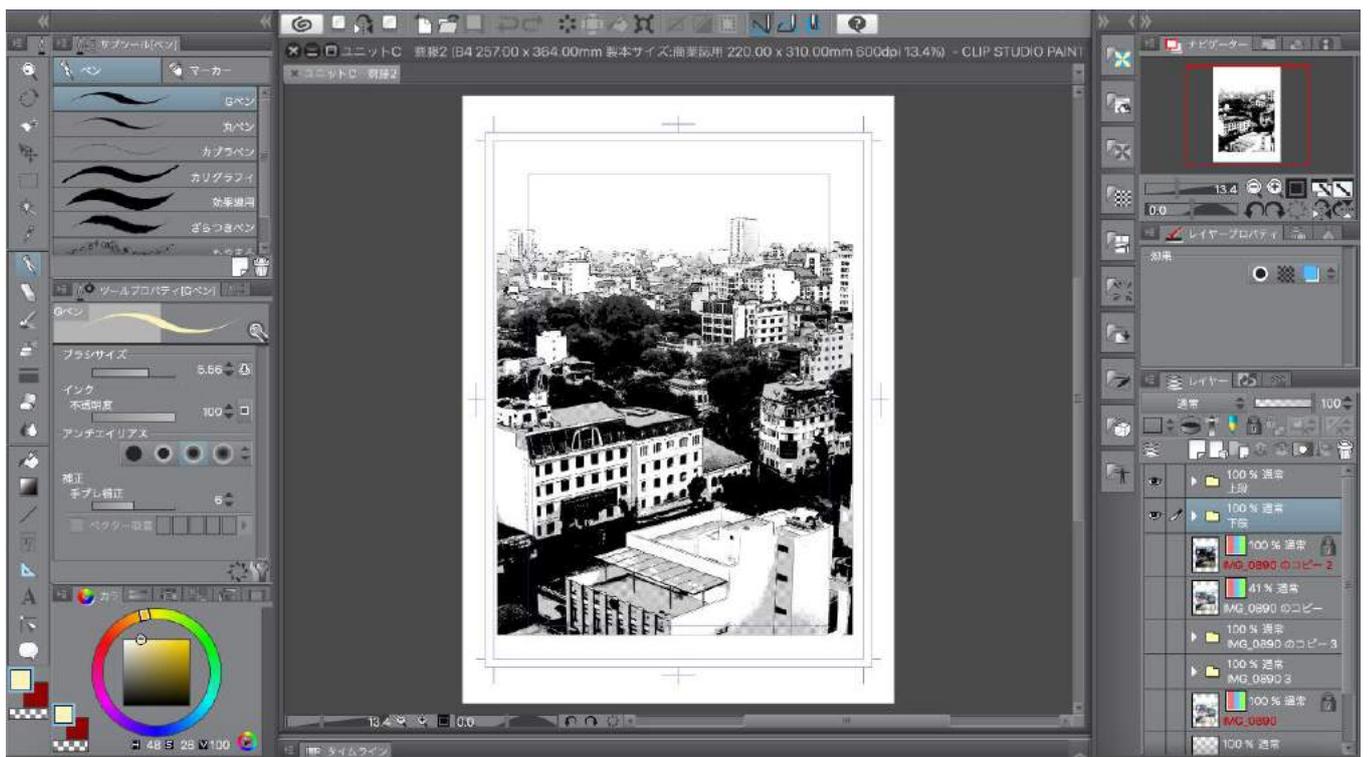
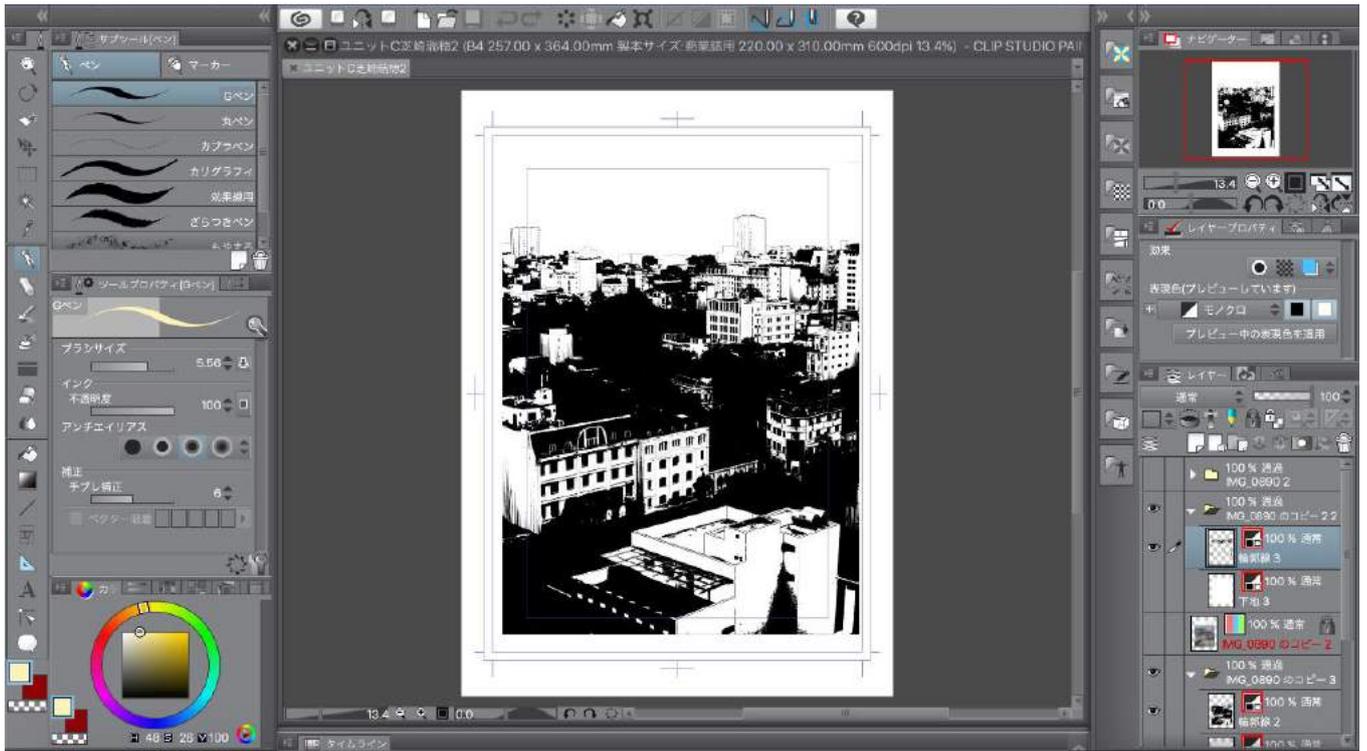
【成果物】

「応用背景作画講座」



【成果物】

「応用背景作画講座Ⅱ」



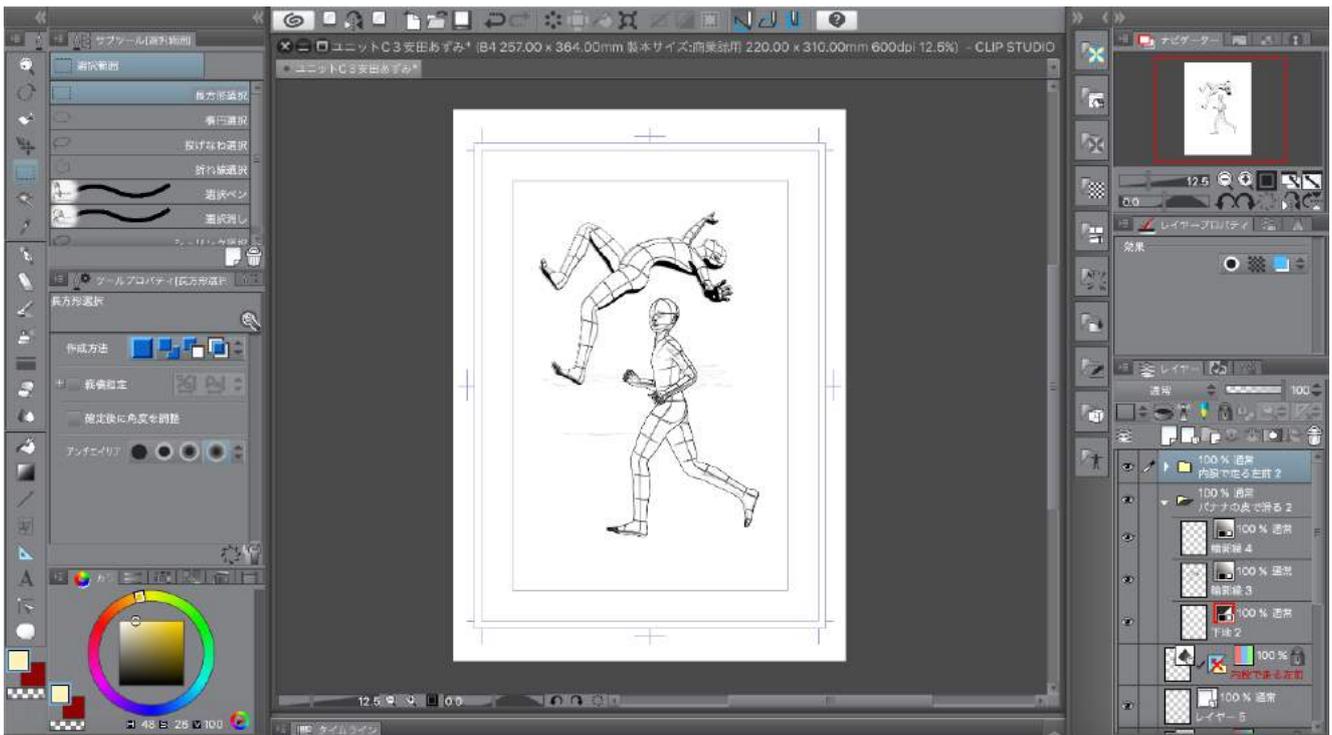
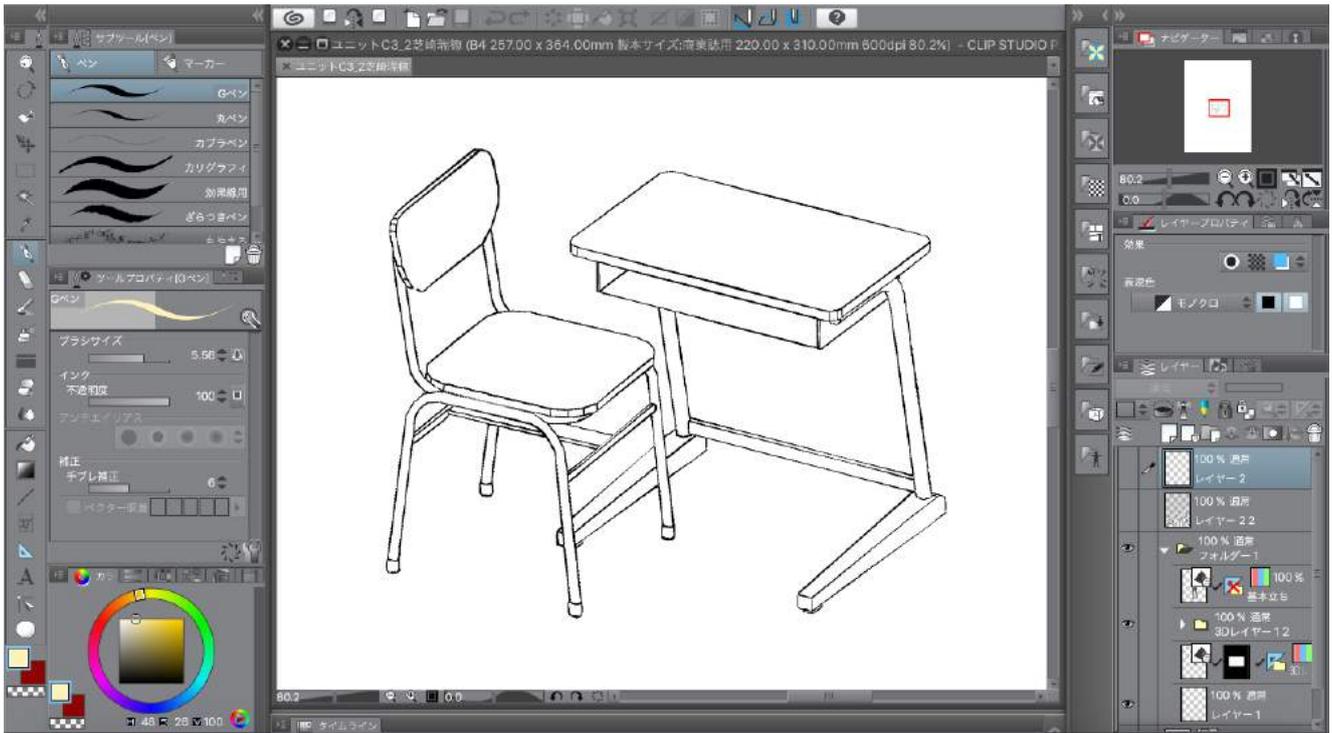
【成果物】

「カラー原稿講座」



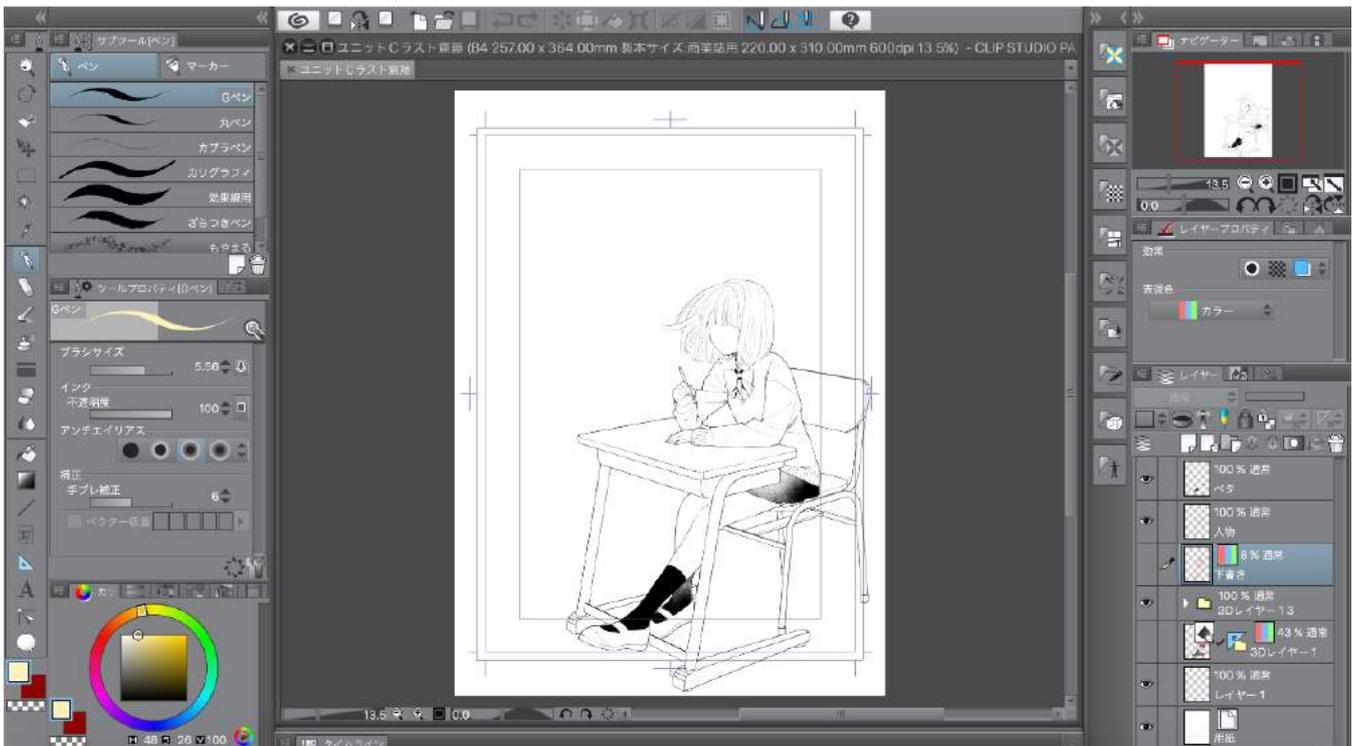
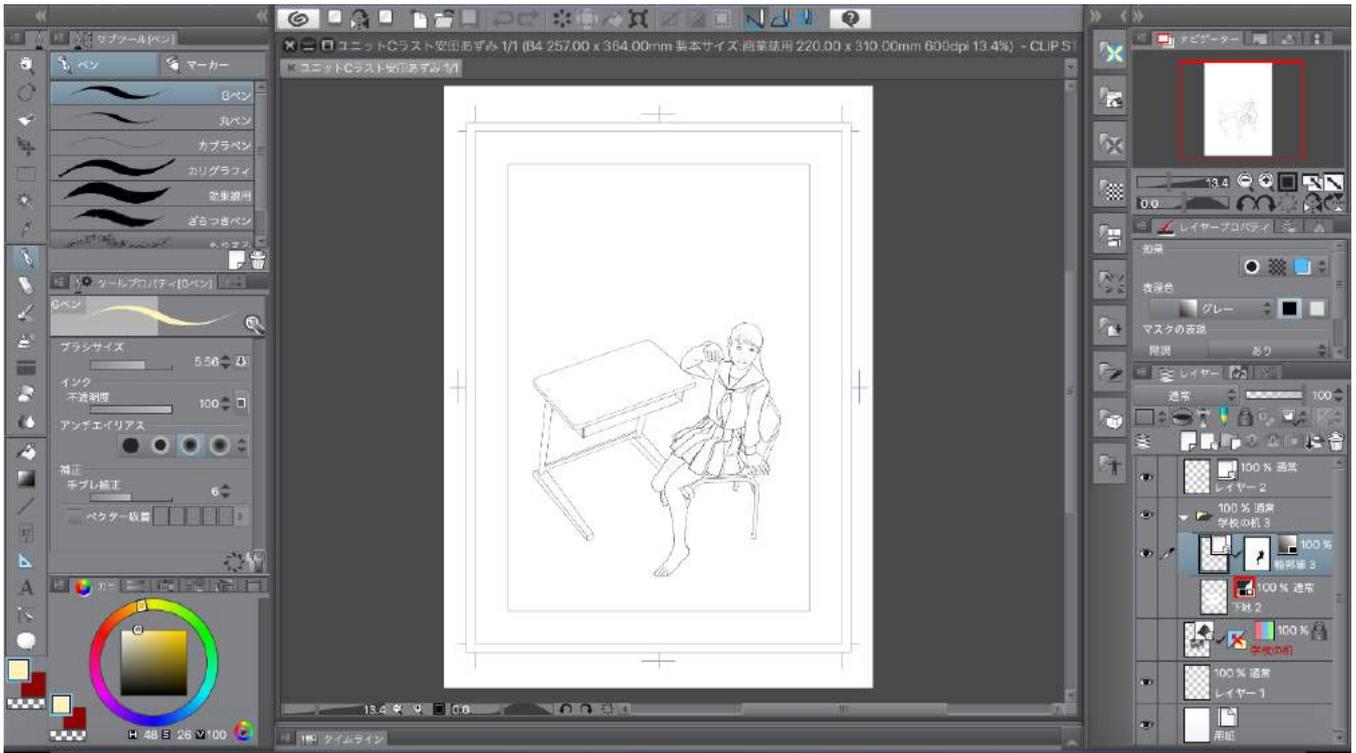
【成果物】

「3D作画講座」



【成果物】

「応用作画講座Ⅱ」



文部科学省

平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成」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.社会人アニメ講座(実証講座)

I.社会人アニメ講座カリキュラム

1.カリキュラム概要

ユニット A「アニメーション・CG・映像基礎講座」9h

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。アニメーション・CG・映像の基礎知識を学び、キーポーズの描き方を実習する。

ユニット B「アナログアニメーション講座」18h

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による実証講座。実際にアニメーション作画の基本を学び、制作する。

ユニット C「デジタルアニメーション基礎講座」18h

現役アニメーターによる実践講座。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する。

文部科学省

平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成」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】

受講料無料!

社会人 アニメ 講座

「東京ダニコル」
・福島ガイナックス / 福島県伊達市 協力：伊達市

【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産業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充実するための実証調査を実施します。受講生の皆様にはアンケートでの協力を頂きながら、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。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。受講料は無料となっておりますので、お気軽にご参加下さい。



国際アート&デザイン大学校

社会人アニメ講座

文部科学省

平成28年度「社会人等による技能継承中核的人材養成」事業
 [地方におけるソフトコンテンツ分野のためのマンカリアニメ専門学校から事業]

講師陣

飯島 貴志

(株)RACRONWORKS
 代表取締役
 著書「人々のしくみ」(人々の動き)
 ・CG映像ディレクター
 ・CG制作会社

服部 真奈美

フリーアニメーター
 ・主にテレビアニメの演出を担当
 ・国際アート&デザイン大学校
 アニメーション講師

高木 祐紀

(株)福島ガイナックス
 ・3Dのかけら
 ・宇宙のハルマーズ
 ・ふくらだわっしょい!
 ・まなぼーや秋の駅伝大会!

ユニットA (全9時間)

[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。
 アニメーション・CG・映像の基礎知識を学び、キーポーズの描き方を学びます。

12.9① 14:00~17:00

[アニメーション基礎講座:飯島貴志 先生]

12.10② 10:00~17:00 (1時間休憩)

[キーポーズドローイング講座:服部真奈美 先生]

ユニットB (全18時間)

[アナログアニメーション講座]

様々なアナログアニメーションに関わっている現役アニメーター
 服部真奈美先生による実務講座。実際にアニメーション作画の基
 本を学び、制作します。

12.16③ 14:00~17:00

12.17④ 10:00~17:00 (1時間休憩)

12.22⑤ 14:00~17:00

12.23⑥ 10:00~17:00 (1時間休憩)

ユニットC (全18時間)

[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と液晶ペンタフレットを使用した
 アニメーション制作技術を習得します。

1.13⑦ 10:00~17:00 (1時間休憩)

1.14⑧ 10:00~17:00 (1時間休憩)

1.21⑨ 10:00~17:00 (1時間休憩)

申込方法 ※社会人アニメ講座に関する申込とお問い合わ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ください。
 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
 artdesigncollege2017@gmail.com

持ち物 筆記用具(デッサン用の筆またはシャープペン、無地ノート、定規)
 ※だいたい色や青緑色など、薄い色の色鉛筆をご用意頂くことにより幸いです。
 (PCとソフトはこちらで準備致します)

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お持ちいただくこと。
 ・年齢制限はありません。
 ・定員20名

国際アート&デザイン大学校

〒963-8811 福島県郡山市方八町2-4-1
 [TEL] 024-956-0040 (代表)



I.社会人アニメ講座カリキュラム

2.開催状況

ユニットA「アニメーション・CG・映像基礎講座」9h（3h×3講座）

日時：平成29年12月9日(土) 14:00～17:00（3h）

平成29年12月10日(日) 10:00～17:00（3h+3h）

概要：

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。アニメーション・CG・映像の基礎知識を学び、キーポーズの描き方を実習する。

講座内容：

- ①アニメーション基礎講座、映像基礎、演出
- ②人体の骨格、ポージング基礎講座
- ③キャラクタ作画講座

アンケート調査

【 講座を知ったきっかけ 】

ユニットA-アニメーション基礎講座

担任の先生から教えて貰った。

知り合いに誘われて。

国際アート&デザイン大学校の行っているイベントなどを通じて。部内周知にて。

友人からの紹介。

ユニットA-キーポーズドローイング講座 職場の人に誘われた。

会社からの勧誘があり興味をもったため、またチラシで講座開催を知った。

【 本講座を受講する目的 】

ユニットA-アニメーション基礎講座

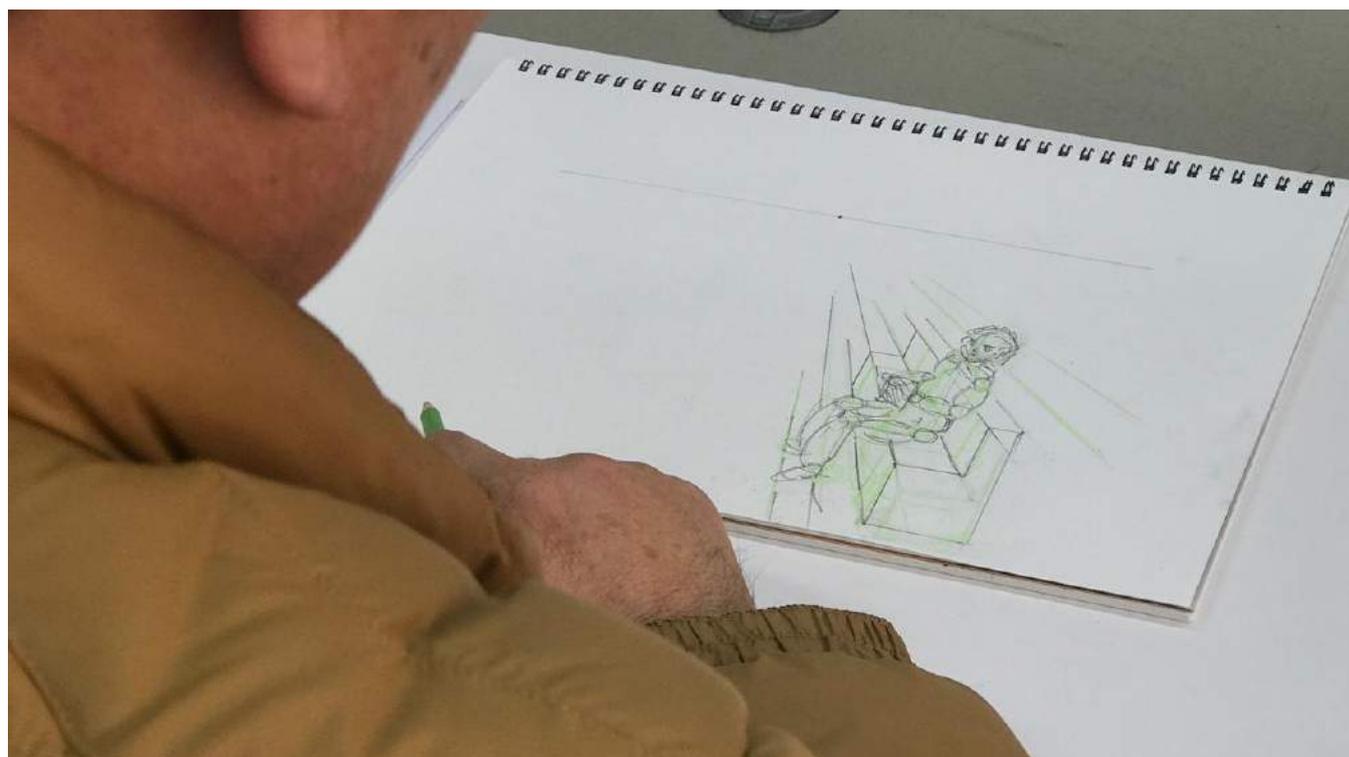
- ・これからの自分の力になると思い受講した。
- ・動画やアニメーションなどの基礎を学ぶため
- ・勉強の為
- ・絵の勉強のため。
- ・学科の広報活動や教材づくりに役立てたい。
- ・社会人になっても勉強できる、教えていただけるということでぜひ。
- ・1からアニメーションを学びたくなった。
- ・CGについてのお話を聞き、今後の制作に生かして行きたいと思い受講した。

ユニットA-キーポーズドローイング講座

- ・デッサンの基礎を学ぶため。
- ・アニメ会社に勤務している関係からより深く知識を習得し、仕事上活かせればと思い受

講することにした。

【講座の様子】



【講座課題】

「映像基礎・演出」①

内容：キャラクターアニメーション

2017 飯島貴志

1：アニメーションとは

01_アニメーションの語源

アニメーション(animation)という名称は、ラテン語で靈魂を意味するアニマ(anima)に由来しています。動物的を意味するアニマル(animale)も同じ語源です。自発的に動いているものを見ると生きて感じられることから、連続する絵を動いているように錯覚させる事で、生命を表現する手法です。ただ動いているだけではなく、活き活きとしたキャラクターを描き出すための基本と、手法を紹介します。

●制作過程

02_企画：

まずは、何を作るかを決める作業をします。

どのくらいの時間でどのくらいの長さのものを作るか、どの程度の規模で、どのような内容のものを作るかを決めます。完成したものをできる限り具体的に想定することが肝心です。

03_デザイン：

舞台設定やキャラクターの絵柄、性格などさまざまなデザインを決めます。

あらゆる角度で見られることを想定し、細部まで決定します。作業が肥大化しないよう、無駄な細部表現の簡略化も重要です。

コンセプトを明確に決め、観客に伝えたいものが明確に伝わるかをしっかり検討します。

形の良さのみならず、個々のキャラクターの差別化、性質の分かり易さを追求します。

04_コンテ：

具体的な内容を決定します。

カット毎の時間、キャラクターやカメラの動きを絵に書き起こします。

完成したコンテは、作品の礎となるものです。共同作業で使用する場合、内容の途中変更は混乱を招くだけでなく、大幅な作業の肥大化を招きかねないものです。絵コンテの時点で十分に内容を吟味し、納得できるものにするのが肝心です。

05_レイアウト：

カメラからみた画面の中でどのように要素を配置するかを決めます。

最終的なものに最も近い絵を詰める工程です。画面のどこを切り取り、どのアングルに収めるか、構図やキャラクターの立ち位置を調整します。前後カットとの関係性を考慮し、伝わり易い構成を目指します。

06_キーポーズ：

カット内でもっとも特徴的なポーズを指します。

象徴となる絵で、特にアクションライン、キャラクターの特徴が判別できるかに気をつけます。カットの目的を明瞭化し、迷いなく作業が進められるものに仕上げます。

07_原画(エクストリームポーズ)と動画(中割り)：

一連の動きの中で、特徴となるポーズで、流れの変わり目や振れ幅の大きなポーズを選択します。カットのクオリティを決めるものなので、十分な推敲が必要です。エクストリームポーズの間のを補完する絵を描きます。滑らかに繋がるよう、動きの流れに沿った差分を作っていきます。

08_撮影(コンボジット)：

彩色の終わった動画を背景に重ね、色調整やエフェクト効果を乗せて、映像に仕上げる作業です。全体の色味を整え、カット内容の演出に沿ったぼかしや光学的な効果を加えます。

●動いて見える仕組み:10min

09_差分：

絵が動いているように見せるためには、前のコマと次のコマの間に、十分な面積の重なりが必要です。そうでなければ、離れたところに同じようなもの現れたと感じられるものになってしまいます。何らかの理由で重ねられない場合、動体がボケて見えるモーションブラーと呼ばれる効果や、前後関係からの予測、動作方向への変形などを利用することで、動きの連続性を保つことができます。

10_コントラスト :

一枚の絵の中、動きの大小、ストーリーに至るまでコントラストは大切です。コントラストが生む差別化やリズムこそが、娯楽性を生む上で重要になります。幅が大きすぎると関係性を失ってしまうので、むやみに強ければいいというものではありません。良い演奏のように、時には激しく、時には優しく魅力的な緩急を目指すものです。

11_能動的動作と受動的動作 :

あるキャラクターや物体が、自然界の法則に逆らって動けば能動的であると感じられ、生きていて受け取ることができます。反対に法則に従ってのみ動く、受動的であると感じられ、物体があるいは死んだものと感じられます。万物はいつか静止するものであるため、動きが完全に止まっただけで命が消えたと感じられるものになってしまいます。

12_変形と移動 :

何の変形もなく移動するものは硬い物質であると感じられます。逆に変形をしながら移動するものは、柔らかいものであると感じることができます。生物は柔らかく、しなやかなものであるため、移動に沿った変形を表現することで、より魅力的な動きを演出することができます。

2 : 映像基礎 : 80min

●映像用語:20min

13_RGB:

光の三原色。映像は加法混色で三色を重ねると白になります。それぞれの色の強さを変えることですべての色を表現します。

14_ピクセル!:

映像を構成する点の最小単位。

15_アスペクト比:

画面の縦横比のことです。さまざまな映像機器は基本的に平面の長方形で、その縦と横の比率をアスペクト比と呼びます。

16_解像度サイズ:

映像機器の規格。テレビや映画のピクセル数は規格で決められています。

17_FPS:

1秒間あたりの絵の枚数。

18_NTSC方式とPAL方式:

テレビ、ビデオの映像方式。アメリカを中心として普及しているのがNTSC、ヨーロッパを中心に普及しているのがPAL。

19_インターレースとプログレッシブ:

NTSCの仕組み。1枚の絵を偶数線と奇数線の画面2枚に分割し、倍の画像を60分の1のタイミングで表示することで残像を利用し、滑らかにするのがインターレース方式です。30枚の画像を60分の1のタイミングで2度ずつ表示することで、文字をより綺麗に表示できるのが、プログレッシブ方式です。

●構図用語:20min

20_フレーム:

画面をどこで区切るかを決めることです。

21_アクションフレームとタイトルフレーム!:

昔のブラウン管テレビは、表示できる最大範囲が狭いものもあり、安全に表示できる部分を素材の時点小さく取るようにしていました。10%ほど余白を取るのがアクションセーフ、さらに文字は20%と大きく余白をとって確実に読み取れるようにしました。現在の液晶テレビは画面の隅まで見えるようになったのですが、機器ごとの画面サイズの違いによって切られることなどもあるため、現在でも5%ほどのアクションセーフマージン(余白)、10%ほどのタイトルセーフマージンを取るのが一般的です。

22_アングル :

カメラの角度。上に向けるとローアングル、下に向けるとハイアングルになります。

23_パース :

遠近法のことです。奥に行くほど小さく見える現象を二次元で再現することで、立体感を感じられるようにする手法です。

24_望遠と画角 :

カメラのレンズが望遠だと、画角が狭くなるため奥行きが浅い絵になり、遠くの風景が近くに見えるようになります。逆に接写だと画角が広がるため、奥行きが強い絵になり、写せる範囲が狭くなります。

25_分割法：

画面構成の方法で、さまざまな分割の仕方があります。分割線上や、交差する点の部分に被写体を置くことで、演出効果が高められます。

26_黄金比率：

もっとも美しいとされる1:1.618の比率。さまざまなデザインや絵画に利用されています。

他にも、日本の印刷物などに多く使われる1:1.41の白銀比などが有名です。

27_ショットサイズ：

人体を基準としたフレームの種類を指します。

28_画面の右左：

日本では、主人公が右手方向から左手に向かって冒険し、敵が左から現れて障壁となるのが主流です。多くの世界では、左手から右手への流れが主流で、日本と逆になります。日本は文字の流れが右から左で、海外の多くは左から右なので、話の流れもそれに準じるようになり、画面構成においてもその影響があるもと考えられます。

29_カット割と同ボジ：

カットが変わるということは、観客にとって違う世界に切り替わる可能性まである大きな変化となります。同じ空間での出来事を表現している場合は、前後カットとの関連性をしっかりと表現し、受け手が場所を見失わないように留意しなければなりません。逆に違う時間や、場所、人物に切り替わる場合は、前のカットと同じような画面にしてはいけないというルールがあり、これを同ボジの禁止と呼びます。

30_視線操作：

一枚の画面の中で、観客の視点がどのように移動するか、カットの終わりでどこに視点を向けさせるかなどを意図的にコントロールすることを指します。伝わりやすい画面を構成する際に、最初どこに注目させて、カットが変わる瞬間どこを見ているかなどは、とても重要な要素になります。

●編集40min

31_尺やタイミングの調整：

映像編集の基本で、カットの順番を変えたり長さを調整することで、物語が完成します。同じ映像素材を用いても、編集次第で全く違う話を構成することも可能であり、完成度を左右するもっとも重要な作業となります。

32_色温度とホワイトバランス：

光には色があり、温度によって変化します。

夕日に照らされたコバルトブルーの車があったとして、眼に映る色は夕日の赤が混じった紫なのに、車本来の色がコバルトブルーであることを認識することができます。環境にある光の色がどの程度ほかの色を変化させているかを、脳が瞬時に補正するためです。カメラはありのままの色しか映さないで、このような色被りを防がなければなりません。そのため、どんな光線環境の中でも正しい白を置いて調整することで、他の色も正しい色に補正することを、ホワイトバランスの調整と呼びます。

33_カラーコレクションとカラーグレーディング：

実写撮影の場合、撮影の天候によって空の色が変わってしまいます。同じ時間のカット内であった場合に都合が悪いので、同じ青色に調整します。このようにカット毎の不都合な色味の違いなどを合わせる作業をカラーコレクションと呼びます。夜の撮影は暗くで難しいので、昼に撮影し、後から色を乗せて夜に変更することなどがありますが、このように演出に合わせ色を変更、装飾することをカラーグレーディングといいます。

テーマカラー：

シーンのテーマカラーを決めることで、キャラクターの感情表現やシーンの移り変わりを判りやすく表現することができます。

カラーマネージメントの必要性：

使用するアプリケーションやディスプレイの違いによって映される映像の色は、必ずしも意図通りではない可能性があります。最終的に映される、機器や環境に合わせて、色を調整しなければなりません。

34_カットバック：

同じ時間軸で起っている2つのシーケンスのカットを、代わる代わる交互に短く繋げる手法です。2人のキャラクターが向かい合って話っているシーンで、話し手を交互に写す場合などに用いられます。

35_モンタージュ理論：

全く同じ絵でも、前後にどのような画があるかに影響を受け、全く違うものに見える事があります。この現象はモンタージュ理論と呼ばれます。利用する事で、分かりにくいキャラクターの内面や、複雑な内容を解り易いものにすることができます。

36_フィックス：

画面が止まっていること。

37_パン：

カメラを上下左右に振ること。

38_トラック：

カメラを前後に動かすこと。

39_フェード：

画をだんだん消すこと。

40_グロー：

画面が光ること。

41_フォーカス：

カメラの焦点。

42_オーバーラップ：

2つのシーケンスを重ねること。

43_ワイプ：

シーケンスを変えるときの出方法の一つ。

44_フォロー：

被写体にカメラが追従すること。

45_イマジナリーライン：

対峙する2つの物体の関係性を表す空間の平面。キャラクターが2人いた場合、連続するカットバック内で、関係性が解りにくくならないよう、それぞれ左右決めた位置に置くようにする手法。

46_サウンドエフェクト：

映されたものの質感や動きを演出する音。

46_BGM：

映像に合わせて流れる音楽。

47_アフレコとプレスコ：

映像より先に声優の声を録音するのがプレスコ、映像が完成してから、合わせて録音するのがアフレコ。

3：演出：80 min

●アニメーション基礎20min**48_シルエットの重要性：**

人間は物を観察するとき、最初にアウトラインを確認します。色面より重要視されるので、黒塗りのシルエットの状態でもキャラクターが誰なのか、何をしているのか、どのような感情でいるかの3点が伝わるように心がける事が大切です。

49_誇張：

より内容を伝わりやすいものにするため、微細な違いをより大きなものに表現するようにします。必ずしも観客が最大限の注意を払って画面を見ているとは限りませんが、誇張表現を利用する事でより面白いものに出来るかもしれません。

50_アンティック（予測）の必要性：

動作の前に起こる予備動作、準備動作をアンティック（アンティシペーション）と呼びます。多くの動作は一瞬で終わる事なので、予め次に起こる動作を観客に予感させることで、すんなり理解できるようになります。

スイッチを押す動作の場合、指を押す形にした手を上に上げて、充分にためてからスイッチを押す事で、スイッチを押したことが分かり易くなるばかりでなく、重要なスイッチであると表現できます。

51_スクワッシュ&ストレッチ：

動きのコントラストを最大限にするため、変化幅を大きくする手法です。十分に姿勢を低く小さくしてから、飛び上がる時、これ以上無いほど長く細く伸び上がるように表現します。違うものに見えてしまわないよう、体積があまり大きく変わり過ぎないことに注意しなければなりません。

52_アクションパス :

重心の動きの流れを繋いだ線を指します。滑らかにすることで、ガタつきのない見やすいアニメーションになります。

53_フォロースルー :

泳ぐ魚の尾ひれのように、本体の動きに追従する動作を指します。髪の毛の動きや指先の動き、など利用される場面が多々あります。

54_アクションライン :

胸と腰、それぞれの向きと傾きはポーズの要です。それを繋ぐ背骨の流れを考え美しい姿勢を整えます。頭部から背骨を通り、足先までの流れをアクションラインと呼びます。

●手法:20min

55_キーポーズ :

キャラクターモーションのそれぞれのカットを代表するポーズを指します。カットの目的が一目で分かるようにポーズの流れ、アクションラインに気を付けてシルエットを決めます。

56_エクストリームポーズ(原画) :

動きの要となる特徴的なポーズです。ポーズの意味と誇張のバランスを整え、動きの流れを決めます。

57_ストレートアヘッドとポーズトゥポーズ :

動画を前から順に描いていく手法がストレートアヘッド、キーとなるポーズを決め、間を保管する絵を描くのがポーズトゥポーズです。後者の方が一般的ですが、前者もクリアアニメーションなどで用いられるストップモーションなどで利用されます。

●タイミング:20min

58_スローインスローアウト :

ゆっくり動きはじめ、だんだん早くなり最終的にゆっくり止めることで、動きにクッションができ、物理法則に従っているように見えます。

59_セトル(制動) :

慣性の法則に従い、動体が急に止まらずに動きを制御しようとする様子を指します。これが無ければ描かれた物体の重さを感じる事ができなくなってしまいます。

60_クイック&スロー :

動きのコントラストをつけるため、スピードの緩急をつけることを呼びます。

61_オーバーラップ :

不自然に見えてしまう動きのシンメトリー(対称性)、シンクロ(同期)を避けるため、動きの頂点をずらすことを指します。

62_イベントタイミングの演出 :

ボタンを押すなどのイベントが起きるタイミングが伝わらなければ、シーケンスの意味が失われてしまいます。明瞭な動きや十分な予備動作、セトルを利用してタイミングを演出します。

●フェイシャル:10min

63_リップシンク :

声と口のタイミングを合わせることを指します。

64_注視 :

視線はキャラクターの欲望を表します。目の動きは画面の中で小さなものになる事がほとんどなので、首、上半身を含めた頭部の動きで表すように心掛けます。

65_眉の重要性 :

表情における感情表現において、もっとも重要な部位は眉です。眉の形だけで多くの感情を伝える事ができます。

●まとめ:10min

66_重さと存在感 :

実際にそこに無いものを、あるかのように錯覚させるわけですから、存在感を感じさせる表現はとても重要になります。重さ、大きさを表現するために、デザインから物理法則に従った動きに至るまで様々な手法を使う必要があります。

67_感情移入と娯楽性：

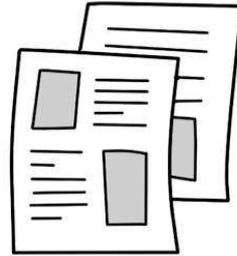
登場するキャラクターに感情移入ができて初めて物語に興味を持たせる事ができます。人間以外の動物でも白目を描く事で視線が明確になり、感情移入し易くなります。同情や、同じような経験をするキャラクターを見ることで、観客の心も動きます。どのように感動させられるかが、娯楽性を高める鍵となると言えるでしょう。

「映像基礎・演出」②

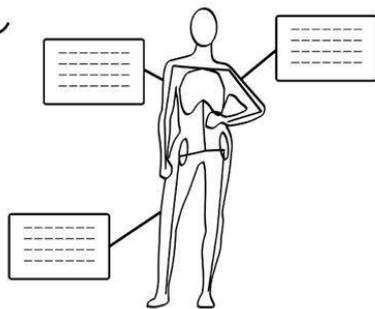
霊魂: アニマ



企画



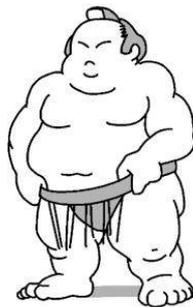
デザイン



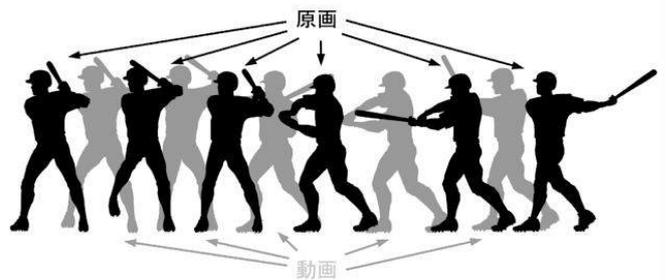
レイアウト



重さと存在感



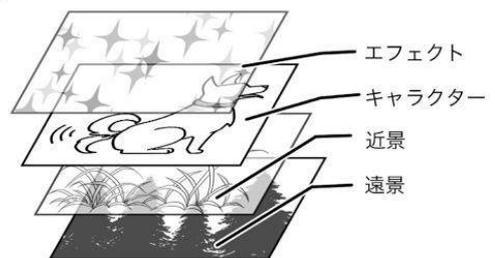
原画と動画



コンテ

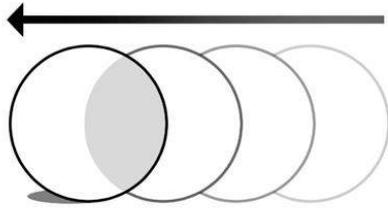


撮影



「映像基礎・演出」③

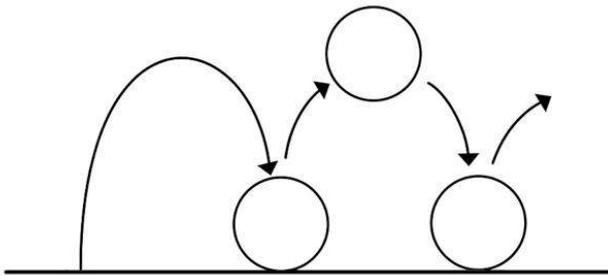
差分



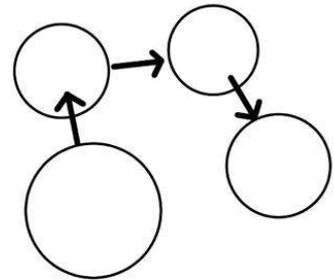
コントラスト



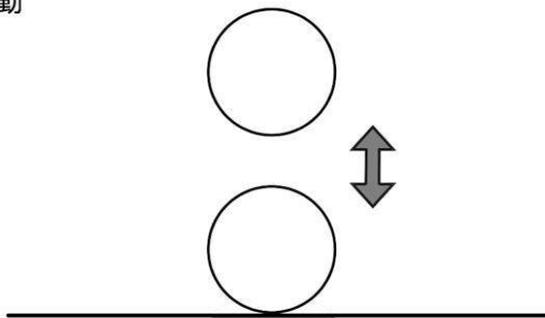
受動



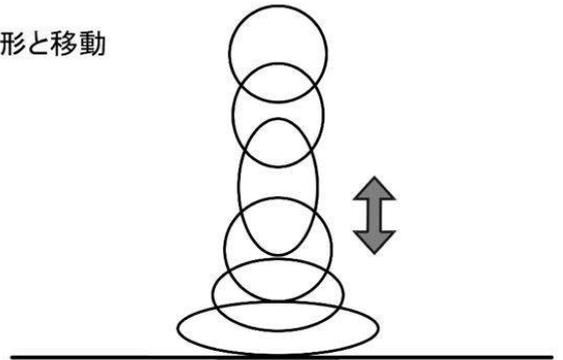
能動



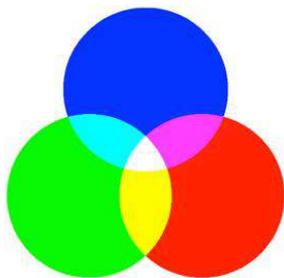
移動



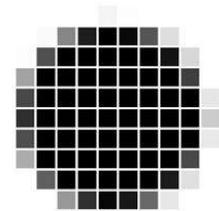
変形と移動



RGB

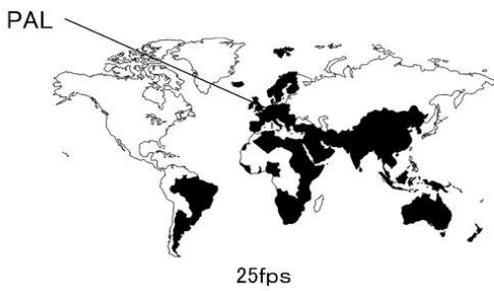
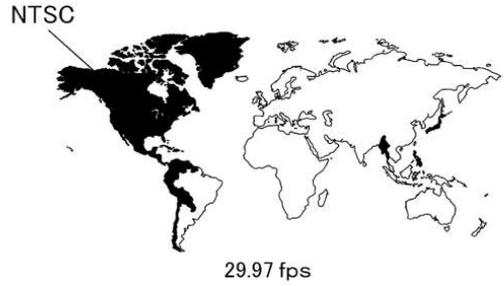
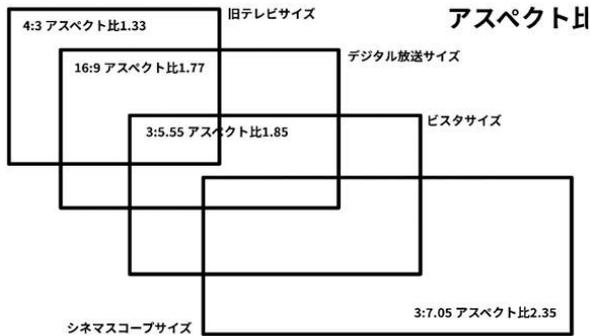


ピクセル

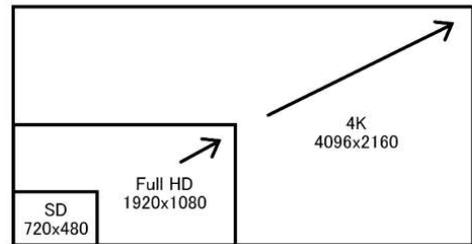


【講座課題】

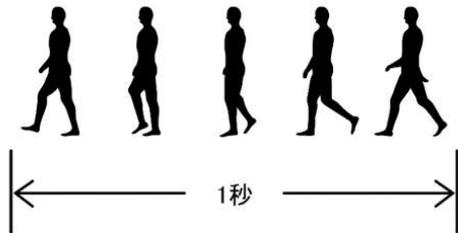
「映像基礎・演出」④



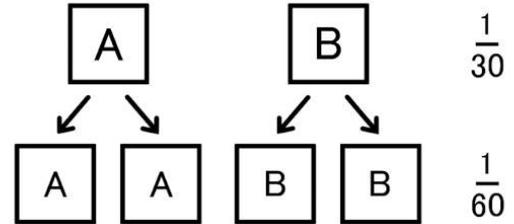
解像度サイズ



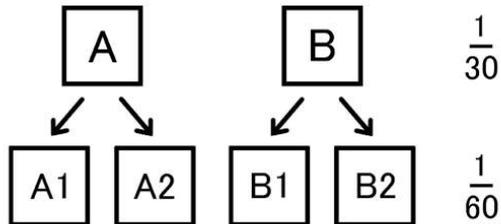
FPS



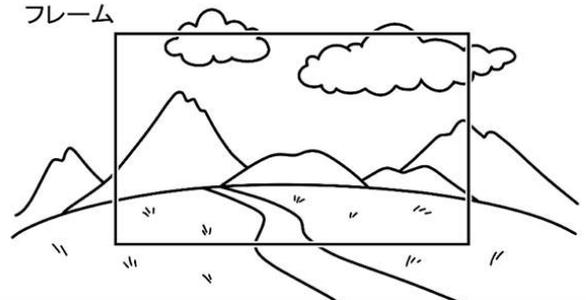
プログレッシブ



インターレース

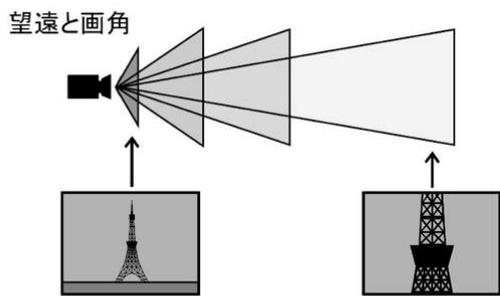
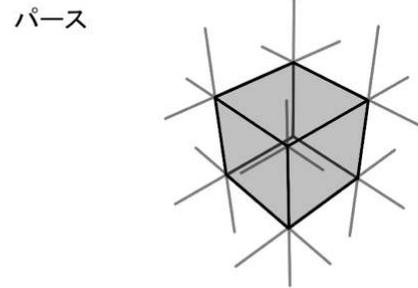
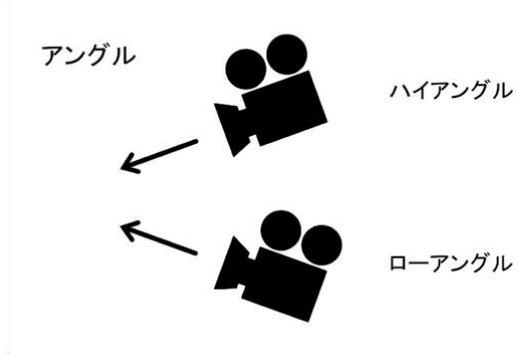


フレーム



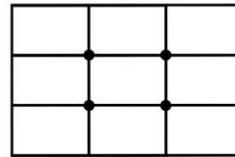
【講座課題】

「映像基礎・演出」⑤

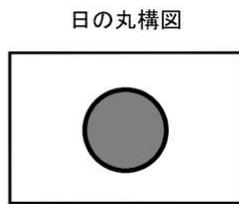
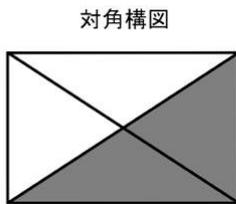
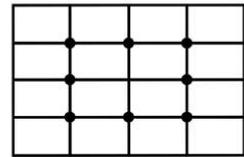


分割法

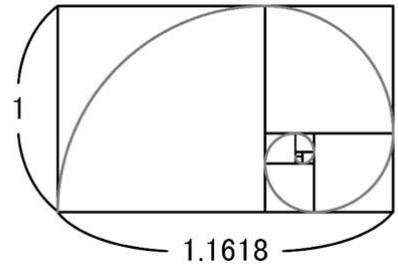
三分割法



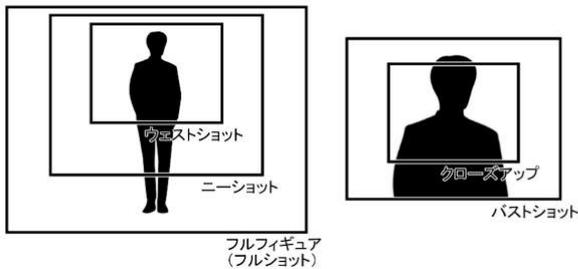
四分割法



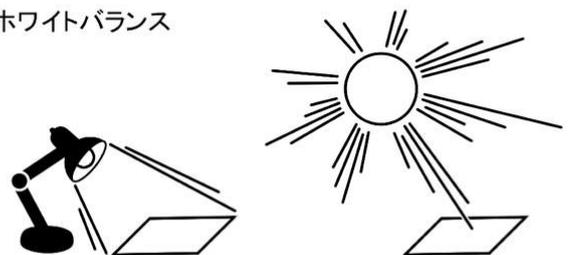
黄金比
1 : 1.618



ショットサイズ



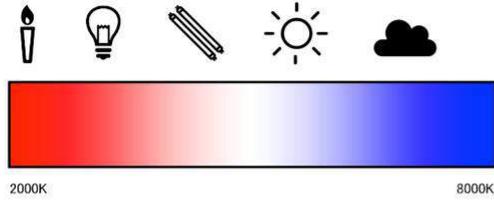
ホワイトバランス



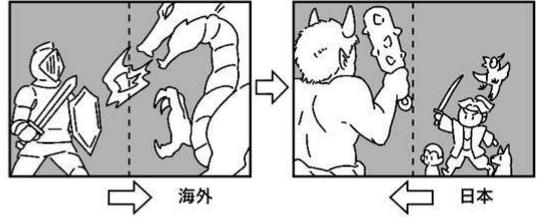
【講座課題】

「映像基礎・演出」⑥

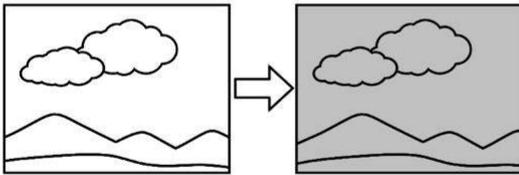
色温度



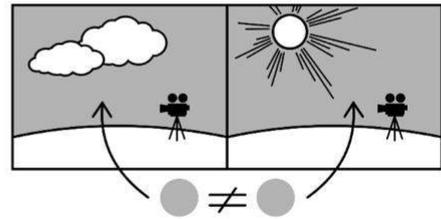
画面の左右



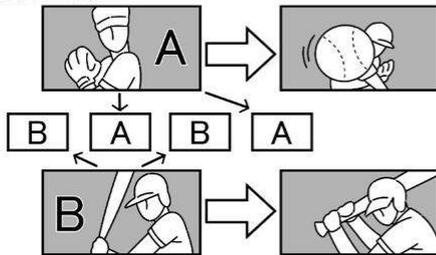
カラーグレーディング



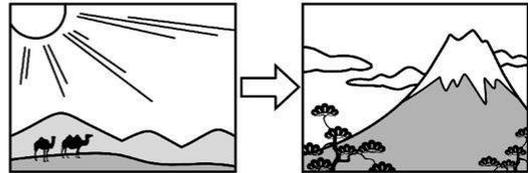
カラーコレクション



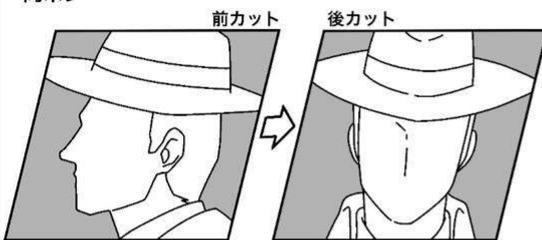
カットバック



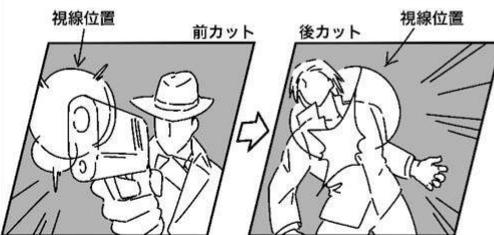
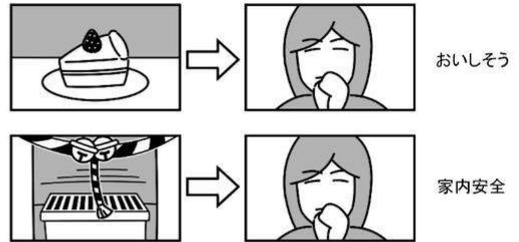
カット割



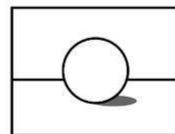
同ポジ



モンタージュ理論



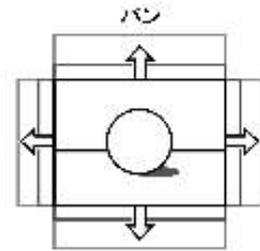
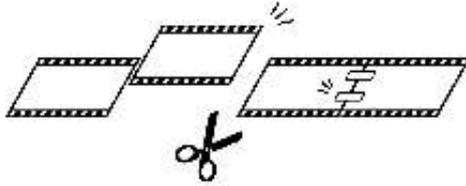
フィックス



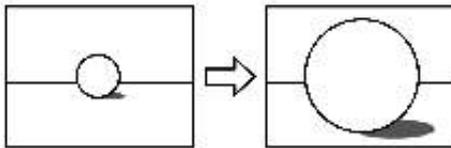
【講座課題】

「映像基礎・演出」⑦

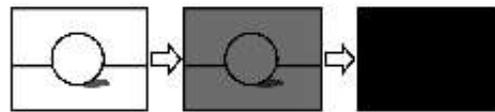
尺タイミングの調整



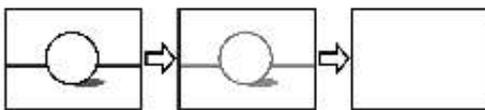
トラック



フェード



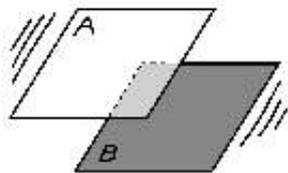
グロー



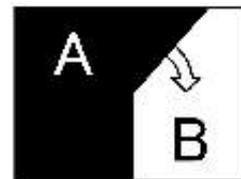
フォーカス



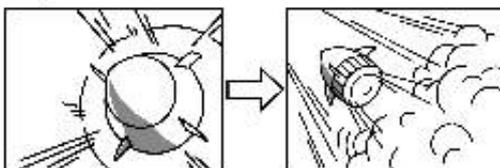
オーバーラップ



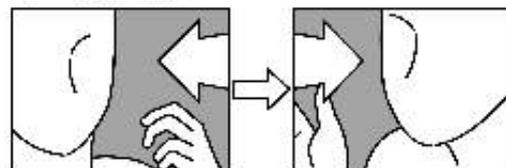
ワイプ



フォロー



イメージリーライン



【講座課題】

「映像基礎・演出」⑧

サウンドエフェクト



アフレコ



ブレスコ



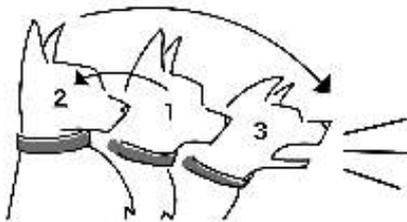
キャラクター
ポーズ
ステイタス



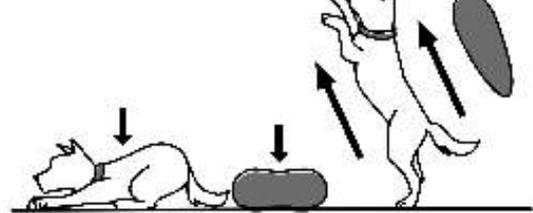
誇張



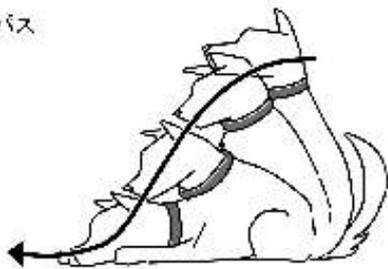
アンティック



スクワッシュ



アクションパス



フォロースルー



キーポーズ



【講座課題】

「映像基礎・演出」⑨

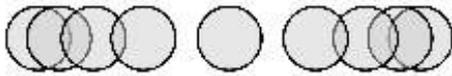
ストレートアヘッド



ホーストリポーズ



スローイン・スローアウト



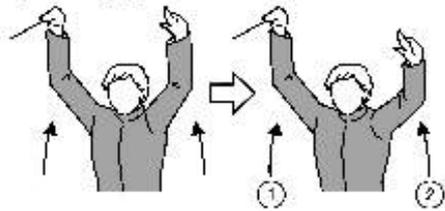
セトル(制動)



クイック&スリ



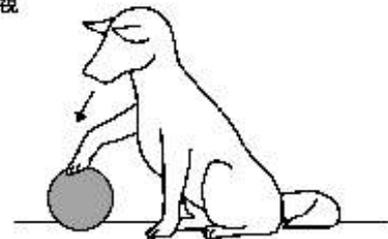
オーバーラップ



リップシンク



注視



眉の重要性



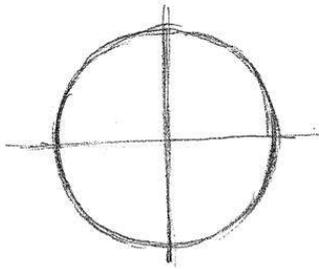
感情移入と娯楽性



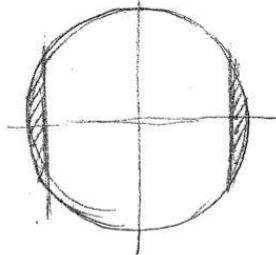
【講座課題】

「顔の比率とキャラクタ」

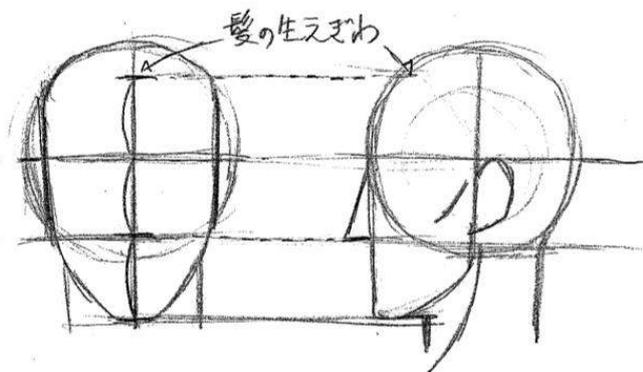
①



顔の基本は円(球体)。
円を描いたら、タテ・ヨコの分割線を
描いてみましょう。



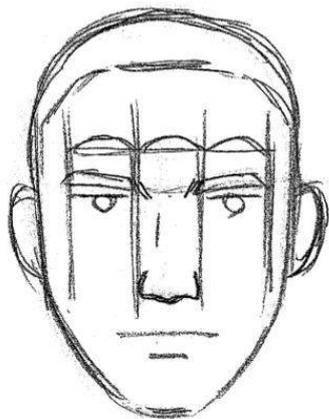
円の両端を少し切り取ります。
これが顔のベースになります。



髪の生えかわ

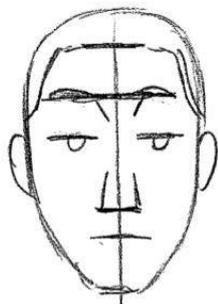
円の中心線は眉位置

眉とアゴの半分の位置が
鼻の位置

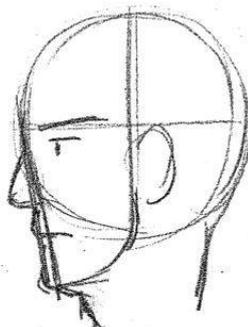
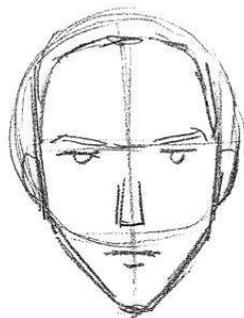
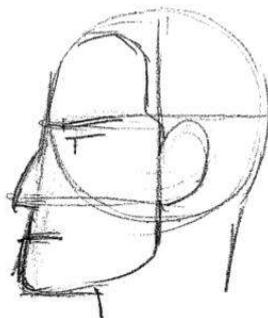
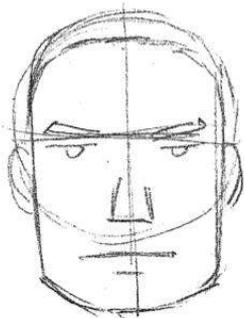
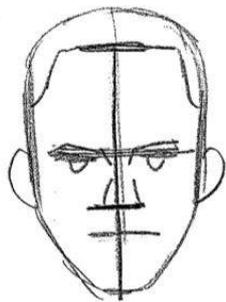


標準的な顔は。
このようなバランスで
構成されています。

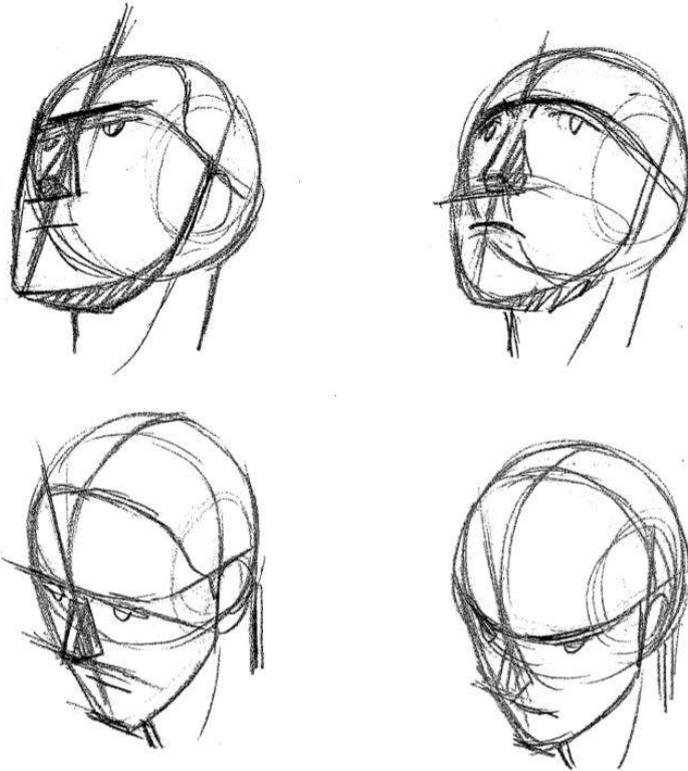
②



標準的なバランスを崩すことで
様々なキャラクターを作る事が
出来ます。



③

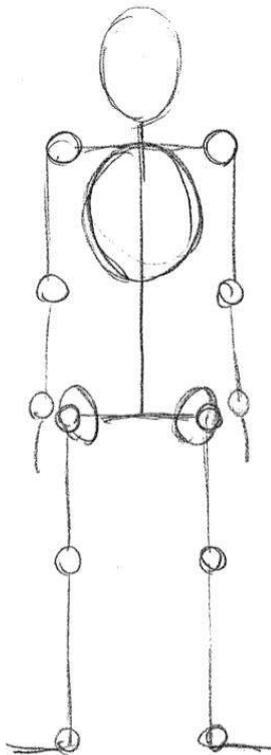


球体を基準にしていきますが、
顔の前面は球面ではなく、平面として考える。

【講座課題】

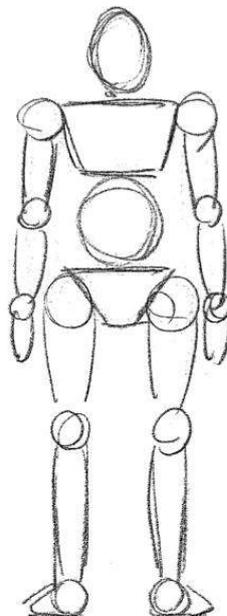
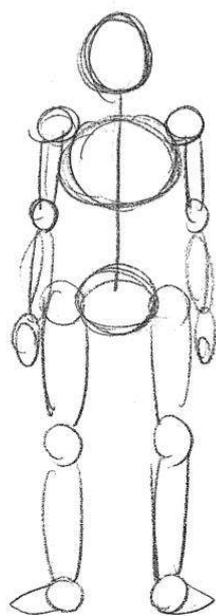
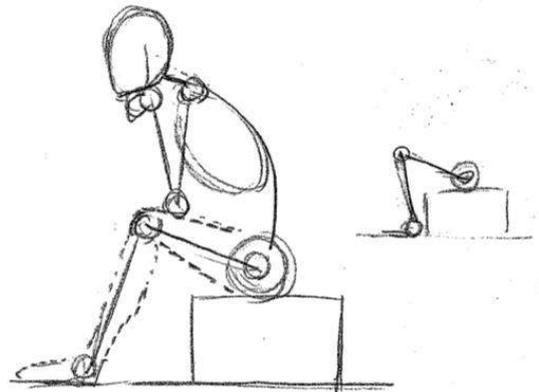
「人体キャラの骨格」

キャラクターのポーズを描くときは骨格を意識して。



倒く低いイスに座る場合)

- ・座面には必ずでん部が接するので、まず最初にイスの上へ骨盤を描く。
- ・骨の長さは決まっているので、かかとの位置で大腿骨の角度が変わる。
- ・脚に肘をつく場合、肩から肘までの長さが決まっているので、自然な形で届くようにするには背骨を曲げる必要がある。

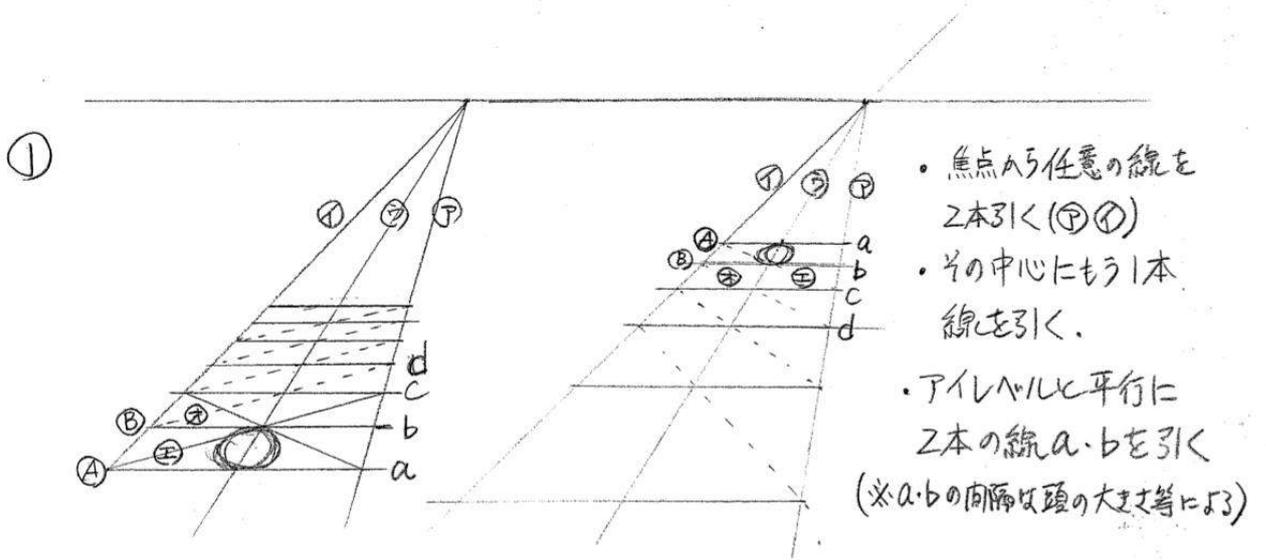


骨格を考えた場合、

自分がやりやすい形で!

体の各パーツごとに分けて

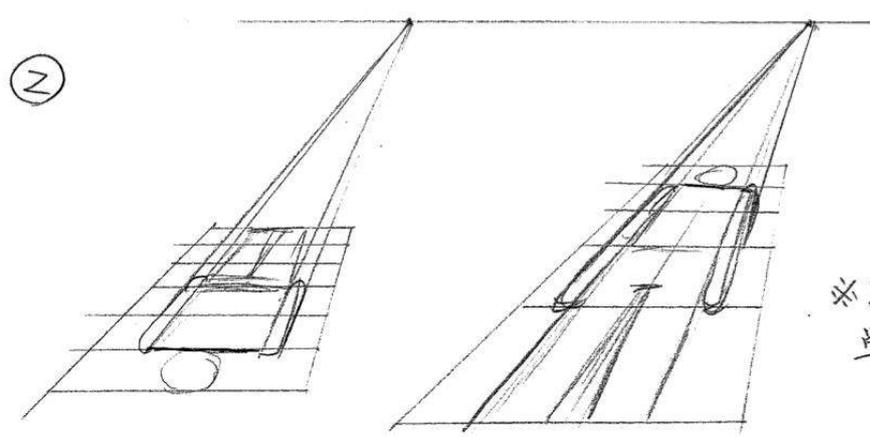
関節でつなぐイメージ。



- 焦点から任意の線を2本引く (①②)
- その中心にもう一本線を引く。
- アイレベルと平行に2本の線 a・b を引く
(※ a・b の間隔は頭の大文字等による)

- 角④から、bと②が交わる点を通る線を引く (⑤)
- ⑤と①が交わる点 C から、a・bと平行に線を引く。
- ③から、cと②が交わる点を通る線を引く。(⑥)
- ⑥と①が交わる点 D から、a・b・cと平行に線を引く。

以下、上記と同様の方法で a・b・c・d と平行の線を引いていく。

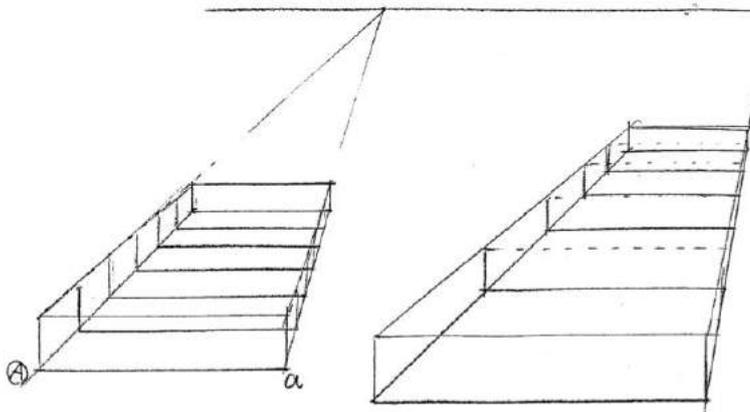


- 出来たマスの中に
平面で体のパーツを
はめこんでいく。
- ※この段階では直線的で
単純なラインでOK。

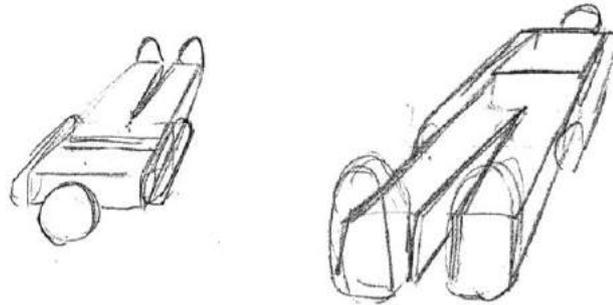
【講座課題】

「キーポーズドローイング講座」②

③

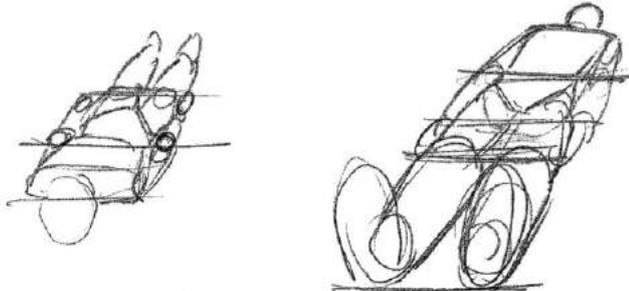


④から垂直に
線を描き、
①で描いたマスを
立体にする。



その立体に合わせて
②の平面の人体に
厚みを付けていく。

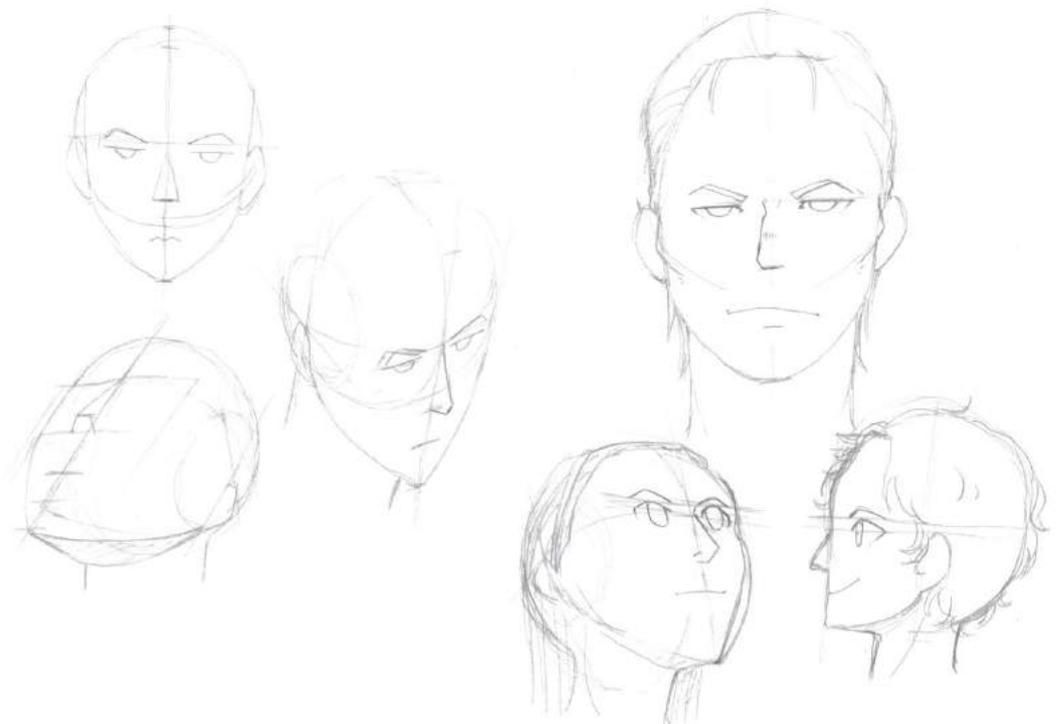
④



③で作った
立体的な人体に
丸みと凹凸を付け、
肘や膝など
細部を作り込んでいく。

【成果物】

「キーポーズドローイング講座」



I.社会人アニメ講座カリキュラム

2.開催状況

ユニットB「アナログアニメーション講座」18h（3h×6講座）

日時：平成29年12月16日（土） 14:00～17:00（3h）
平成29年12月17日（日） 10:00～17:00（3h+3h）
平成29年12月22日（金） 14:00～17:00（3h）
平成29年12月23日（土） 10:00～17:00（3h+3h）

概要：

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による実証講座。実際にアニメーション作画の基本を学び、制作する。

講座内容：

- ①原画トレス講座、アニメーターの道具、タイミングについて
- ②レイアウトと原画講座
- ③動画中割り講座
- ④タイムシートの読み方、書き方
- ⑤原画の作画・仕上げ
- ⑥原画の作画・仕上げII

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

学校からの紹介、先生からの紹介、職場の同僚に誘われて、会社のひとにいわれて、職場での紹介、社内周知

【本講座を受講する目的】

- ・授業では学べないことを学べると思ったため
- ・将来に何か役に立つかと思い参加した
- ・動画の書き方を改めて学ぶためと原画やレイアウトの書き起こしかたを学ぶため。
- ・アニメ技術の勉強のため
- ・アニメーション制作会社に勤務する上で、アニメ制作についてきちんと知るため。
- ・広報や教材への活用のため
- ・アナログアニメーションの基礎を学ぶため
- ・アニメーションの基礎を学習するため

【講座を受けた感想】

- ・受講者が少なかったが、その分直接学べてよかった。

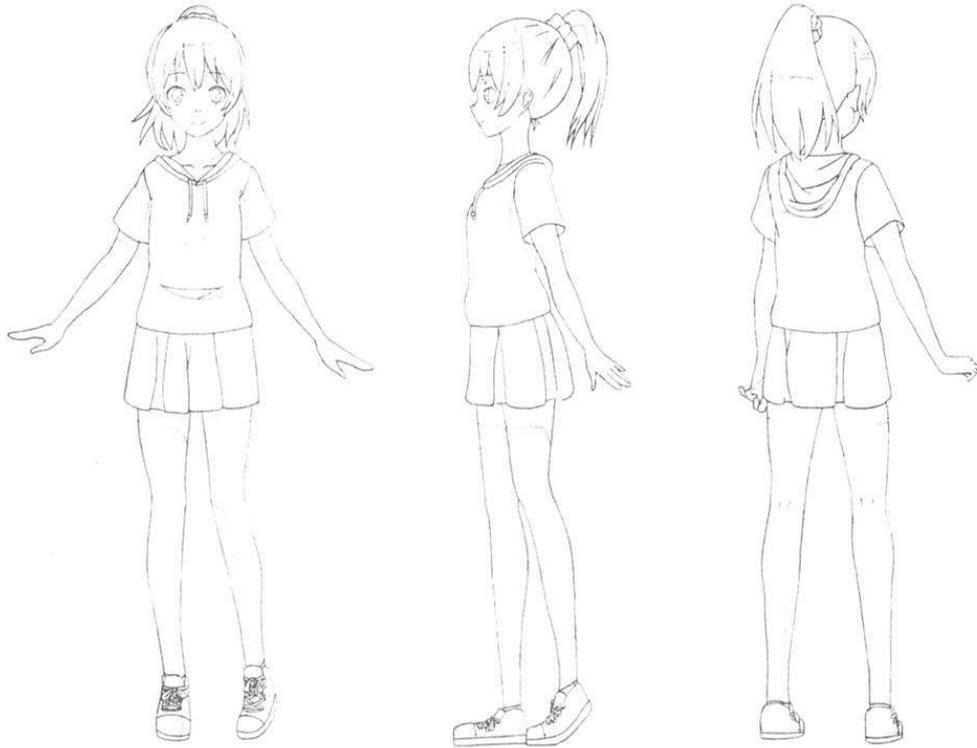
- ・実際にたいけんしてみても面白かった。アニメーションを書くのがとても大変なことが改めてわかりました。
- ・中割りの簡単な書き方について学ぶことができた。また、原画やレイアウトは少ししか学んでいなかったのので、今回学ぶことができてよかった。
- ・一つ一つの工程で新発見があり、受講できてよかったです。
- ・1秒に使われる枚数など、今まで知らなかったことまで知れた、久しぶりにトレスでも手が震えて線がぶれてしまった。中割りなどで分からないところも服部先生がわかりやすく教えてくださり助かりました。
- ・中割りの手順やコツをつかむだけで、絵がそれなりに動かせることがわかった。難しいと感じていたことのハードルが下がり、やってみようという意欲が向上した。
- ・完成済みの作品のレイアウトを自分で考えるのがとても難しかったです。
- ・絵コンテからレイアウトに書き起こすのが難しかった。
- ・作業速度とパース月の人物配置に何があると反省しました。
- ・人物デッサン力と作業スピードが不足していると反省しました。
- ・寝そべっているところから起き上がる動作がとても難しく、中割りで形が崩れてしまった。これからも頑張っていきたい。
- ・自分で1カット分をレイアウトから動画まで全てやったので、とても大変でした。

【講座の様子】



【講座課題】

「アナログアニメーション講座」

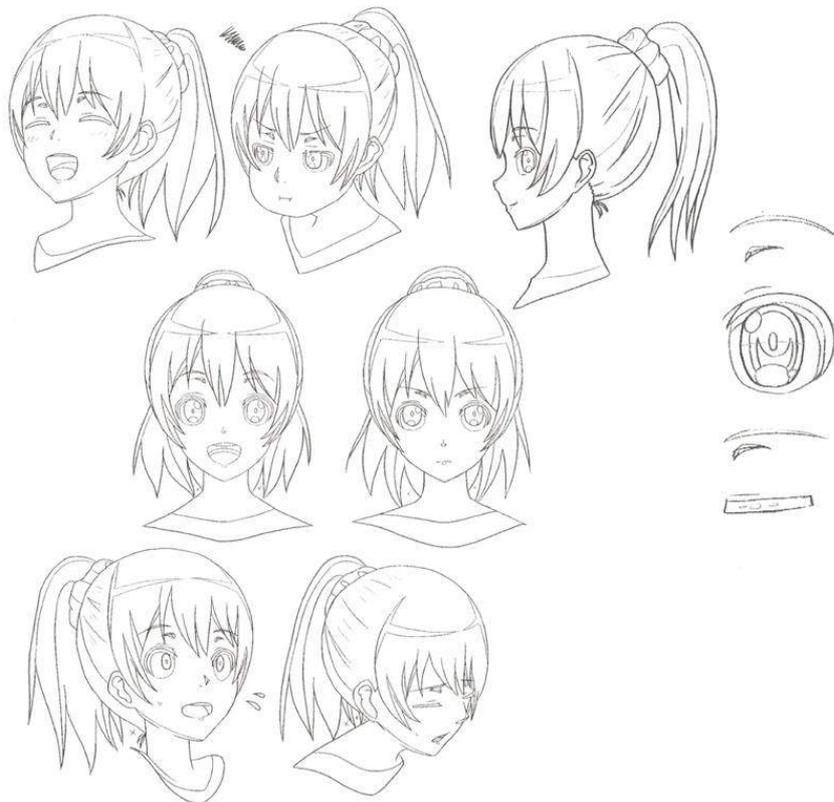


小高商業高校PR

結 私服

決定稿 0209

GAINAX



小高商業高校PR

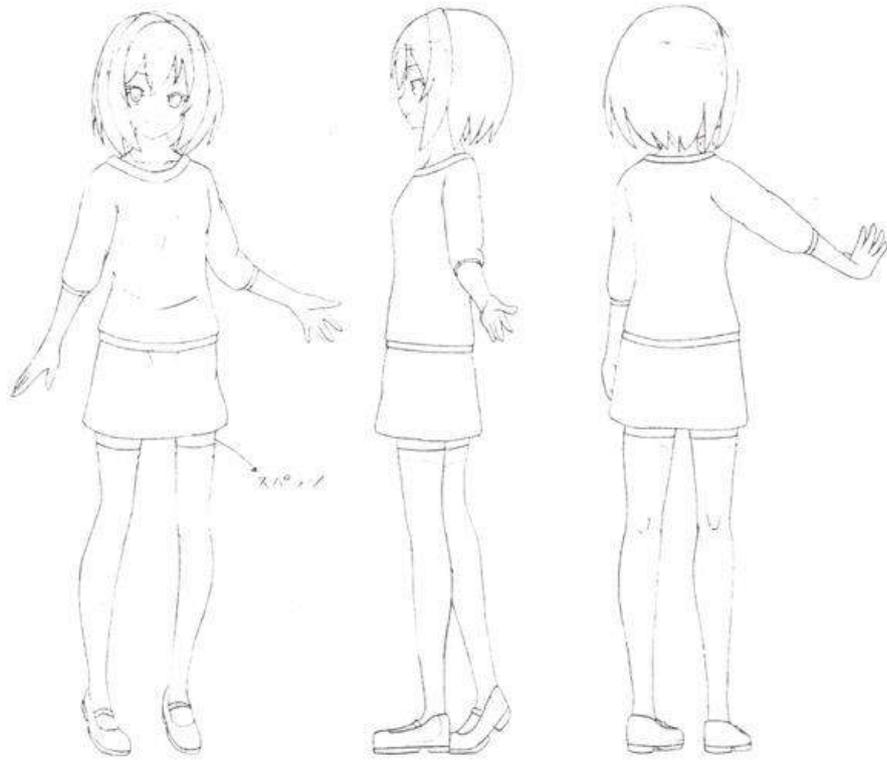
結 表情

決定稿0209

GAINAX

【講座課題】

「アナログアニメーション講座」

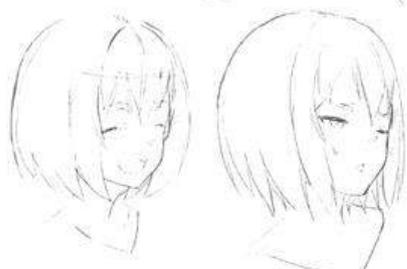


158

知弦 全身

決定稿0000

GAINAX



笑顔
表情

小高商業高校PR

知弦 表情

決定稿0209

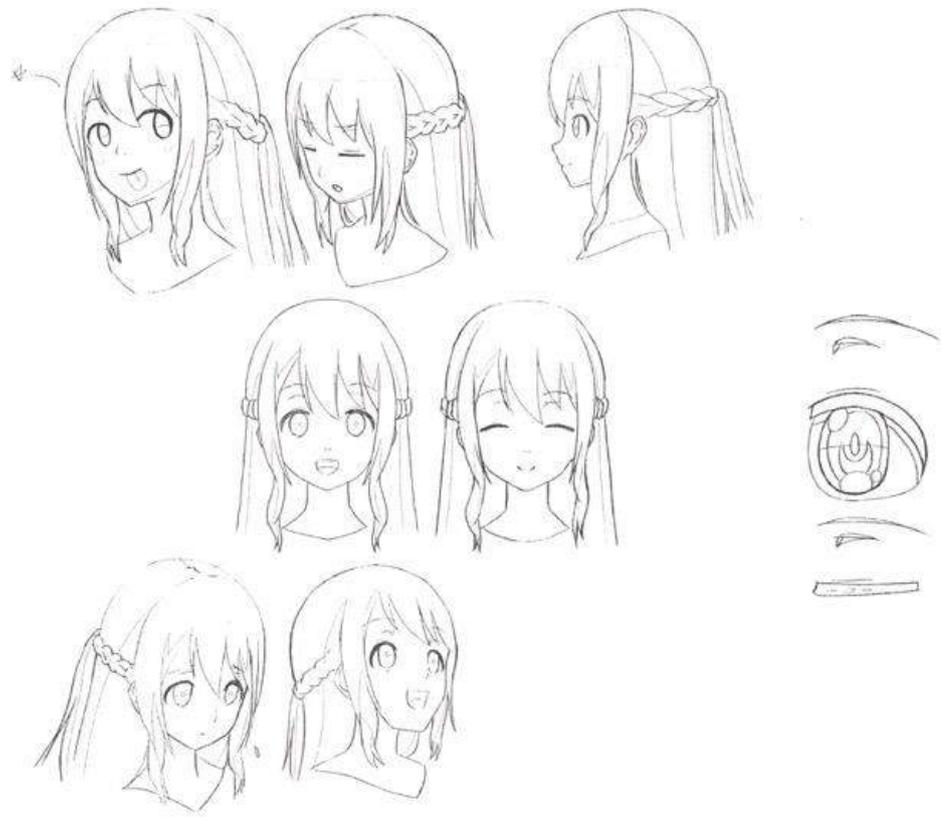
GAINAX

【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



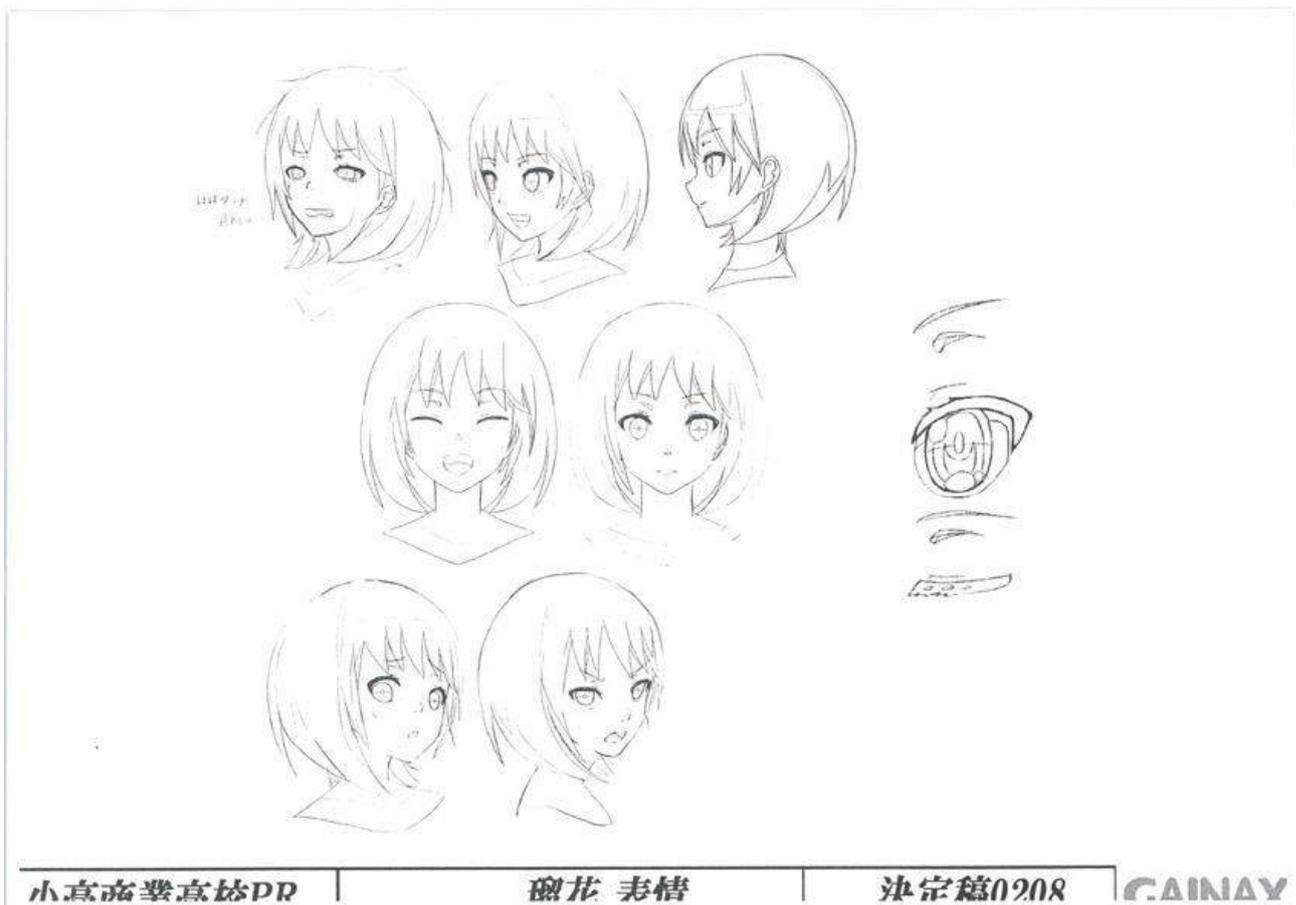
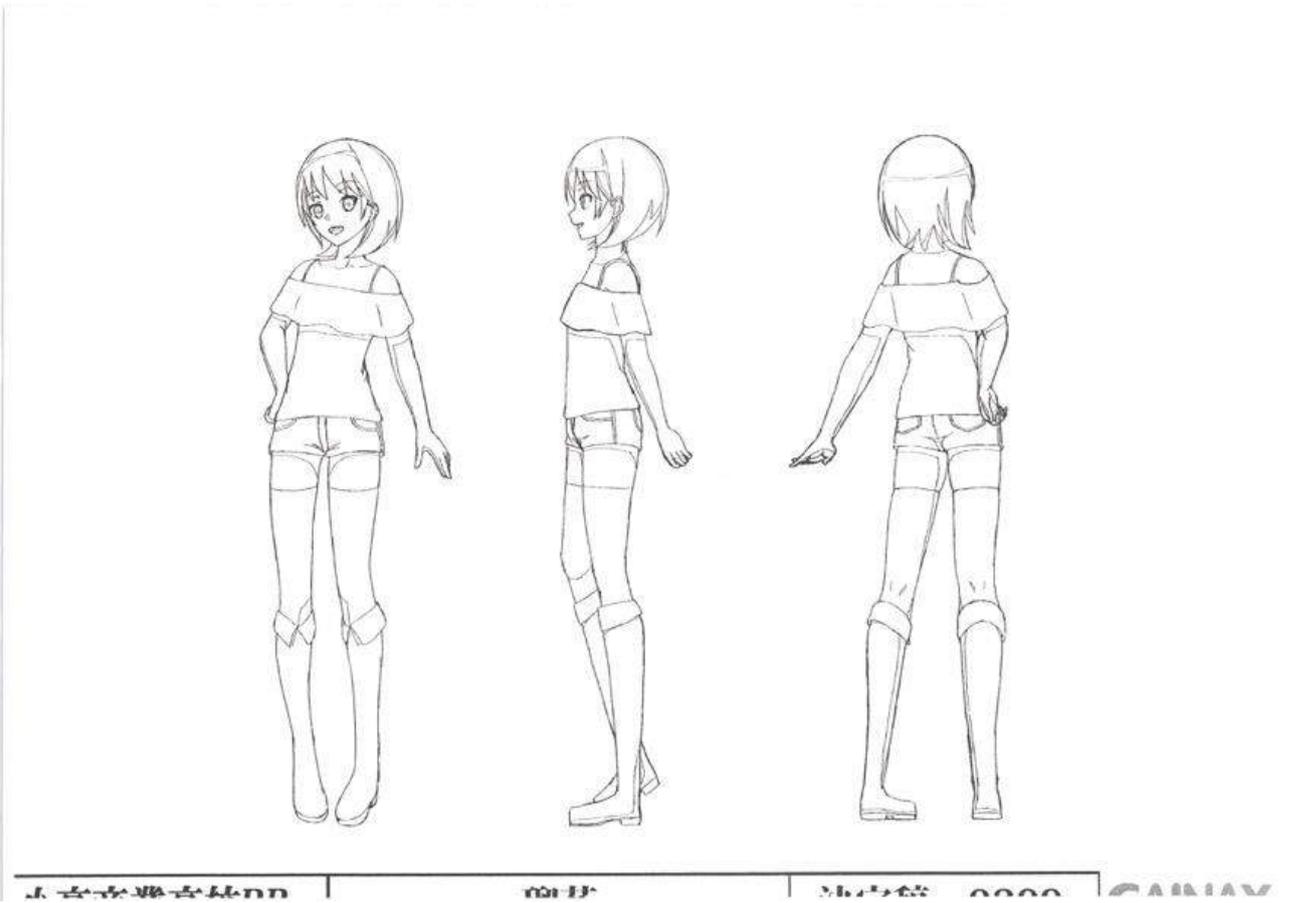
JAY



上女子学生風 上女子学生 上女子学生

【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



「アナログアニメーション講座」②

7.高PR	20	3 - A	服部			1 1
-------	----	-------	----	--	--	--------

GAINAX

ABCDEF	A	B	C	D	E	F	CAMERA
①①①①①① 3	①	①	①	①	①	①	
2				3			
3				2			
2				3			
①				2			
3				①			
2						3	
3						2	
2						3	
3						2	
①						①	
1 X				2 X			
1				3			
②③				④ ⑤			
5				5			
①				①			
1 X				2 X			
1				3			
③④				④ ⑤			

ABCDEF	A	B	C	D	E	F	CAMERA
1 5	2					5	
1 6	3				④		
②	④						

【講座課題】

「アナログアニメーション講座」

No.	Part	Scene	カット	音	声	画	内	目	時	秒
29c							一人つまらなそうな 結のアップ			15
30										11
31							みんな 起き上がる。			5
32										7.4
32										11

HDフレーム

No.	Part	Scene	カット	音	声	画	内	目	時	秒
19							結「久しぶり」 環花・カナ 「久しぶりー！」 千弦「初めまして！ よろしくね！」			7
20							カナ「カナと」 環花「環花です」 カナ「よろしく！」 環花「よろしくー！」			3.5
21							環花「おー、すげー！」			2.5
22							環花「正に日本の 故郷ってやつだな！」			2.8
23							結「えー！どこが ただの田舎だよ？ カフェすらない温泉 などこだよ！」			5
24							カナ「だってさ！」 千弦「あ、あはは」			3.3

HDフレーム



【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



仕上げスキャンフレーム



仕上げスキャンフレーム

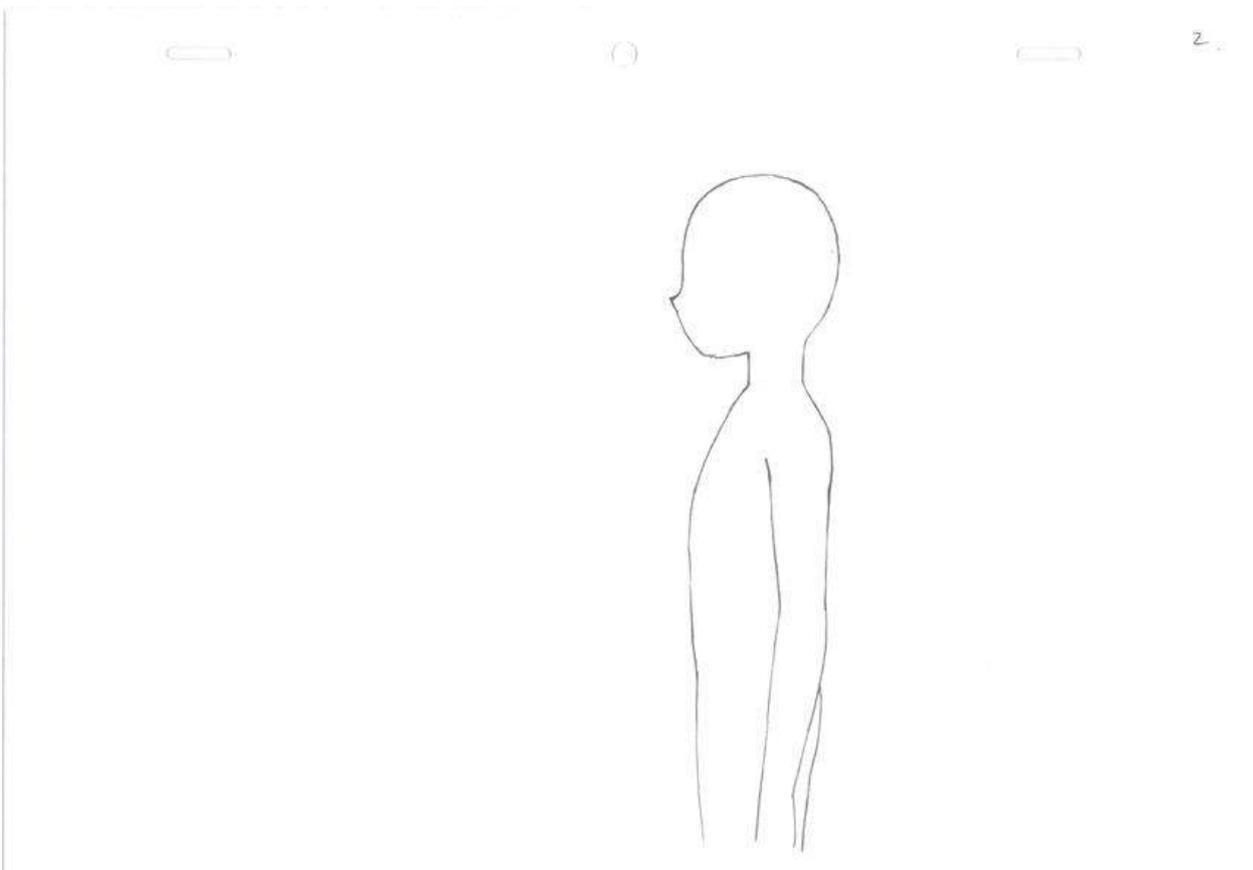
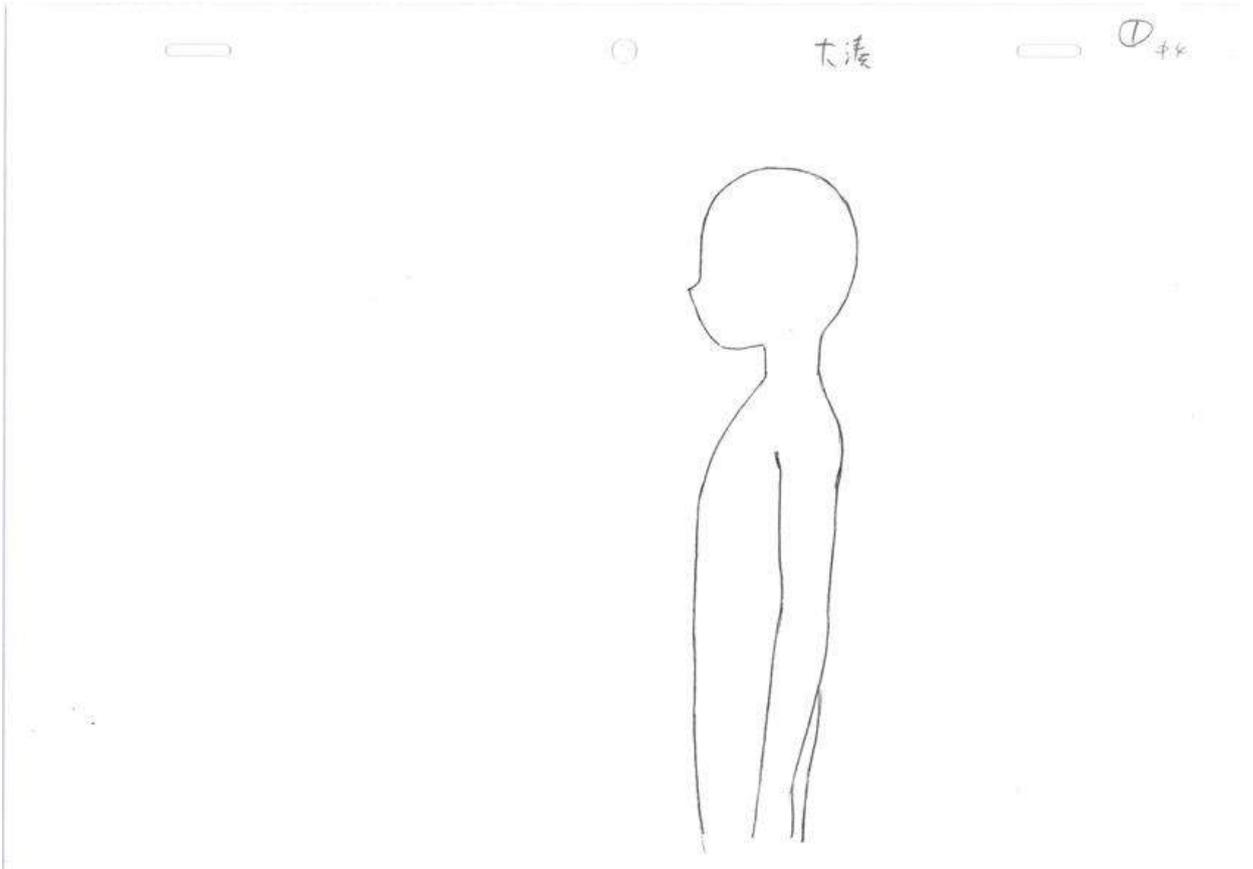
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



【講座課題】

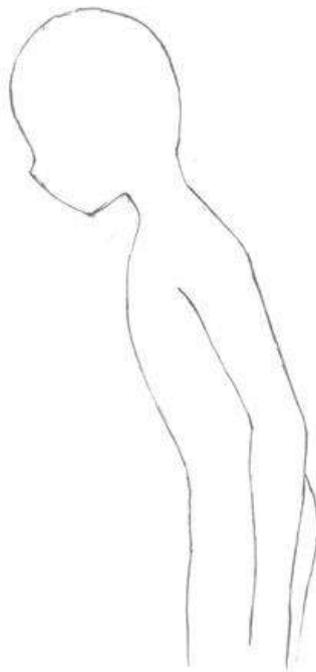
「アナログアニメーション講座」



3

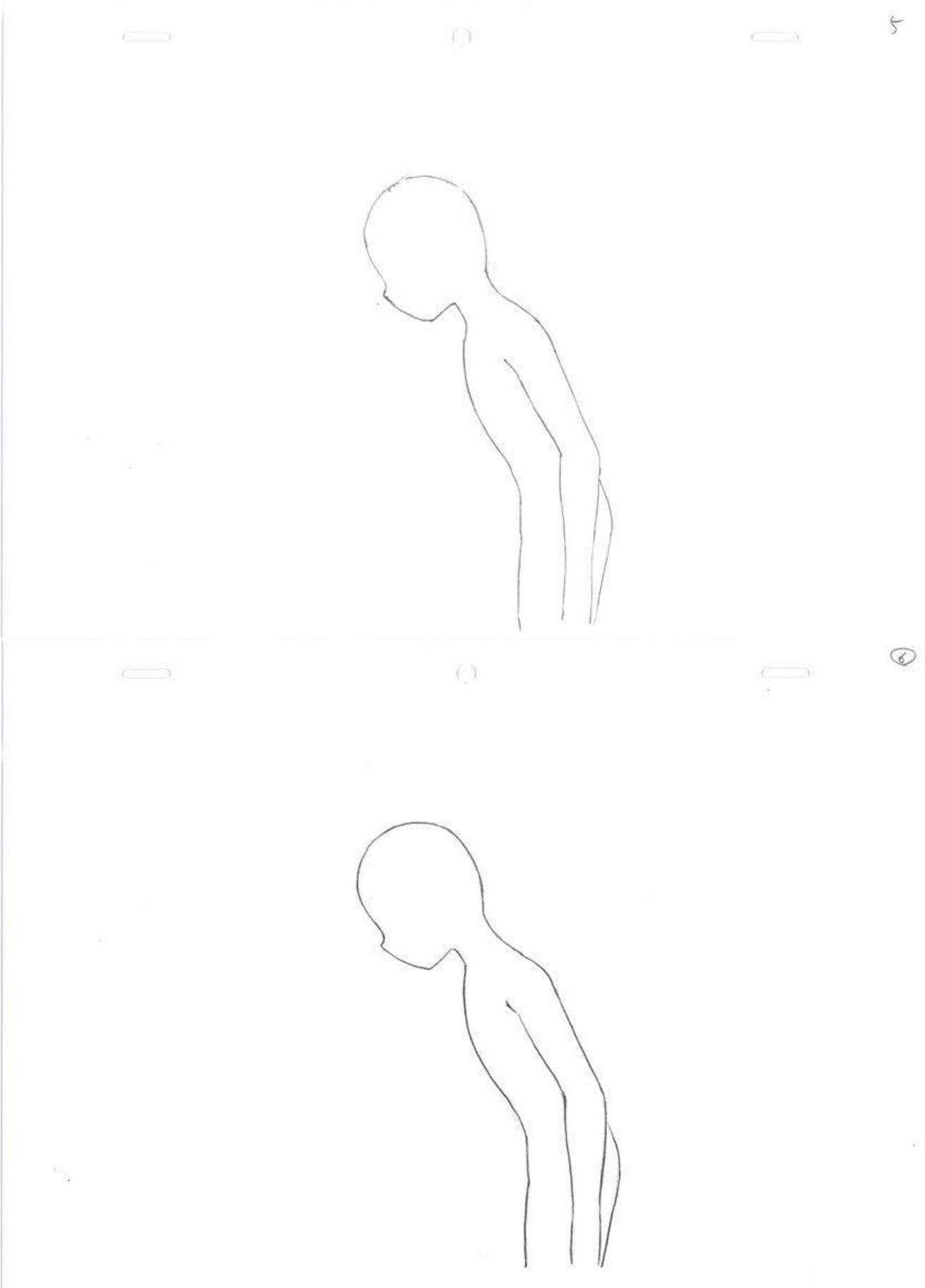


4



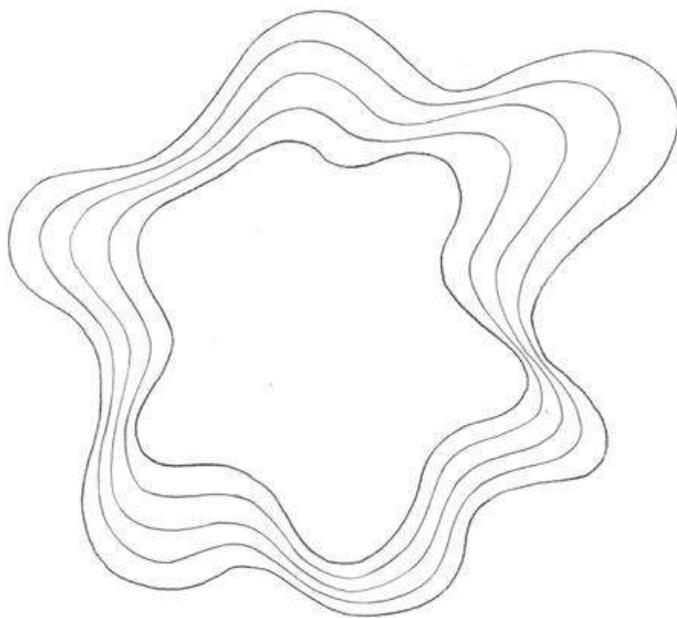
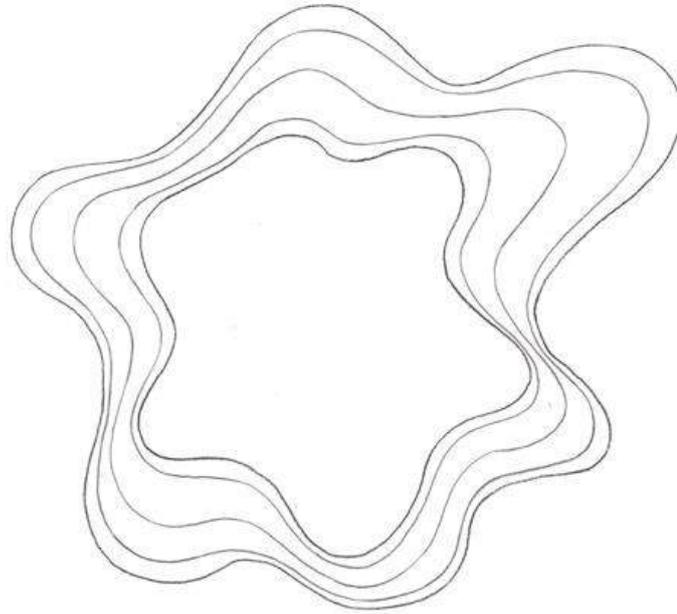
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



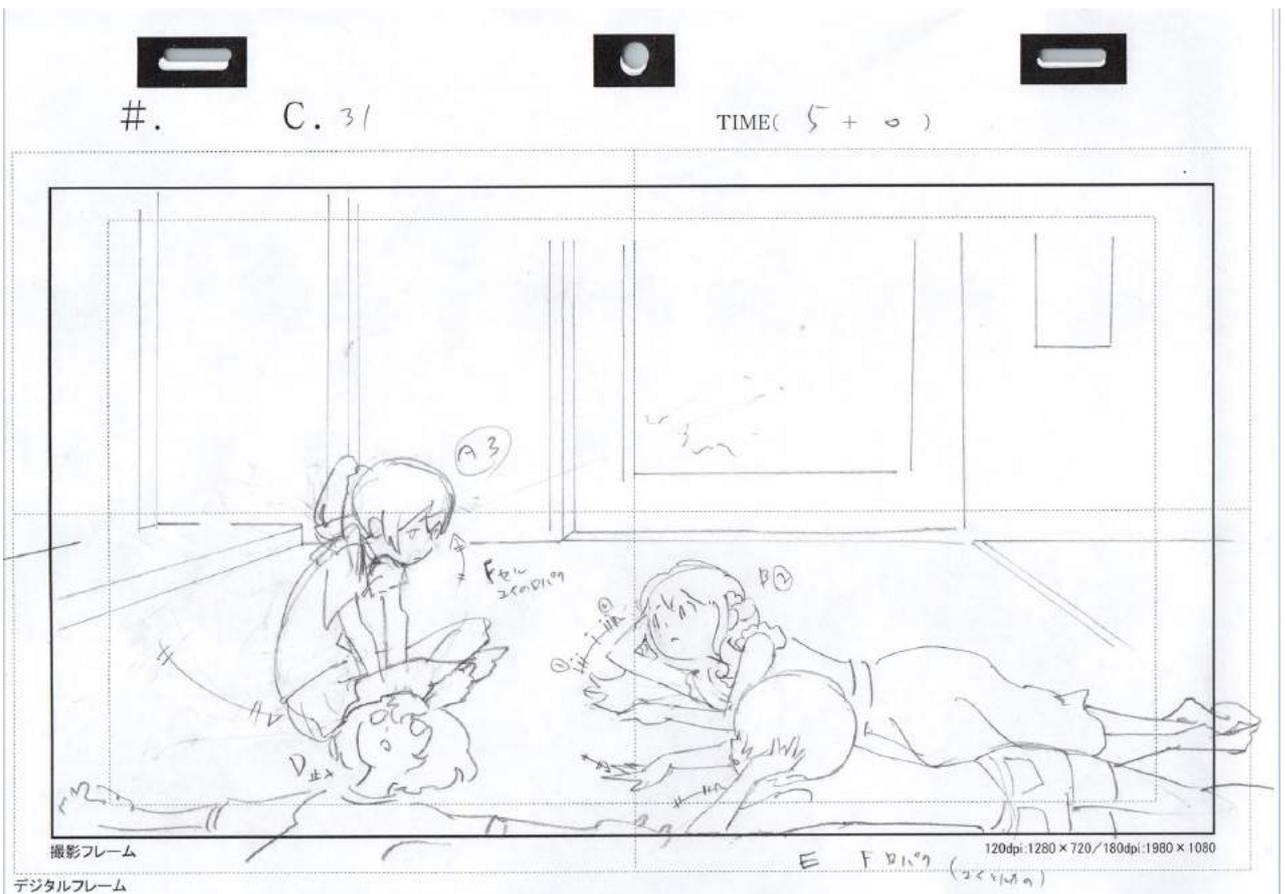
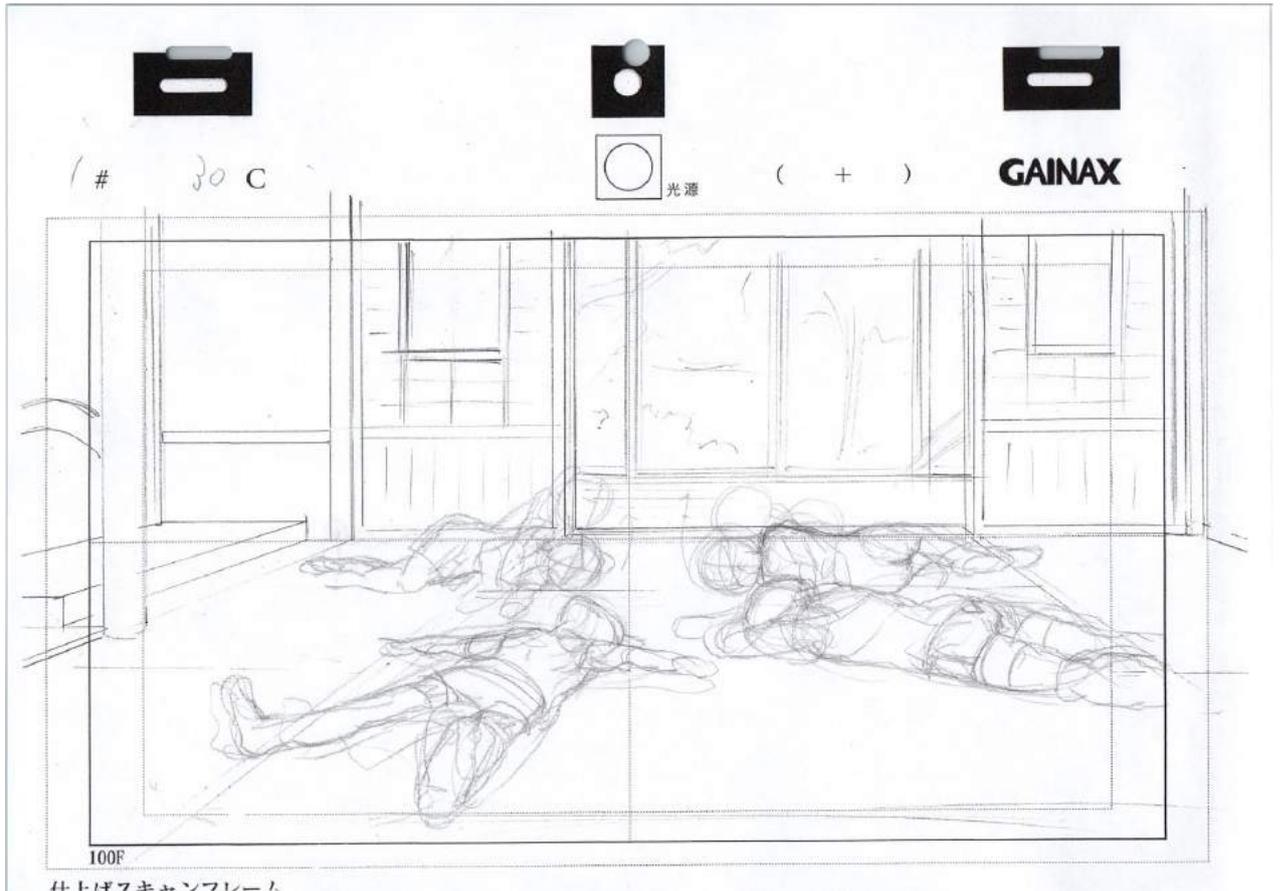
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



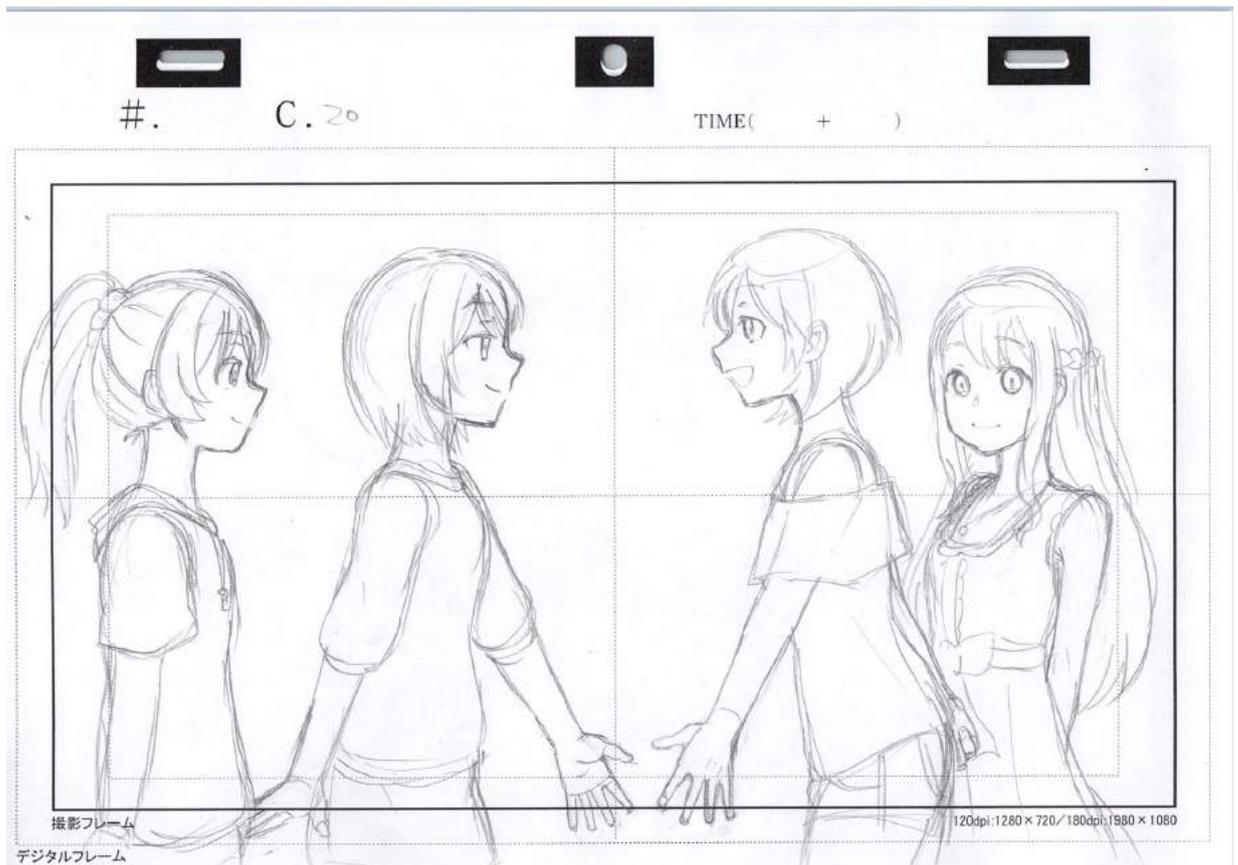
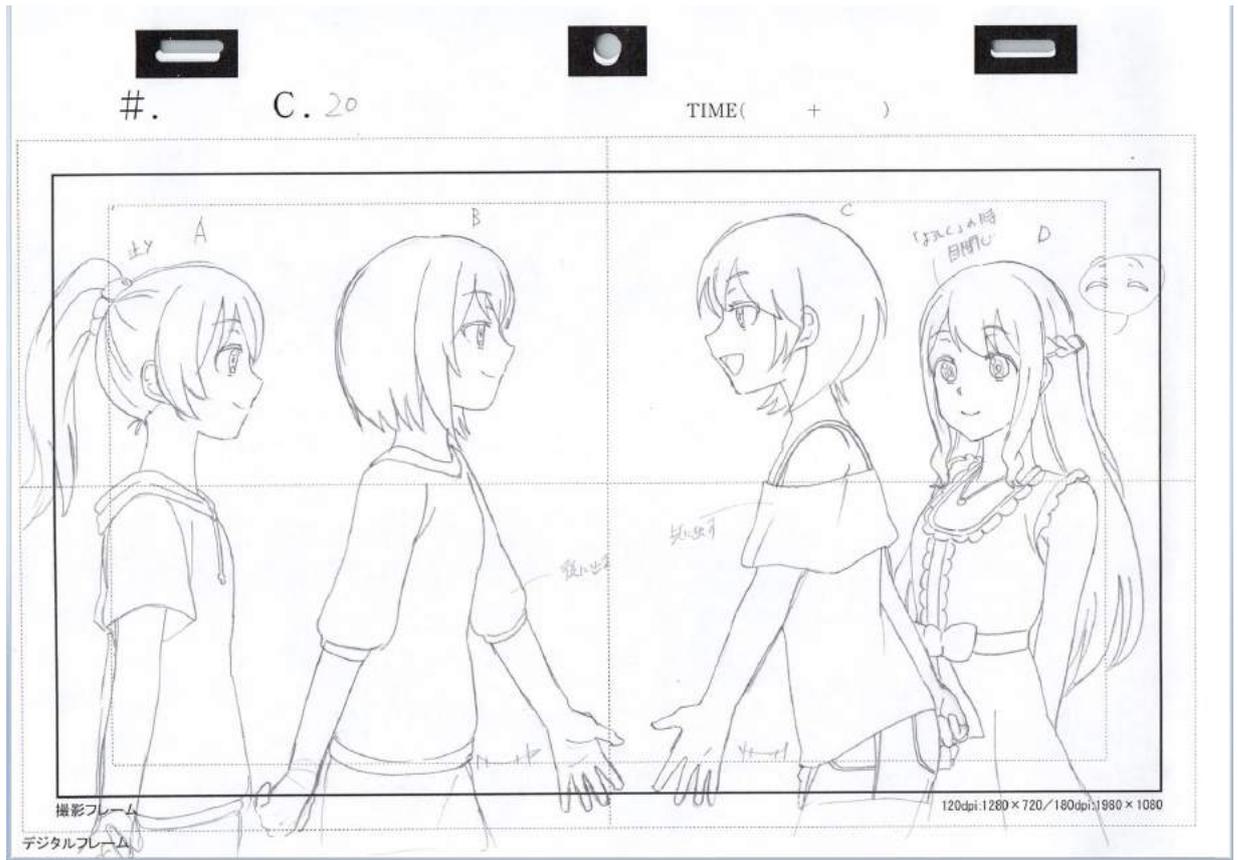
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



【講座課題】

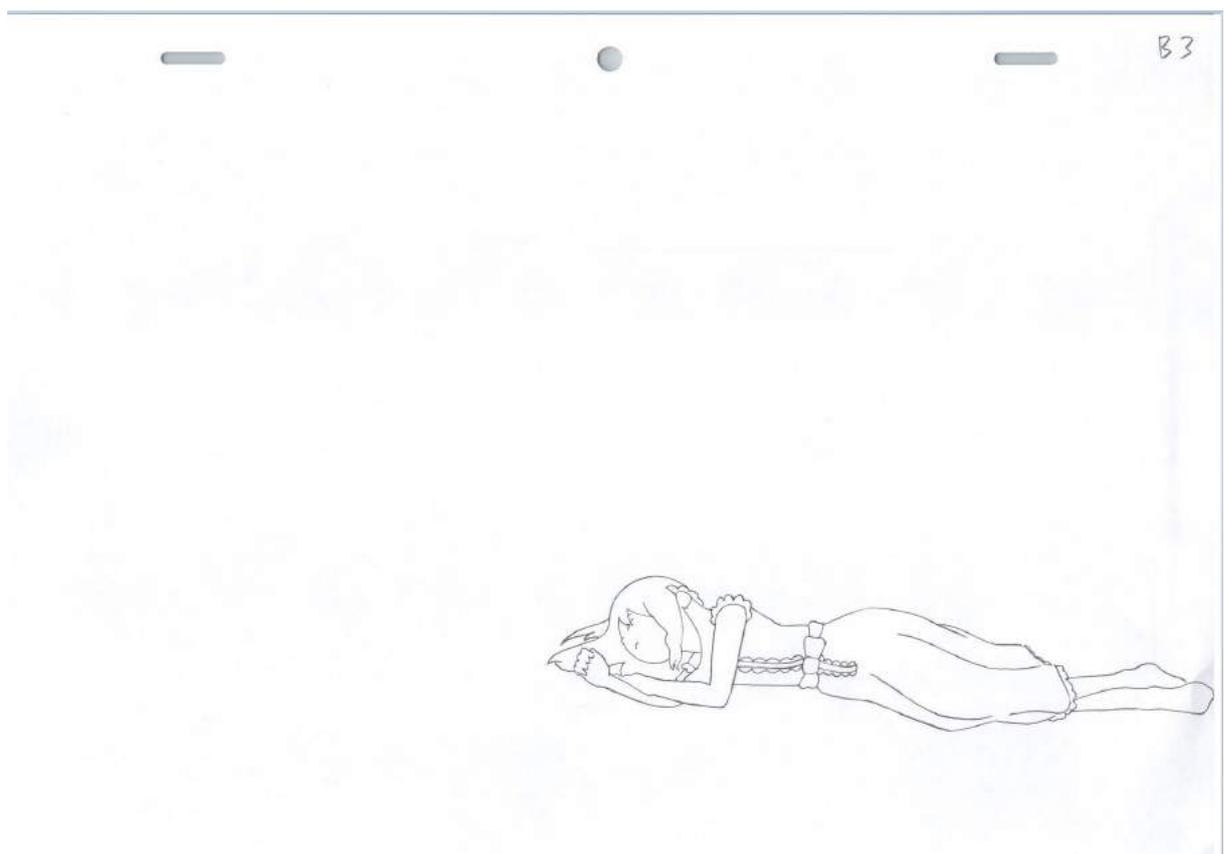
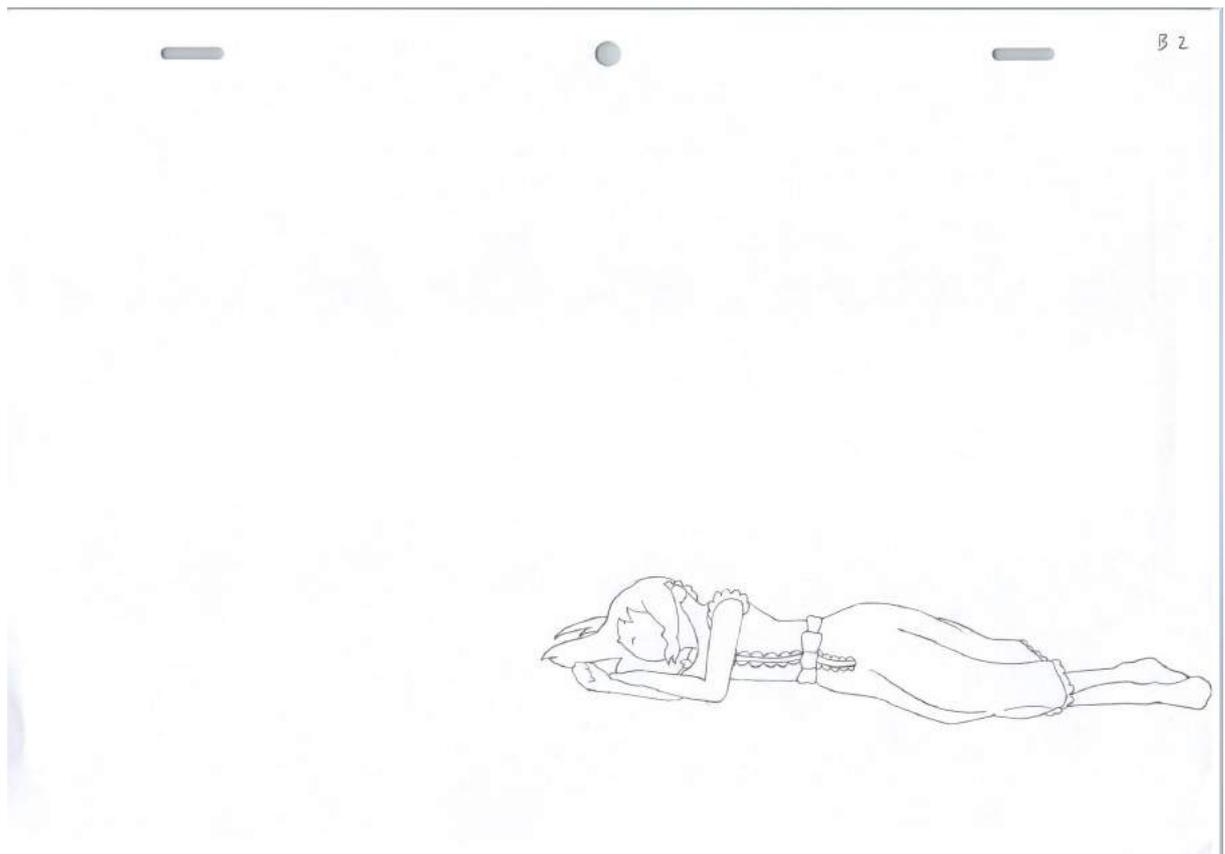
「アナログアニメーション講座」

タイトル/原稿	カット	タイム	シーン	撮影	シート	GAINAX
	30.31	+			3 / 1 枚目	

A	B	C	D	E	F	CAMERA			
①	①						145		218
①	①						146		220
①	①						148		222
①	①						150		224
①	①						152		226
①	①						154		228
①	①						156		230
①	①						158		232
①	①						160		234
①	①						162		236
①	①						164		238
①	①						166		240
①	①						168		242
①	①						170		244
①	①						172		246
①	①						174		248
①	①						176		250
①	①						178		252
①	①						180		254
①	①						182		256
①	①						184		258
①	①						186		260
①	①						188		262
①	①						190		264
①	①						192		266
①	①						194		268
①	①						196		270
①	①						198		272
①	①						200		274
①	①						202		276
①	①						204		278
①	①						206		280
①	①						208		282
①	①						210		284
①	①						212		286
①	①						214		288
①	①						216		290
①	①						218		292
①	①						220		294
①	①						222		296
①	①						224		298
①	①						226		300
①	①						228		302
①	①						230		304
①	①						232		306
①	①						234		308
①	①						236		310
①	①						238		312
①	①						240		314
①	①						242		316
①	①						244		318
①	①						246		320
①	①						248		322
①	①						250		324
①	①						252		326
①	①						254		328
①	①						256		330
①	①						258		332
①	①						260		334
①	①						262		336
①	①						264		338
①	①						266		340
①	①						268		342
①	①						270		344
①	①						272		346
①	①						274		348
①	①						276		350
①	①						278		352
①	①						280		354
①	①						282		356
①	①						284		358
①	①						286		360
①	①						288		362
①	①						290		364
①	①						292		366
①	①						294		368
①	①						296		370
①	①						298		372
①	①						300		374
①	①						302		376
①	①						304		378
①	①						306		380
①	①						308		382
①	①						310		384
①	①						312		386
①	①						314		388
①	①						316		390
①	①						318		392
①	①						320		394
①	①						322		396
①	①						324		398
①	①						326		400
①	①						328		402
①	①						330		404
①	①						332		406
①	①						334		408
①	①						336		410
①	①						338		412
①	①						340		414
①	①						342		416
①	①						344		418
①	①						346		420
①	①						348		422
①	①						350		424
①	①						352		426
①	①						354		428
①	①						356		430
①	①						358		432
①	①						360		434
①	①						362		436
①	①						364		438
①	①						366		440
①	①						368		442
①	①						370		444

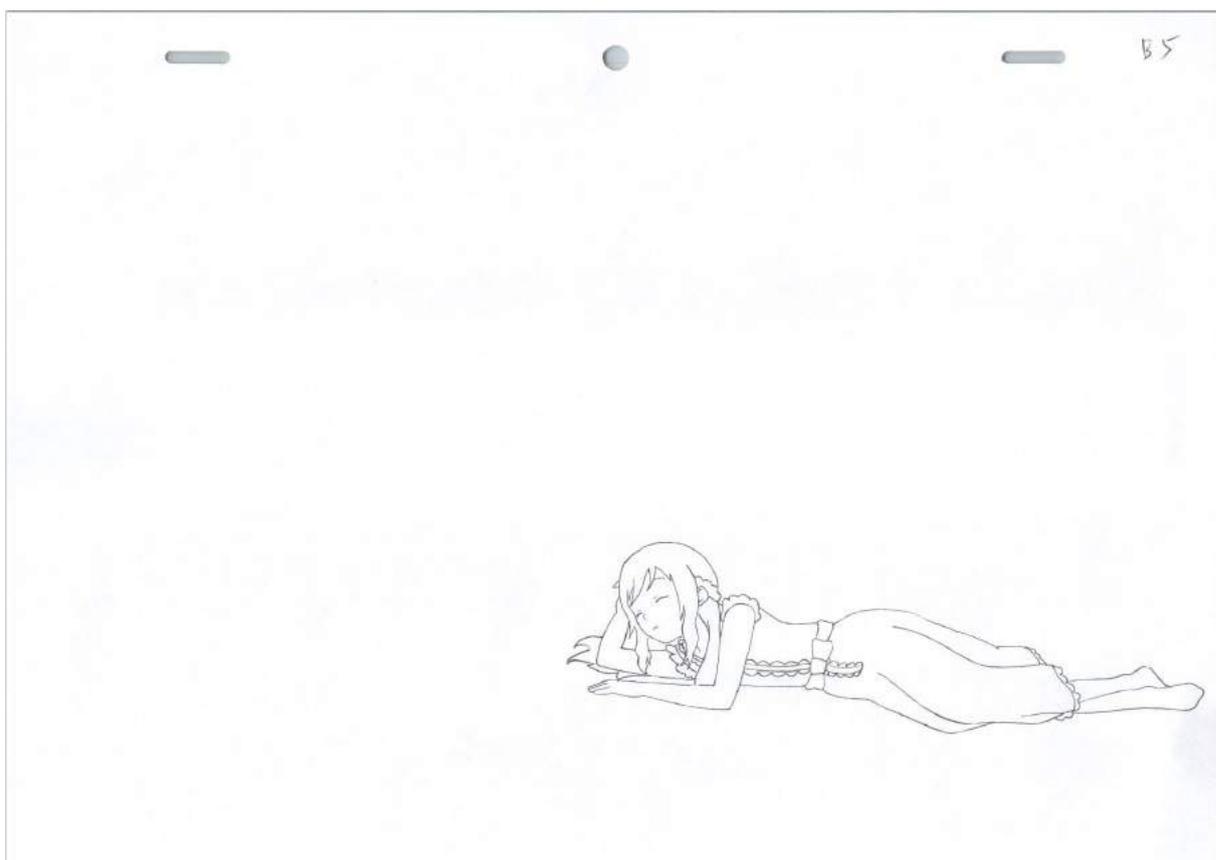
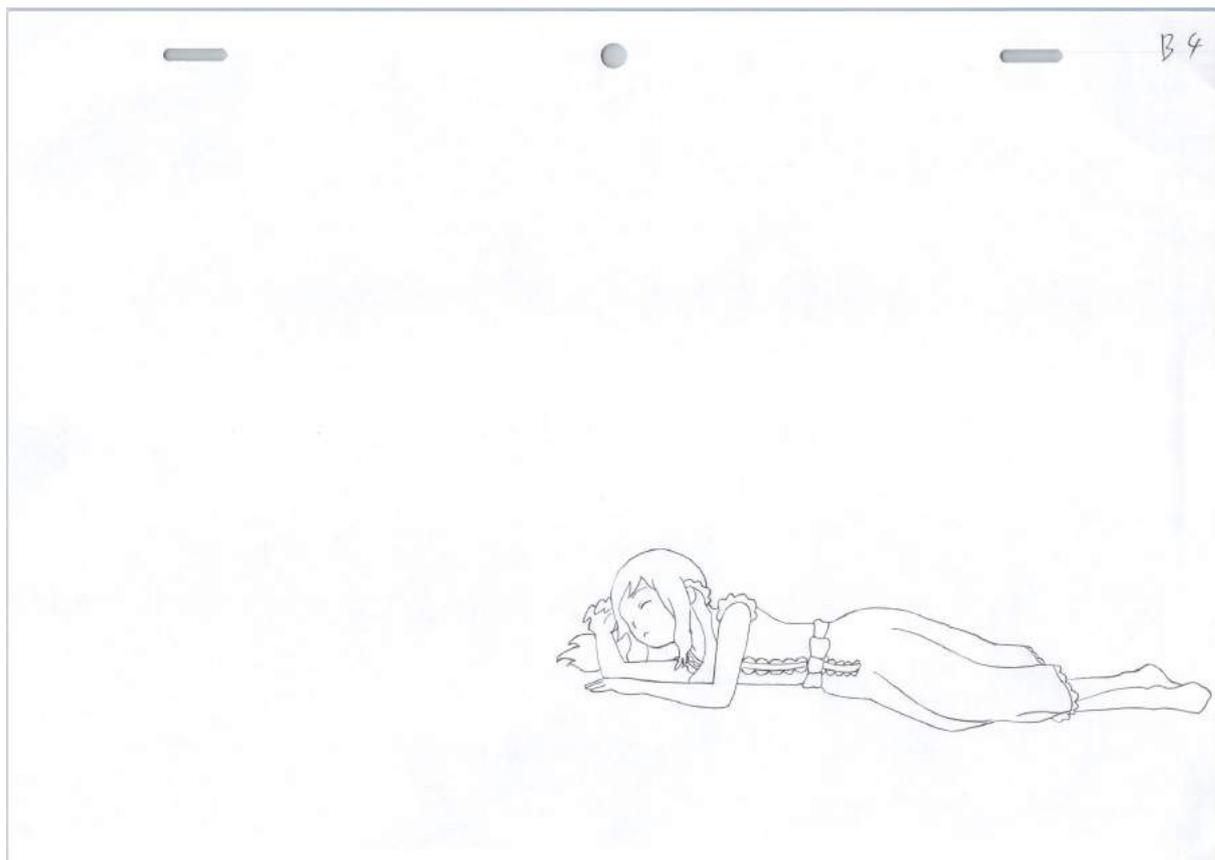
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



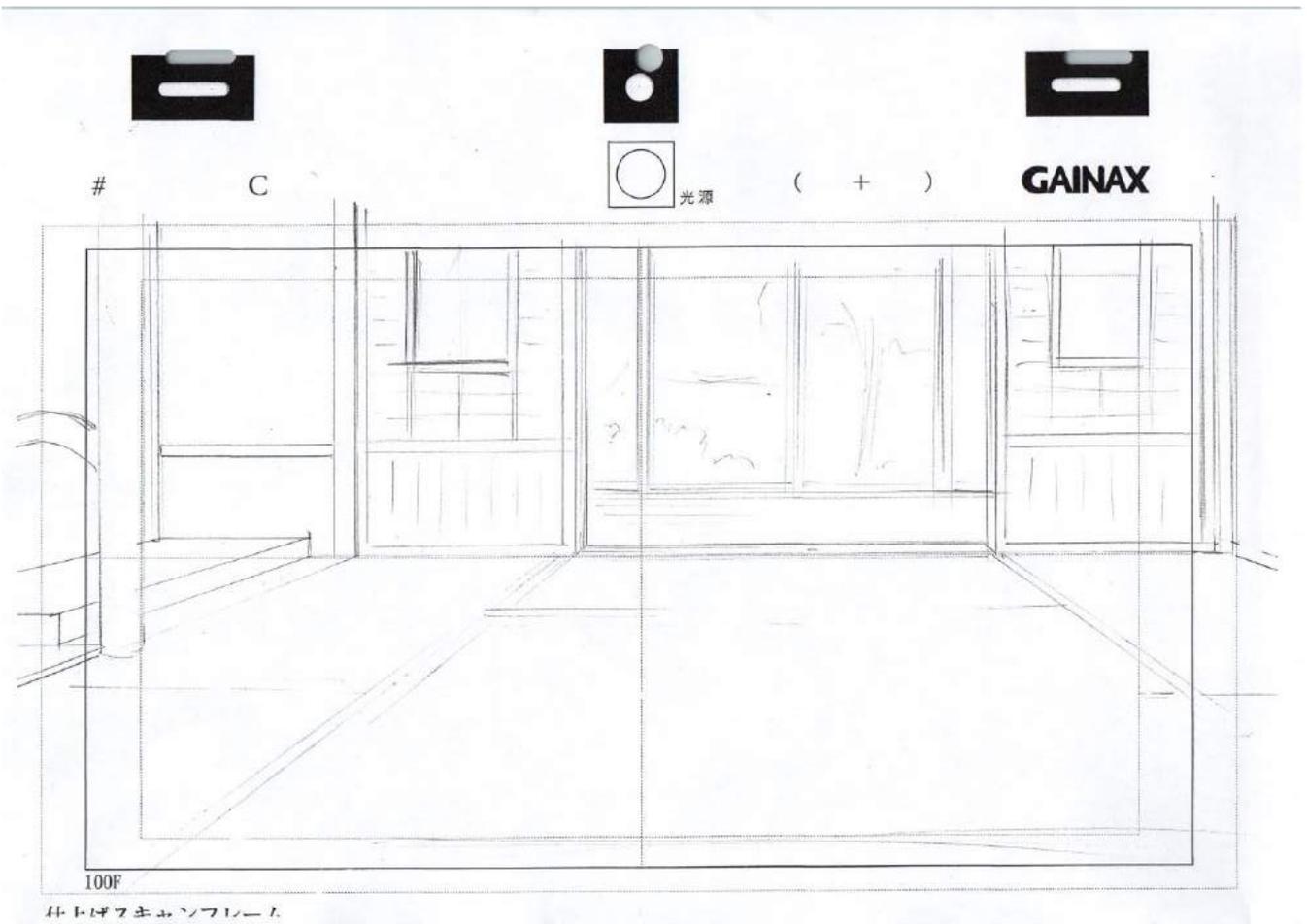
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



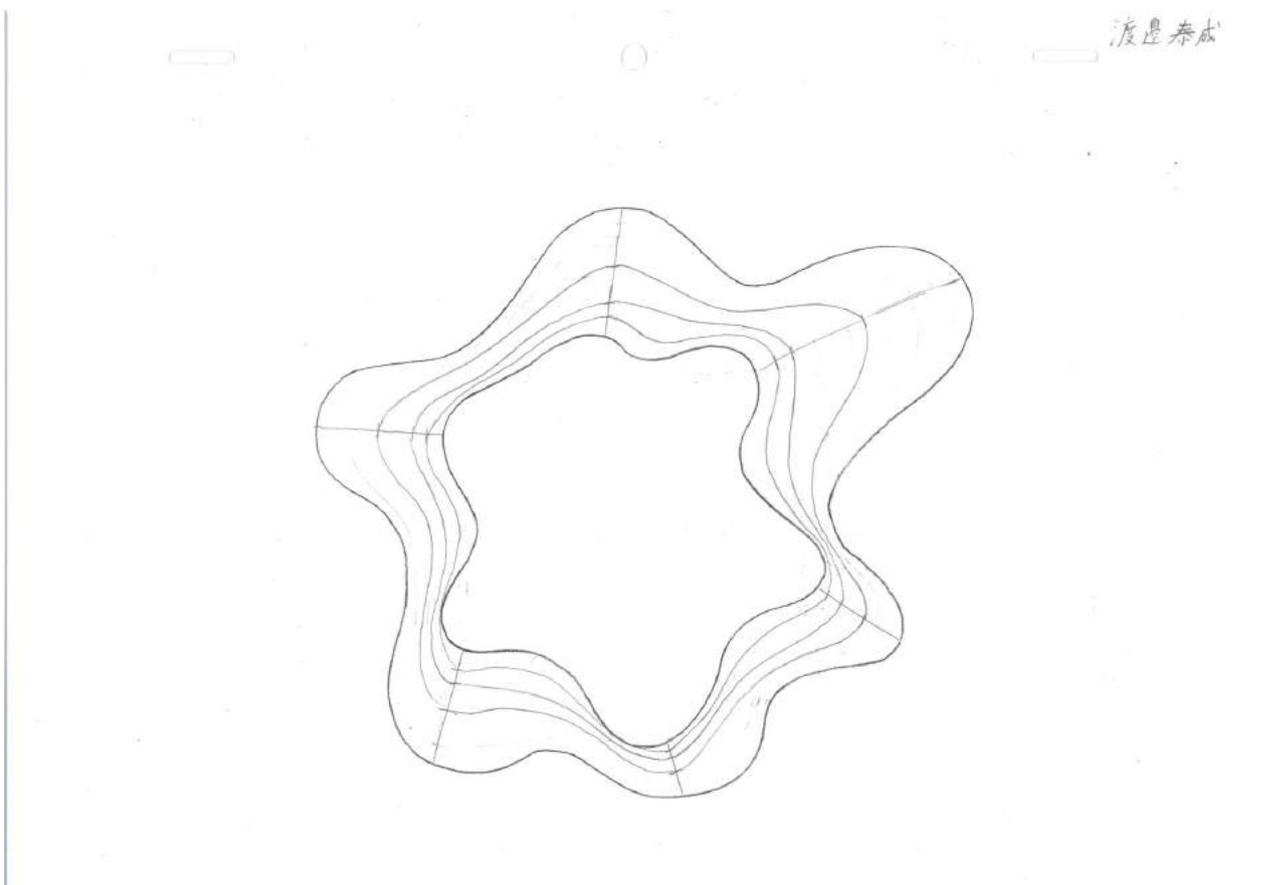
【講座課題】

「アナログアニメーション講座」



【成果物】

「アナログアニメーション講座」



I.社会人アニメ講座カリキュラム

2.開催状況

ユニット C「デジタルアニメーション基礎講座」18h (3h×6 講座)

日時：平成 29 年 1 月 13 日 (土) 10:00～17:00 (3h+3h)

平成 29 年 1 月 14 日 (日) 10:00～17:00 (3h+3h)

平成 29 年 1 月 21 日 (日) 10:00～17:00 (3h+3h)

概要：

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する。

講座内容：

- ①アニメの制作工程講座、液晶タブレットに慣れる
- ②レイアウト講座
- ③デジタル作画・仕上げ講座 I
- ④デジタル作画・仕上げ講座 II
- ⑤デジタル作画・仕上げ講座 III
- ⑥デジタル作画・仕上げ講座 IV

アンケート調査

【講座を知ったきっかけ】

職場にて説明を聞いて、社内周知、チラシを見て、友人からの紹介、職場を通じて

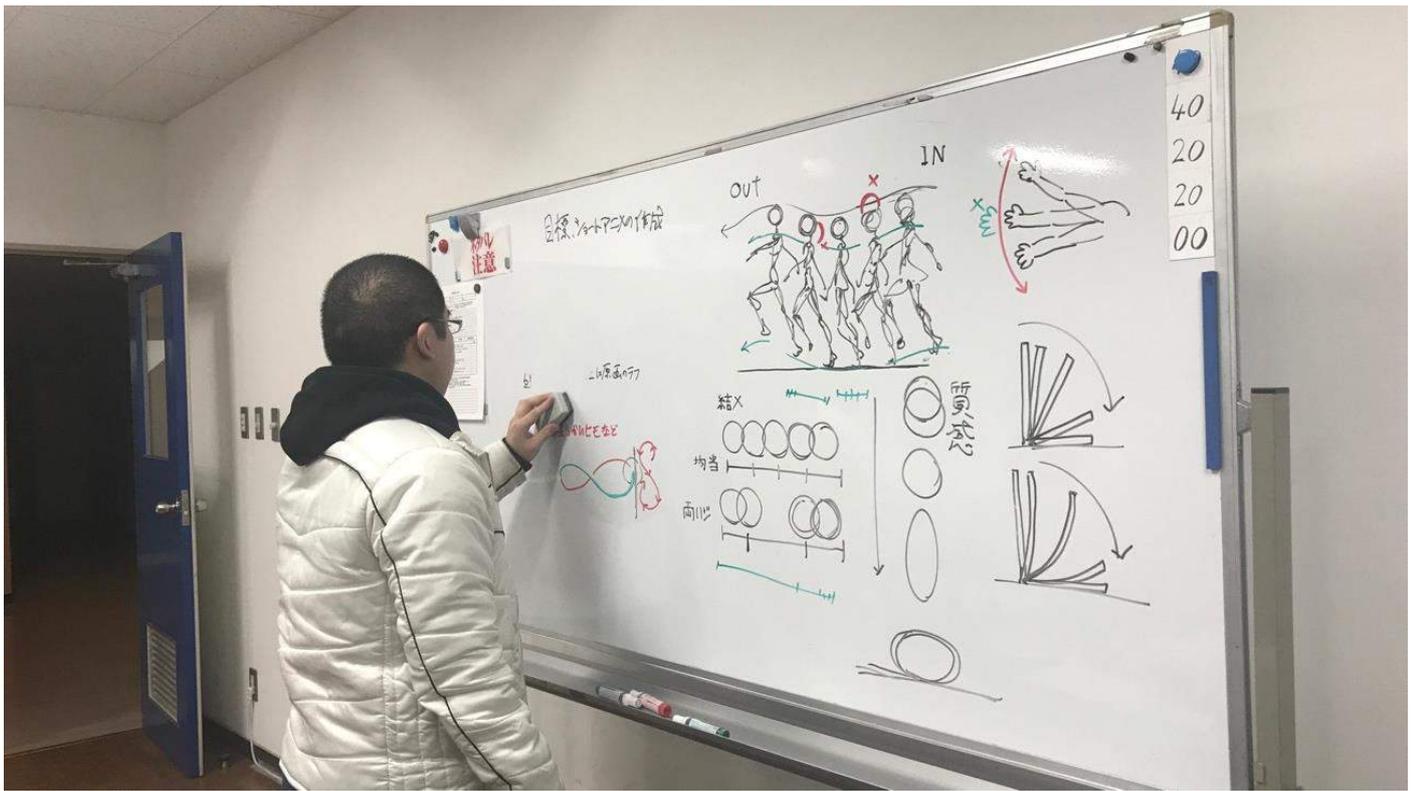
【本講座を受講する目的】

- ・少し興味がありどういう内容か知りたい。
- ・技術の向上と今後の絵の仕事が続けていくという漠然とした目標を明確化する事。
- ・今後、当町にて講座を検討しているため、どのような講義なのか知るため。
- ・教材、広報への活用
- ・液タブと ClipStudio の使い方を知らるため。
- ・技術向上と自分の目標確立。

【講座を受けた感想】

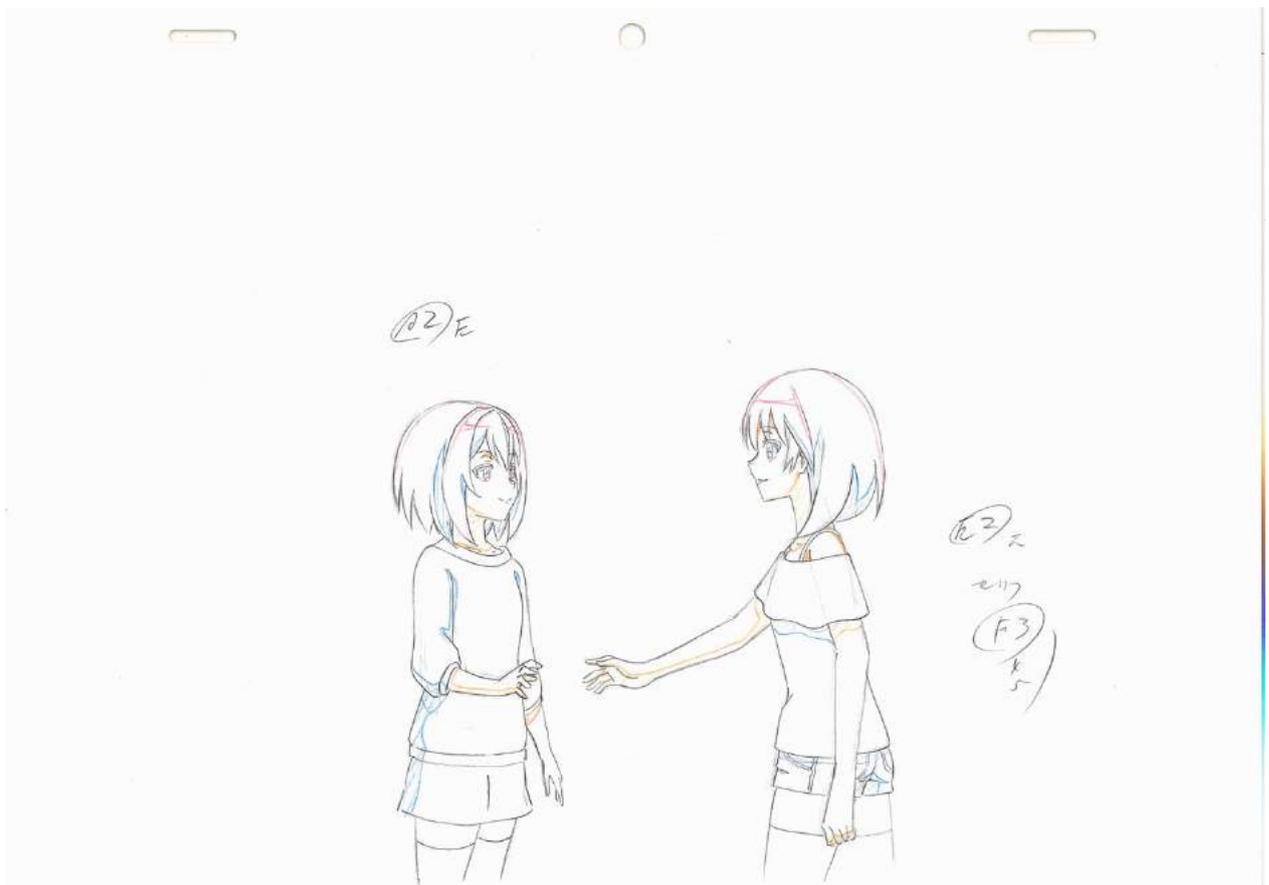
- ・慣れない事も多く初めての事ばかりで不安だったが、丁寧に教えてもらい、今後も意欲的に取り組めそうだと感じた。
- ・実際にアニメを作る流れ通りにやると、言われただけではピンと来なかったことも理解できて、なかなかおもしろかった。
- ・最初に一日又は三日間のスケジュールを教えてほしい。・液タブの操作に慣れるのに精いっぱいだったが、アニメーションにおける動画を作っていく手順が分かった。
- ・とても役に立ちました。今後実際の仕事に生かしたいと思っの受講でしたので、その点でも 1 から教えてもらう形で助かりました。
- ・すごく楽しく、勉強になりました。ただ大変でもありました。
- ・カラーのアニメーション制作ができて楽しさが上がった。短い時間でつめこむにはむずかしい内容だったがためになった。

【講座の様子】



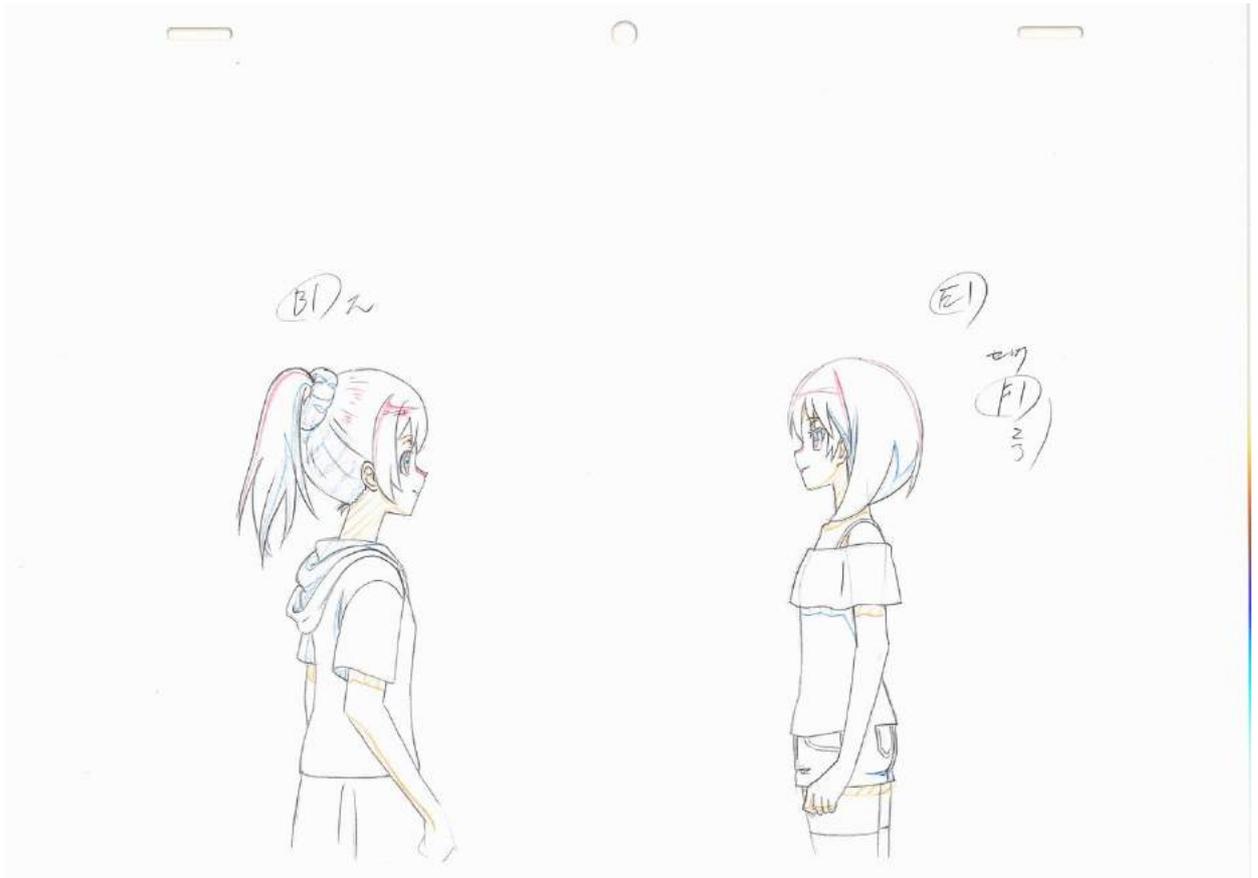
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



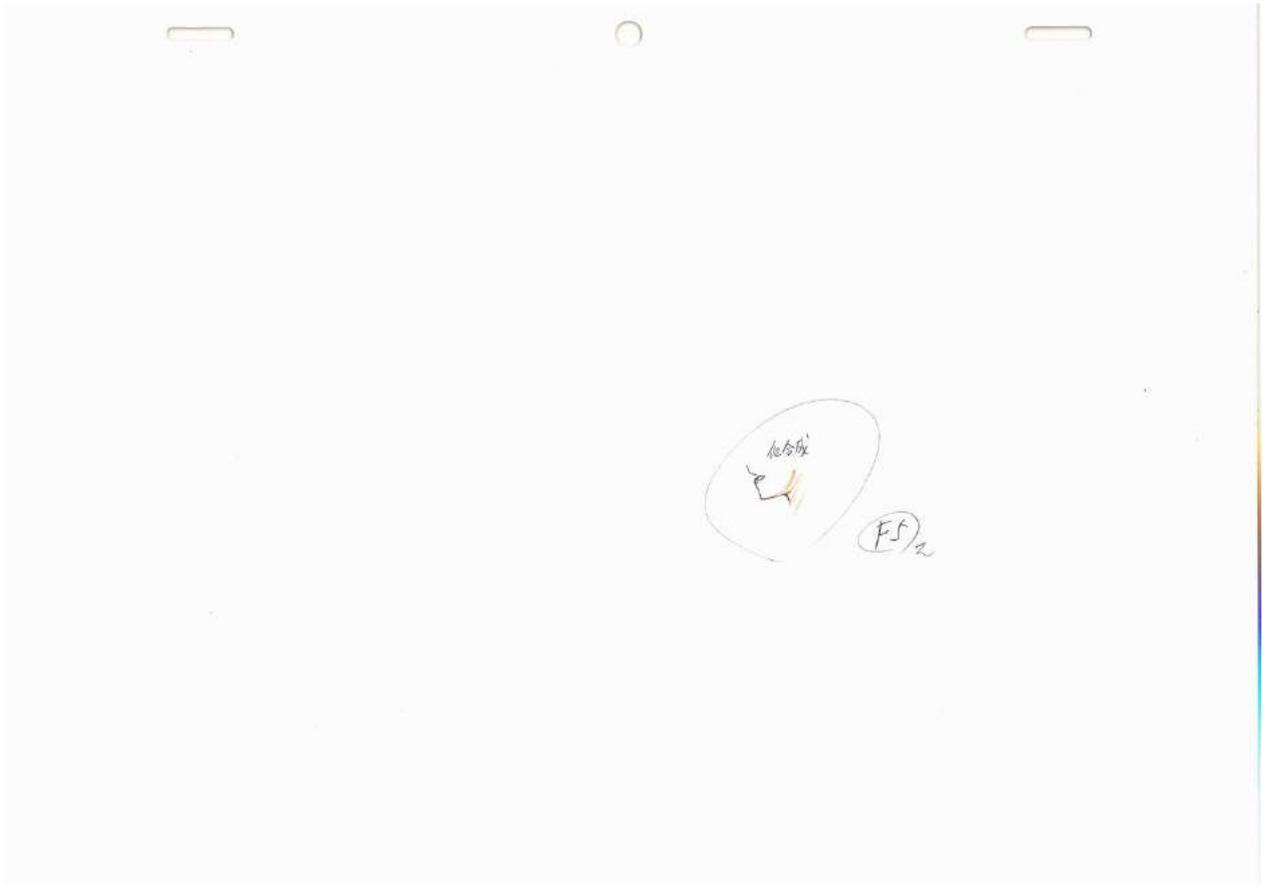
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



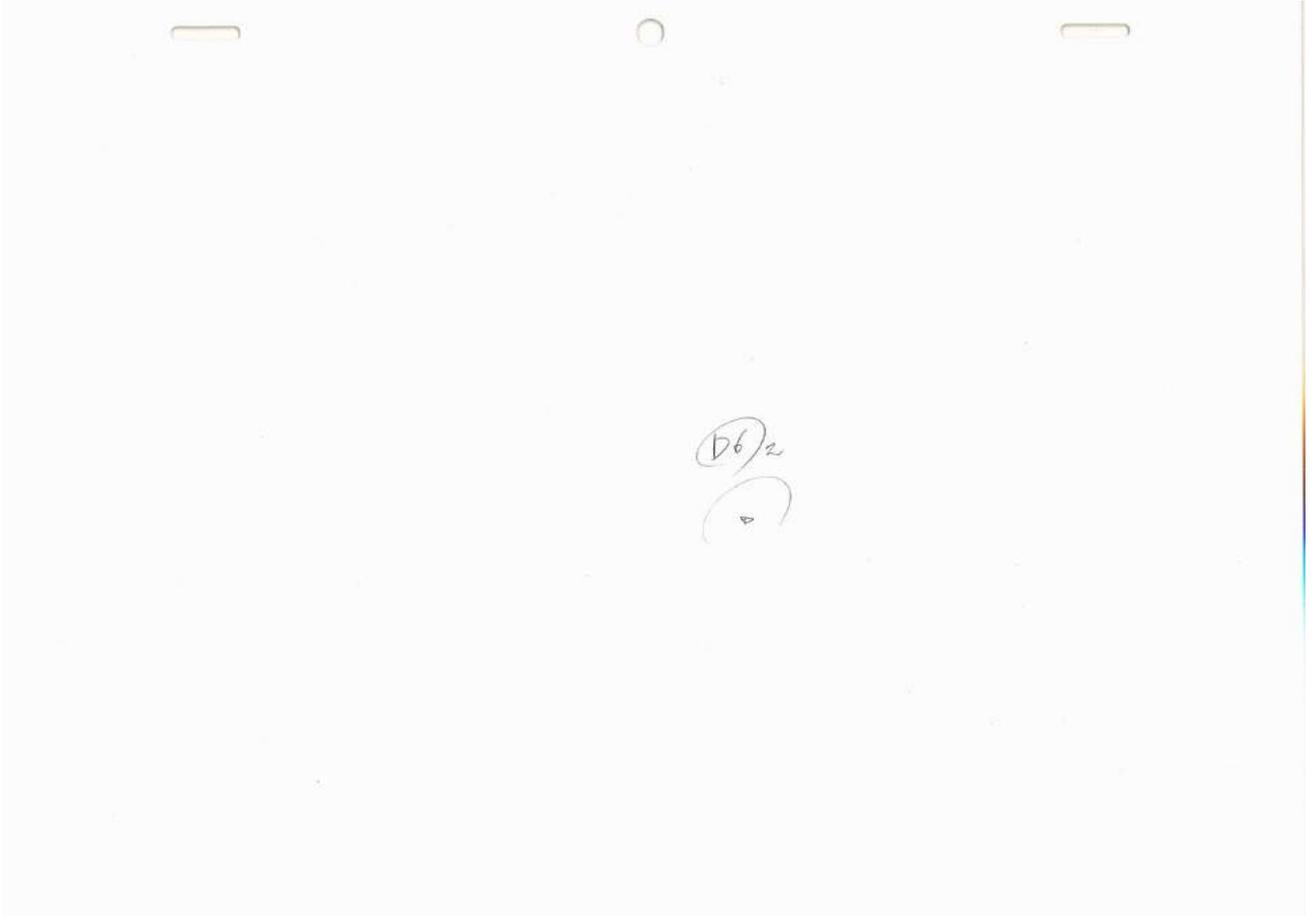
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



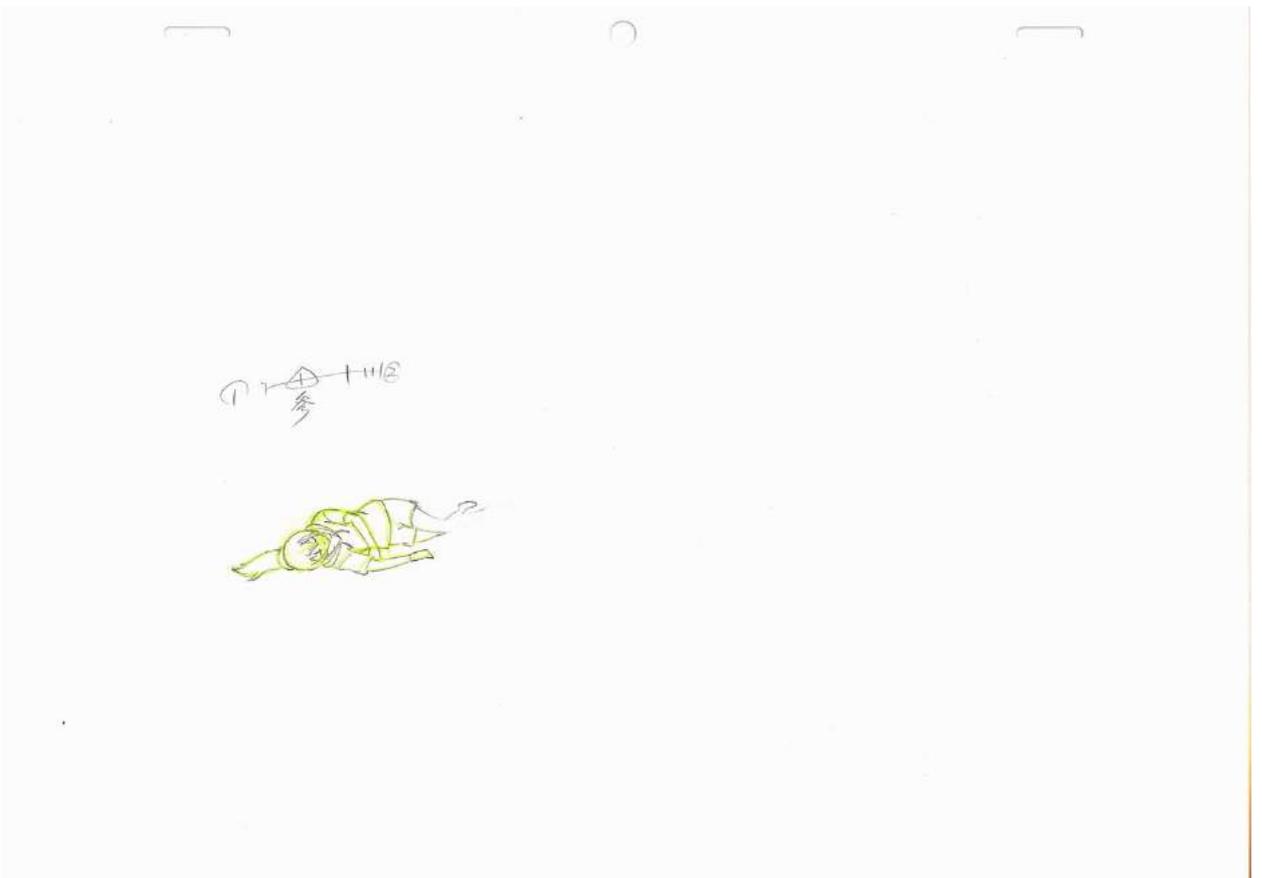
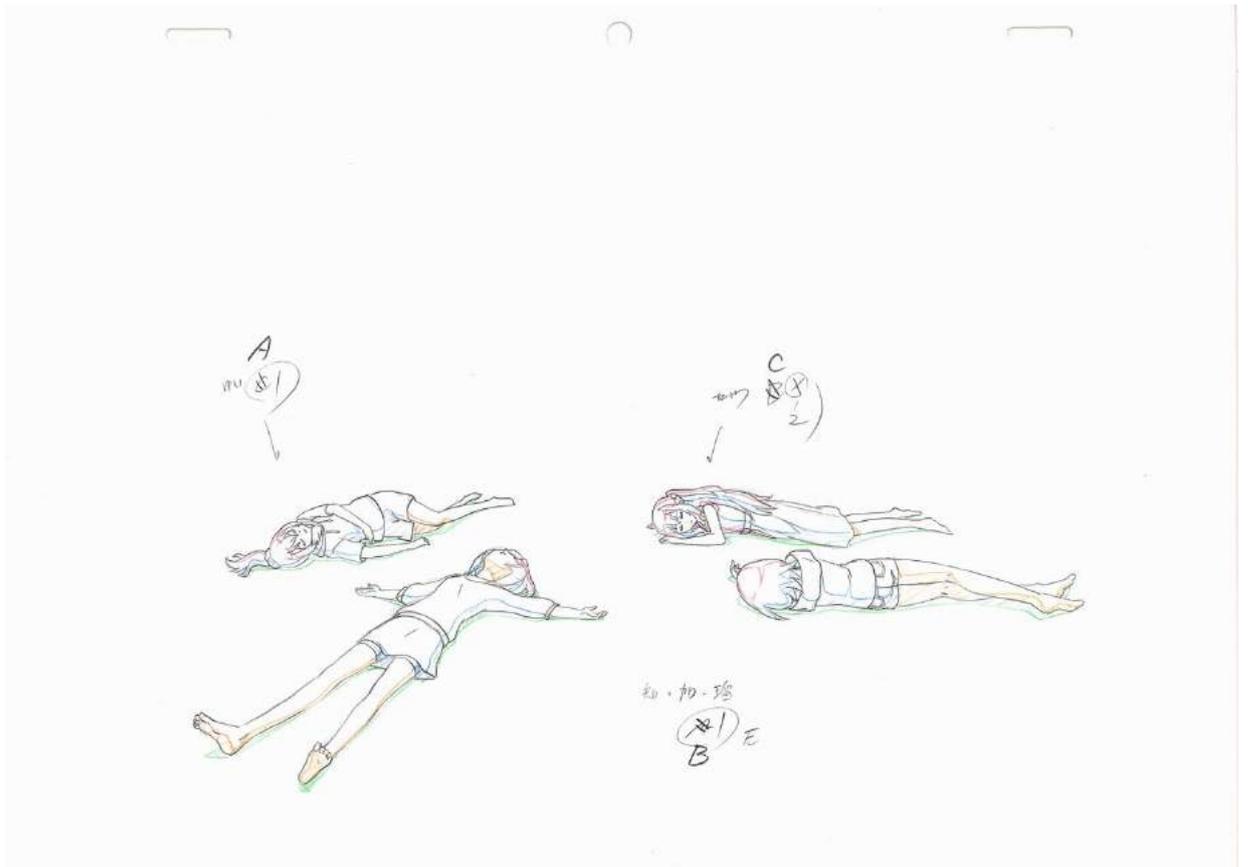
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



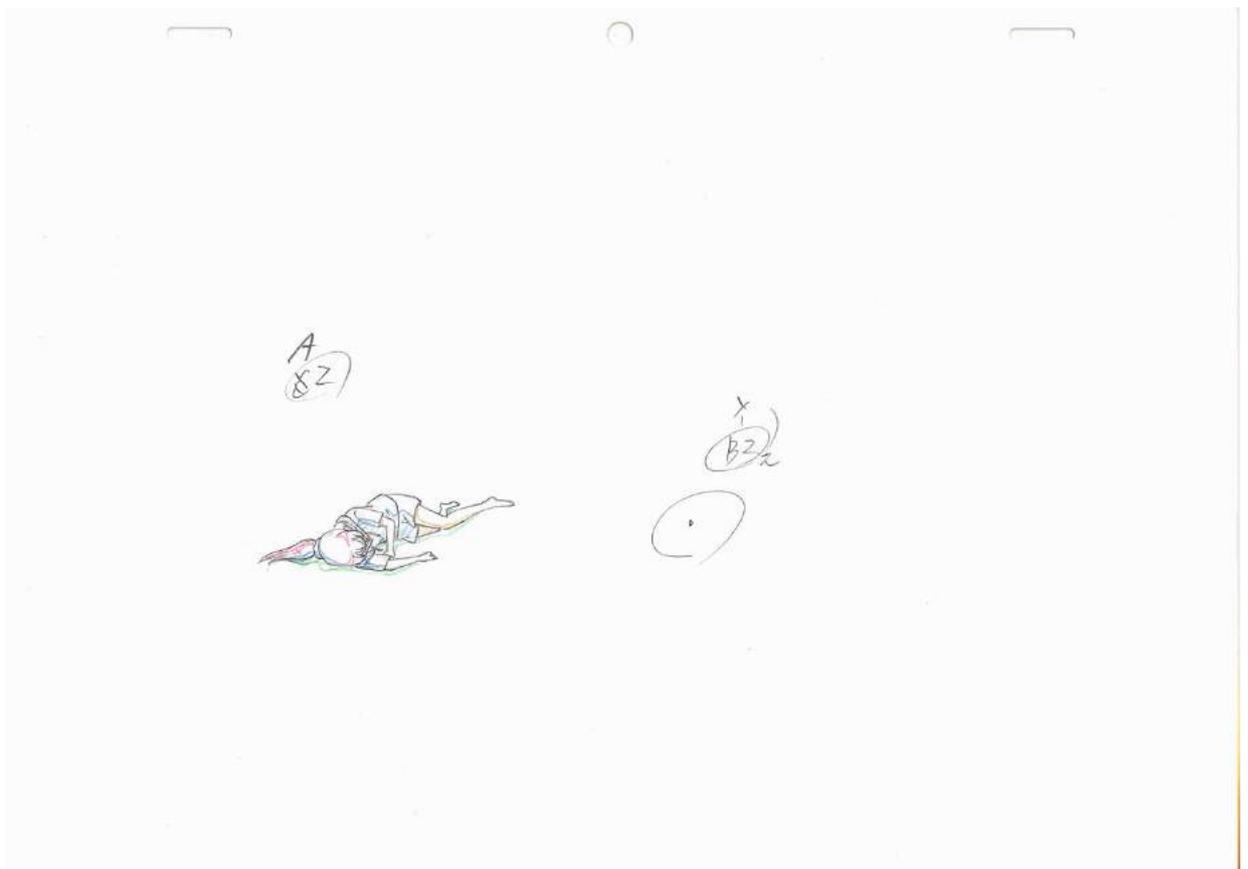
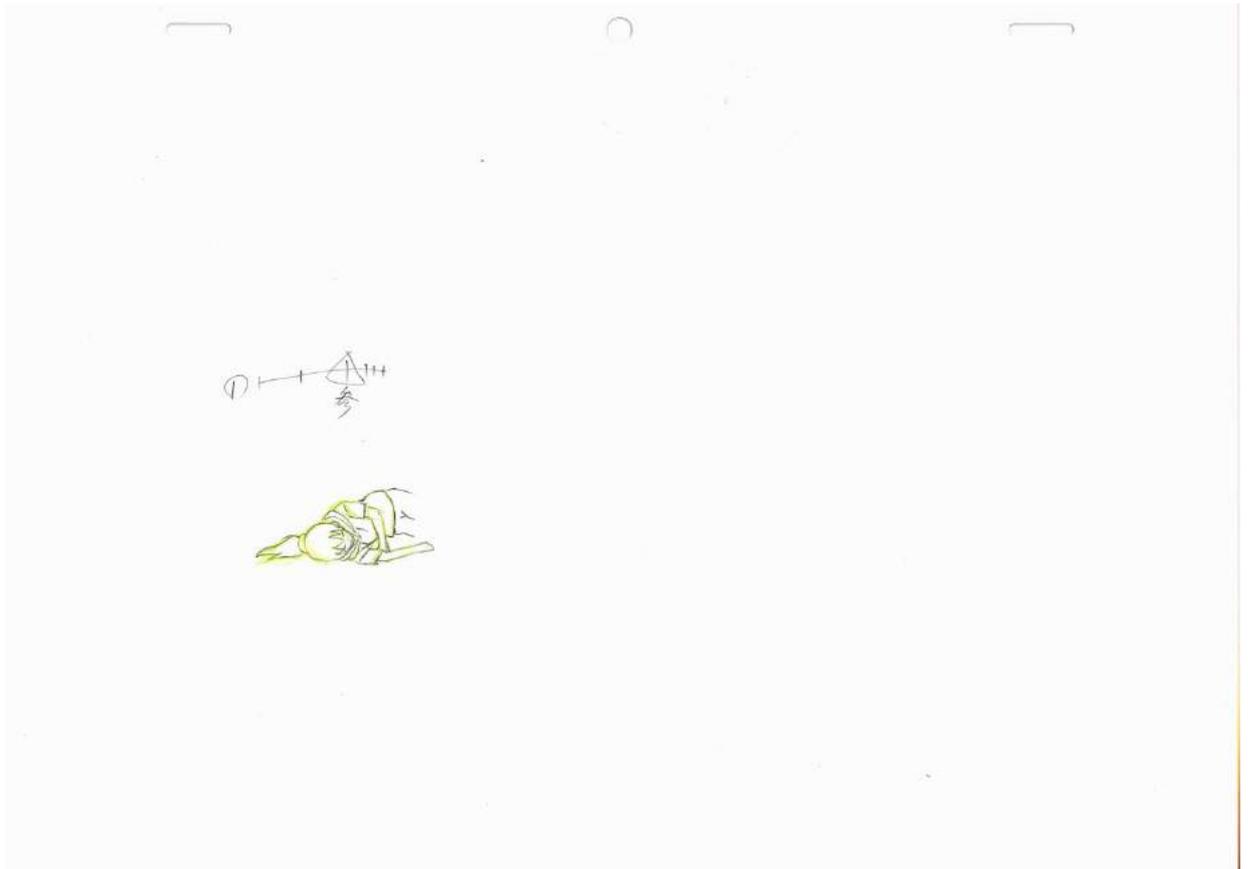
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



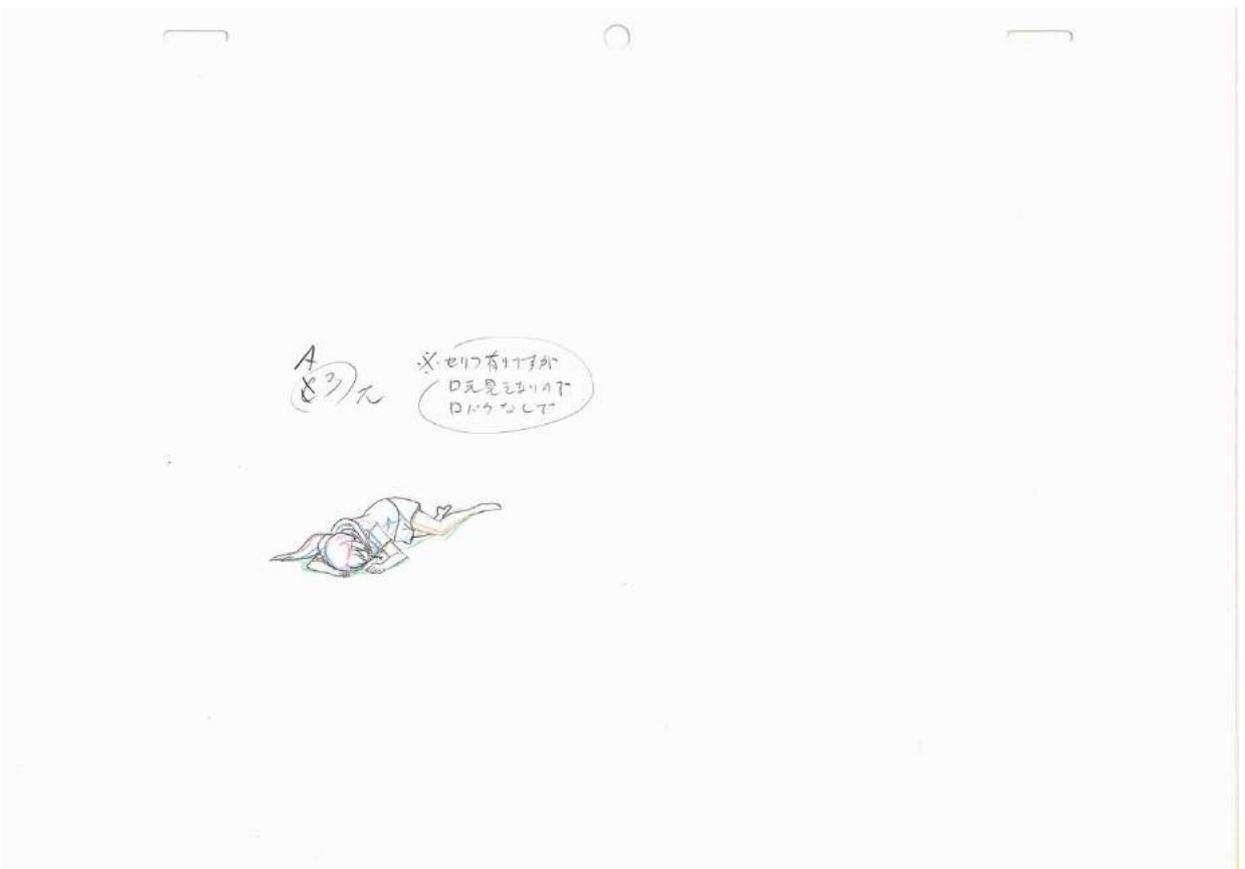
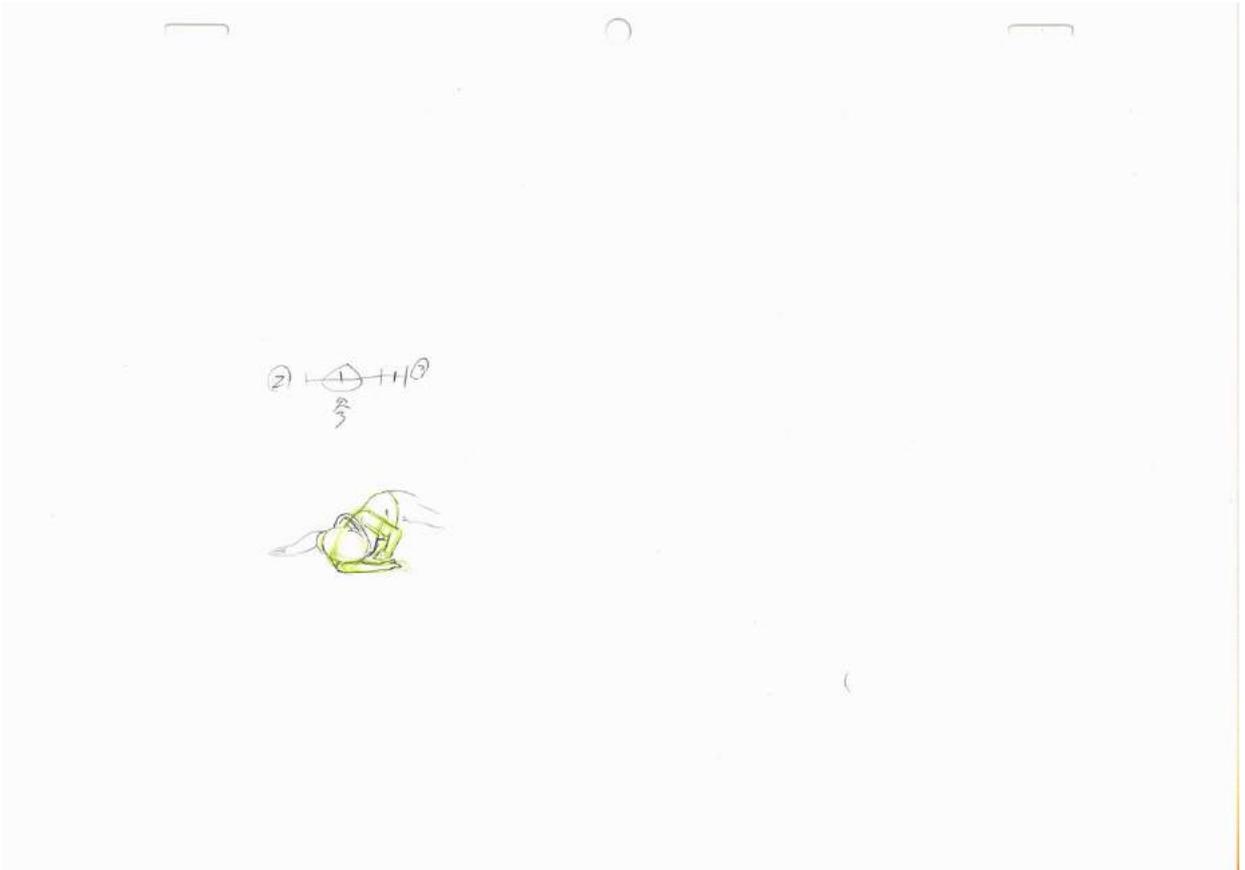
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



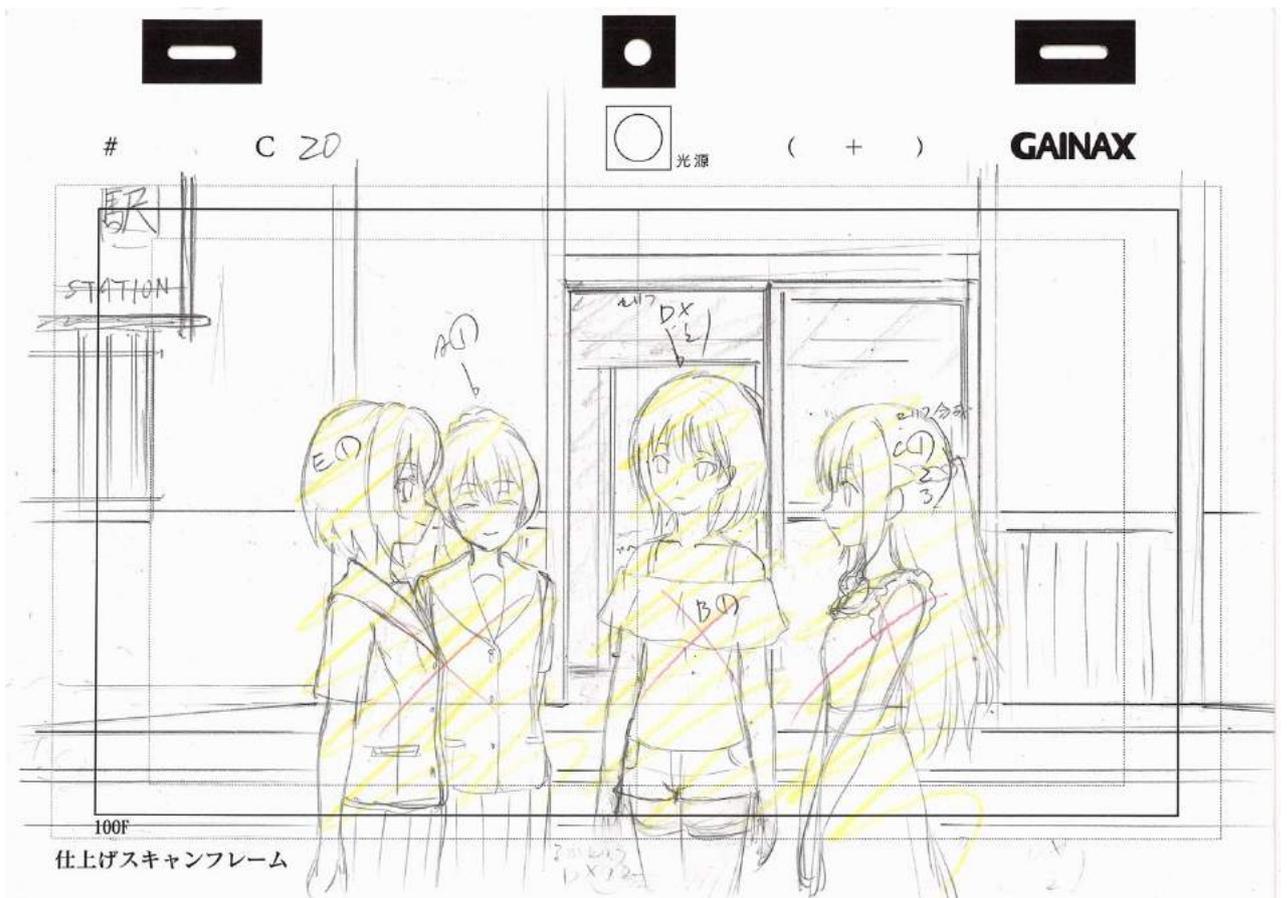
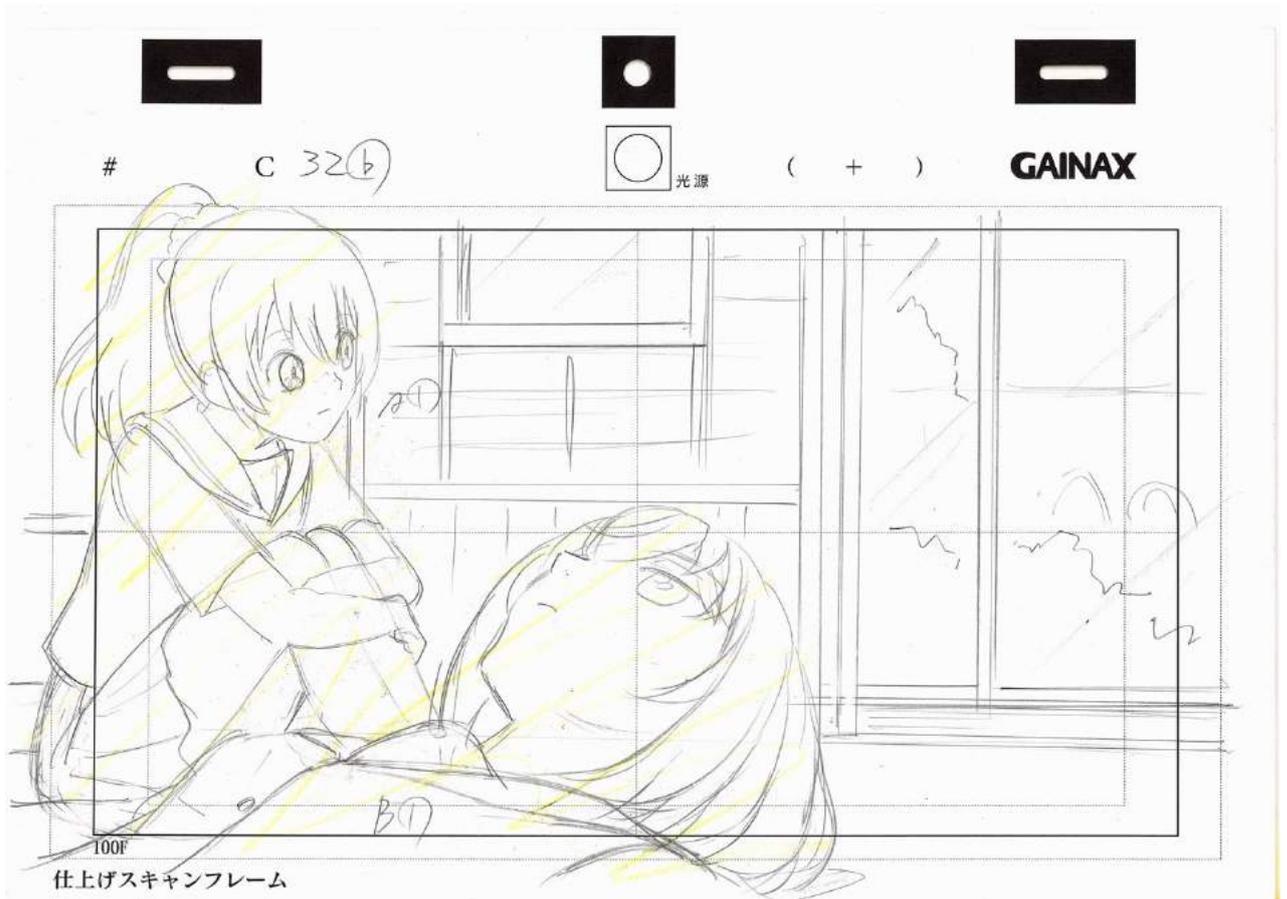
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



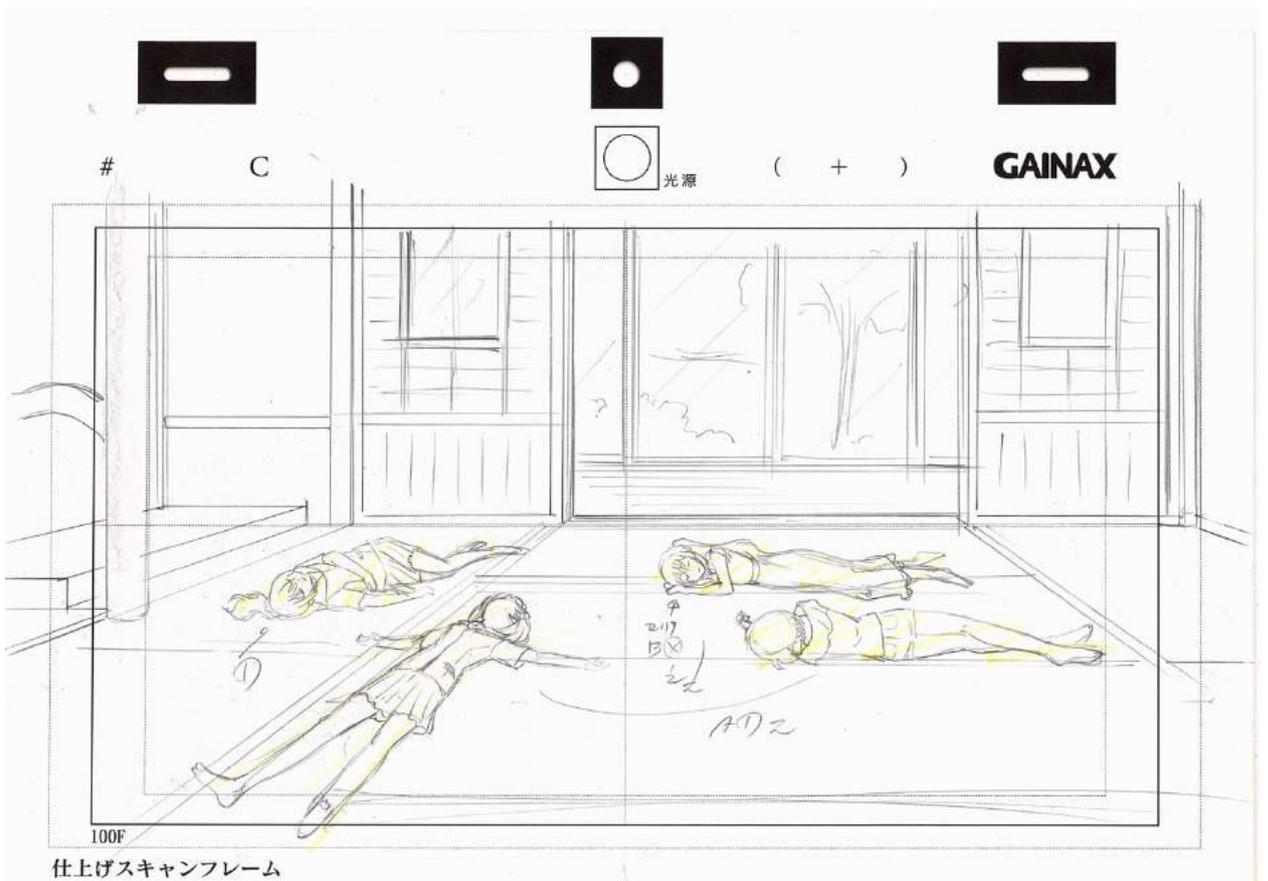
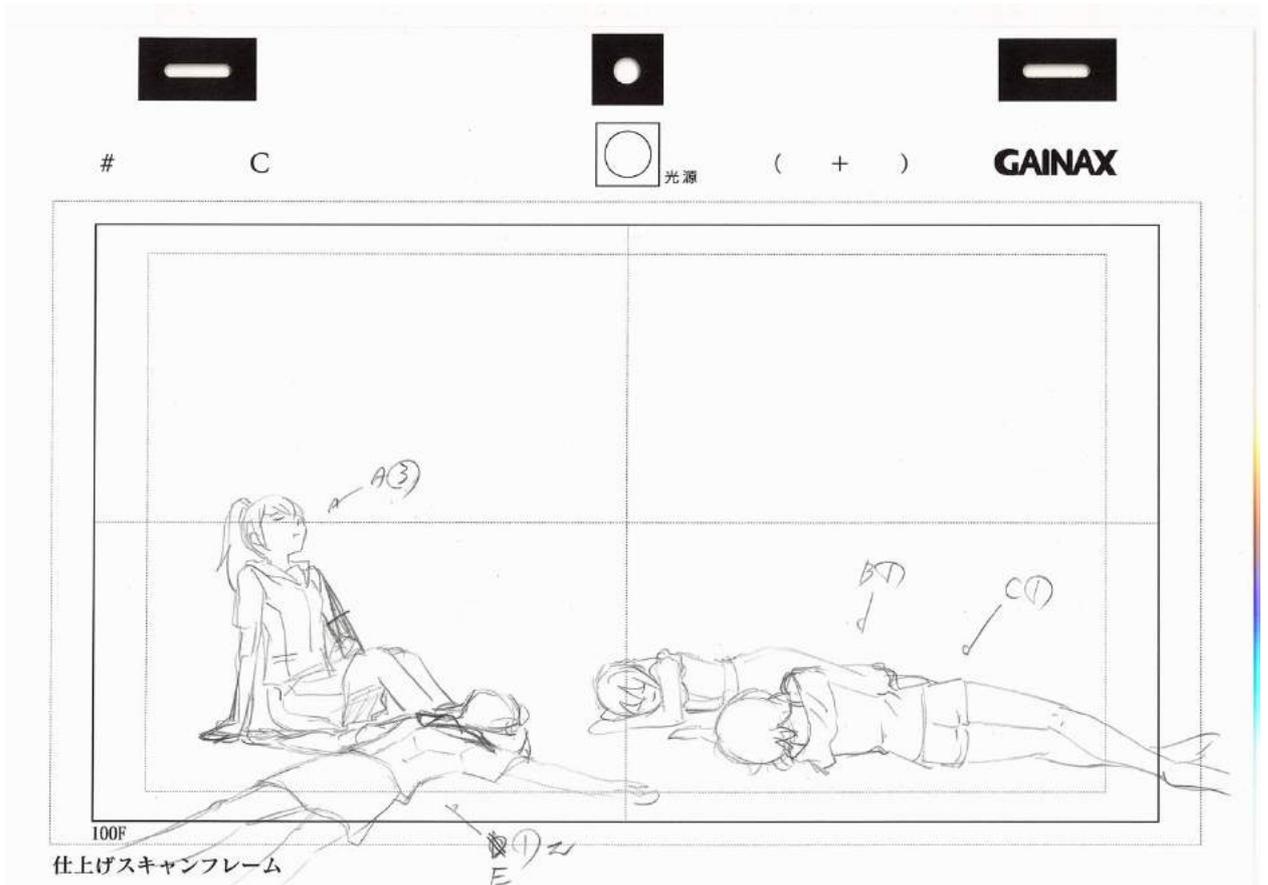
【講座課題】

「デジタルアニメ講座」

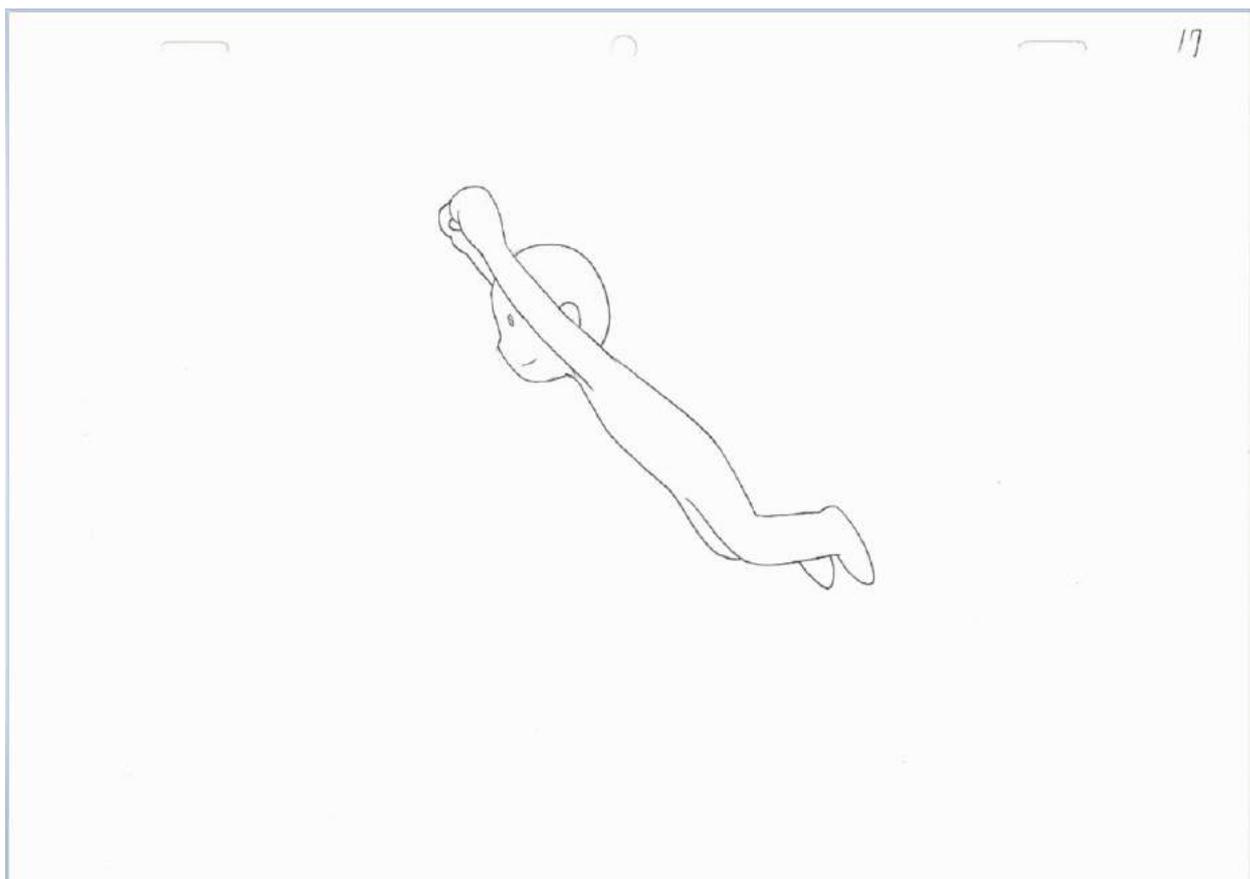


【講座課題】

「デジタルアニメ講座」



【成果物】
「デジタルアニメ講座」



開発カリキュラム

文部科学省

平成 30 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成」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&デザイン大学校

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 渡邊理英子
開講時期	12月9日・10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	コピー用紙、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、ホワイト、マスキングテープ、ティッシュ、水さし、ミリペン、トーンペラ、シャープペン、定規		
学習目標	マンガ道具の基本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 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
12/9	90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
			プロット・ネーム実践
90分	キャラクター講座	アタリの取り方	
		男女の顔の描き方	
		男女の体の描き方	
		肉付け	
12/10	140分	マンガ道具基礎・実践講座	原稿用紙の使い方
			つけペン(Gペン・丸ペン)
			ベタ(筆ペン)・ホワイト
			コマ枠・ミリペン
			効果線・定規の使い方
			スクリーントーン
	220分	手描きマンガ制作講座	コマ割り
			下描き
			ペン入れ
			ベタ塗り
効果線を引く			
スクリーントーン貼り			
ホワイト、修正			
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	渡邊理英子
開講時期	12月16・17・22・23日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)
日数	4日間	時間数	1・3日目180分(各3時間) 2・4日目360分(各6時間) 合計1080分(18時)
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、スキャナー、プリンター		
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法も学ぶ。		
評価方法	各講座の課題 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
12/16	50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、デメリット
	130分	基礎操作講座	基礎操作 ワークスペースの説明 環境設定、用紙設定 レイヤー、ペン、ペタ スクリーントーン、選択範囲、ホワイト 効果線 テキスト入力
12/17	40分	デジタルマンガ基礎実践・ 作画実践	下描き設定 デジタルトーンの注意点 ツヤペタ、ブラシの入り抜き 特殊定規を使用した効果線
	320分	表現基礎講座・作画実践II	フキダシツール 書き文字、白フチ効果 コマ枠、断ち切り枠 背景抜きの1コママンガ制作
12/22	180分	背景作画講座	透視図法、EL、消失点 1点透視の作画 ベクターレイヤー、消しゴム(ベクター用) プリントアウト
12/23	160分	入出力実習	画像の読み込み、スキャン アナログ原稿のデジタル化 画像レイヤー、ラスターライズ
	200分	応用作画実践	1pマンガの制作 印刷、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
開講時期	1月13・14・21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	時間数	1日360分(時間)×3日=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、スキャナー、プリンター		
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 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
1/13	120分	デジタルにおける知識	用紙設定、画面説明 カラー変換 レンタリングIntent 印刷サイズ、表示倍率
	240分	応用背景作画講座	環境設定 レイヤーマスク E L、透視図法について 画像の読み込み パス定規を使用した背景作画
1/14	60分	応用背景作画講座II	画像レイヤー、ラスターライズ 写真素材の取り込み ライン抽出 色調補正
	300分	カラー原稿講座	クイックマスク 自作ブラシ カラーモード(RGB・CMYK) アニメ塗りの方法、厚塗りの方法 色調補正レイヤー グラデーションマップ 表現方法の応用 着色実践
1/21	180分	3D作画講座	素材パレット 3D素材の取り込み、LT抽出、変換 3Dモデルの取り込み、ポージング調整 タイリング
	180分	応用作画講座	テキストエディター オートアクション 学んだ技術を使用した制作 まとめ

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」90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			渡邊理英子	
開講時期	12月9日		対象者	社会人（手描きマンガ初心者）	
日数	1日目		時間数	90分	
使用教材	筆記用具、コピー用紙				
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	自己評価アンケート・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
90分	10分	マンガ制作の主な流れ	説明・板書	マンガ制作の流れ	傾聴・理解
			説明・板書	ストーリー制作における大切な事柄	傾聴・理解
			説明・板書	プロットの説明	傾聴・理解
			説明・板書	ネームの説明	傾聴・理解
	25分	起承転結について	説明・板書	起承転結の説明	傾聴・理解
			説明・板書	王道ストーリーについての説明	傾聴・理解
			説明・板書	起承転結に倣った4コママンガの説明	傾聴・理解
	55分	4コママンガのネーム・プロット制作	説明・板書	4コマの作り方	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
			説明・板書・実習	4コママンガのストーリー実践	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	10分	マンガ制作の工程を理解する	自己評価	アンケート
25分		起承転結を理解する	自己評価	アンケート	
55分		オチの展開の仕方	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
次コマの概要と準備					
キャラクター講座に移行。教材の配布。					

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」90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			渡邊理英子	
開講時期	12月9日		対象者	社会人（手描きマンガ初心者）	
日数	1日目		時間数	90分	
使用教材	筆記用具、コピー用紙				
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キャラクターの描き方を知り、今後の創作活動に生かせるようにする。				
評価方法	自己評価アンケート・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
90分	20分	アタリについて	説明・板書・教材配布	アタリの説明	傾聴・理解・作業
			説明・板書	顔を描く手順、比率	傾聴・理解・作業
	35分	キャラクターの顔の描き方	説明・板書・教材配布	男女のアタリの取り方の違い	傾聴・理解・作業
			説明・板書	男性の顔の描き方	傾聴・理解・作業
			説明・板書	女性の顔の描き方	傾聴・理解・作業
			説明・板書	瞳孔やつむじの位置決め	作業
	35分	キャラクターの体の描き方	説明・板書・教材配布	男女の体の違いについて	傾聴・理解・作業
			説明・板書	男性の体の描き方	傾聴・理解・作業
			説明・板書	女性の体の描き方	傾聴・理解・作業
			説明・板書	アタリに肉付けをする	理解・作業
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	
90分	20分	アタリについて知る	自己評価		アンケート
			実践		練習物の添削
	35分	キャラクターの顔の描き方を知る	自己評価		アンケート
			実践		練習物の添削
	35分	キャラクターの体の描き方を知る	自己評価		アンケート
			実践		練習物の添削
次コマの概要と準備					
マンガ道具基礎講座に移行。					

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A-③「マンガ道具基礎講座」40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	マンガ道具基礎講座			渡邊理英子	
開講時期	12月10日		対象者	社会人（手描きマンガ初心者）	
日数	2日目		時間数	40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・ホワイト・マスキングテープ・ティッシュ・水さし・ミリペン・トーンペラ・筆削り具				
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	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
40分	10分	作画の手順	説明・板書	おすすめの用紙について	傾聴・理解
			説明・板書	原稿用紙について	傾聴・理解
	30分	マンガ道具の説明	説明・板書	つけペンの種類	傾聴・理解
			説明・板書	ミリペンについて	傾聴・理解
		説明・板書	消しゴムについて	傾聴・理解	
		説明・板書	ベタ、修正について	傾聴・理解	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
40分	10分	印刷時における原稿の仕組みとルールを理解する	自己評価		アンケート
	30分	画材の使用用途を理解する	自己評価		アンケート
次コマの概要と準備					
マンガ道具実践講座に移行。					

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A-④「マンガ道具実践講座」100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 手書きマンガ講座 (全540分)	指導担当者名	齋藤菜津貴		
項目名	マンガ道具実践講座		渡邊理英子		
開講時期	12月10日	対象者	社会人 (手書きマンガ初心者)		
日数	2日目	時間数	100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・ホワイト・マスキングテープ・ティッシュ・水さし・ミリペン・トーンペラ・筆記用具				
学習目標	手書きマンガを制作するために、道具を使った表現方法を理解し、これからの創作活動に生かす。				
評価方法	自己評価アンケート・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
100分	30分	枠線の引き方・ベタの塗り方	説明・板書・実演・実習・教材配布	コマ枠の引き方	傾聴・理解・作業
			説明・実習	ベタ塗りの仕方	傾聴・理解・作業
	50分	つけペンの使い方・効果線の引き方	説明・板書・実演・実習	つけペンの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・実演・実習	効果線の引き方	傾聴・理解・作業
	20分	スクリーントーンの使い方	説明・板書・実演・実習	トーンの使い方	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
100分	30分	枠線の引き方、ベタの塗り方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の添削	
	50分	つけペンの使い方、効果線の引き方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の添削	
	20分	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	練習物の添削	
次コマの概要と準備					
手書きマンガ制作講座のため、原稿用紙の配布。					

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-⑤「手描きマンガ制作講座」100分

社会人マンガ講座授業計画 (コマシラバスA-⑤)					
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	手描きマンガ制作講座			渡邊理英子	
開講時期	12月10日		対象者	社会人 (手描きマンガ初心者)	
日数	2日目		時間数	100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・ホワイト・マスキングテープ・ティッシュ・水さし・ミリペン・トーンヘラ・筆削り具				
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	自己評価アンケート・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
220分	60分	4コママンガ作成 コマ割り・下描き・ペン入れ	説明・板書・実習	マンガ制作	理解・作業
			説明・板書・実習	コマ割り	理解・作業
			説明・板書・実習	下描き	理解・作業
			説明・板書・実習	ペン入れ	理解・作業
	140分	ベタ塗り・効果線を引く スクリーントーン貼り・修正作業	説明・板書・実習	ベタ塗り	理解・作業
			説明・板書・実習	効果線	理解・作業
			説明・板書・実習	トーン	理解・作業
			説明・板書・実習	ホワイト、修正	理解・作業
	20分	作品講評、講座の総まとめ	説明	作品に関する全体コメント	傾聴・理解
			説明	講座の総まとめ	傾聴・理解
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
220分	60分	ストーリーの作り方やマンガ制作工程に依り自分で制作を行う	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	140分	学んだ画材の使用方法を実践する	自己評価	アンケート	
			実践	完成作品の評価	
	20分	ユニット総まとめ	自己評価	アンケート	
				完成作品の評価	
次コマの概要と準備					
ユニットの総まとめをし、講座終了。					

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B-①「デジタルマンガ概論」50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	渡邊理英子	
項目名	デジタルマンガ概論		対象者	社会人 (デジタルマンガ未経験者・初心者)	
開講時期	12月16日		時間数	50分	
日数	1日目				
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
50分	15分	ユニットBの流れの説明	説明	講師紹介	傾聴
			説明・板書	授業内容についての説明	傾聴・理解
	20分	デジタルマンガ概論	説明・板書	クリップスタジオとは	傾聴・理解
			説明・板書	パソコンでマンガを描くために必要なもの	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
			説明・板書	出版社への持ち込み	傾聴・理解
	15分	デジタル作画のメリット・デメリット	説明・板書	SNSの活用	傾聴・理解
			説明・板書	アップデートの説明	傾聴・理解
			説明・板書	データ保存について	傾聴・理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
	50分	15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
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	
15分		デジタルのメリット・デメリットについて理解する	自己評価	アンケート	
次コマの概要と準備					
パソコン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」50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	渡邊理英子	
項目名	基礎操作講座		対象者	社会人（デジタルマンガ未経験者・初心者）	
開講時期	12月16日		時間数	50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。				
評価方法					
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
50分	10分	ドライバーのインストールについて ソフトの起動手順	説明・投影・実演	ペンタブレットのドライバーインストール方法	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	起動手順	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	セルシスからの推奨起動手順について	傾聴・理解・作業
	20分	ワークスペース・ 環境設定について	説明・投影・実演・実習	ワークスペースの名称	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	定規単位の設定	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	テキストのQ数について	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ディスプレイ解像度の設定	傾聴・理解・作業
	20分	キャンパスの新規作成・ 画面操作について	説明・投影・実演・実習	新規作成方法	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	プリセットの設定	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	基本線数について	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	画面操作方法	傾聴・理解・作業
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	
50分	10分	インストール方法、起動手順について理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	20分	クリップスタジオの基本操作を理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	20分	新規作成方法について理解する	自己評価		アンケート
			実践		
次コマの概要と準備					
ClipStudioPaintEXの基礎に備える。					

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「デジタルマンガ基礎実践」80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	渡邊理英子	
項目名	デジタルマンガ基礎実践				
開講時期	12月16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	80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・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
80分	20分	ツールの説明・マンガの作画手順	説明・投影・実演	パケツツールの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演	トーンの貼り方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演	ホワイトの入れ方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演	テキストの入力	傾聴・理解・作業
	30分	レイヤーの説明	説明・投影・実演	レイヤーの種類(ラスター・ベクター)	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演	アンチエイリアスの説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演	不透明度の説明	傾聴・理解・作業
	30分	ツール復習	説明・投影・実演・実習	簡単な図形の描画	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	学んだ内容の復習	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
80分	20分	ツール、サブツール、作画手順について理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	30分	レイヤーについて理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	30分	学んだツールを使用し、制作する	自己評価		アンケート
			実践		練習物の評価
次コマの概要と準備					
作画実践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-④「作画実践II」40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	渡邊理英子	
項目名	作画実践II		対象者	社会人（デジタルマンガ未経験者・初心者）	
開講時期	12月17日		時間数	40分	
日数	2日目		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、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				
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
40分	15分	前日のおさらい コマ枠の追加方法	説明・投影・実演	おさらい	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	コマ枠フォルダーの説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	分割と枠線分割の違い	傾聴・理解・作業
	15分	下書き、ラフの色設定について	説明・投影・実演・実習	不透明度の説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	下書き設定の便利さ	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ラフの色変えについて	傾聴・理解・作業
	10分	作業効率化について	説明・投影・実演・実習	ツールのショートカットの説明	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
40分	15分	コマ枠の追加方法を理解する	自己評価	アンケート	
			実践		
	15分	下書き機能を理解する	自己評価	アンケート	
			実践		
	10分	ショートカットを理解する	自己評価	アンケート	
			実践		
次コマの概要と準備					
最低限の操作でマンガが作れるようになったうえで、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-⑤「基礎表現講座」60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	渡邊理英子	
項目名	基礎表現講座		対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)	
開講時期	12月17日		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	デジタルならではの表現方法を理解する。				
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	トーンの貼り方・ツヤベタの描き方	説明・投影・実演・実習	デジタルトーンの貼り方(注意点)	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ブラシの入り抜き設定	傾聴・理解・作業
	30分	効果線の描き方	説明・投影・実演・実習	効果線ツールを使用する	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	特殊定規を使用した効果線の引き方	傾聴・理解・作業
	10分	フキダシ、オノマトペについて	説明・投影・実演・実習	フキダシツールの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	書き文字と白ふち効果	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	トーンの表現法、ツヤベタの方法を理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	30分	効果線の仕方を理解する	自己評価		アンケート
実践					
10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			
次コマの概要と準備					
ここまでの作業のデータ保存。					

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」260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	渡邊理英子	
項目名	作画実践II		対象者	社会人（デジタルマンガ未経験者・初心者）	
開講時期	12月17日		時間数	260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」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・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
260分	50分	背景なしの1コママンガの制作・質疑応答	説明・投影・実演・実習	レイヤーロック機能についての説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	グラデーショントーンの使い方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	コマ枠の等間隔分割方法、断ち切り枠、コマ	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	模写する場合の手順	傾聴・理解・作業
	150分	背景なしの1コママンガの制作	説明・投影・実演・実習	コマ枠	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ラフ	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	下描き	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ペン入れ	理解・作業
	60分	背景なしの1コママンガの制作	説明・投影・実演・実習	ベタ、トーン	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	効果線	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	書き文字	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	フキダシ	理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
260分	50分	学んだ技術を活かし1pマンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
	150分	学んだ技術を活かし1pマンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
	60分	学んだ技術を活かし1pマンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
次コマの概要と準備					
透視図法について理解する、「背景作画講座」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-⑦「背景作画講座」70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	渡邊理英子	
項目名	背景作画講座		対象者	社会人 (デジタルマンガ未経験者・初心者)	
開講時期	12月18日		時間数	70分	
日数	3日目		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	透視図法について学ぶ。				
評価方法	自己評価アンケート・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
70分	35分	透視図法の説明	説明・投影・実演・実習・教材配布	透視図法とは	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	アイレベルについて	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	消失点について	傾聴・理解
	10分	それぞれの図法	説明・投影・実演・実習	1点透視	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	2点透視	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	3点透視	傾聴・理解
	25分	1点透視について	説明・投影・実演・実習	1点透視の書き方	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	図法のルールの説明	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	等分割の仕方	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
70分	35分	透視図法について理解する	自己評価	アンケート	
			自己評価	アンケート	
	10分	数種類の透視図法を学ぶ	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
	25分	1点透視の描き方を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
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。					

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」110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	渡邊理英子		
項目名	入出力実習		対象者	社会人 (デジタルマンガ未経験者・初心者)		
開講時期	12月18日		時間数	110分		
日数	3日目		時間数	110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・プリンター					
学習目標	ClipStudioPaintEXで描画する方法を習得する。「一点透視図法」を使っの背景を理解する。					
評価方法	自己評価アンケート・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	
110分	20分	ベクターレイヤーの説明	説明・投影・実演・実習	ベクターレイヤー	傾聴・理解・作業	
			説明・投影・実演・実習	消しゴム(ベクター用)	傾聴・理解・作業	
	50分	パス定規の説明	説明・投影・実演・実習	消失点の追加	傾聴・理解・作業	
			説明・投影・実演・実習	直線、長方形	傾聴・理解・作業	
			説明・投影・実演・実習	グリッド	傾聴・理解・作業	
	40分	プリントアウト	説明・投影・実演・実習	ドライバーのインストール	傾聴・理解・作業	
			説明・投影・実演・実習	印刷設定について	傾聴・理解・作業	
			説明・投影・実演・実習	実際にプリントアウト	理解・作業	
			説明・投影・実演・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
	110分	20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				練習物の評価		
50分		パス定規について理解する	自己評価		アンケート	
			実践		練習物の評価	
40分		プリントアウトの方法を理解する	自己評価		アンケート	
			実践		練習物の評価	
次コマの概要と準備						
スキャン、ラスターライズ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-⑨「応用作画実践」160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	渡邊理英子	
項目名	応用作画実践		対象者	社会人（デジタルマンガ未経験者・初心者）	
開講時期	12月18日		時間数	160分	
日数	4日目				
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・スキャナー				
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・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
160分	40分	スキャンの説明	説明・投影・実演・実習	画像の読み込み、スキャンについて	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	アナログ原稿のデジタル化	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	読み込み機能について	傾聴・理解・作業
	60分	ラスタライズの説明	説明・投影・実演・実習	画像レイヤー	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ラスタライズ	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	カラー情報	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	色の閾値について	傾聴・理解・作業
	60分	ラスターレイヤーの作成	説明・投影・実演・実習	ラスターレイヤー	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ごみ取りの方法	傾聴・理解・作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
160分	40分	アナログ原稿のスキャン、デジタル化を理解する	自己評価		アンケート
			実践		練習物の評価
	60分	ラスタライズについて理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	60分	ラスタライズの方法を理解する	自己評価		アンケート
			実践		
次コマの概要と準備					
集大成とする1pマンガの作成に移行。					

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-⑩「応用作画実践Ⅱ」200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	渡邊理英子	
項目名	応用作画実践Ⅱ				
開講時期	12月18日	対象者	社会人(デジタルマンガ未経験者・初心者)		
日数	4日目	時間数	200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・プリンター				
学習目標	学んだことを活かした1pマンガを制作する。				
評価方法	自己評価アンケート・成果物の評価				
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
200分	70分	1pマンガの作成、質疑応答	説明・投影・実演・実習	基本枠から突き抜けたコマの制作方法	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	コマ枠の前面にキャラを出す	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	スクリーントーンの重ね貼り	傾聴・理解・作業
			説明・投影・実演・実習	スクリーントーンの削り方	傾聴・理解・作業
	100分	1pマンガの制作	説明・投影・実演・実習	プロット・ネーム	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	コマ割り	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	下描き・ペン入れ	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	ベタ・ホワイ	理解・作業
			説明・投影・実演・実習	スクリーントーン	理解・作業
	30分	印刷、講座総まとめ	説明・投影・実演・実習	成果物の印刷	理解・作業
			説明	講座の総まとめ	傾聴・理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
200分	70分	集大成として1pマンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	成果物の評価	
	100分	集大成として1pマンガを制作する	自己評価	アンケート	
			実践	成果物の評価	
	30分	印刷、ユニット総まとめ	自己評価	アンケート	
			実践	成果物の評価	
次コマの概要と準備					
ユニットBにて取り組んだデータ等を回収。					

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「デジタルにおける知識」120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	デジタルにおける知識		対象者	社会人（デジタルマンガ経験者・中級者）		
開講時期	1月13日		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の奥深い機能や使い方を学ぶ。					
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	
120分	70分	基本の画面設定	説明・投影・実演・実習	実践的な環境設定	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	新規作成	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	画面説明	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	サブツールについて	傾聴・理解・実習	
	30分	印刷サイズ	説明・投影・実演・実習	印刷サイズ表示について	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	表示倍率の活用	傾聴・理解・実習	
	20分	カラー変換	説明・投影・実演・実習	RGBプロファイル	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	CMYKプロファイル	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	レンタリングIntent	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	70分	実践的な環境設定を理解する	自己評価	アンケート	
				自己評価	アンケート	
30分		印刷サイズ、表示倍率を理解する	自己評価	アンケート		
	自己評価		アンケート			
20分	基本的なカラー変換を理解する	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						
透視図法についてのプリント配布。背景作画の素材となる写真データの配布。						

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C-②「応用背景作画講座」240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		対象者	社会人（デジタルマンガ経験者・中級者）	
開講時期	1月13日		時間数	240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、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
240分	60分	便利な環境設定	説明・投影・実演・実習	コマンドバー設定	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	サブツール設定	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ショートカットキーについて	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	レイヤーマスクについて	傾聴・理解・実習
	40分	透視図法について	説明・投影・実演・実習	アイレベル、LTについて	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	1点透視図法	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	2点透視図法	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	3点透視図法	傾聴・理解
	140分	パース定規	説明・投影・実演・実習	ベクターレイヤーについて	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	画像の読み込み	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	パース定規を使用した背景作画	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	特殊定規にスナップ	傾聴・理解・実習
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
240分	60分	便利機能を理解する	自己評価		アンケート
			実践		
	40分	透視図法を理解する	自己評価		アンケート
	140分	パース定規の使用方法を理解する	自己評価		アンケート
			実践		練習物の評価
次コマの概要と準備					
写真データの配布。					

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C-③「応用背景作画講座Ⅱ」60分

社会人マンガ講座授業計画（コマシラバスC-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		対象者	社会人（デジタルマンガ経験者・中級者）		
開講時期	1月14日		時間数	60分		
日数	2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	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、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	写真素材の取り込み	説明・投影・実演・実習	画像レイヤー	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	ラスターライズについて	傾聴・理解・実習	
	20分	ライン抽出	説明・投影・実演・実習	ライン抽出の方法	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	階調化	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	黒ベタ閾値	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	ライン幅調整	傾聴・理解・実習	
	20分	色調補正	説明・投影・実演・実習	画像レイヤーの複製	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	トーンカーブの調整点	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	フィルターについて	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	画像レイヤーについて理解する	自己評価	アンケート	
実践				練習物の評価		
20分		ライン抽出方法を理解する	自己評価	アンケート		
			実践	練習物の評価		
20分		色調補正について理解する	自己評価	アンケート		
			実践	練習物の評価		
次コマの概要と準備						
着彩のためのデータ資料の配布。						

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C-④「カラー原稿講座」140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		対象者	社会人（デジタルマンガ経験者・中級者）		
開講時期	1月14日		時間数	140分		
日数	2日目		時間数	140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、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、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	
140分	40分	マスク機能 自作ブラシの作成方法 グリッド	説明・投影・実演・実習	クイックマスクについて	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	ブラシの作成方法	傾聴・理解	
			説明・投影・実演・実習	素材について	傾聴・理解	
			説明・投影・実演・実習	グリッドの活用方法	傾聴・理解	
	30分	カラーモードについて	説明・投影・実演・実習	RGB, CMYKについて	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	カラープロファイル	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	カラー時の解像度について	傾聴・理解・実習	
	70分	アニメ塗りの着彩講座	説明・投影・実演・実習	色分け、囲い塗りの方法	傾聴・理解・実習	
			説明・投影・実演・実習	影指定、塗りつぶし	傾聴・理解・実習	
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
	140分	40分	機能、自作ブラシの作成方法を 知る	自己評価	アンケート	
実践						
30分		着彩のための解像度を理解する	自己評価	アンケート		
			実践			
70分		アニメ塗りの着彩方法を理解する	自己評価	アンケート		
			実践	練習物の評価		
次コマの概要と準備						
現在まで取り組んだものの保存と新規キャンパスの作成。						

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-⑤「カラー原稿講座II」160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	カラー原稿講座II		対象者	社会人 (デジタルマンガ経験者・中級者)	
開講時期	1月14日		時間数	160分	
日数	2日目				
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	カラーマンガを作成できるようにする。制作の上で便利な機能を知る。				
評価方法	自己評価アンケート、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
160分	60分	アンチエイリアス 色調補正レイヤー グラデーションマップ	説明・投影・実演・実習	スポイトツールの使い方	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	アンチエイリアスについて	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	色調補正レイヤー	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	グラデーションマップ	傾聴・理解
	40分	厚塗りの着彩講座	説明・投影・実演・実習	推奨ブラシ	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	メイキング	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	RGBずらし	傾聴・理解
	60分	便利な表現方法	説明・投影・実演・実習	フキダシの応用	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	サブビューについて	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	リボンブラシの作成	傾聴・理解
			説明・投影・実演・実習	トーンの重ね貼りの方法	傾聴・理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
160分	60分	色調補正、機能について	自己評価	アンケート	
			実践		
	40分	厚塗りの着彩方法を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
	60分	実践する上で便利な表現を知る	自己評価	アンケート	
			実践		
次コマの概要と準備					
成果物のデータ回収。					

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「3D作画講座」180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	3D作画講座		対象者	社会人（デジタルマンガ経験者・中級者）	
開講時期	1月21日		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、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
180分	60分	3D機能について	説明・投影・実演・実習	素材パレットの見方	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	3D素材の取り込み	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	ツールプロパティ(3D)の説明	傾聴・理解・実習
	60分	3D素材の線画化	説明・投影・実演・実習	レイヤーのLT抽出、変換	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
			説明・投影・実演・実習	3Dモデルの取り込み	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	3Dモデルのポージング調整	傾聴・理解・実習
	60分	画像レイヤー	説明・投影・実演・実習	レイヤーの変換	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	タイリング	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	3D機能について理解する	自己評価	アンケート
実践				練習物の評価	
60分		3D素材のLT変換方法を理解する	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
60分		画像レイヤー、テキストエディター、オートアクションについて知る	自己評価	アンケート	
			実践	練習物の評価	
次コマの概要と準備					
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-⑦「応用作画講座II」180分

社会人マンガ講座授業計画 (コマシラバスC-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	応用作画講座II		対象者	社会人 (デジタルマンガ経験者・中級者)	
開講時期	1月21日		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・プリンター				
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、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
180分	60分	テキストエディター、オートアクションについて	説明・投影・実演・実習	テキストエディターの使い方	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	オートアクションの説明	傾聴・理解
	90分	作画実践、補足説明	説明・投影・実演・実習	作画実践	傾聴・理解・実習
			説明・投影・実演・実習	選択範囲について補足	傾聴・理解
	30分	印刷、ユニット総まとめ	説明・実習	プリンター出力	傾聴・実習
			説明	講座の総まとめ	傾聴・理解
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
180分	60分	テキストエディター、オートアクションについて理解する	自己評価	アンケート	
			自己評価	アンケート	
	90分	ユニットB、Cで学んだことを身につける	実践	練習物の評価	
			自己評価	アンケート	
	30分	出力作品の講評	実践	練習物の評価	
			自己評価	アンケート	
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」で仕上げた作品の回収。					

開発カリキュラム

文部科学省

平成 29 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成」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&デザイン大学校

I.社会人アニメ講座カリキュラム

1.カリキュラム概要

ユニット A「アニメーション・CG・映像基礎講座」9h

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。アニメーション・CG・映像の基礎知識を学び、キーポーズの描き方を実習する。

ユニット B「アナログアニメーション講座」18h

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による実証講座。実際にアニメーション作画の基本を学び、制作する。

ユニット C「デジタルアニメーション基礎講座」18h

現役アニメーターによる実践講座。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する。

I.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・映像基礎講座」 9時間(540分)

社会人アニメ講座ユニットA(全体シラバス)			
科目名	アニメーション基礎講座	指導担当者名	飯島貴志 服部真奈美
開講時期	12月9日・10日	対象者	社会人(アナログアニメ未経験者・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	投影データ		
学習目標	アニメーションの概要、映像の基礎、演出の意味を理解し、アニメーションの原画の基本であるキーポーズの作画の基礎を実際に作画する		
評価方法	取り組み姿勢を評価する		
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等
12/9	180分	アニメーションとは	アニメーションの語源
			制作過程
			動いて見える仕組み
		映像基礎	映像用語
			カメラ用語
			構図用語
			編集
		演出	アニメーション基礎
			手法
			タイミング
			フェイシャル
		12/10	360分
あおり			
老若男女の描き分け			
人体キャラの骨格			
ポージング 基礎	透視図法について(1、2、3点)		
	1点透視図法を利用した、絵の描き方		
	1点透視図法を利用した、キャラクタの描き方		
キャラクタ作画	重心		

I.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B「アナログアニメーション講座」18時間(1080分)

社会人アニメ講座ユニットB(全体シラバス)			
科目名	アナログアニメ講座	指導担当者名	服部真奈美
開講時期	12月16・17・22・23日	対象者	社会人(アナログアニメ未経験者・初心者)
日数	4日間	時間数	1・3日目180分(各3時間) 2・4日目360分(各6時間) 合計1080分(18時間)
使用教材	トレス用原画の準備、ライトテーブル、レイアウト用紙、タイムシート、キャラ表、完成アニメーション、投影用プロジェクター式口		
学習目標	アナログアニメの道具を知り、高度なトレス方法、アナログのアニメーション制作を実際に体験して理解する レイアウトから原画、動画の流れを理解し、自己作品の制作に役立たせることを目標とする		
評価方法	取り組み姿勢、完成アニメーションの講評		
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等
12/16	180分	アニメーターの道具	プロ用タップの説明
			作画用紙の説明
		原画トレス	トレスの注意点
			原画のクлинаップの注意点
			原画トレス
		タイミングについて	アニメの基本は詰め
			均等割り
			原画と原画の間の枚数
もやもやとしたエフェクト動画作成			
12/17	360分	レイアウトと原画	トレスの注意点の確認
			原画トレス
		動画中割り	均等割り
			動画中割り
		タイムシートの読み方、描き方	タイムシートの説明
			シーンとカット
原画の作画	実作業		
12/22	180分	原画の仕上げ	レイアウト
			動画の作画
			タイムシート
12/23	360分	原画仕上げ	レイアウトをもとに動画の作画
			簡易編集したものをアニメ化
			アニメ化したものを講評

I.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「デジタルアニメーション基礎講座」18時間(1080分)

社会人アニメ講座ユニットC(全体シラバス)			
科目名	デジタルアニメ講座	指導担当者名	高木祐紀
開講時期	1月13・14・21日	対象者	社会人(デジタルアニメ未経験者・初心者)
日数	3日間	時間数	1日360分(時間)×3日=1080分(18時間)
使用教材	投影データ		
学習目標	デジタルで制作するアニメーションについて理解する事を目標とする アニメーションの仕上げ(色塗り)と動画の完成、アニメーション描き出しができる事を目標とする		
評価方法	取り組み姿勢、課題評価をする		
学期	時数	指導項目	学習のねらい・内容・準備資料等
1/13	360分	アニメの制作工程	アニメーションのワークフロー
			プリプロダクション
			プロダクション
			ポストプロダクション
		液晶タブレットに慣れる	液晶タブレットの調整
			クリップスタジオの画面調整
			クリップスタジオのウィンドウ調整
			ラスタとベクタ
		レイアウト、ラフ原作成	レイアウトの設定方法
レイアウト実践			
原画のラフ作画			
1/14	360分	デジタル作画	アニメーション機能説明
			実線と色線の説明
			塗りの説明
			原画説明
			原画作成
1/21	360分	デジタル作画	動画の説明
			動画作画時のツール設定
			アンチエイリアス設定
		仕上げ	オリジナルキャラクタに色を塗る
			制作した作品を上映し添削

I.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「アニメーション基礎講座」180分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバス)

ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	①アニメーション基礎講座	指導担当者名	飯島貴志		
開講時期	12月9日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	3時間		
使用教材	投影データ				
学習目標	アニメーションの概要、映像の基礎、演出の意味を理解する事を目標とする				
評価方法	取り組み姿勢を評価する				
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
3	0.5	アニメーションとは	講義	アニメーションの語源	傾聴と理解
			講義	制作過程	傾聴と理解
			講義	動いて見える仕組み	傾聴と理解
	1.5	映像基礎	講義	映像用語	傾聴と理解
			講義	カメラ用語	傾聴と理解
			講義	構図用語	傾聴と理解
			講義	編集	傾聴と理解
	1	演出	講義	アニメーション基礎	傾聴と理解
			講義	手法	傾聴と理解
			講義	タイミング	傾聴と理解
			講義	フェイシャル	傾聴と理解
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
3	0.5	アニメーションとは	アニメーションの基本を理解する	取り組み姿勢	
			動画制作の過程を理解する		
			うごいて見える仕組みを理解する		
	1.5	映像基礎	映像用語を理解する	取り組み姿勢	
			カメラ用語を理解する		
			構図用語を理解する		
			編集について理解する		
	1	演出	アニメーションの基礎について理解する	取り組み姿勢	
			アニメーション手法について理解する		
			アニメーションタイミングについて理解する		
			フェイシャルについて理解する		
	次コマの概要と準備				
ポージングについての概論、演習 参加者それぞれ、鉛筆、消しゴム、定規(30cm)、クロッキー帳の準備					

I.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「キーポーズドローイング講座」360分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバス)

ユニット名	アニメ講座 ユニットA				
項目名	②キーポーズドローイング講座	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	12月10日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	投影データ				
学習目標	アニメーションの原画の基本であるキーポーズの作画の基礎を理解する事を実際に作画しながら理解する				
評価方法	取り組み姿勢を評価する				
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
6	3	人体の骨格	演習	顔の比率とキャラクタ	作業
			演習	あおり	作業
			演習	老若男女の描き分け	作業
			演習	人体キャラの骨格	作業
	6	パースをもとにしたポージング 基礎	講義	透視図法について(1、2、3点)	傾聴と理解
			演習	1点透視図法を利用した、絵の描き方	作業
			演習	1点透視図法を利用した、キャラクタの描き方	傾聴と理解
3	キャラクタ作画	講義	重心	傾聴と理解	
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
6	3	人体の骨格	顔の比率とキャラクタについて理解し描けるか	課題確認	
				課題確認	
	6	パースをもとにしたポージング 基礎	透視図法の理解	取り組み姿勢	
			1点透視図法を利用したパースが描けるか	課題確認	
			1点透視図法を利用したキャラクタが描けるか	課題確認	
3	キャラクタ作画	一点透視図法を利用しキャラクタを動かす	課題確認		
		身体をひねったポージング	課題確認		
		ポージングしたものを一枚の絵に仕上げる	講評		
次コマの概要と準備					
アニメーションの基礎理論の理解と実際のトレース演習 トレース練習用素材の準備					

I.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「アナログアニメ講座」180分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバス)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB					
項目名	①アナログアニメ講座	指導担当者名	服部真奈美			
開講時期	12月16日	対象者	社会人			
日数	1日	時間数	3時間			
使用教材	トレス用原画の準備					
学習目標	アナログアニメの道具を知り、実際にトレスできるようになることを目標とする					
評価方法	取り組み姿勢を評価する					
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	
6	6	アニメーターの道具	講義	プロ用タップの説明	傾聴と理解	
			講義	作画用紙の説明	傾聴と理解	
		原画トレス	講義	トレスの注意点	傾聴と理解	
			講義	原画のクリンナップの注意点	傾聴と理解	
			演習	原画トレス	作業	
		タイミングについて	講義	アニメの基本は詰め	傾聴と理解	
			講義	均等割り	傾聴と理解	
			講義	原画と原画の間の枚数	傾聴と理解	
			講義	中なし、中1枚、中2枚	傾聴と理解	
			演習	もやもやとしたエフェクト動画作成	作業	
		時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
		6	6	アニメーターの道具	道具の理解を目的とする	取り組み姿勢
原画トレス	アニメ原画のトレス			課題確認		
タイミングについて	アニメーションタイミングをつけたものを確認			課題確認		
次コマの概要と準備						
レイアウト、原画の作画 ライトテーブル、作画用紙、レイアウト用紙、タイムシート、キャラ表、描き途中の原画等						

I.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「アナログアニメ講座」360分

社会人アニメ講座授業計画(コマシラバス)

ユニット名	アニメ講座 ユニットB				
項目名	②アナログアニメ講座	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	12月17日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	ライトテーブル、レイアウト用紙、タイムシート、キャラ表				
学習目標	高度なトレス方法の理解また、タイムシートを使ったアニメーション作画ができるようにすることを目標とする				
評価方法	取り組み姿勢、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
6	1	レイアウトと原画	講義	トレスの注意点の確認	傾聴と理解
			講義	作画用紙の表と裏	傾聴と理解
			演習	原画トレス	作業
	1	動画中割り	講義	詰め	
			講義	均等割り	傾聴と理解
			演習	動画中割り	作業
	4	タイムシートの読み方、描き方	演習	アニメーションチェック	作業
			講義	タイムシートの説明	傾聴と理解
		原画の作画	講義	シーンとカット	傾聴と理解
			実習	実作業	作業
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
	6	1	レイアウトと原画	基本的なトレスの注意点が理解できたか	課題確認
中割りの基本詰めができていたかどうか				課題確認	
4		タイムシートの読み方、描き方	タイムシートを描くことができたかどうか	課題確認	
			タイムシートを見て描けたかどうか	課題確認	
次コマの概要と準備					
原画の作画 ライトテーブル、作画用紙、レイアウト用紙、タイムシート、キャラ表、描き途中の原画等					

I.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「アナログアニメ講座」360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B				
項目名	④アナログアニメ講座	指導担当者名	服部真奈美		
開講時期	12月23日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	投影用プロジェクター式				
学習目標	レイアウトから原画、動画の流れを理解し、自己作品の制作に役立たせることを目標とする				
評価方法	取り組み姿勢、完成アニメーションの講評				
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
6	6	原画仕上げ	実習	レイアウトをもとに動画の作画	作業
				簡易編集したものをアニメ化	
			講義	アニメ化したものを講評	質疑
時間	時数	理解・達成目標	評価項目		評価方法
6	6	原画仕上げ	レイアウト→原画→動画の流れを理解する		課題確認
			他人の制作したアニメを見て違いを確認する		課題確認
次コマの概要と準備					
デジタル作画① タブレットの準備					

I.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「デジタルアニメ講座1」360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	①デジタルアニメ講座1	指導担当者名	高木祐紀		
開講時期	1月13日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	投影データ				
学習目標	デジタルで制作するアニメーションについて理解する事を目標とする				
評価方法	取り組み姿勢を評価する				
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
6	6	アニメの制作工程	講義	アニメーションのワークフロー	傾聴と理解
			講義	アニメのお仕事分担	傾聴と理解
			講義	プリプロダクション	傾聴と理解
			講義	プロダクション	傾聴と理解
			講義	ポストプロダクション	傾聴と理解
	6	液晶タブレットに慣れる	演習	液晶タブレットの調整	作業
			演習	クリップスタジオの画面調整	作業
			演習	クリップスタジオのウィンドウ調整	作業
			演習	ラスタとベクタ	作業
	6	レイアウト、ラフ原作成	演習	レイアウトの設定方法	作業
			実習	レイアウト実践	作業
			実習	原画のラフ作画	作業
	時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法
6	6	アニメの制作工程	・アニメーションワークフローが分かったかどうか	取り組み姿勢	
			・デジタルでのアニメのお仕事分担割について理解したかどうか	取り組み姿勢	
			・プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの流れが分かったかどうか	取り組み姿勢	
	6	液晶タブレットに慣れる	・液晶タブレットの調整ができたか	課題確認	
			・クリップスタジオの作業のしやすさを整えられたか	課題確認	
			・線の違いを理解し、使えたか	課題確認	
	6	レイアウト、ラフ原作成	・クリップスタジオでのレイアウト設定ができたかどうか	課題確認	
			・レイアウトに沿って絵が描けたかどうか	課題確認	
			・サンプルを参照し、オリジナル原画の作画	課題確認	
次コマの概要と準備					
クリップスタジオのバージョンをそろえるウィンドウズアップデートを終わらせておく					

I.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「デジタルアニメ講座2」360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デジタルアニメ講座2	指導担当者名	高木祐紀		
開講時期	1月14日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	投影データ				
学習目標	デジタルで制作するアニメーションについて理解する事を目標とする				
評価方法	取り組み姿勢、課題評価をする				
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
6	2	ClipStudioのアニメーション機能説明	講義	ClipStudioの基礎操作の復習	傾聴と理解
			演習	アニメーション機能説明	作業
	4	デジタル作画	演習	実線と色線の説明	作業
			演習	塗りの説明	作業
			実習	原画説明	作業
			実習	原画作成	作業
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
6	2	ClipStudioのアニメーション機能説明	ClipStudioの基本操作が理解できたかどうか	アンケート	
			ClipStudioのアニメーション機能が理解できたか	アンケート	
	4	デジタル作画	実線と色線の違いを理解し、作画できたか	課題確認	
			実際の自分で原画が作れたかどうか	課題確認	
次コマの概要と準備					

I.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-③「デジタルアニメ講座3」360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	③デジタルアニメ講座3	指導担当者名	高木祐紀		
開講時期	1月21日	対象者	社会人		
日数	1日	時間数	6時間		
使用教材	投影データ				
学習目標	アニメーションの仕上げ(色塗り)と動画の完成、アニメーション描出しができる事を目標とする				
評価方法	取り組み姿勢を評価する				
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
6	2	デジタル作画	講義	動画の説明	傾聴と理解
			講義	動画作画時のツール設定	傾聴と理解
			講義	線の太さ設定のコツ	傾聴と理解
			演習	アンチエイリアス設定	作業
	4	仕上げ	実習	オリジナルキャラクタに色を塗る	課題制作
			講義	制作した作品を上映し添削	質疑
時間	時数	理解・達成目標	評価項目	評価方法	
6	2	デジタル作画	動画について理解できたかどうか	課題確認	
			ツール設定ができたかどうか	課題確認	
			線画を部位によりかき分けられたかどうか	課題確認	
			間隔とじ、塗りつぶし設定が理解できたかどうか	課題確認	
	4	仕上げ	動画に色を塗る	課題確認	
			動画に仕上げる	課題確認	
			添削	講評	
次コマの概要と準備					



国際アート&デザイン大学校