

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキル I	山岸知実	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行う。

【講義概要】

卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。マナー・プロトコール3級試験対策講座を行う。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動を始めるにあたってのアドバイスと相談。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について・ポートフォリオについて
3	一般常識テスト・期末試験課題計画についてとチェック・SNSとネットリテラシーの確認
4	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・ビジネス文書とビジネスメールについて
5	コンペティション応募課題出題・業界と社会の関わりについて・期末試験課題ラフチェック
6	卒業後にかかる一般的なお金、人生設計と働く意味について・期末試験課題進捗チェック
7	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・1年後の就職活動について
8	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて
9	期末試験課題進捗チェック・夏季地域学外イベント説明、グループワークについて
10	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認
11	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・みどりの村アンケート・ディスカッション
12	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と進路確認
13	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認
14	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策
15	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
16	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について
17	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認
18	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認
19	後期オリエンテーション・マナー・プロトコール検定対策
20	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
21	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
22	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
23	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
24	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策
25	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備
26	期末試験課題進捗チェック・就職活動のエントリーと志望動機のとめ方について
27	期末試験課題進捗チェック・就職活動の適性試験についてと対策
28	期末試験課題進捗チェック・就職活動の面接について
29	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・マナー・プロトコール検定対策
30	期末試験課題進捗チェック・就職活動報告と情報共有について
31	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備
32	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備
33	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備・マナー・プロトコール検定対策
34	期末試験課題提出。進級前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。
35	後期講評評価・就職活動計画チェック
36	後期講評評価・就職活動計画チェック

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本講義形式とし、学校行事などの時期により、学科内で定めた委員による報告、多数決など学生による意見交換も行う。担当教員はゲーム会社で2Dグラフィッカーの経験後、フリーランスのイラストレーター、漫画アシスタントをしている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	背景基礎建物	一の瀬遊	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

頭の中にあるいつも目にする建造物を原稿用紙の上でしっかりと具象化していく。基本的な背景の書き方を身につけることを目標とする。(課題及び自作品に対し個人へのアドバイスが主流、柔軟に進める)

【講義概要】

他の授業科目との関連及び履修上の注意①締め切りをしっかりと守る。②根気よく丁寧な作業を基本姿勢に持つ。③面倒臭い作業ほど丁寧に作業することを覚える。基本的な技術向上には他の授業と課題項目がかぶることがあることを事前に学生に伝える。一度の課題作成で技術が完全に身につくものではないことを理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	背景のポジション 完成までの作業行程 授業概要(プリント)
3	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ1
4	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ2
5	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ3
6	カケアミの仕組み 引き方の説明・練習・効果的な手法
7	カケアミの仕組み 課題作成 (ガーゼ・スポンジのたたき)
8	スクリーントーンの貼り方・削り方(演習)
9	スクリーントーンの貼り方・削り方
10	透視図法と構図の関係・分割の仕方
11	木目椅子を二点透視図法で作画する 1
12	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
13	木目椅子を二点透視図法で作画する 3
14	遅れている課題調整 ここまでの課題の見直し1
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
18	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
19	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
20	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
21	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 1
22	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 2
23	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 3
24	二点透視図法 構図あおり 教室 1
25	二点透視図法 構図あおり 教室 2
26	二点透視図法 構図あおり 教室 3
27	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り 1
28	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り 2
29	処理をする・昼間 1
30	処理をする・夜間 2
31	処理をする・雨模様 3
32	遅れている課題調整 1
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的にこちらで準備した参考資料、写真のイメージをしっかりと持ち原稿用紙に模写をするのが主流です。担当教員は芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て、芳文社、双葉社、秋田書店、小学館にて連載、読み切り等主に野球マンガ、ピカレスク作品を執筆。その頃に培った経験、技術を授業を通じて学生に伝えている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デッサン	高沢亮	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。
さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。

【講義概要】

デッサンの描く構えを作り、制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。
クロッキー授業との関連に寄ってトータルの見方を習得して行くことを目指します。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デッサン概要説明 用具チェック 水張り
3	立方体(遠近法-奥行きをつかむ)
4	円柱(楕円の理解)
5	立方体とボール(方形の応用)/人体クロッキー 立つポーズ1
6	立方体とボール/人体クロッキー 立つポーズ2
7	立方体とボール/人体クロッキー 座るポーズ1
8	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 座るポーズ2
9	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 立座のポーズ1
10	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 立座のポーズ2
11	ブロックと木(組み合わせのポーズ) /人体クロッキー 座るポーズ2
12	ブロックと木/人体クロッキー 寄りかかるポーズ1
13	ブロックと木/人体クロッキー 寄りかかるポーズ2
14	ブロックと木/人体クロッキー 体のパーツ部分1
15	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 体のパーツ部分2
16	作品締切
17	前期講評評価
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
19	後期オリエンテーション
20	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分1
21	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分2
22	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分2
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
27	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)/人体クロッキー デフォルメ2
28	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)/人体クロッキー モーション1
29	石膏像マルスの首/人体クロッキー モーション2
30	石膏像マルスの首/人体クロッキー 横になるポーズ1
31	石膏像マルスの首/人体クロッキー 横になるポーズ2
32	石膏像マルスの首/人体クロッキー 立座のポーズ1
33	ヌードモデルクロッキー
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

デッサンの基礎の講義 合わせ実習、実技ステップアップを図るように組み合わせ、観察し描くことを繰り返すことにより、各自の問題点を認識し、正しい方向へ修正し、学生の理解を高める。
担当教員は、デザイン会社に勤務した経験があり、現在イラストレーターと作家活動を行っている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	背景基礎自然物	一の瀬遊	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

頭の中にあるいつも目にする自然物を原稿用紙の上でしっかりと具象化していく。基本的な樹木、花、葉、雲の書き方を掴み取り身につけることを目標とする。(課題及び自作品に対し個人へのアドバイスが主流、柔軟に進める)

【講義概要】

基本的なペンの使い方から自由な線の使い方の実習を行う。
他の授業科目との関連及び履修上の注意①締め切りをしっかりと守る。②根気よく丁寧な作業を基本姿勢に持つ。③面倒臭い作業ほど丁寧に作業することを覚える。基本的な技術向上には他の授業と課題項目がかぶることがあることを事前に学生に伝える。一度の課題作成で技術が完全に身につくものではないことを理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	一般的な自然物の描き方と狙いのある自然物の描き方(空気遠近法)
3	自然物 葉と花を描いてみる 大きい花と葉 小さい花と葉
4	自然物 葉と花を描いてみる 参考写真から課題 1
5	自然物 樹木を描いてみよう 大きい樹木 遠くの樹木
6	自然物 樹木を描いてみよう 参考写真から課題 1
7	課題 花束を君に 1 キャラクター設定 パラの花束
8	課題 花束を君に 2
9	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 1
10	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 2
11	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 3
12	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
13	課題 森を歩こう 2
14	課題 森を歩こう 3
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
18	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
19	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
20	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
21	光の表現 (顔、身体に影をつけてみよう) トーンと斜線 1
22	光の表現 (顔、身体に影をつけてみよう) トーンと斜線 2
23	自然物 水の表現 1
24	自然物 水の表現 2
25	自然物 雲の表現 夏の雲、秋の雲
26	自然物 雲の表現 朝日と夕焼け 1
27	自然物 雲の表現 朝日と夕焼け 2
28	絵葉書作成 年賀状 (水彩色鉛筆) 1
29	絵葉書作成 年賀状 (水彩色鉛筆) 2
30	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 1
31	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 2
32	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 3
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的にこちらで準備した参考資料、写真のイメージをしっかりと持ち原稿用紙に模写をするのが主流です。担当教員は芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て、芳文社、双葉社、秋田書店、小学館にて連載、読み切り等主に野球マンガ、ピカレスク作品を執筆。その頃に培った経験、技術を授業を通じて学生に伝えている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	ストーリー1	伊勢洋平	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

近年は漫画出版社のみならず、ゲームや広告業界などからマンガ化や映像化される企画も増え、キャラクター設定・ストーリーづくり・世界観構築のノウハウは、エンターテインメント産業にとってますます求められている。多くの実習課題を通してストーリーづくりの基本を学び、(1)オリジナルストーリーを結末まで作る。(2)作品企画のコツと発想方法を学ぶ。(3)ドラマのある展開作成への理解を深める。

【講義概要】

マンガの制作工程のうち「発想」「キャラ設定」「世界観の構築」「プロット」「ネーム」までを学ぶのがこの授業です。2年次のマンガコース志望者、イラストコース志望者とも同じ課題を行い、マンガストーリーの基本を学びます。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ストーリーの作り方①分析と必要要素
3	ストーリーの作り方②キャラクター設定の必要要素
4	ストーリーの作り方③作品の舞台設定
5	ストーリーの作り方④ストーリーの構造・ページ配分
6	ストーリーの作り方⑤発想の方法
7	ストーリーの作り方⑥主人公と相手・ライバル・対立構造
8	ストーリーの作り方⑦オリジナルキャラの設定書
9	ストーリーの作り方⑧オリジナルプロットの書き方
10	ストーリーの作り方⑨ジャンルと企画の考え方
11	ネームの描き方①原稿の手順・コマ割りの基本
12	ネームの描き方②カメラワーク・フレーミング
13	ネームの描き方③シナリオ・読者の読み方・フキダシの配置
14	ネームの描き方④5W1Hの読者への提示・セリフの長さ
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	前期講評評価
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
19	後期オリエンテーション
20	ネームの描き方⑤割るべき場面とジャンプカット
21	ネームの描き方⑥客観描写と主観描写
22	ネームの描き方⑦キャラの位置関係
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
27	キャラ立ての方法②
28	ドラマとストーリー①
29	ドラマとストーリー②
30	ドラマとストーリー③
31	ドラマとストーリー④
32	ドラマとストーリー⑤
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

本授業は画材を用いての仕上げは行わないが、その分、毎回の授業ごとに異なるテーマの実習課題を数多く行う。課題を通して考えたアイデアを、期末課題、2年時作品制作、持込み作品に活用してほしい。担当教員は、テレビ番組のシナリオ制作、小学館学年誌のマンガ担当編集などの業務を経て、現在、徳間書店の雑誌・書籍・WEBコ・広告企画を制作する現役の編集者。漫画家との打合せや企画出し、原作提供の経験を元に「編集者の目に留まるプロット」が作れるよう授業を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デジタルコミック1	クワハラサチ	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

CLIP STUDIO PAINTを使って、マンガ基本制作(ベタ、トーン処理、枠線、フキダシなど)が出来るようになる。Photoshopで簡単なデジタル背景が描けるようになる。Illustratorで簡単な模様が作れるようになる。アシスタントやインターンに行った際、スタジオの機材を正しく使えるように機材に関するルールを覚えることを目標とする。

【講義概要】

マンガ、イラストをデジタル作画するにあたって、CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、illustratorのツールの使い方やオプションの設定、基本の手順、操作方法を身に着ける。デジタルツールを使うにあたって基礎的な部分(レイヤーやアンチエイリアス、選択範囲など)についても覚えていく。データの取り扱いや、機材の使い方について正しい知識と理解を得る。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	【CLIP STUDIO PAINT／カラー】授業の目的、約束事を確認。クリスタを起動し教材をなぞる・塗る
3	【CLIP STUDIO PAINT／カラー】コピックっぽいブラシでキャラを塗る
4	【CLIP STUDIO PAINT／カラー／ちびキャラでアニメ塗り①下塗り】下塗り・影／ブラシカスタマイズ
5	【CLIP STUDIO PAINT／カラー／ちびキャラでアニメ塗り②仕上げ】影、ハイライト、色トレス／保存
6	【CLIP STUDIO PAINT／カラー／ちびキャラでアニメ塗り③仕上げ】色トレス、保存／レイヤー編集
7	【スキャン／解像度／ファイルの種類】スキャナーの使い方、CLIP STUDIO PAINTとの併用
8	【CLIP STUDIO PAINT／基本操作／文字入力】画像のコピーと貼り付け、移動方法、拡大縮小／テキスト入力／文字の入力、スマホの壁紙を貼りこんでホーム画面を作成
9	【CLIP STUDIO PAINT／モノクロ】トーンワークの基本1／アミ・ノイズ(砂)・線トーンを貼る
10	【CLIP STUDIO PAINT／モノクロ】トーンワークの基本2／グラデーショントーン／アミ・ノイズグラデ
11	【CLIP STUDIO PAINT／モノクロ】ベタを塗る。見本を参考にツヤベタ、トーンで仕上げる。
12	【CLIP STUDIO PAINT／モノクロ】デコレーションブラシ①使い方／ツールプロパティ設定
13	【CLIP STUDIO PAINT／モノクロ】デコレーションブラシ②オリジナルブラシを作る／ブラシカスタマイズ
14	【CLIP STUDIO PAINT／機能確認テスト】カラー50分／モノクロ50分
15	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
16	全作品最終締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備 立方体を描く(ハード円ブラシ／筆圧不透明度)
21	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
22	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
23	【Photoshop／自然物③[岩]】ブラシの不透明度と流量／アニメの背景にあるような岩を描く
24	【Photoshop／デジタルエフェクト】仕上げ加工のエフェクトについて
25	【Photoshop】単色キラキラ背景／ブラシ登録とレイヤースタイル、レイヤーモード
26	【Photoshop／エフェクト、質感①】炎を描く、雷を描く、水滴を描く
27	【Photoshop／エフェクト、質感②】炎を描く、雷を描く、水滴を描く
28	【Illustrator】ワークスペース／ペンツールと図形ツール基本／図形ツールを使ってひよこを作成
29	【Illustrator】ペンツール反復練習／アルファベットトレース／簡単ミニキャラ作成(顔のみ)
30	【Illustrator】パスファインダー／ミニキャラを作りながら、操作の反復練習／保存・書き出し
31	【Illustrator】簡単な模様作り→作った模様をPhotoshopでブラシに
32	【CLIP STUDIO PAINT／パス定規について】2点透視でテーブル
33	【CLIP STUDIO PAINT／パス定規について】2点透視で窓
34	全作品最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

授業は教材を使っての実技演習。担当教員の実務経験は、有限会社デジタルノイズ主催、マンガ家、イラストレータープロ向け講座担当、マンガ家アシスタント、アニメ、プロップデザインなど

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	イラストレーション1	糸井邦夫	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

造形の基礎になる描写の空間把握を体験理解し、マンガ家・イラストレーターなどの職業に対する基礎教育として行う。この時期に描くことで通用する技術と概念の育成は学生にとって不可欠です。見えることでの客観性と主観の見え方の理解が作家を育てる基本となり、目標とします。

【講義概要】

見えるように描く事を基本に有色彩での描写を学ぶ。画材への理解と使い込みを学び自分への適応を探る。前半では透明水彩の使用で基礎画材の習得を訓練し色鉛筆での描写を応用する。後半では不透明水彩(ガッシュ)にての色彩分解応用を学習し造形の基礎力をレベルアップする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	授業前提-心構え・用具のチェック(専門への理解)
3	白豆・黒豆(立体の認識・コントラストの表現)(透明水彩仕上げ)
4	枯葉・青葉(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
5	絵具チューブ(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
6	ジュース缶(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
7	鉛筆組み合わせ(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
8	お札・コイン(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
9	スプーン匙(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
10	靴(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
11	マッチ箱(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
12	蛙(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
13	同上
14	同上
15	同上
16	作品締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
20	漫画本を描く(ドローイング)(アクリルガッシュ仕上げ)
21	同上
22	同上
23	同上
24	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
25	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
27	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
28	同上
29	自画像ト(ドローイング)(アクリルガッシュ仕上げ)
30	同上
31	同上
32	キャラクターイラスト(ドローイング)(カラーインク)
33	同上
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

実技演習を基本とし、板書・テキストの講義と作品講評で主旨を理解し実技の演習を行う。担当教員は現代童画会副会長として作家活動する中、日本で初めて漫画科を作った千代田工科芸術専門学校でデザイン課程の責任者として、漫画科担任とデッサン担当を兼ね、長年、作家育成を行い、本校、まんが科創生時よりデッサン担当・イラストレーションを担当している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	キャラクター制作1	田中つかさ	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
つけペンの作画に慣れること。及び人物写真をみて、きちんと模写できるデッサン力を身につけることを目標とする。			
【講義概要】			
ペンの使い方。人体の頭部、手、足など各パーツの解説と描き方。また表情、動作などの解説と描き方。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	人体の捉え方(1)・・・モノを形成する4つの基本形。毎回つけペンの練習。		
3	人体の捉え方(2)・・・キャラクターの描き方		
4	顔の描き方(1)・・・顔のアタリの取り方。(顔パーツのレイアウト)		
5	顔の描き方(2)・・・色々な角度の顔。(造りとアングル)		
6	顔の描き方(3)・・・世代別の顔と色々なタイプの顔		
7	顔の描き方(4)・・・色々な表情。(泣く・笑う・怒る・驚く)		
8	顔の描き方(5)・・・男女別の顔		
9	色々な髪型・・・ベタ、ホワイトの基本とツヤベタの塗り方		
10	男性・女性の体(1)・・・全身像		
11	男性・女性の体(2)・・・全身像		
12	男性・女性の体(3)・・・全身像		
13	手足の描き方(1)		
14	手足の描き方(2)		
15	期末制作		
16	作品締切		
17	前期講評評価		
18	前期講評評価		
19	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
20	服の基本的な描き方。しわの寄り方		
21	制服の描き方		
22	靴の描き方		
23	マイキャラ・決め立ちポーズ(1)・・・コントラポストなど		
24	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
25	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
27	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
28	動きのある体(2)		
29	動きのある体(3)		
30	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(1)		
31	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(2)		
32	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(3)		
33	期末制作		
34	作品締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
実技中心。個人の力量を考えて指導。担当教員は、漫画家のアシスタントをしながら、20歳のときに『少年ジャンプ』でデビュー。現在に至る。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デザインワーク1	大木安恵	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

コピック、透明水彩の使い方、色々なタイプのイラスト体験、レイアウトの仕方・ポートフォリオの作り方を身につけることを目標とする。

【講義概要】

着彩画材に慣れる事。イラストを取り巻く知識を深める事。作品をまとめる事。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	主旨説明 透明水彩基礎 色出し&描き方
3	透明水彩基礎 人物キャラ模写女子
4	透明水彩基礎 人物キャラ模写男子
5	透明水彩 人物キャラオリジナル製作
6	コピック色出し&描き方
7	コピック人物キャラ模写
8	コピック人物キャラオリジナル製作
9	課題1)コピック模様 着彩 提出
10	課題2)バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き
11	課題2)バースデーイラスト…2 下描き 着彩
12	課題2)バースデーイラスト…3 着彩 提出
13	課題3)線画花
14	色鉛筆色出し&描き方 色鉛筆&透明水彩orコピック
15	期末試験
16	作品修正と最終締切
17	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	課題4)秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き
21	課題4)秋のイラスト…2 下描き 着彩
22	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
23	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
24	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
26	ポートフォリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)
27	課題5)学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き
28	課題5)学校生活イラスト…2 下描き 着彩
29	課題5)学校生活イラスト…3 着彩 提出
30	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習
31	期末課題制作に関する制作指導
32	期末課題制作に関する制作指導
33	期末試験
34	作品修正と最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

カラー画材の使い方、イラストの描き方、画面レイアウト方法を初歩から細かく指導していきます。担当教員は、文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり現在講師及び絵画教室主宰。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科マンガコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デジタルイラスト1	野口瑛美	36時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
デジタルにおけるカラーイラストの基礎知識、技術を身につけることを目標とする。			
【講義概要】			
CLIP STUDIO PAINTやPhotoshop、Illustrator等を使用し、カラーイラストにおけるソフトの使い方や塗り方を学ぶ。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	CLIP STUDIO PAINTの基本操作、使い方		
3	ちびキャラ(アタリの取り方)		
4	ちびキャラ(ペン入れの入れ方)		
5	ちびキャラ(ペン入れ完成)		
6	教材で影の付け方解説		
7	グレー8bit線画での塗り方(今までの復習確認込み)		
8	人体の描き方(簡単なアタリの取り方から肉つけのポイント)		
9	前回までの復習		
10	デジタルでのペンの入れ方		
11	ゲーム塗り表現1		
12	ゲーム塗り表現2		
13	ゲーム塗り表現3		
14	ゲーム塗り表現4		
15	総復習(テスト)		
16	振り返りと最終締切		
17	前期講評評価		
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
19	後期オリエンテーション		
20	前期の復習(スキヤンの復習)		
21	塗り手順の確認		
22	データの書き出し・変換方法		
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
27	質感表現3		
28	立ち絵の制作1		
29	立ち絵の制作2		
30	立ち絵の制作3		
31	立ち絵の制作4		
32	仕上げ		
33	総復習(テスト)		
34	振り返りと最終締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。 定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。 ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
講義と実技を交えつつ主に技術を学びながら作品制作。担当教員は、フリーランスのイラストレータとして、ゲームアプリや小説挿絵等の仕事経験をもとに授業展開しています。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキル I	山岸知実	36時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行う。			
【講義概要】			
卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。マナー・プロトコール3級試験対策講座を行う。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動を始めるにあたってのアドバイスと相談。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について・ポートフォリオについて		
3	一般常識テスト・期末試験課題計画についてとチェック・SNSとネットリテラシーの確認		
4	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・ビジネス文書とビジネスメールについて		
5	コンペティション応募課題出題・業界と社会の関わりについて・期末試験課題ラフチェック		
6	卒業後にかかる一般的なお金、人生設計と働く意味について・期末試験課題進捗チェック		
7	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・1年後の就職活動について		
8	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて		
9	期末試験課題進捗チェック・夏季地域学外イベント説明、グループワークについて		
10	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認		
11	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・みどりの村アンケート・ディスカッション		
12	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と進路確認		
13	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認		
14	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策		
15	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
16	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について		
17	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認		
18	前期講評評価・就職活動計画チェック・目標設定振り返り確認		
19	後期オリエンテーション・マナー・プロトコール検定対策		
20	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
21	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
22	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
23	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
24	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・マナー・プロトコール検定対策		
25	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備		
26	期末試験課題進捗チェック・就職活動のエントリーと志望動機のとめ方について		
27	期末試験課題進捗チェック・就職活動の適性試験についてと対策		
28	期末試験課題進捗チェック・就職活動の面接について		
29	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・マナー・プロトコール検定対策		
30	期末試験課題進捗チェック・就職活動報告と情報共有について		
31	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備		
32	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備		
33	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備・マナー・プロトコール検定対策		
34	期末試験課題提出。進級前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。		
35	後期講評評価・就職活動計画チェック		
36	後期講評評価・就職活動計画チェック		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。 定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。 ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
基本講義形式とし、学校行事などの時期により、学科内で定めた委員による報告、多数決など学生による意見交換も行う。 担当教員はゲーム会社で2Dグラフィッカーの経験後、フリーランスのイラストレーター、漫画アシスタントをしている。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	背景基礎建物	一の瀬遊	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

頭の中にあるいつも目にする建造物を原稿用紙の上でしっかりと具象化していく。基本的な背景の書き方を身につけることを目標とする。(課題及び自作品に対し個人へのアドバイスが主流、柔軟に進める)

【講義概要】

他の授業科目との関連及び履修上の注意①締め切りをしっかりと守る。②根気よく丁寧な作業を基本姿勢に持つ。③面倒臭い作業ほど丁寧に作業することを覚える。基本的な技術向上には他の授業と課題項目がかぶることがあることを事前に学生に伝える。一度の課題作成で技術が完全に身につくものではないことを理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	背景のポジション 完成までの作業行程 授業概要(プリント)
3	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ1
4	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ2
5	定規線・ペンと定規の使い方・フラッシュ・ベタフラッシュ3
6	カケアミの仕組み 引き方の説明・練習・効果的な手法
7	カケアミの仕組み 課題作成 (ガーゼ・スポンジのたたき)
8	スクリーントーンの貼り方・削り方(演習)
9	スクリーントーンの貼り方・削り方
10	透視図法と構図の関係・分割の仕方
11	木目椅子を二点透視図法で作画する 1
12	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
13	木目椅子を二点透視図法で作画する 3
14	遅れている課題調整 ここまでの課題の見直し1
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
18	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
19	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
20	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
21	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 1
22	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 2
23	一点透視図法 構図アイレベル 学校の風景 3
24	二点透視図法 構図あおり 教室 1
25	二点透視図法 構図あおり 教室 2
26	二点透視図法 構図あおり 教室 3
27	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り 1
28	模写をする・置時計・湯呑・舟盛り 2
29	処理をする・昼間 1
30	処理をする・夜間 2
31	処理をする・雨模様 3
32	遅れている課題調整 1
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的にこちらで準備した参考資料、写真のイメージをしっかりと持ち原稿用紙に模写をするのが主流です。担当教員は芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て、芳文社、双葉社、秋田書店、小学館にて連載、読み切り等主に野球マンガ、ピカレスク作品を執筆。その頃に培った経験、技術を授業を通じて学生に伝えている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デッサン	高沢亮	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。
さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。

【講義概要】

デッサンの描く構えを作り、制作する形の理解から表現できるまでの基本を身につける。
クロッキー授業との関連に寄ってトータルの見方を習得して行くことを目指します。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デッサン概要説明 用具チェック 水張り
3	立方体(遠近法-奥行きをつかむ)
4	円柱(楕円の理解)
5	立方体とボール(方形の応用)/人体クロッキー 立つポーズ1
6	立方体とボール/人体クロッキー 立つポーズ2
7	立方体とボール/人体クロッキー 座るポーズ1
8	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 座るポーズ2
9	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 立座のポーズ1
10	円柱 バケツと瓶 (楕円の応用)/人体クロッキー 立座のポーズ2
11	ブロックと木(組み合わせのポーズ) /人体クロッキー 座るポーズ2
12	ブロックと木/人体クロッキー 寄りかかるポーズ1
13	ブロックと木/人体クロッキー 寄りかかるポーズ2
14	ブロックと木/人体クロッキー 体のパーツ部分1
15	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 体のパーツ部分2
16	作品締切
17	前期講評評価
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
19	後期オリエンテーション
20	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分1
21	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分2
22	植木鉢と果実(楕円の応用)/人体クロッキー 顔のパーツ部分2
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
27	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)/人体クロッキー デフォルメ2
28	木の台と果実の組み合わせ(布台の奥行き)/人体クロッキー モーション1
29	石膏像マルスの首/人体クロッキー モーション2
30	石膏像マルスの首/人体クロッキー 横になるポーズ1
31	石膏像マルスの首/人体クロッキー 横になるポーズ2
32	石膏像マルスの首/人体クロッキー 立座のポーズ1
33	ヌードモデルクロッキー
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

デッサンの基礎の講義 合わせ実習、実技ステップアップを図るように組み合わせ、観察し描くことを繰り返すことにより、各自の問題点を認識し、正しい方向へ修正し、学生の理解を高める。
担当教員は、デザイン会社に勤務した経験があり、現在イラストレーターと作家活動を行っている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	背景基礎自然物	一の瀬遊	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

頭の中にあるいつも目にする自然物を原稿用紙の上でしっかりと具象化していく。基本的な樹木、花、葉、雲の書き方を掴み取り身につけることを目標とする。(課題及び自作品に対し個人へのアドバイスが主流、柔軟に進める)

【講義概要】

基本的なペンの使い方から自由な線の使い方の実習を行う。
他の授業科目との関連及び履修上の注意①締め切りをしっかりと守る。②根気よく丁寧な作業を基本姿勢に持つ。③面倒臭い作業ほど丁寧に作業することを覚える。基本的な技術向上には他の授業と課題項目がかぶることがあることを事前に学生に伝える。一度の課題作成で技術が完全に身につくものではないことを理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	一般的な自然物の描き方と狙いのある自然物の描き方(空気遠近法)
3	自然物 葉と花を描いてみる 大きい花と葉 小さい花と葉
4	自然物 葉と花を描いてみる 参考写真から課題 1
5	自然物 樹木を描いてみよう 大きい樹木 遠くの樹木
6	自然物 樹木を描いてみよう 参考写真から課題 1
7	課題 花束を君に 1 キャラクター設定 バラの花束
8	課題 花束を君に 2
9	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 1
10	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 2
11	雲と波を削ってみよう スクリーントーン貼り方・削り方 3
12	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
13	課題 森を歩こう 2
14	課題 森を歩こう 3
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
18	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
19	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
20	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
21	光の表現 (顔、身体に影をつけてみよう) トーンと斜線 1
22	光の表現 (顔、身体に影をつけてみよう) トーンと斜線 2
23	自然物 水の表現 1
24	自然物 水の表現 2
25	自然物 雲の表現 夏の雲、秋の雲
26	自然物 雲の表現 朝日と夕焼け 1
27	自然物 雲の表現 朝日と夕焼け 2
28	絵葉書作成 年賀状 (水彩色鉛筆) 1
29	絵葉書作成 年賀状 (水彩色鉛筆) 2
30	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 1
31	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 2
32	花と樹木、空と山々を描く (参考写真より) 3
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的にこちらで準備した参考資料、写真のイメージをしっかりと持ち原稿用紙に模写をするのが主流です。担当教員は芳文社週刊漫画にてデビュー。絵師上村一夫氏、漫画家かわぐちかいじ氏のアシスタントを経て、芳文社、双葉社、秋田書店、小学館にて連載、読み切り等主に野球マンガ、ピカレスク作品を執筆。その頃に培った経験、技術を授業を通じて学生に伝えている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	ストーリー1	伊勢洋平	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

近年は漫画出版社のみならず、ゲームや広告業界などからマンガ化や映像化される企画も増え、キャラクター設定・ストーリーづくり・世界観構築のノウハウは、エンターテインメント産業にとってますます求められている。多くの実習課題を通してストーリーづくりの基本を学び、(1)オリジナルストーリーを最後まで作る。(2)作品企画のコツと発想方法を学ぶ。(3)ドラマのある展開作成への理解を深める。

【講義概要】

マンガの制作工程のうち「発想」「キャラ設定」「世界観の構築」「プロット」「ネーム」までを学ぶのがこの授業です。2年次のマンガコース志望者、イラストコース志望者とも同じ課題を行い、マンガストーリーの基本を学びます。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ストーリーの作り方①分析と必要要素
3	ストーリーの作り方②キャラクター設定の必要要素
4	ストーリーの作り方③作品の舞台設定
5	ストーリーの作り方④ストーリーの構造・ページ配分
6	ストーリーの作り方⑤発想の方法
7	ストーリーの作り方⑥主人公と相手・ライバル・対立構造
8	ストーリーの作り方⑦オリジナルキャラの設定書
9	ストーリーの作り方⑧オリジナルプロットの書き方
10	ストーリーの作り方⑨ジャンルと企画の考え方
11	ネームの描き方①原稿の手順・コマ割りの基本
12	ネームの描き方②カメラワーク・フレーミング
13	ネームの描き方③シナリオ・読者の読み方・フキダシの配置
14	ネームの描き方④5W1Hの読者への提示・セリフの長さ
15	前期末試験
16	修正と再提出
17	前期講評評価
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
19	後期オリエンテーション
20	ネームの描き方⑤割るべき場面とジャンプカット
21	ネームの描き方⑥客観描写と主観描写
22	ネームの描き方⑦キャラの位置関係
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
27	キャラ立ての方法②
28	ドラマとストーリー①
29	ドラマとストーリー②
30	ドラマとストーリー③
31	ドラマとストーリー④
32	ドラマとストーリー⑤
33	後期末試験
34	修正と再提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

本授業は画材を用いての仕上げは行わないが、その分、毎回の授業ごとに異なるテーマの実習課題を数多く行う。課題を通して考えたアイデアを、期末課題、2年時作品制作、持込み作品に活用してほしい。担当教員は、テレビ番組のシナリオ制作、小学館学年誌のマンガ担当編集などの業務を経て、現在、徳間書店の雑誌・書籍・WEBコ・広告企画を制作する現役の編集者。漫画家との打合せや企画出し、原作提供の経験を元に「編集者の目に留まるプロット」が作れるよう授業を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デジタルコミック1	クワハラサチ	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
CLIP STUDIO PAINTを使って、マンガ基本制作(ベタ、トーン処理、枠線、フキダシなど)が出来るようになる。Photoshopで簡単なデジタル背景が描けるようになる。Illustratorで簡単な模様が作れるようになる。アシスタントやインターンに行った際、スタジオの機材を正しく使えるように機材に関するルールを覚えることを目標とする。			
【講義概要】			
マンガ、イラストをデジタル作画するにあたって、CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、illustratorのツールの使い方やオプションの設定、基本の手順、操作方法を身に着ける。デジタルツールを使うにあたって基礎的な部分(レイヤーやアンチエイリアス、選択範囲など)についても覚えていく。データの取り扱いや、機材の使い方について正しい知識と理解を得る。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	【CLIP STUDIO PAINT/カラー】授業の目的、約束事を確認。クリスタを起動し教材をなぞる・塗る		
3	【CLIP STUDIO PAINT/カラー】コピックっぽいブラシでキャラを塗る		
4	【CLIP STUDIO PAINT/カラー/ちびキャラでアニメ塗り①下塗り】下塗り・影/ブラシカスタマイズ		
5	【CLIP STUDIO PAINT/カラー/ちびキャラでアニメ塗り②仕上げ】影、ハイライト、色トレス/保存		
6	【CLIP STUDIO PAINT/カラー/ちびキャラでアニメ塗り③仕上げ】色トレス、保存/レイヤー編集		
7	【スキャン/解像度/ファイルの種類】スキャナーの使い方、CLIP STUDIO PAINTとの併用		
8	【CLIP STUDIO PAINT/基本操作/文字入力】画像のコピーと貼り付け、移動方法、拡大縮小/テキスト入力/文字の入力、スマホの壁紙を貼りこんでホーム画面を作成		
9	【CLIP STUDIO PAINT/モノクロ】トーンワークの基本1/アミ・ノイズ(砂)・線トーンを貼る		
10	【CLIP STUDIO PAINT/モノクロ】トーンワークの基本2/グラデーショントーン/アミ・ノイズグラデ		
11	【CLIP STUDIO PAINT/モノクロ】ベタを塗る。見本を参考にツヤベタ、トーンで仕上げる。		
12	【CLIP STUDIO PAINT/モノクロ】デコレーションブラシ①使い方/ツールプロパティ設定		
13	【CLIP STUDIO PAINT/モノクロ】デコレーションブラシ②オリジナルブラシを作る/ブラシカスタマイズ		
14	【CLIP STUDIO PAINT/機能確認テスト】カラー50分/モノクロ50分		
15	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
16	全作品最終締切		
17	前期講評評価		
18	前期講評評価		
19	後期オリエンテーション		
20	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備 立方体を描く(ハード円ブラシ/筆圧不透明度)		
21	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
22	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
23	【Photoshop/自然物③[岩]】ブラシの不透明度と流量/アニメの背景にあるような岩を描く		
24	【Photoshop/デジタルエフェクト】仕上げ加工のエフェクトについて		
25	【Photoshop】簡単キラキラ背景/ブラシ登録とレイヤースタイル、レイヤーモード		
26	【Photoshop/エフェクト、質感①】炎を描く、雷を描く、水滴を描く		
27	【Photoshop/エフェクト、質感②】炎を描く、雷を描く、水滴を描く		
28	【Illustrator】ワークスペース/ペンツールと図形ツール基本/図形ツールを使ってひよこを作成		
29	【Illustrator】ペンツール反復練習/アルファベットレース/簡単ミニキャラ作成(顔のみ)		
30	【Illustrator】パスファインダー/ミニキャラを作りながら、操作の反復練習/保存・書き出し		
31	【Illustrator】簡単な模様作り→作った模様をPhotoshopでブラシに		
32	【CLIP STUDIO PAINT/パース定規について】2点透視でテーブル		
33	【CLIP STUDIO PAINT/パース定規について】2点透視で窓		
34	全作品最終締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
授業は教材を使っての実技演習。担当教員の実務経験は、有限会社デジタルノイズ主催、マンガ家、イラストレータープロ向け講座担当、マンガ家アシスタント、アニメ、プロップデザインなど			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	イラストレーション1	糸井邦夫	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

造形の基礎になる描写の空間把握を体験理解し、マンガ家・イラストレーターなどの職業に対する基礎教育として行う。この時期に描くことで通用する技術と概念の育成は学生にとって不可欠です。見えることでの客観性と主観の見え方の理解が作家を育てる基本となり、目標とします。

【講義概要】

見えるように描く事を基本に有色彩での描写を学ぶ。画材への理解と使い込みを学び自分への適応を探る。前半では透明水彩の使用で基礎画材の習得を訓練し色鉛筆での描写を応用する。後半では不透明水彩(ガッシュ)にての色彩分解応用を学習し造形の基礎力をレベルアップする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	授業前提-心構え・用具のチェック(専門への理解)
3	白豆・黒豆(立体の認識・コントラストの表現)(透明水彩仕上げ)
4	枯葉・青葉(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
5	絵具チューブ(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
6	ジュース缶(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
7	鉛筆組み合わせ(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
8	お札・コイン(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
9	スプーン匙(ドローイング)(透明水彩仕上げ)
10	靴(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
11	マッチ箱(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
12	蛙(ドローイング)(色鉛筆仕上げ)
13	同上
14	同上
15	同上
16	作品締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
20	漫画本を描く(ドローイング)(アクリルガッシュ仕上げ)
21	同上
22	同上
23	同上
24	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
25	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業
27	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について
28	同上
29	自画像ト(ドローイング)(アクリルガッシュ仕上げ)
30	同上
31	同上
32	キャラクターイラスト(ドローイング)(カラーインク)
33	同上
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

実技演習を基本とし、板書・テキストの講義と作品講評で主旨を理解し実技の演習を行う。担当教員は現代童画会副会長として作家活動する中、日本で初めて漫画科を作った千代田工科芸術専門学校でデザイン課程の責任者として、漫画科担任とデッサン担当を兼ね、長年、作家育成を行い、本校、まんが科創生時よりデッサン担当・イラストレーションを担当している。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	キャラクター制作1	田中つかさ	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
つけペンの作画に慣れること。及び人物写真をみて、きちんと模写できるデッサン力を身につけることを目標とする。			
【講義概要】			
ペンの使い方。人体の頭部、手、足など各パーツの解説と描き方。また表情、動作などの解説と描き方。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	人体の捉え方(1)・・・モノを形成する4つの基本形。毎回つけペンの練習。		
3	人体の捉え方(2)・・・キャラクターの描き方		
4	顔の描き方(1)・・・顔のアタリの取り方。(顔パーツのレイアウト)		
5	顔の描き方(2)・・・色々な角度の顔。(造りとアングル)		
6	顔の描き方(3)・・・世代別の顔と色々なタイプの顔		
7	顔の描き方(4)・・・色々な表情。(泣く・笑う・怒る・驚く)		
8	顔の描き方(5)・・・男女別の顔		
9	色々な髪型・・・ベタ、ホワイトの基本とツヤベタの塗り方		
10	男性・女性の体(1)・・・全身像		
11	男性・女性の体(2)・・・全身像		
12	男性・女性の体(3)・・・全身像		
13	手足の描き方(1)		
14	手足の描き方(2)		
15	期末制作		
16	作品締切		
17	前期講評評価		
18	前期講評評価		
19	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
20	服の基本的な描き方。しわの寄り方		
21	制服の描き方		
22	靴の描き方		
23	マイキャラ・決め立ちポーズ(1)・・・コントラポストなど		
24	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
25	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
27	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
28	動きのある体(2)		
29	動きのある体(3)		
30	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(1)		
31	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(2)		
32	背景(パース)に合わせるキャラの描き方(3)		
33	期末制作		
34	作品締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
実技中心。個人の力量を考えて指導。担当教員は、漫画家のアシスタントをしながら、20歳のときに『少年ジャンプ』でデビュー。現在に至る。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デザインワーク1	大木安恵	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
コピック、透明水彩の使い方、色々なタイプのイラスト体験、レイアウトの仕方・ポートフォリオの作り方を身につけることを目標とする。			
【講義概要】			
着彩画材に慣れる事。 イラストを取り巻く知識を深める事。 作品をまとめる事。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	主旨説明 透明水彩基礎 色出し&描き方		
3	透明水彩基礎 人物キャラ模写女子		
4	透明水彩基礎 人物キャラ模写男子		
5	透明水彩 人物キャラオリジナル製作		
6	コピック色出し&描き方		
7	コピック人物キャラ模写		
8	コピック人物キャラオリジナル製作		
9	課題1)コピック模様 着彩 提出		
10	課題2)バースデーイラスト…1 アイディア出し下描き		
11	課題2)バースデーイラスト…2 下描き 着彩		
12	課題2)バースデーイラスト…3 着彩 提出		
13	課題3)線画花		
14	色鉛筆色出し&描き方 色鉛筆&透明水彩orコピック		
15	期末試験		
16	作品修正と最終締切		
17	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
18	前期講評評価		
19	後期オリエンテーション		
20	課題4)秋のイラスト…1 アイディア出し 下描き		
21	課題4)秋のイラスト…2 下描き 着彩		
22	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
23	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
24	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
26	ポートフォリオ…4(レイアウト応用&表紙制作)		
27	課題5)学校生活イラスト…1 アイディア出し 下描き		
28	課題5)学校生活イラスト…2 下描き 着彩		
29	課題5)学校生活イラスト…3 着彩 提出		
30	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習		
31	期末課題制作に関する制作指導		
32	期末課題制作に関する制作指導		
33	期末試験		
34	作品修正と最終締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。 定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。 ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
カラー画材の使い方、イラストの描き方、画面レイアウト方法を初歩から細かく指導していきます。 担当教員は、文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり 現在講師及び絵画教室主宰。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	1年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デジタルイラスト1	野口瑛美	36時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
デジタルにおけるカラーイラストの基礎知識、技術を身につけることを目標とする。			
【講義概要】			
CLIP STUDIO PAINTやPhotoshop.Illustrator等を使用し、カラーイラストにおけるソフトの使い方や塗り方を学ぶ。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	CLIP STUDIO PAINTの基本操作、使い方		
3	ちびキャラ(アタリの取り方)		
4	ちびキャラ(ペン入れの入れ方)		
5	ちびキャラ(ペン入れ完成)		
6	教材で影の付け方解説		
7	グレー8bit線画での塗り方(今までの復習確認込み)		
8	人体の描き方(簡単なアタリの取り方から肉つけのポイント)		
9	前回までの復習		
10	デジタルでのペンの入れ方		
11	ゲーム塗り表現1		
12	ゲーム塗り表現2		
13	ゲーム塗り表現3		
14	ゲーム塗り表現4		
15	総復習(テスト)		
16	振り返りと最終締切		
17	前期講評評価		
18	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
19	後期オリエンテーション		
20	前期の復習(スキヤンの復習)		
21	塗り手順の確認		
22	データの書き出し・変換方法		
23	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備		
24	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・自己分析と志望業種について		
25	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の説明会と志望企業		
26	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・就職活動の応募書類について		
27	質感表現3		
28	立ち絵の制作1		
29	立ち絵の制作2		
30	立ち絵の制作3		
31	立ち絵の制作4		
32	仕上げ		
33	総復習(テスト)		
34	振り返りと最終締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。 定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。 ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
講義と実技を交えつつ主に技術を学びながら作品制作。担当教員は、フリーランスのイラストレーターとして、ゲームアプリや小説挿絵等の仕事経験をもとに授業展開しています。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキルⅡ	山岸知実	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

コミュニケーション能力(聞く力、理解する力、伝える力)、会話・質問スキル、情報収集力、目標達成・問題解決スキル(実現スキル)、マナーなど、社会人として必要な能力を確認し、身に着けることを目標とする。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行う。

【講義概要】

卒業後スムーズに社会人として働けるよう、基本的な社会人スキルについてを学ぶ。各委員会に所属する学生主体で提案やディスカッションを行う。各科目の授業内容確認や、制作状況の確認、期末試験課題の進行管理、質疑応答を行う。卒業後を意識したコンペティションやコンテスト参加、就職活動についての確認と相談、情報共有。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション・1年次の振り返りと新たな目標設定・スケジュール管理について
2	学科内での委員会決め・授業と就職活動の関連性について確認・ポートフォリオの確認
3	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・就職活動進捗報告
4	一般常識テスト・期末試験課題ラフチェック・就職活動進捗報告・ビジネス文書の復習
5	コンペティション応募課題出題・期末試験課題ラフチェック・就職活動進捗報告と情報共有
6	自立した人生設計と意味について・期末試験課題進捗チェック・就職活動指導と相談
7	コンペティション応募課題出題・期末試験課題進捗チェック・卒業後の生活と現状比較からのPDCA
8	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・国際社会と業界の関わりについて・就職活動進捗報告
9	期末試験課題進捗チェック・夏季地域学外イベント説明、グループワークについて・就職活動進捗報告
10	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・課題発見と解決について・PDCA確認・就職活動進捗報告
11	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・就職活動進捗報告と自己アピールの見直しについて
12	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇前課題と計画確認
13	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・夏季休暇明けチェックと今後の確認
14	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・就職活動進捗報告
15	期末試験課題進捗チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備・就職活動進捗報告
16	期末試験課題提出・ポートフォリオチェック・就職活動について振り返りと反省点の共有
17	前期講評評価・就職活動チェック・目標設定振り返り確認
18	前期講評評価・就職活動チェック・目標設定振り返り確認・卒業までの新たな目標設定
19	後期オリエンテーション
20	一般常識テスト・期末試験課題計画チェック・委員による学院祭計画・学外イベント準備
21	期末試験課題ラフチェック・学院祭準備・学外イベント準備・人生設計確認と新たな自己分析
22	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・PDCAの必要性の確認
23	期末試験課題進捗チェック・学院祭準備・学外イベント準備・冠婚葬祭とマナーの確認
24	期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備・自己プロデュース力について
25	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・学外イベント準備
26	期末試験課題進捗チェック・個人事業主について
27	期末試験課題進捗チェック・個人事業主について2
28	期末試験課題進捗チェック・個人事業主について3
29	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック
30	期末試験課題進捗チェック・卒展についての学科内ディスカッション
31	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備
32	一般常識テスト・期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備
33	期末試験課題進捗チェック・委員による卒展準備
34	期末試験課題提出。卒業前の心構えと目標設定の確認。人生設計の確認。
35	後期講評評価・2年間の総合評価
36	後期講評評価・2年間の総合評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本講義形式とし、学校行事などの時期により、学科内で定めた委員による報告、多数決など学生による意見交換も行う。担当教員はゲーム会社で2Dグラフィッカーの経験後、フリーランスのイラストレーター、漫画アシスタントをしている。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	演出	伊勢洋平	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

イラストレーターが実際の業務に求められるのはテクニックだけでなく、企画・コンセプトを理解すること。様々な条件や要望がある中で、どの見せ方・表現がベストかを考え、カタチにすること。実務を想定した課題を通し、ケースに応じてどの構図・表現が求められるのか(逆に避けるべきなのか)を理解することが本授業の到達目標です。

【講義概要】

授業の前半では、キャラクターやシーンを一枚絵で効果的に見せたり、デザインと協業する際にも、必ず理解しておかなくてはならない構図について学び、表現の引き出しを増やします。後半では、実際の業務をアレンジした課題を通して、プロとしての考え方や姿勢、実践する力を身につけていきます。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	シーンと演出・構図のパターン(日の丸構図・二分割・三分割)①
3	シーンと演出・構図のパターン(日の丸構図・二分割・三分割)②
4	シーンと演出・構図のパターン(日の丸構図・二分割・三分割)③
5	シーンと演出・構図のパターン(日の丸構図・二分割・三分割)④
6	キャラクターの見せ方と構図(三角構図と応用)①
7	キャラクターの見せ方と構図(三角構図と応用)②
8	キャラクターの見せ方と構図(三角構図と応用)③
9	キャラクターの見せ方と構図(三角構図と応用)④
10	キャラクターの見せ方と構図(三角構図と応用)⑤
11	広告マンガと広告表現の実務①
12	広告マンガと広告表現の実務②
13	広告マンガと広告表現の実務③
14	広告マンガと広告表現の実務④
15	前期末試験
16	作品制作。締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	視点とアングル①撮影・ラフ
21	視点とアングル②ラフ・下絵
22	視点とアングル③描画
23	視点とアングル④着彩
24	視点とアングル⑤仕上げ
25	キャラクターのプランニングシート①
26	キャラクターのプランニングシート②
27	キャラクターのプランニングシート③
28	キャラクターのプランニングシート④
29	原作からのイメージ構築とイラスト・マンガ①
30	原作からのイメージ構築とイラスト・マンガ②
31	原作からのイメージ構築とイラスト・マンガ③
32	原作からのイメージ構築とイラスト・マンガ④
33	期末試験
34	作品制作。締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

就活用ポートフォリオに入れることを前提に、各課題を仕上げまで行う実践的な内容とする。担当教員は小学館の学年誌のマンガ担当編集者・コミック部署のコミックス編集者を経て、現在、おもに徳間書店のメディアプランナー、エディターとして雑誌・書籍・WEB・広告企画を制作する現役の編集者。日ごろからマンガ家、イラストレーター、装丁家、デザイナー、制作会社などに業務を発注しているため、実際によくある業務を課題に反映する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	キャラクター制作2	田中つかさ	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

ポートフォリオにも使えるオリジナルキャラクターによるイラスト(集合図)2点を制作する。及びデッサン力の向上を目標とする。

【講義概要】

授業内クロッキーでは人体の捉え方について。イラストは表情、ポーズ、服装、構図、世界観について。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	キャラクターの創り方……キャラ表作成
3	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(1)
4	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(2)
5	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(3)
6	上記3キャラを使いアングルを変えて顔を描く
7	3キャラ使い色々な表情を描く
8	3キャラ使い色々なポーズを描く
9	3キャラ使い色々な動きを描く
10	3キャラに色々な服を着せて描く
11	3キャラを使った一枚絵(前期は映画ポスター)を描く(1)
12	3キャラを使った一枚絵を描く(2)
13	3キャラを使った一枚絵を描く(3)
14	3キャラを使った一枚絵を描く(4)
15	期末制作
16	作品締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	キャラクターの創り方……キャラ表作成 後期内容は前期と同じだが各自の世界観を押し出す。
21	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(1)
22	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(2)
23	ヒーロー、ヒロイン、サブキャラを描く(3)
24	上記3キャラを使いアングルを変えて顔を描く
25	3キャラ使い色々な表情を描く
26	3キャラ使い色々なポーズを描く
27	3キャラ使い色々な動きを描く
28	3キャラに色々な服を着せて描く
29	3キャラを使った一枚絵を描く(1)……後期は各自の好きな題材、世界観で描く
30	3キャラを使った一枚絵を描く(2)
31	3キャラを使った一枚絵を描く(3)
32	3キャラを使った一枚絵を描く(4)
33	期末制作
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況。授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

実技中心。個人の力量を考えて指導。

担当教員は漫画家のアシスタントしながら20歳のとき『少年ジャンプ』でデビュー。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	デジタルイラスト2	野口瑛美	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
ポートフォリオに入れるための作品を作る。 より質の高い技術を身につけ作品に取り入れることを目標とする。			
【講義概要】			
CLIP STUDIO PAINTやPhotoshop.Illustrator等を使用し、カラーイラストにおけるソフトの使い方や塗り方とポートフォリオ用の作品制作			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	1年時の復習兼、カードゲームイラスト制作1		
3	カードゲームイラスト制作2		
4	カードゲームイラスト制作3		
5	カードゲームイラスト制作4		
6	エフェクトの描き方1		
7	エフェクトの描き方2		
8	10体のキャラデザ1		
9	10体のキャラデザ2		
10	武器、衣装、モンスターのデザイン1		
11	武器、衣装、モンスターのデザイン2		
12	今までのデザインから2体三面図におこす1		
13	三面図2		
14	そのうち一体を線画におこす		
15	復習		
16	振り返りと最終締切		
17	前期講評評価		
18	前期講評評価		
19	後期オリエンテーション		
20	Photoshopを使ってパス塗り1		
21	Photoshopを使ってパス塗り2		
22	Photoshopを使ってパス塗り3		
23	ゲームパッケージ風イラスト1		
24	ゲームパッケージ風イラスト2		
25	ゲームパッケージ風イラスト3		
26	ゲームパッケージ風イラスト4		
27	ゲームスチルイラスト制作1		
28	ゲームスチルイラスト制作2		
29	ゲームスチルイラスト制作3		
30	ゲームスチルイラスト制作4		
31	未完の課題制作等ポートフォリオアドバイス		
32	未完の課題制作等		
33	未完の課題制作等		
34	振り返りと最終締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
提出課題、出席状況。授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
講義と実技を交えつつ主に技術を学びながら作品制作。担当教員はフリーランスのイラストレーターとしてゲームアプリや小説挿絵等の仕事経験をもとに授業展開しています。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	デジタルテクニク	クワハラサチ	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、イラスト応用制作(丁寧な仕上げ処理)が出来るようになる。授業の課題としてだけで終わらず、ポートフォリオ作品として、作品のブラッシュアップが出来るようになることを目標とする。

【講義概要】

イラスト等をデジタル作画するにあたって、Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTをより応用的、実戦的に使える術を身につける。

作品のクオリティをあげる、効率よく作業するための使い方や方法を覚える。

Photoshop、Illustrator、CLIP STUDIO PAINTを使って、ポートフォリオ作品を作成する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	【Illustrator 復習～ボタン・アイコン作成①】(スマホ画面や使えるアイコン作り)フォント著作権について
3	【Illustrator ボタンアイコン作成②】(スマホ画面や使えるアイコン作り)塗り/グラデについて/透明パネル
4	【Illustrator ソーシャルゲームガチャ風_カード台紙1回目】魔方陣・歯車・方位記号などの装飾模様
5	【Illustrator ソーシャルゲームガチャ風_カード台紙2回目】文字入れ、呪文文字。背景部分の作成(パターン)
6	【Illustrator ソーシャルゲームガチャ風_カード台紙3回目】仕上げ/文字、フォント著作権について
7	【Photoshop】レイヤースタイルとフィルタを使ってギャラクシー(宇宙)応用で天の川
8	【Photoshop 復習～簡単キラキラ背景part2】オブジェクトをブラシに登録/ゴージャスな仕上がりにする方法
9	【Photoshop 背景/ファンタジーっぽい小物1回目】古い書物を描く①/汚れ、質感(塗りムラブラシ作成)
10	【Photoshop 背景/ファンタジーっぽい小物2回目】古い書物を描く②/汚れ、質感(塗りムラブラシ作成)
11	【Photoshop 背景/ファンタジーっぽい小物3回目】魔方陣作成し、レイヤースタイル効果、フェアリーダスト
12	【CLIP STUDIO PAINT3D】配置、基本操作学校の教室を作る(机と椅子の配置)アングルは自由に
13	【CLIP STUDIO PAINT3D】オブジェクトの読み込み、配置、LT変換線画を抽出して色を塗る
14	【Photoshop→CLIP STUDIO PAINT】床(壁)素材作成。フィルタとレイヤースタイルで木目調。
15	【CLIP STUDIO PAINT】3Dのグリッドに沿って背景書き足し。黒板、教卓など。
16	全作品最終締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	【Illustrator/パターン①】模様の作成、登録。服の柄に使えるような模様をパターンで作る。
21	【Illustrator/パターン②】模様の作成、登録。服の柄に使えるような模様をパターンで作る
22	【Photoshop/夕焼けと沈む太陽①】空、太陽の作成/明るい雲を描く/明るい雲に影、ハイライトを入れる
23	【Photoshop/夕焼けと沈む太陽②】暗い雲を描く/明るめの薄い雲、遠くに見える暗い薄い雲
24	【Photoshop/夕焼けと沈む太陽③】太陽の光の放射、光の明るさなど調整/仕上げ調整
25	【Photoshop/簡単レンガ】
26	【Photoshop/特殊効果①】ダメージエフェクト/ブラシとレイヤースタイルでダメージエフェクトを作る
27	【Photoshop/写真から背景】写真をイラスト風加工して、レタッチを加えて仕上げる方法
28	【CLIP STUDIO PAINT/アニメ機能復習編】自分の絵を動かしてGIFアイコンを作ろう
29	【CLIP STUDIO PAINT/アニメ機能復習編】自分の絵を動かしてGIFアイコンを作ろう
30	【CLIP STUDIO PAINT/2D・LT変換】写真をお手軽にマンガっぽい背景にLT変換するポイント
31	【Photoshop/特殊効果②】液体表現/ブラシとレイヤースタイルで水(汗)
32	【CLIP STUDIO PAINTでマンガ作業①】枠線、フキダシ、ベタ
33	【CLIP STUDIO PAINTでマンガ作業②】トーン、効果線、描き文字
34	全作品最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況。授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

授業は教材を使っての実技演習。担当教員の実務経験は有限会社デジタルノイズ主催、マンガ家、イラストレータープロ向け講座担当、マンガ家アシスタント、アニメ、プロップデザインなど。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	イラストレーション2	牧山直樹	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

CLIP STUDIO PAINTとPhotoshop、Illustratorのデータのやり取り及び応用的な操作・機能の理解。CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustratorを使用して作品制作を目標とする。また、制作スキルプラス効率化するためのショートカット、専門用語や時間短縮方法をも習得することも目標とする。

【講義概要】

他のCG実習应用到に通用するように、背景基礎を重点的に行う。□
常にショートカットや時間短縮方法を取り入れて授業を進行していく。□
就職活動に必要なポートフォリオ、その他CGイラストに関するサポートや指導を行う。□

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	素材の描きわけ1(テーマ:球、木、石、ガラス等)
3	素材の描きわけ2(テーマ:水、ワインの入ったグラス)
4	樹木1(テーマ:巨木+竜の卵)
5	樹木2
6	巨石1(テーマ:巨石+刺さった剣)
7	巨石2
8	河川、湖1(テーマ:緑+泉)
9	河川、湖2
10	まとめ課題1(テーマ:ジャングルの滝にある遺跡を発見したシーンを描く)
11	まとめ課題2
12	まとめ課題3
13	プレゼン、講評
14	自由課題
15	自由課題
16	全作品最終締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	小物1(テーマ:宝石、布)
21	小物2
22	時間1(テーマ:朝、公園)
23	時間2
24	天気1(テーマ:高原、雨)
25	天気2
26	季節1(テーマ:秋、寺)
27	季節2
28	季節1(テーマ:スキー場+クリスマス+夜)
29	季節2
30	季節3
31	プレゼン、講評
32	自由課題
33	自由課題
34	全作品最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況。授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

講義形式と課題作成提出が基本。実用的な学習・演習内容も適宜取り入れる。担当教員はデザイナー、イラストレーターとして勤務した経験から実務経験に基づいたプロ養成に向けた講義を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	モノクロイラスト	柚木 元	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

人を楽しませる、伝える事を理解し表現者としての意識をもつ。受け身ではなく、自ら作品制作をし、こだわりを持って好きを表現できること。「CLIP STUDIO PAINT」を使って背景制作を学ぶ。これから必要とするテクニックや現在の手法を知ること、現場で必要となる技術を身に付ける。パースを学び、奥行きのある世界観を表現できる技術を身に付ける。

【講義概要】

背景技術の必要な技術。創造性から世界観をつくりあげ、表現方法を理解し、個性や独創性を延ばす。主にモノクロの背景制作のテクニック。世界観を魅せるための表現力。CLIPSTUDIOPAINTで必要な背景制作の手順。背景のケレン味の作り方、考え方。また、モノクロにとらわれずカラー背景制作の方法も指導する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	CLIPSTUDIOPAINTの背景用設定と使い方。
3	建物の描き方基礎①(CLIPSTUDIOPAINTパース定規設定)
4	建物の描き方基礎②(ビル作成)
5	建物の描き方基礎③(戸建て制作)
6	学園もの背景①教室
7	学園もの背景②体育館
8	学園もの背景③外観
9	CLIPSTUDIOPAINTのブラシの設定と使いかた
10	トーンの使い方(モノクロ原稿の網点処理)
11	背景にトーンを塗る(光源から明暗で影を入れる)
12	カラー背景の塗り方
13	自由制作①カラーまたはモノクロ(世界観設定と人物設定)
14	自由制作②
15	自由制作③
16	作品締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	ファンタジー世界のお城①
21	ファンタジー世界のお城②
22	ファンタジー世界のお城③
23	モノクロ(白黒)で描く背景(コントラスト)
24	グレーの塗り方(グリザイユ画法色塗り)
25	写真トレース①(写真から加工)
26	写真トレース②(線画抽出)
27	キャラクター制作と背景設定①(設定資料をつくる)
28	キャラクター制作と背景設定②(設定資料をつくる)
29	キャラクター制作と背景設定③(設定資料をつくる)
30	3面図から背景を描く①
31	3面図から背景を描く②
32	3D背景制作①
33	3D背景制作②
34	作品締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況。授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

講義形式を基本とし、作画制作に必要なソフトウェアの実用的な学習や演習の時間を取り入れる。担当教員は漫画アシスタント歴20年以上(主に集英社や小学館)を勤務、経験する。現在はマンガ塾の経営、マンガ家育成。マンガ制作のマネジメントなど、漫画制作に向けた講座、授業を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	作品制作	谷沢直	108時間
【授業の到達目標及びテーマ】			
自分の進路目標をはっきりさせ、そのために最適なポートフォリオ構成を考え、実際に充実させていく。期末試験課題、卒業制作、就職活動を行い、自身の進路に向けて自ら計画を立て、進行管理を行うことを目標とする。			
【講義概要】			
制作進行管理。一人一人の進路に合った作品作りの計画と制作の相談。進行状況に応じて、作品の完成度を高めるためのアドバイスなどをしていく。			
回	授業計画及び学習内容		
1	前期オリエンテーション		
2	聞き取り、アンケート調査(進路、目標など確認)		
3	前期試験科目のイラスト制作&ポートフォリオの充実、計画表提出		
4	前期課題制作・期末課題制作に関する制作指導		
5	同様		
6	同様		
7	同様		
8	同様		
9	同様		
10	同様		
11	同様		
12	夏季休暇中の制作作品テーマ。		
13	夏季休暇中作品&後期期末・卒業制作の方針チェック・アドバイス、提案など。		
14	前期試験		
15	前期試験		
16	作品修正、締切		
17	前期講評評価		
18	前期講評評価		
19	後期オリエンテーション		
20	作品制作 指導及びアドバイス (前期同様計画表の作成)		
21	作品制作 学院祭		
22	作品制作 学院祭・卒業制作		
23	卒業制作		
24	同様		
25	同様		
26	同様		
27	同様		
28	同様		
29	冬休み前のチェック。休み中の作業の確認		
30	冬休み中の進行状況の確認。卒業制作作業。		
31	卒業制作作業。		
32	後期試験		
33	後期試験		
34	作品修正、締切		
35	後期講評評価		
36	後期講評評価		
【成績評価方法】			
定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。			
【授業の特徴・形式と教員紹介】			
個々の生徒に対する個別指導。担当教員は漫画家で、マルチメディアミックス企画のウェディングピーチマンガ制作を担当し、アニメ化もされた。現在は作品の発表の場を海外(アメリカ、ドイツ、フランスなど)に移して活動中。			

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	デザインワーク2	大木安恵	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

就職を視野に作品の必要性和完成度の向上。作業計画と時間管理を身につけることを目標とする。

【講義概要】

作品の必要性和完成度の意識付け。社会に出る意識付け。商品として通用する作品作り。期限内に完成作品の提出。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	授業主旨 ポートフォリオ応用講義
3	課題1)文字イラスト…1 アイディア出し 下描き
4	課題1)文字イラスト…2 下描き 着彩
5	課題1)文字イラスト…3 着彩
6	課題1)文字イラスト…4 着彩
7	課題2)ノベライズイラスト…1 ノベライズの表紙制作 レイアウト方法 アイディア出し
8	課題2)ノベライズイラスト…2 下描き
9	課題2)ノベライズイラスト…3 着彩
10	課題2)ノベライズイラスト…4 着彩
11	課題2)ノベライズイラスト…5 着彩 版下データへの貼り込み方法
12	カラー技法(色相環、色彩心理学、配色について)
13	ポートフォリオ作品整理
14	ポートフォリオ作品プレゼンテーション練習
15	期末試験
16	作品修正と最終締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	課題3)建物(野外背景)とキャラクター…1 アイディア出し 下描き
21	課題3)建物(野外背景)とキャラクター…2 下描き 着彩
22	課題3)建物(野外背景)とキャラクター…3 着彩
23	課題3)建物(野外背景)とキャラクター…4 着彩
24	課題4)クリスマスリース…1 アイディア出し 下描き
25	課題4)クリスマスリース…2 下描き 着彩
26	課題4)クリスマスリース…3 着彩
27	課題4)クリスマスリース…4 着彩
28	課題5)自由テーマ…1 アイディア出し 下描き
29	課題5)自由テーマ…3 下描き 着彩
30	課題5)自由テーマ…3 着彩
31	課題5)自由テーマ…4 着彩
32	期末課題制作に関する制作指導
33	期末試験
34	作品修正と最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

就職を念頭におき、希望職種に必要な知識の習得とイラスト制作。担当教員は文具メーカーにてデザイナー11年勤務後フリーイラストレーターとなり、現在講師及び絵画教室主宰。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	マンガ科イラストレーションコース	2019年度	2年・通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	デザイン・作品集2	山岸知実	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

クリエイターとして即戦力となる人材となるために、業界研究と社会への理解を深め、自己プロデュース力とプレゼン力を高めることが目標。期末試験課題のチェックおよび就職活動を行う。

【講義概要】

最初に物事を構成する計画性、それを制作していく力、締切に間に合わせるスケジュール管理能力、成果物を相手にわかりやすくよりよく伝達するためのプレゼン力を学び、身につけさせる。また、業界研究や社会人スキルを学び、専門性以外の卒業後に必要な総合力、人間力も強化していく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	【目標設定】【プロ・自己管理について】【「社会人基礎力」12の項目】【自己発信の仕方①】
3	【名刺制作と名刺交換】Illustrator Photoshop使用
4	【業界研究】【マンガ業界とイラスト業界の歴史と今とこれから】【就職活動】
5	【文章の書き方】
6	【自己発信の仕方②】
7	【聞く力と質問力】
8	【プレゼン力と話す力①】
9	【契約・マネジメント】
10	【税金(年金、保険、個人事業主(開業届)、確定申告、経費、帳簿)】
11	【クリスタ3D①】
12	【クリスタ3D②】
13	【クリスタ3D③】
14	前期期末試験 作品制作 & 就職活動
15	前期期末試験
16	作品修正と最終締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	①就職活動状況報告②【プレゼン力と話す力②】
21	【クリスタ3D④】
22	【クリスタ3D⑤】
23	【クリスタ3D⑥】
24	【クリスタ3D⑦】
25	【クリスタ3D⑧】
26	【自己発信の仕方③】
27	【自己発信の仕方④】
28	【自己発信の仕方⑤】
29	【卒業作品展 ディスプレイ①】
30	【卒業作品展 ディスプレイ②】
31	【卒業作品展 ディスプレイ③】
32	後期期末試験 作品制作 & 卒業作品展準備
33	後期期末試験
34	作品修正と最終締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

定期試験、提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。定期試験、提出課題と出席状況、授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本講義形式とし、学生による対話式の意見交換も行う。担当教員はゲーム会社で2Dグラフィッカーの経験後、フリーランスのイラストレーター、漫画アシスタントをしている。