

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	山村,土居正
授業の概要				
一般的に最もよく使われるExcelの基本機能を学習する ExcelのMOS試験の試験対策をする				
授業終了時の到達目標				
MOS(Excel Specialist)合格 Excelの機能を理解し活用できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 9年		
時間外に必要な学修				
模擬試験問題を満点に近くなるまで繰り返し学習する。				
回	テーマ	内 容		
1	MOS試験の概要説明 ワークシートやブックの作成と管理	ワークブックを作成する		
2	ワークシートやブックの作成と管理	ワークシートやワークブック内を移動する		
3	ワークシートやブックの作成と管理	ワークブックの書式を設定する		
4	ワークシートやブックの作成と管理	ワークシートやワークブック内を移動するブックのオプションと表示をカスタマイズする		
5	ワークシートやブックの作成と管理	配布するためにワークシートやブックを設定する		
6	セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲にデータを挿入する		
7	セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲の書式を設定する		
8	セルやセル範囲の作成	データをまとめる、整理する		
9	テーブルの作成	テーブルを作成する、管理する		
10	テーブルの作成	テーブルのスタイルと設定オプションを管理する		
11	テーブルの作成	テーブルをフィルターする、並べ替える		
12	確認テスト	関数を利用して集計する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS対策テキスト&問題集EXCEL2016		出席率 課題・レポート 授業態度	10.0% 80.0% 10.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	山村,土居正
授業の概要				
一般的に最もよく使われるExcelの基本機能を学習する ExcelのMOS試験の試験対策をする				
授業終了時の到達目標				
MOS(Excel Specialist)合格 Excelの機能を理解し活用できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 9年		
時間外に必要な学修				
模擬試験問題を満点に近くなるまで繰り返し学習する。				
回	テーマ	内容		
1	数式や関数の適用	関数を利用して集計する		
2	数式や関数の適用	関数を利用して条件付きの計算を実行する		
3	数式や関数の適用	関数を使用して文字列を整形する、変更する		
4	グラフやオブジェクトの作成	グラフを作成する		
5	グラフやオブジェクトの作成	グラフの書式設定をする		
6	グラフやオブジェクトの作成	オブジェクトを挿入する、書式を設定する		
7	試験対策①	模擬試験で問題に慣れ、正しい操作を身に付け正答率を高める(第1回模擬試験)		
8	試験対策②	模擬試験で問題に慣れ、正しい操作を身に付け正答率を高める(第2回模擬試験)		
9	試験対策③	模擬試験で問題に慣れ、正しい操作を身に付け正答率を高める(第3回模擬試験)		
10	試験対策④	模擬試験で問題に慣れ、正しい操作を身に付け正答率を高める(第4回模擬試験)		
11	試験対策⑤	模擬試験で問題に慣れ、正しい操作を身に付け正答率を高める(第5回模擬試験)		
12	確認テスト	確認テストを実施する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MOS対策テキスト&問題集EXCEL2016		出席率 確認テスト 授業態度 期末試験	10.0% 40.0% 10.0% 40.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	栄 秀樹
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。				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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	陰影の基本	基本図形のマーカー着彩(グレー)		
3~ 4	陰影の基本	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	陰影の基本・応用	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	陰影+質感表現・基本	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	陰影+質感表現・応用	RPG女性キャラクターのマーカー着彩		
17~ 18	陰影+質感表現・応用	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	陰影+質感+世界観(雰囲気)表現・基本	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
デジタルイラストのポーズ /SBクリエイティブ		見つかる辞典 出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	毎週課題を提示します。 溜めずにコツコツと制作~提出する

回	テ ー マ	内 容	
			ようにしまし 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	2020/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	1単位(24時間)	必須	栄 秀樹
授業の概要				
前期で身につ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。				
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できるように、世界観に基づくレイアウトやデザインができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
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(カンプ)作成	企画書を基に完成予想図(カンプ)を作成する		
3～ 4	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		
5～ 6	下書きを作成	ラフスケッチを基に、全身・表情共に線の整理を行い、必要サイズにて下書きを行う		
7	中間チェック	現状の進度を再確認し、プランに基づいたブリーフィングを行う		
8～ 9	ペン入れ、着彩	完成した下書きにペン入れ～着彩を行う (全身・表情ともに)		
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プ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
デジタルイラストのポーズ 見つかる辞典 /SBクリエイティブ		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。

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
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の説明		
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

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内 容		
1~ 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

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	佐々木 和郎
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1	Illustrator 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 プロのデザイナーとは		
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		
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
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6対応版		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
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				
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、コンセプト等を作成し 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
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6対応版		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	栄 秀樹

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

授業終了時の到達目標

- ・アニメーションについて学ぶことができる
- ・基本的な動きの原画と動画の作成がおこなえる
- ・クリップスタジオを使用してキャラクターに動きをつけられる

実務経験有無

実務経験内容

有

家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験

時間外に必要な学修

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)		
2~3	作画になれる	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
ショートアニメーションメイキング講座		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	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
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	2020/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	1単位(24時間)	必須	栄 秀樹
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を身につける				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・クリップスタジオの基本的な操作がおこなえる ・修了制作のオリジナルプロモーションムービー制作 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		家電メーカーのデザイン部門で企画から商品デザイン、パッケージデザイン、商品広告を担当。グラフィックデザイナー、プロダクトデザイナー、Webデザイナー、アートディレクターとして38年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	クリップスタジオの概要	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 ムービーの制作		
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	ショートムービー制作	絵コンテの種類 トランディション		
7~ 11	オリジナルムービー制作	修了制作のプロモーションムービー		
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
ショートアニメーションメイキング講座		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	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 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる 文部科学省後援色彩検定3級合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活	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 色彩効果	配色の基本的な技法を理解する 様々な造形要素、優れた視覚表現を理解する		
7	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		
8	光と色②	眼のしくみ、照明と色の見えを理解する		
9	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		
10	色の表示 色彩心理①	言葉による表示を理解する 色の心理的效果を理解する		
11	色彩心理②	色の知覚効果を理解する		
12	前期期末試験 色彩心理③	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 新配色カード199a		期末試験 出席率 授業態度 課題・レポート	70.0% 10.0% 10.0% 10.0%	

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
好き嫌いなどの感覚的な表現だけでなく、理論的・体系的に色づかいができる知識や技法を養い、あらゆるデザインのカラーコーディネートに生かせるようになる				
授業終了時の到達目標				
文部科学省後援「色彩検定3級」合格(6月検定) 3級合格者は11月検定で2級を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	前期の復習	前期授業内容の確認		
2	ファッションの色彩	ファッション色彩(流行色・嗜好色等)について理解する		
3	インテリアの色彩、エクステリアの色彩	インテリア、エクステリアの色彩について理解する		
4	過去問題①	過去問題を取り組む		
5	過去問題①解答解説	解答解説		
6	過去問題②	過去問題を取り組む		
7	過去問題②解答解説	解答解説		
8	過去問題③	過去問題を取り組む		
9	過去問題③解答解説	解答解説		
10	検定問題の解説	過去問題を取り組む		
11	インテリアにおける色彩計画	色彩がインテリア空間にどのような影響を与えるのか確認する		
12	後期末試験	後期末試験を取り組む		
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 配布プリント カラーカード		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	10.0% 10.0% 10.0% 70.0%	

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	2020/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	2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				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
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する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ぐりコマ、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	人物関連図や舞台設定などの描き方、創りこみ方を理解する		
23~ 24	作品の創りこみII	人物関連図や舞台設定から作品のワンシーンをネームを描き、創りこみ方を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		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	2020/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	2単位(48時間)	必須	眞鍋 量臣
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。				
授業終了時の到達目標				
マンガ、イラストを描くために必要な技術を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
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。				
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分け	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	キャラクターの髪の描き分け		
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
マンガのしくみ 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%	

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガ、イラストにおける背景描写、テクスチャー効果、スクリーントーン表現等の作画の習得				
授業終了時の到達目標				
アナログ表現による背景描写、テクスチャー効果、スクリーントーン表現等ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1~ 2	パース(1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(2点透視法) パース(3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	パース(3点透視法)	三点透視法を学び、三点透視で背景が描けるようになる		
7~ 8	パース制作	様々なパースを理解し、描くことができるようになる		
9~ 10	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		
11~ 12	スクリーントーン①	スクリーントーンの基本の削りができるようにする		
13~ 14	スクリーントーン②	滝をスクリーントーンで表現する		
15~ 16	スクリーントーン③	二重貼り(夕日、月)を表現する		
17~ 18	背景テクニック~自然物~	自然物のさまざまな状態を描く		
19~ 20	背景テクニック~屋内~	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		
21~ 22	背景テクニック~エフェクト~	さまざまなエフェクトの描き方を覚える		
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
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

回	テ ー マ	内 容		

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	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
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

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	2020/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	2単位(48時間)	必須	眞鍋量, 土居正, 内海, 谷本麻
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				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	修了制作	テーマの掘り下げ方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
3~ 4	修了制作	キャラクターの立て方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
5~ 6	修了制作	キャラクターのタイプを理解する 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
7~ 8	修了制作	キャラクターの立て方、演出を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
9~ 10	修了制作	敵キャラクターの創り方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
11~ 12	修了制作	敵キャラクターのタイプを学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
13~ 14	修了制作	作品創りに役立つ映画の観方を理解する 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
15~ 16	修了制作	作品創りに役立つ映画の観方を理解する 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
17~ 18	修了制作	成長型の主人公の描き方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
19~ 20	修了制作	ヒーロー型の主人公の描き方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
21~ 22	修了制作	エンターテインメント作品に欠かせない7つの要素を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の 確認		
23~ 24	修了制作	マンダラチャートの書き方を理解する 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		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
CG演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2020/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	2単位(48時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
CLIPSTUDIOなどのソフトの習得、CG技術の向上				
授業終了時の到達目標				
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商店街イベントなどのポスターイラスト&キャラクター制作、アンソロジーコミックなど		
時間外に必要な学修				
作品作りにおける課題・テーマなどを自身で考え、取り組む思考及びCG制作				
回	テーマ	内容		
1~2	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する ・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 		
3~4	comico説明会	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	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
7~8	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
9~10	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
11~12	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
13~14	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
15~16	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
17~18	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
19~20	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
21~22	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースの説明、基本操作について	・CLIPSTUDIOのユーザーインターフェースに慣れてもらい、各種基本操作を順に説明していく		
23~24	・オリエンテーション	・前期の振り返りと後期への展望など		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える! CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 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	2020/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	2単位(48時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
CLIPSTUDIOなどのソフトの習得、CG技術の向上				
授業終了時の到達目標				
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商店街イベントなどのポスターイラスト&キャラクター制作、アンソロジーコミックなど		
時間外に必要な学修				
作品作りにおける課題・テーマなどを自身で考え、取り組む思考及びCG制作				
回	テーマ	内 容		
1~ 2	・後期オリエンテーション	・現在のモチベーション、各生徒の課題などの確認		
3~ 4	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
5~ 6	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
7~ 8	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
9~ 10	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
11~ 12	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
13~ 14	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
15~ 16	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
17~ 18	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
19~ 20	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
21~ 22	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
23~ 24	・修了制作スケジュール確認、制作 ・comicoなどの投稿作品制作	・修了制作に向けてスケジュールと方向性などの確認 ・投稿作品を通じてCG制作の技量向上		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロが教える！CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 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
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	2020/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	2単位(48時間)	必須	細谷 涼子
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆の性質と使い方を学習する				
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できる カラーイラストをPCに取り込み、印刷することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラストレーターとしてアナログ画材を用いたイラストを作成 初めてアナログ画材での着色を行う人向けの基礎的な教育を行う		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
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	技法と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
12色でスタート! はじめてのコピックイラスト		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	2020/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	2単位(48時間)	必須	細谷 涼子
授業の概要				
アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆を使い、シチュエーションに合わせた色選びや混色の技能を養う				
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できる カラーイラストをPCに取り込み、適切に画像を加工して印刷することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラストレーターとしてアナログ画材を用いたイラストを作成 初めてアナログ画材での着色を行う人向けの基礎的な教育を行う		
時間外に必要な学修				
画題に合わせた構図や技法について調べる。 技法によっては時間や追加の画材が必要になる				
回	テーマ	内容		
1	色彩の分析	授業全体の達成目的を確認する 画面全体の色彩表現について理解を深める		
2～ 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～ 14	「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		
15～ 20	「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		
21～ 24	イラストレーションのためのフォト レタッチ カレンダーを制作する	アナログ作品にCGIによる加筆を行う 授業中に制作した作品を用いて、次年のカレンダーを作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
24色でできる! はじめてのコピック背景		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	2020/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	2単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
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 ハッチング 鉛筆の濃度のグラデーションを描きわかる		
2	校外写生	植物、花のスケッチ		
3	形を取る①	簡単なモチーフの描画		
4	形を取る②	簡単なモチーフの描画		
5	形を取る③	簡単なモチーフの描画		
6	形を取る④	簡単なモチーフの描画		
7	形を取る⑤	簡単なモチーフの描画		
8	人体を描く①	手を描く		
9	人体を描く②	顔を描く		
10	人体を描く③	石膏モデルデッサン		
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

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	2020/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	2単位(62時間)	必須	眞鍋 量臣
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
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% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2020/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	1単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
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% 10.0% 70.0%	