

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
言葉で理解するだけではなく、実践を通してコミュニケーション能力を上げる 【実務経験】 河合 有公子:番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
企業が求める社会性とコミュニケーション能力を持つ人材となる				
回	テーマ	内容		
1	他己紹介、目標設定	聞き取りの力と発表するする力を養う		
2	グループ制作	グループで作業をすることにより協調性を養う		
3	グループディスカッション	一つの議題について意見交換を行い積極的に意見を述べる		
4	グループディスカッション	一つの議題について意見交換を行い積極的に意見を述べる		
5	グループディスカッション	一つの議題について意見交換を行い積極的に意見を述べる		
6~9	企画制作	テーマからの企画立案		
10	プレゼンテーションについて	パワーポイントの使い方		
11	コミュニケーションの基礎練習	プレゼン資料準備		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	25.0% 25.0% 50.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、コミュニケーション能力を高める意識を持つ。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	後藤 良二 (実務経験有)
授業の概要				
社会人として知っておかねばならないコミュニケーションの技法と自分から行動する思考、実践力を養う				
【実務経験】 後藤 良二：システムエンジニアとして8年の勤務経験 社会人としての経験を活かし実務に沿った教育を行う				
授業終了時の到達目標				
実際の就職活動に対応できる知識、マナー、行動力、意識を習得				
回	テーマ	内容		
1	動機づけ 自分の可能性を広げる	これまでの自分を振り返り、成長の足跡を確認する 自分の可能性や潜在能力を引き出す考え方を身に付ける		
2	入学してからの成長を実感する1	自己成長実感シートへの記入とグループ発表		
3	入学してからの成長を実感する2	ポジティブ思考の考え方や行動の大切さを理解する		
4	考え方を換えれば行動が変わる	自分の考え方が変われば行動にも変化が出ることを学ぶ 言葉や口ぐせが行動につながることを理解する		
5	自分の問題は自分で解決できる1	自分にどのような問題やイライラを抱えているか分析する 「私の問題・イライラ・不安解消シート」の記入		
6	自分の問題は自分で解決できる2	自分の幸せを奪う思考習慣を理解し、その効果的な解決方法を理解する		
7	自分のコミュニケーションスタイルを知る1	「行動特徴分析シート」を使用し、行動タイプを理解する		
8	自分のコミュニケーションスタイルを知る2	「ジョハリの窓」の概念を使用し、自分のコミュニケーションスタイルをより効果的に変える考え方を理解する		
9	履歴書、1分間スピーチ作成1	各様式に記入し、提出する		
10	履歴書、1分間スピーチ作成2	提出させたものを添削し返却。添削されたコメントを参考に再度提出する		
11	履歴書、1分間スピーチ作成3	許容範囲のものの清書の指示と再度書き直しの指示をだし完成する		
12	1年間の総括	この1年間の成果、反省を踏まえ次年度就職活動の対応準備が整ったことを認識する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
実践行動学		出席率 課題・レポート 授業態度	40.0% 40.0% 20.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、内容に沿って予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターイラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位 (48時間)	必須	壽福 英尚 (実務経験有)

授業の概要

スケッチの基本であるマーカーを使用し、プロポーション・質感表現・陰影法・マーカーテクニックを習得する。

【実務経験】

壽福 英尚：ゲーム会社に4年半勤務  
ゲーム会社でのキャラクター制作経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

1. 陰影にて立体感表現が出来るようになる
2. 質感の違いをマーカーにて表現できるようになる

回	テーマ	内容		
1	導入	PMパッド、マーカー、コピー転写等の説明		
2	印影の基本	基本図形の着彩		
3~4		建築物のマーカー着彩 (カラー)		
5~6	陰影の基本・応用	車のマーカー着彩 (グレー)		
7~8		デフォルメされたロボットのマーカー着彩 (カラー)		
9~10	陰影+質感表現・基本	男女キャラクターのマーカー着彩 (素体)		
11~12		男女キャラクターのマーカー着彩 (着衣)		
13~14	陰影+質感表現・応用	RPG男性キャラクターのマーカー着彩		
15~16		RPG女性キャラクターのマーカー着彩		
17~18		RPG動物キャラクターのマーカー着彩		
19~20	陰影+質感+世界観 (雰囲気) 表現・基本	モンスター1のマーカー着彩		
21~22		モンスター2のマーカー着彩		
23~24	陰影+質感+世界観 (雰囲気) 表現・応用	メカのマーカー着彩		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「=+-÷×四則演算でつくるキャラクター」 マール社		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターイラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	壽福 英尚(実務経験有)
授業の概要				
前期で身に付けたマーカによる陰影・質感表現の集大成として、修了制作のキャラクター紹介パネルを制作する。 <b>【実務経験】</b> 壽福英尚：ゲーム会社で4年半勤務 ゲーム会社でのキャラクター制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
1. 修了制作のキャラ紹介パネル(全身素立ち前・背面+4表情) 2. 美しいパネル制作が出来るように、世界観に基づくレイアウトやデザインが出来るようになる				
回	テーマ	内容		
1	キャラ紹介ボードの企画説明～企画立案	キャラ紹介ボードの企画趣旨や制作規定、条件説明 プラン立案～キャラ・表情・世界観構成を行い企画書作成		
2	完成予想図(カンブ)作成	企画書を基に完成予想図(カンブ)を作成する		
3～6	ラフスケッチ作成	全身ポーズ・表情共に、キャラの性格を反映したラフスケッチを多数行う		
7～9	中間チェック	現状の進捗を再確認し、プランに基づいたブリーフィングを行う		
10～11	タイトル、キャラ紹介文を作成	パネルに添付するタイトルやキャラ紹介文、世界観説明文、ストーリーなどのパーツをPCにて作成・出力		
12	パネル完成	全てのパーツをカンブに沿ってパネルに貼り付け、レイアウトを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「＝＋－÷×四則演算でつくるキャラクター」マール社		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	長期の課題となります。完成度の高い作成制作のポイントは、コツコツと継続して描き続けることです。 <b>【授業準備】</b> 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

作成者: 眞鍋 量臣 (実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々なコンペに応募することによって受賞を目指す</li> <li>・クライアントの意思にそった作品とは何かを考え、制作できるようになる</li> </ul> <b>【実務経験】</b> 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~12	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞を目指す 【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

作成者:佐々木 和郎(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)

授業の概要

デジタル基礎として主にDTP作業に必要なIllustratorの基礎知識、技術、さまざまなルールについて、課題の制作を通して習得する

【実務経験】

佐々木 和郎：広告代理店に19年半勤務

様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

目的に合ったDTPの入稿データを正確に制作できる

回	テーマ	内容
1	Illustrator① 動機付け、Macの基本操作確認	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認。 ・認定試験 ・年間スケジュール ・授業の進め方
2	Illustrator DTPソフトの使い方	Illustratorのアプリケーションの概要・操作方法
3~ 6	Illustrator基本ツール	文字入力、図形作成、ベジェ曲線によるトレース ※基本図形でイラストを描く
7~ 9	Illustrator基本ツール	新規作成、図形・文字入力、カラーパネル等の応用操作  テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 →ロゴマークの目的 →シンボルマークとロゴタイプの違い
10~ 12	Illustrator基本ツール	トンボ、ガイド、レイヤー、データ配置等の応用操作 ※名刺を作成する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	Illustrator スーパーリファレンス CC 2017/2015/2014/CC/CS6対応 【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
illustratorのソフトを自在に操れるスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
DTPの仕組みをひと通り理解したうえでポートフォリオを作成する事が出来る 【実務経験】河合 有公子:番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
回	テーマ	内容		
1~2	・Illustratorの基本機能の振り返り ・後期授業の最終目的についてイラストをベジェで描く	・Illustratorの使い方を振り返る ベジェ曲線の確認		
3~4	課題① チラシ制作	リンク画像 塗り足し テキストボックス		
5~6	課題② DM制作	塗りたし トンボ 文字のアウトライン リンク画像を理解する		
7~10	課題③ コミックイラスト雑誌の表紙デザイン	グループで雑誌タイトル、コンセプト等を制作し 素材を持ち寄ってレイアウトする		
11~14	課題④ チラシ制作 レイアウト基本	レイアウトのパターンについて		
15~16	課題⑤ 画像処理について(Photoshop)	様々な保存形式や解像度について		
17~24	ポートフォリオ制作	作品を整理しポートフォリオの雛形を制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
アニメーション制作の基礎知識をつけアナログのアニメーション作画制作により画力の向上を図る。 【実務経験】 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
基本的な動きの原画と動画の作成が行える				
回	テーマ	内容		
1	アニメーションとは	アニメーションについて (原画・作画ふりむき 旗 炎の作画)		
2~3	作画に慣れる	ピンポンアニメ		
4~5	メタモルフォーゼ	しりとリアニメ		
6~9	キャラクターを動かそう	歩く		
10~12	デジタルでアニメーション	クリップスタジオを用いてのデザイン展キャラクターのムービー制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
After Effects forアニメーション		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける 【実務経験】 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
AFTER EFFECTSの基本的な操作が行える 修了制作のオリジナルCM作成				
回	テーマ	内容		
1	AFTER EFFECTSの概要	動画作成ソフトについて 基本操作の習得 デザイン展キャラクタームービーの仕上げ		
2	ショートムービー制作	Photoshop クリップスタジオとの連携について		
3	ショートムービー制作	素材を効果的に使い動画を作成する マスクやトランディションについて		
4	ショートムービー制作	映像効果について 動画をさらに魅力的に見せるテクニックについて		
5	ショートムービー制作	音について BGMやSE、セリフ等の音付け		
6	絵コンテとは	絵コンテの種類 トランディション		
7~ 11	オリジナルCM制作	修了制作のプロモーションムービー制作		
12	試写	完成ムービーのプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
After Effects forアニメーション		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	【準備学習】 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う

作成者:佐々木 和郎(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う <b>【実務経験】</b> 佐々木 和郎: 広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
色彩検定(文部科学省後援)3級(11月)合格 (希望者は2級習得も目指す)				
回	テーマ	内容		
1	色の働き	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する		
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
3	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
4	色彩調和①	色相を手がかりにした配色を理解する		
5	色彩調和②	トーンを手がかりにした配色を理解する		
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する		
7	色彩効果	様々な造形要素、優れた視覚表現を理解する		
8	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
9	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
10	混色	混色の原理を理解する 混色を応用した身近な例を確認する		
11	色彩心理① まとめ	色の心理的效果を理解する 前期末試験に備えてこれまでのまとめ		
12	前期期末試験 色彩心理②	前期期末試験 色の知覚効果を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 (色彩検定公式テキスト2級編) 新配色カード199a		期末試験 課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を 踏まえて、提示課 題を用いた予習を 行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	佐々木 和郎(実務経験有)
授業の概要				
感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う <b>【実務経験】</b> 佐々木 和郎: 広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促プロモーションの企画制作運営管理の経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
色彩検定(文部科学省後援)3級(11月)合格 (希望者は2級習得も目指す)				
回	テーマ	内容		
1	前期期末試験振り返り 色彩心理②	色の視覚的効果を理解する		
2	色彩心理③	色の視覚的効果を理解する		
3	色の表示 色彩と生活	言葉による表示を理解する 生活環境と色彩を理解する		
4	ファッション	ファッションにおけるカラーコーディネートを理解する		
5	インテリア	インテリアにおけるカラーコーディネートを理解する		
6	3級過去問答練①	「2016年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
7	3級過去問答練②	「2015年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
8	3級過去問答練③	「2014年度・冬期」の過去問題を本番より10分短く、60分で解いてみる		
9	復習 ファッションコーディネートにおける色彩配色演習	<b>【キャラクターデザイン・カラーコーディネート】</b> 好きなキャラクターを選んで、コスチュームのカラーコーディネートで色彩配色を活用してペイントする →イラストの線画を抽出、新規レイヤーに配色していく →べた塗りだけでなく、パターンなど模様でも表現する →必ず、色彩配色におけるカラーコーディネート名を明記する →時間内で出来るだけたくさん作成する		
10	冬期色彩検定の自己採点	「2018年度・冬期」の模範解答		
11	後期授業総復習	後期期末試験に向けて 後期授業総復習		
12	後期期末試験 まとめ	後期期末試験 試験時間: 50分間		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
色彩検定公式テキスト3級編 (色彩検定公式テキスト2級編) 新配色カード199a		期末試験 課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニック		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	内海 甲介
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガテクニック				
回	テーマ	内容		
1~ 2	マンガ制作全体の流れ	マンガ制作の基本的な流れを説明、生徒の好きな作品、マンガ制作の経験などを確認		
3~ 4	キャラクターの作成I	内海式キャラクターの作成方法を用いて、新しいキャラクターの生み出し方を学ぶ		
5~ 6	ストーリーの作成I	マンガジャンルの種類を理解して、ストーリー作成の基本である、5W1Hとあらすじの書き方を学ぶ		
7~ 8	ストーリーの作成II	ストーリーの基本的な構成である起承転結を理解する 童話を例に起承転結を書き出し構成を学ぶ		
9~ 10	コマの割り方I	コマ割りの基本的な流れや割り方を理解する 演習でコマを割りして技術を学ぶ		
11~ 12	ネームの作成I	キャラクターの登場シーンの描き方を理解する 3ページのネームを作成する		
13~ 14	ネームの作成II	生徒がインタビュアーとなり作成したキャラにインタビューするネームを作成してキャラの理解度を深める		
15~ 16	描き文字の作成	描き文字の描き方を学ぶ 効果的な配置や大きさなどのバランスを理解する		
17~ 18	キャラクターの創りこみ	4コマ漫画の基本を理解して4コマ漫画を描いてキャラクターを掘り下げる		
19~ 20	コマの割り方II	魅力的なコマ割り方法を学び、めくりコマ、見せコマ、引きコマ、見開きなどのコマの描き方を理解する		
21~ 22	作品の創りこみI	人物相関図や舞台設定などの描き方を理解する 生徒自身のマンガから人物相関図や設定を書き出す		
23~ 24	作品の創りこみII	人物相関図や舞台設定から作品のワンシーンをネームにして描き出す		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位 (48時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
マンガ制作において重要な要素である技術やテクニック、道具の使い方などの基本を理解する。 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得				
回	テーマ	内容		
1~ 2	つけペン	つけペンの特性を知り、つけペンが上手く使えるようになる		
3~ 4	アミカケ、カケナワ	規則性のあるアミカケ、カケナワを描くことができるようになる		
5~ 6	定規練習	定規を使い集中線、スピード線がひけるようになる		
7~ 8	顔のパーツ	顔にあわせて目、鼻、口、耳を配置し描けるようになる		
9~ 10	男女描き分け (年齢)	男女の違いを描くことができるようになる		
11~ 12	キャラクターの年齢の描きわけ	年齢の描き分けができるようになる		
13~ 14	キャラクターの髪型	キャラクターの髪を描き分け		
15~ 16	顔の描き方	さまざまな角度から見た顔		
17~ 18	喜怒哀楽嫌悪を顔で表現する	さまざまな表情が描けるようになる		
19~ 20	手と足を描く	さまざまな手と足の動きを描く		
21~ 22	アクションポーズ	定番アクションのポーズが描けるようになる		
23~ 24	キャラの衣服の描き方	服のシワを入れるべき場所、シワの表現ができるようになる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
まんがのしくみ 作成資料プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	眞鍋 量臣(実務経験有)
授業の概要				
立体的な背景が描けるようになるためにパース(一点透視、二点透視、三点透視)を学ぶ 【実務経験】 眞鍋量臣: 専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
マンガに必要である背景を描くためにパースで立体的な背景が描けるようになる				
回	テーマ	内容		
1~2	パース(一点透視法)	一点透視法を学び、一点透視で背景が描けるようになる		
3~4	パース(二点透視法) パース(三点透視法)	二点透視法を学び、二点透視で背景が描けるようになる 三点透視法を学び、三点透視で背景が描けるようになる		
5~6	さまざまなパース	さまざまなパースの描き方を学ぶ		
7~8	描き文字とそのバリエーションについて	描き文字をキャラクターと同様に扱い適切な場所へ配置できるようにする さまざまな描き文字のバリエーションについて使い分けができるようになる		
9~10	背景テクニック~自然物~	自然物のさまざまな状態を描く		
11~12	背景テクニック~屋内・エフェクト~	屋内の定番テクニックを覚えさまざまな質感の表現方法が描けるようになる さまざまなエフェクトの描き方を覚える		
13~14	スクリーントーン①	スクリーントーンの貼り方から削り方までを習得する		
15~16	スクリーントーン②	水をスクリーントーンで表現する		
17~18	スクリーントーン③	二重貼り キャラクターの顔にトーン		
19~20	鏡の映りこみ 水面の映りこみ	鏡・水面に映るキャラクター、物を描けるようになる		
21~22	ドリップング技法	ドリップングのテクニックを身につける		
23~24	構図	定番の構図について効果、使い方を身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
まんがのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回 の授業内容を踏ま えてテキストを用 いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクター検定演習		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
・日本漫画能力検定協会主催の漫画能力検定合格を目指す ・自分のマンガを描く力、実力を図る 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
漫画検定にチャレンジし、合格を目指す				
回	テーマ	内容		
1	導入、説明 過去問題漫画キャラクター検定4級	漫画検定対策の説明、過去問題と解答例より傾向と対策		
2~3	過去問題漫画キャラクター検定3級	指定された設定のキャラクターで指示された表情をバストアップで制作		
4~5	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
6~7	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
8~9	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
10~11	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
12	過去問題漫画キャラクター検定2級	指定された設定とストーリーに合わせてキャラクターの指定された表情・ポージングを制作、ペン入れ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
検定過去問題集 (漫画能力検定協会)		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	10.0% 40.0% 50.0%	実習・実技評価＝ 検定試験の結果と します 【準備学習】次回 の授業内容を踏ま えてテキストを用 いて予習を行う

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)

授業の概要

デザイン展にマンガまたはコミックイラストを主体とした作品制作  
 テーマに対し、企画・コンセプトを十分に練らした上で制作、プレゼンを実施  
**【実務経験】**  
 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務  
 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

全員完成、全員作品展示  
 1年生は「手描き」でB1サイズ2枚以上を制作課題とする

回	テーマ	内容
1~2	企画書の確認	進捗状況の確認と今後のスケジュールについて
3~13	作品制作	作品制作
14	中間チェック	中間発表 スケジュール再考
15~22	制作	作品制作
23	プレゼンテーション	作品発表
24	ふりかえり	デザイン展までのスケジュールの確認

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIP STUDIOでのイラスト描画の基礎を学習する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ CLIP STUDIOを用いて、自由にイラストを制作できる</li> <li>・ コレコレアニメイラストコンテストで入賞する</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動機付け</li> <li>・ 各ツールの使用方法</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する</li> <li>・ 描画用ツールの使用方法と、新規作成保存の流れを理解する</li> </ul>		
3~4	ペンツールについて	ペンツールの使い方、それぞれの特性の違いとダウンロード方法を確認する		
5~6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アニメ塗りとブラシ塗り</li> <li>・ グロー効果、逆光、ぼかし</li> </ul>	基本的な塗り方と効果のつけ方を理解する		
7~8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水彩塗り</li> <li>・ テクスチャの使い方</li> </ul>	基本的な水彩塗りとテクスチャの使い方を理解する		
9~10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 厚塗り</li> <li>・ グリザイユ技法</li> </ul>	基本的な厚塗りの仕方とグリザイユ技法を理解する		
11~12	パース定規の使い方と背景	パース定規の使い方、背景の描き方を学び、作画する		
13~14	素材の作成と登録	自分でペンや柄を作成し、登録する方法を習得		
15~16	テーマに沿ったイラストの作成①	出題されたテーマに合わせ、キャラクターと背景の描き込まれたイラストを作成する		
17~18	テーマに沿ったイラストの作成②	出題されたテーマに合わせ、キャラクターと背景の描き込まれたイラストを作成する		
19~20	前期最終課題①	コレコレアニメイラストコンテストへ応募するイラストを作成する(ラフ・ネタ出し)		
21~22	前期最終課題②	コレコレアニメイラストコンテストへ応募するイラストを作成する(実制作)		
23~24	前期最終課題③	コレコレアニメイラストコンテストへ応募するイラストを作成する(実制作・完成)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デジタルイラストの塗り事典 デジタルイラストの背景事典 デジタル漫画のテクニック		出席率 課題・レポート 授業態度 実習・実技評価	20.0% 30.0% 30.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIP STUDIOでの一連のイラスト、漫画の技法を習得				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ CLIP STUDIOを用いて、ストーリー漫画を制作できる</li> <li>・ comicoのコンペで入賞する</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1~ 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動機付けと振り返り</li> <li>・ comicoと雑誌媒体での違い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する</li> <li>・ comicoと雑誌媒体での描き方の違いを理解する</li> </ul>		
3~ 4	キャラクター・ストーリーの考案	comico投稿用漫画のキャラクターとストーリーを考え、ラフを作成		
5~ 6	投稿用漫画の制作①	comicoに投稿する漫画作品(15コマ以上のもの)を制作する		
7~ 8	投稿用漫画の制作②	comicoに投稿する漫画作品(15コマ以上のもの)を制作する		
9~ 10	投稿用漫画の制作③	comicoに投稿する漫画作品(15コマ以上のもの)を制作する		
11~ 12	他作品の確認と意見交換	クラス内でお互いの作品を読み合い、意見を交換する		
13~ 14	キャラクター・ストーリーの考案	comico投稿用漫画のキャラクターとストーリーを考え、ラフを作成		
15~ 16	最終投稿用漫画の制作①	comico投稿用漫画(15コマ以上のもの)の制作(ネームの作成)		
17~ 18	最終投稿用漫画の制作②	comico投稿用漫画(15コマ以上のもの)の制作(線画)		
19~ 20	最終投稿用漫画の制作③	comico投稿用漫画(15コマ以上のもの)の制作(着彩)		
21~ 22	最終投稿用漫画の制作④	comico投稿用漫画(15コマ以上のもの)の制作(仕上げ)		
23~ 24	プレゼンテーションと振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 最終課題のプレゼンテーションと総評を行う</li> <li>・ 振り返りアンケートの実施</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デジタルイラストの塗り事典		出席率	20.0%	
デジタルイラストの背景事典		実習・実技評価	20.0%	
デジタル漫画のテクニック		授業態度	30.0%	
		課題・レポート	30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	細谷 涼子
授業の概要				
基礎的な画材の使い方を学び、演習を行う				
授業終了時の到達目標				
アナログ画材を用いてカラーイラストの着色を行うことが出来る				
回	テーマ	内容		
1~ 2	コピックの使い方	授業全体の達成目的を確認する 道具の説明と色見本の作成		
3~ 4	コピックの使い方	技法について(ぼかし、色選び、ブロック分け)		
5~ 6	コピックの使い方	仮着色の作り方と重要性について		
7~ 8	色鉛筆の使い方	道具の説明と色見本の作成		
9~ 10	色鉛筆の使い方	技法について(混色、ハッチング、ミクストメディア)		
11~ 12	色鉛筆の使い方	他の画材との併用について		
13~ 14	透明水彩の使い方	道具の説明と色見本の作成		
15~ 16	透明水彩の使い方	技法について(ぼかし、下塗り、水彩色鉛筆について)		
17~ 18	透明水彩の使い方	水張りやイラストの保管について		
19~ 20	CGと印刷	アナログ画材を使用したイラストの補正		
21~ 22	CGと印刷	一点物と印刷物について		
23~ 24	CGと印刷	印刷した作品への加筆について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	細谷 涼子
授業の概要				
アナログ画材を使った作品を制作する中で技法を習得する				
授業終了時の到達目標				
自分や制作形態にあった画材を適切に選択することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~ 2	「夜景」をかく	授業全体の達成目的を確認する 画面全体の彩度、明度について理解を深める		
3~ 4	「夜景」をかく	夜景をテーマとした作品の制作に取り組む		
5~ 6	「夜景」をかく	夜景をテーマとした作品の制作に取り組む		
7~ 8	「夜景」をかく	夜景をテーマとした作品の制作に取り組む		
9~ 10	「夕景」をかく	画面全体の色相、コントラストについて理解を深める		
11~ 12	「夕景」をかく	夕景をテーマとした作品の制作に取り組む		
13~ 14	「夕景」をかく	夕景をテーマとした作品の制作に取り組む		
15~ 16	「夕景」をかく	夕景をテーマとした作品の制作に取り組む		
17~ 18	「心象風景」をかく	自分のイラストレーションの意図にあわせた色彩の選び方について理解を深める		
19~ 20	「心象風景」をかく	心象風景をテーマとした作品の制作に取り組む		
21~ 22	「心象風景」をかく	心象風景をテーマとした作品の制作に取り組む		
23~ 24	「心象風景」をかく	心象風景をテーマとした作品の制作に取り組む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサン		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位 (24時間)	必須	眞鍋 量臣 (実務経験有)
授業の概要				
デッサンをするための基本的な考え方や技術を学ぶ 【実務経験】 眞鍋量臣：専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
モノの形や質量、空間、存在感を見る観察力を身につける 形を正確に取る、立体感を出す、質感を描きわけて描けるようになる				
回	テーマ	内容		
1	デッサンの準備	道具の説明、用語、鉛筆の削り方		
2	ハッチング	鉛筆の濃度のグラデーションを描きわける		
3	校外写生	植物、花のスケッチ		
4	形を取る①	簡単なモチーフの描画 (幾何学石膏)		
5	形を取る②	簡単なモチーフの描画 (幾何学石膏)		
6	形を取る③	簡単なモチーフの描画 (幾何学石膏)		
7	人体を描く①	人体クロッキー		
8	人体を描く②	手を描く		
9~ 10	人体を描く③	顔を描く		
11~ 12	石膏モデルデッサン	石膏モデルデッサン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基礎から身につくはじめてのデッサン デッサンモチーフ		出席率 授業態度 実習・実技評価	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習を行う

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザイン I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
学年の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す <b>【実務経験】</b> 河合 有公子：番組制作会社に5年勤務 マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う				
授業終了時の到達目標				
グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性を養い自己表現することが出来る				
回	テーマ	内容		
1~3	顔合わせ及び自己紹介 親睦ハイクについての立案	グループに分かれてメンバー同士の円滑なコミュニティを立ち上げる ハイクの計画とプレゼンに向けての意見交換		
4	親睦ハイクのプレゼン準備	プレゼンに向けての制作および発表練習		
5	プレゼンテーション	学科に特化した発表形式を工夫し発表する		
6	穴コミ開催に向けて	企画 立案 グループでテーマを決めスケジュール及び役割分担を行う		
7~11	穴コミ準備	企画に沿った制作		
12	実施にあたっての最終チェック	完成物の提出及び実施におけるルールの確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	<b>【準備学習】</b> 次回の授業内容を踏まえて、コミュニケーション能力を高める意識を持つ。

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
総合デザインⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)

授業の概要

学年・学科の枠を超えたグループでの取り組みを行うことにより、コミュニケーション能力と人間力の向上を目指す

【実務経験】

河合 有公子：番組制作会社に5年勤務

マルチメディア開発部にてCM, 広告, HPを制作経験を活かした教育を行う

授業終了時の到達目標

グループ制作を通して企画・制作・発表を行う中で積極的に人間関係を構築し、社会性や自主性を養い自己表現することが出来る

回	テーマ	内容
1	グループ顔合わせ	グループ内での自己紹介及びアイスブレイク 半期の目標設定
2~ 3	デザイン展に向けての展示またはイベントの企画立案	テーマに沿った企画を考え意見交換を行いまとめる
4	企画発表	全校生徒の前での発表
5~ 11	グループ制作	スケジュールに基づいた制作
12	プレゼンテーション 及び振り返り	完成作品の発表と振り返り

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、コミュニケーション能力を高める意識を持つ。

作成者:河合 有公子(実務経験有)

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2018/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	31回	0単位(62時間)	必須	河合 有公子(実務経験有)
授業の概要				
修了制作のプレゼンテーション および デザイン展での作品の効果的な展示について				
授業終了時の到達目標				
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらうことが出来るようなプレゼンテーションが行える。 コミュニケーションをとり協力しながら作品展示が行える				
回	テーマ	内容		
1~ 3	プレゼンテーションに向けて	効果的なプレゼンテーションの方法を考えてパワーポイントデータの作成		
4~ 7	プレゼンテーション	自己評価 および 他己評価		
8~ 9	展示方法の提案	展示方法についての意見交換		
10~ 24	展示準備	グループ分担による準備作業		
25~ 31	作品展示	最終展示		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 実習・実技評価	30.0% 30.0% 40.0%	