２０２５年度　授業計画（シラバス）　　日本コンピュータ専門学校

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**
☑講義　☐演習　☑実習	花谷　光礼	◉有　○無

[実務経験歴]

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年間アパレル関係の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。
それらと並行して漫画アシスタント歴１７年。
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８年目。

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	○前期　○後期　◉通年	○必修　◉選択

[授業の目的・ねらい]

物語を作る基礎を理解する。
動画制作において基本的な演出の基礎を理解する。
ストーリーテリングを理解する。
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。

[授業全体の内容の概要]

物語の作る基礎（ストーリーテリング技術含め）
略画での人物と視線表現
絵コンテの描き方
遠近法 1点~3点透視図 奥行き

[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]
使用テキスト なし **参考文献** プリントか画像データ	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。 ・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。 評価基準 定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。

[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）