

学科名	学年	授業のタイトル (科目名)	
工業専門課程 デジタルクリエイター科	1	絵コンテ技法	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	花谷 光礼	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
<p>集英社ジャンプルーキーにてブロンズルーキー賞受賞ジャンププラスにて掲載 フリーランスとして20年以上アパレル関係のTシャツのデザイン、イベントのメインヴィジュアル、広告漫画などの制作を担当。</p> <p>それらと並行して漫画アシスタント歴18年。</p> <p>同じくそれらと並行して講師としてデジタルイラスト漫画、アナログイラスト漫画、デジタルアニメーションを担当、現在9年目。</p>			
単位数 (授業の回数)	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位 (30 回)	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>物語を作る基礎を理解する。</p> <p>動画制作において基本的な演出の基礎を理解する。</p> <p>ストーリーテリングを理解する。</p> <p>現実の3次元空間を映像の2次元で表現出来る技術を身につける。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>物語の作る基礎 (ストーリーテリング技術含め)</p> <p>略画での人物と視線表現</p> <p>絵コンテの描き方</p> <p>遠近法 1点~3点透視図 奥行き</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
絵コンテによる演出の指示を理解することが出来る。演出意図を絵コンテによって伝えられる。			
[準備学習の具体的な内容]			
毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト</p> <p>なし</p> <p>参考文献</p> <p>プリントか画像データ</p>		<p>定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 <p>評価基準</p> <p>定期試験80%、平常点 (出席、講義の参加度) 20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	物語の作り方、起承転結、簡単なプロット制作		
2回	イマジナリーライン、カメラワーク		
3回	映像の階層構造とモンタージュ理論、クレショフ効果		
4回	遠近法 透視図 立方体の描き方		
5回	遠近法 透視図 部屋の中の描き方		

6回	遠近法 透視図 距離による奥行きの変化
7回	カット割りについて
8回	振り返り、今までの授業のテスト
9回	絵コンテの描き方
10回	既存の作品で絵コンテを学習 1
11回	既存の作品で絵コンテを学習 2
12回	1 回目の授業を元にシナリオの作り方 1
13回	シナリオの作り方 2
14回	シナリオから映像演出企画 字コンテ、平面コンテ 1
15回	シナリオから映像演出企画 字コンテ、平面コンテ 2 提出
16回	簡易的な人体、顔の描き方 1
17回	簡易的な人体、顔の描き方 2
18回	物体の運動の概念、速度差、軌道、変型について
19回	まとめと振り返り
20回	人物のアクション。コンテをおこして撮影・編集 1
21回	人物のアクション。コンテをおこして撮影・編集 2
22回	人物のアクション。コンテをおこして撮影・編集 3 提出
23回	実践形式での絵コンテ制作 1
24回	実践形式での絵コンテ制作 2
25回	実践形式での絵コンテ制作 3
26回	実践形式での絵コンテ制作 4
27回	実践形式での絵コンテ制作 5
28回	実践形式での絵コンテ制作 6
29回	各種技法振り返り
30回	まとめと振り返り (テスト及び実践形式での絵コンテ制作提出)