

アニメ・マンガ学部 模擬講義テーマ／担当教員のご紹介

KEYWORD アニメーション

「アニメ研究入門」

私は現在もアニメの現場で、テレビシリーズのアニメ演出として参加しています。この講義では、アニメ監督・演出、アニメーターとしての立場から、アニメ制作現場のシステムと、皆さんがこれからのアニメ業界に進む方法について説明します。ガンダム・エヴァの制作現場から。



担当教員 渡部英雄 教授

▷ 本学での主な担当科目
・アニメ制作実習 ・アニメ基礎演習Ⅰ・Ⅱ ・演出表現論

略歴／北海道札幌生まれ。アニメ業界で監督・演出・原画を担当。絵コンテ、映像論、アニメ制作実習を教えている。現在は3DCGアニメ制作やVR制作の研究、アニメの現場で演出を担当している。過去に、機動戦士Zガンダムの絵コンテ、北斗の拳2の演出、新世紀エヴァンゲリオン原画などを多数担当。著書に『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11のコツ』現代書館（共著）。

KEYWORD マンガ

「キャラクターにダイブする」 ワークショップ「複雑な表情を描いてみよう」

マンガの物語性はいかにキャラクターに感情移入するかで表されるところが大きい。キャラクターの内心に深く潜航するキャラ作りの方法を学び、ワークショップでは、二つの表情を合わせて複雑な表情を描出する。



担当教員 belne 教授

▷ 本学での主な担当科目
・マンガ表現基礎 ・マンガ脚本演習 ・マンガ表現演習

略歴／マンガ家。1976年デビュー。代表作「異端文書」朝日ソノラマ刊。京都精華大学マンガ学部で14年間講師を務める。共著に「マンガで読み解くマンガ教育（京都精華大SEIKAマンガ教育研究プロジェクト）」週刊少年マガジン「ゴッドハンド輝（山本航暉）」の構成監修原作協力（筆名天崎莞爾）。新潟マンガ大賞二次審査員。

KEYWORD キャラクターデザイン

「オリジナルキャラクターを作ろう！」

簡単な人型の素体をベースに、オリジナルキャラクターの制作に挑戦。頭の中にあるイメージを形にして、自分だけのオリジナルキャラクターを作ってみましょう。



担当教員 瓜生幸夫 講師

▷ 本学での主な担当科目
・キャラクターデザイン表現基礎 ・キャラクターデザイン実習
・キャラクターコンテンツ企画演習

略歴／ゲーム開発専門の2Dデザイナー。キャラクターデザイン、コンセプトデザイン、UI/UXデザイン、演出デザイン、アートディレクターなど2D全般のデザインに幅広く携わる。またサービス開発や、esportsチームの運営も行っている。

KEYWORD 脚本 神話 物語論

「人はなぜ物語るのか？」 ～物語の背後に潜む社会構造～

神話や説話を伝えてきた民俗社会の深層に潜む構造を読み解き、現代社会の視覚芸術の中で再生産されてきた物語の意味を一緒に考えていきましょう。



担当教員 村井さだゆき 教授

▷ 本学での主な担当科目
・脚本分析実習 ・物語記号学 ・近代世界観研究

略歴／脚本家。第6回フジテレビヤングシナリオ大賞受賞。映画美学校にて脚本コース講師を務める。代表作に映画「PERFECT BLUE」「千年女優」（今敏監督）、「スチームボーイ」「轟師」（大友克洋監督）の脚本や、TVアニメ「魍魎の匣」「夏目友人帳」「シドニアの騎士」「十二大戦」などのシリーズ構成があり、実写、アニメを問わず幅広い創作活動を続ける。

KEYWORD 3DCG アニメーション

「3DCGでミニチュアの家具を作ってみよう」

映画のリアルなCG映像、ゲーム内の3Dキャラクターや背景、TVアニメでのキャラクターダンスや2Dと3Dを組み合わせたシーンなど、さまざまな業界で3DCGが幅広く活用されています。どんなことができるのか、実際に3DCGソフトに触れながら基本的な操作を学びつつ、机や椅子などのミニチュア家具を作ってみましょう。



担当教員 日高千秋 講師

▷ 本学での主な担当科目
・3DCGソフト演習Ⅰ・Ⅱ ・イラスト実務実習

略歴／3DCGクリエイター。2013年からフリーランスとして活動し、主にディレクション、3DCGアニメーション業務に携わる。ゲーム、アニメ、映像など、ジャンルを問わず幅広く活動。大学や専門学校にて3DCGに関する教育にも携わる。

お問い合わせは

開志専門職大学 入試広報部

〒950-0914 新潟市中央区紫竹山6-3-5 TEL：025-250-0203 FAX：025-240-8123 mail：nyushi@kaishi-pu.ac.jp