

文化・教養専門課程 マンガ・イラスト学科

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第1学年 年間授業 時 数	第2学年 年間授業 時 数	授業時数 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目
共通科目	共通	デッサン	180	120	300	演習	○
		業界概論	60	60	120	講義	
		色彩設計	30		30	講義	
		特別授業	50	26	76	実習	
		業界研究	16	26	42	実習	
		イベント制作	20	20	40	実習	
		作品展	40	44	84	実習	
選択必修 科目	キャラクター イラストコース	ポートフォリオ制作	120	120	240	演習	
		DTP	60	120	180	演習	
		背景	30	120	150	演習	
		色彩構成	60	60	120	演習	
		キャラクターデザイン	120		120	実習	○
		ビジュアルコミュニケーション	60		60	演習	
		イラストレーション基礎	60		60	実習	
		ゲーム企画		120	120	演習	
		エフェクトデザイン		60	60	演習	
	ストーリー コミックコース	デジタル表現	120	120	240	実習	
		作品制作	150	240	390	演習	
		コミック表現	120	120	240	演習	○
		演出技法	60		60	実技	
シナリオ		60		60	講義		
ビジネスコミック				120	120	演習	
科目授業時数（キャラクターイラストコース）			906	896	1,802		
科目授業時数（ストーリーコミックコース）			906	896	1,802		
卒業に必要な総授業時数（キャラクターイラストコース）			906	896	1,802		
卒業に必要な総授業時数（ストーリーコミックコース）			906	896	1,802		

シラバス

マンガ・イラスト学科

キャラクターデザインコース

授業科目		授業時数
デッサン		180
学年	学科	コース
1	マンガイラスト学科	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史 (両名ともに美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前 期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
1	基礎デッサン	円筒形(前半 石膏 後半 植木鉢) 鉛筆の削り方 クロッキー
2	基礎デッサン	立方体(前半 白立方体 後半 立方体・ワイン瓶2)
3	基礎デッサン・色彩構成	前半 球体(石膏球) 後半 バスケットボール
4	デッサン	ブロック・軟式テニスボール
5	デッサン	オイル缶・紙風船 レタリング
6	石膏デッサン①	石膏デッサン 1回目 ・ミロのビーナスorメデチorブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神
7	石膏デッサン①	石膏デッサン 1回目 ・ミロのビーナスorメデチorブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神
8	石膏デッサン②	石膏デッサン①で描いていない像 顔クロッキー導入(コンテ、ダーマトグラフ)
9	石膏デッサン②	石膏デッサン①で描いていない像 顔クロッキー導入(コンテ、ダーマトグラフ)
10	デッサン	手二態 構図、空間、疎と密などの説明 注！指5本の存在がわかるポーズを描く
11	デッサン	自画像 胸から上、少し斜めから描く
12	色彩構成	前半16面体 後半あまい・からいの表現
13	着色描写	前半ハートランド瓶 後半赤リンゴ
14	デッサン(人物) ☆デッサン強化 DAY	着衣人物デッサン(座りポーズ) 2人交代でポーズ (デッサン強化DAYのため4時間授業)
15	デッサン(人物)	午前→他クラス学生ボランティアモデル 午後→顔スケッチ(交代でモデルになる)コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
表現力の土台となるデッサン力を基礎から身につける。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
1	デッサン ハートランド瓶、リボン、レンガ モチーフの配置、構図について
2	デッサン・着色 前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着色)
3	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
4	石膏デッサン③ クロッキー強化週間 ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 4.5週目はクロッキー強化週間のため4時間授業
5	石膏デッサン③ クロッキー強化週間 ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 4.5週目はクロッキー強化週間のため4時間授業
6	果実or野菜2個 ワイン瓶 果物、野菜は各自持参する。モチーフの配置、構図について
7	着衣人物 午前→男性座りポーズ(鉛筆デッサン) 午後→女性色々ポーズ(スケッチ)(コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用)
8	ヌードクロッキー 5分～40分ポーズ
9	ヌードデッサン 女性立ちポーズ 5分X4ポーズ クロッキー 20分X14固定ポーズ 鉛筆デッサン
10	想定描写「球と階段」 石膏球(直径1メートル)3個以上と任意の階段を想像して描く。(各自が用意した階段の画像を参考にしても良い)
11	想定描写「球と階段」 同様
12	デッサン 花(百合の花)(デッサン強化DAYのため4時間授業)
13	着色描写 ユッカの木 透明水彩で植物を描く
14	デッサン 特大自画像①
15	デッサン 特大自画像②

授業科目		授業時数
デッサン		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史 古田道恵		
前 期		
到達目標		
就職やデビューに必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	着衣人物スケッチ 交代で全員ポーズ(5～10分) 後半;石膏小	
2	石膏デッサン(力量にあわせて像を指示) 1回目	
3	石膏デッサン① 2回目	
4	石膏デッサン② 3回目	
5	ヌードデッサン 女性へ座りポーズ	
6	細密描写 コーラ瓶細密描写デッサン	
7	1組 机上モチーフデッサン① 2組 牛頭骨 各自の力量にあわせて(鏡・タオル・ピン・紙風船など) キャラデ2ー2は牛頭骨	
8	1組 机上モチーフデッサン② 2組 牛頭骨② 2回目	
9	1組 机上モチーフデッサン③ 2組 牛頭骨 ③ 3回目	
10	予備日 ポートフォリオ用にしっかり描きこむ	
11	人物デッサン 2人組、交代でモデル	
12	静物デッサン ジュースカン350ml 2～3態	
13	ヌード デッサン 女性モデル(ヌードや水着、小物などでアレンジ)	
14	着衣人物デッサン 男性座りポーズ	
15	レスラーモデルスケッチ レスラーモデル(男性)クロッキー&スケッチ	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
前期→ ポートフォリオ用の作品を制作するため 描き込みや完成度を重視する。「できるまで描く！」 後期→ ポートフォリオ作品としてはもちろん、常にレベルの高い作品を描くことができる安定したデッサン力を目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なモチーフを描ける力をつける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	前半 人物スケッチ 後半 スケッチ大会 作品チェック 交代で5～10分モデルになる
2	エキサイ展用作品制作① 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
3	エキサイ展用作品制作② 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
4	エキサイ展用作品制作③ 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
5	エキサイ展用作品制作④ 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
6	ヌード(デッサン・スケッチ) 女性応用ポーズ
7	エキサイ展用作品制作④ 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
8	エキサイ展用作品制作⑤ 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
9	エキサイ展用作品制作⑥ 石膏デッサン 牛頭骨 組モチーフ など 各自で選ぶ
10	想定描写『廃墟』① 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆 動物や人など 心臓を持つ生物は描かない 植物などは描いても良い 画像を参考にしても良い (卒業制作1が完成していない場合は続きを描く)
11	想定描写『廃墟』② 同様
12	着色 自画像 画用紙八つ切り ・頭部は画用紙縦2/3の大きさ。角度自由 ・手を必ず描く ・表情を工夫する(必ず凄い顔!) ・他のアイテム(帽子、花…)を加えてよい ・顔は透明水彩で描くが、他は自由 (ボスカラ、コラージュ、ペン…)
13	特大自画像① 同様
14	特大自画像② 同様
15	特大自画像③ 同様

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
鈴木 祐		
前 期		
到達目標		
進路として希望する業界の基礎知識の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活やクラス内の取り決めの説明	
2	習得する技能について 各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説	
3	イラストレーターという仕事について① イラストレーターの仕事の流れ 受注から納品まで	
4	イラストレーターという仕事について② 仕事受注シミュレーション	
5	イラストレーターという仕事について② 仕事受注シミュレーション	
6	イラストレーターという仕事について③ 仕事受注シミュレーション	
7	イラストレーターという仕事について④ 仕事受注シミュレーション	
8	イラストレーターという仕事について⑤ 仕事受注シミュレーション	
9	著作権について 著作権や作品制作における注意点を解説	
10	公募作品制作① 実際の公募に応募するための作品制作を行い、何を求められているか。選ばれるために必要なものは何かを学ぶ。	
11	公募作品制作② アイデア出し	
12	公募作品制作③ 作品制作	
13	クリエイティブ系業界について① ゲーム業界をはじめとする様々なクリエイティブ業界の解説	
14	クリエイティブ系業界について② ゲーム業界をはじめとする様々なクリエイティブ業界の解説	
15	クリエイティブ系業界について③ ゲーム業界をはじめとする様々なクリエイティブ業界の解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
将来の進路とする業界を決め、進路決定の為に必要なことを身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターデザイナーという仕事について キャラクターデザイナーという仕事に必要なスキルや難しさについて解説する
2	発想力について イラストレーターに必要なアイディアの様々な発想方法について解説
3	自己分析① 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る過去の自分
4	自己分析② 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る現在の自分
5	自己分析③ 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る将来の自分
6	他己分析 他人の目から見た自分を知る
7	自己PRの方法 自己PRの基本的知識を身につける
8	就職活動ガイダンス 就職活動に向けての基礎知識を身につける
9	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
10	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
11	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
勝田 佑紀		
前 期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説	
2	業界研究 業界研究の方法	
3	業界研究 職種研究	
4	業界研究 企業研究	
5	ビジネスマナー Eメール作成のマナー	
6	ビジネスマナー 電話のマナー・言葉遣い	
7	ビジネスマナー 一般教養1	
8	ビジネスマナー 一般教養2	
9	ビジネスマナー 一般教養3	
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
12	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
13	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
14	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
15	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作の授業の補完的な役割	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
2	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
3	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
4	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
5	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
6	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
7	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
8	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
9	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目			授業時数
色彩設計			30
学年	学科	コース	
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト	
担当講師(プロフィール)			
山下 恵津子			
前期			
到達目標			
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する			
評価方法			
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他			
授業計画			
授業項目		実施内容	
1	ガイダンス 第1章: 色のなりたち 1-1色を感じる経路 1-2光 1-3物体の色 1-4色を見るための光源	ガイダンス(色彩設計とは? 色彩士検定とは?) 色を見るための3つの要素(光源、物体、目)を学ぶ。色の正体、メカニズム(可視光線とスペクトル)について理解する。	
2	第1章: 色のなりたち 1-5色の分類 1-6目の構造と視細胞	目の構造を、カメラのしくみと対応させながら学ぶ。 2種類の視細胞について、その違いと働きを知る。	
3	第2章: 混色 2-1混色と等色 2-2三原色 2-3加法混色 2-4減法混色 2-5色材の混色	混色のしくみと、身の回りへの応用を知る。 混色の三原色を理解し、実践に役立てる。	
4	第3章: 色の表示方法 3-1表示方法の種類 3-2色名による表示	前回までの学習範囲を対象に、過去問題に触れさせ、習熟度を把握する。 多様な色の表示方法を学び、色の伝達や記録に役立つ知識を身につける。 特に、色の名前を幅広く学ぶ。	
5	第3章: 色の表示方法 3-3 PCCS	配色調和のためのカラーシステム PCCSを学ぶ。 PCCSのなりたち、表示方法などシステムの特徴を理解する。 色を規則正しく整理し、活用するための力を養う。	
6	第3章: 色の表示方法 PCCSの復習 3-4 マンセルシステム カラー演習	国際的に使用されているマンセルシステムを学ぶ。 PCCSとマンセルシステムとの共通点、相違点を理解する。 カラーカードを使用し、色の三属性の理解を深める。	
7	第4章: 色の知覚効果 4-1色の相互作用 4-2色の伝達効果 4-3他の感覚に及ぼす	色の見えが、絶対的なものでなく、相対的なものであることを理解する。 対比や同化を知り、実践で活用する力をつける。 色の見えやすさ、感情効果を、色の三属性に基づいて学ぶ。	
8	第5章: 色の心理効果 5-1色の感情効果 5-2色のイメージ 5-3色の意味的作用・連想 5-4色の象徴性 5-5色の慣習	色相やトーンごとの、色のイメージを体感とともに理解する。 色の連想や象徴を学び、色を用いた創作活動の表現力を高める。	
9	第6章: 色彩調和 6-1配色と色彩調和 6-2色彩調和の原理 6-3形式 6-4基本的な考え方 6-5色相を基準にした配色 6-6トーンを基準にした配色	カラーコーディネートの理論を学ぶ。 色相をもとに、目的に応じたカラーコーディネートをを行う力を身につける。 トーンをもとに、目的に応じたカラーコーディネートをを行う力を身につける。	
10	第6章: 色彩調和 6-7基本的な配色技法 6-8慣習的な配色技法	様々な配色技法を学び、柔軟に効果的な配色の提案を行う能力を磨く。	
11	第6章: 色彩調和 6-9秩序の原理による 6-10配色とイメージ	カラーコーディネートを感覚的に感性だけで行わず、理論的に行うために必要な知識を習得する。 カラーカードを使用し、復習を行いながら、実践力を養う。	
12	総復習 検定:演習問題対策 検定:混色問題 色円板の解き方	これまでの学習を振り返り、苦手箇所を洗い出し補強する。 検定の色円板を用いた混色問題への対策として、実際に色円板を使用させ、体感で理解させる。	
13	夏休み課題 説明復習	1ヶ月以上の休暇ののち、色彩士検定が控えているため、資格取得へのモチベーションが下がらぬよう、配慮したい。	
14	総復習混色問題(絵の具)の解き方混色問題(色)	色彩学の幅広い知識を記憶・定着させるため、テキスト全体のポイントをまとめる。	
15	前期試験	過去の色彩士検定の問題を使用し、前期の学習習熟度を測るとともに、色	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する。※前期のみ開講		
使用教材:色彩士検定3級対応 公式テキスト、カラーカード158b		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
ポートフォリオ制作		120
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
東谷 由紀		
前 期		
到達目標		
Photoshopの基礎の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	Photoshop基礎①	授業説明 Photoshopno説明 アンケート
2	Photoshop基礎①	基礎イラスト
3	Photoshop基礎①	基礎イラスト 背景 フィルター 写真の加工
4	Photoshop基礎②	アニメ塗りイラスト 模写 線画 模写用の画像を選び、線画を紙にトレース スキャンした線画をデジタル処理 ＊スキャンの練習
5		アニメ塗りイラスト 模写 線画 着彩
6	Photoshop基礎②	アニメ塗り 模写 着彩 仕上げ
7	Photoshop基礎③	水彩塗りイラスト 模写 線画
8	Photoshop基礎③	水彩塗りイラスト 模写 着彩
9	Photoshop基礎③	水彩塗りイラスト 模写 着彩
10	Photoshop基礎④	厚塗りイラスト 模写 着彩
11	Photoshop基礎④	厚塗りイラスト 模写 着彩
12	Photoshop基礎④	厚塗りイラスト 模写 仕上げ
13	Photoshop基礎⑤	オリジナルイラスト 自由 自由な発想でオリジナルのイラストを描く
14	Photoshop基礎⑤	オリジナルイラスト 自由
15	Photoshop基礎⑤	オリジナルイラスト 自由

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
Photoshopの基礎を学ぶ。画像編集、イラスト作画。ポートフォリオ制作。Photoshopの機能を学びながら、ポートフォリオ用の作品を作成する。＊スキャナの取り込み、印刷を覚えさせる。	
使用教材:すべての人に知っておいてほしいPhotoshopの基本原則	
後 期	
到達目標	
Photoshopを使用して自分のイメージした作品を完成する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	Photoshopによる作品① オリジナルイラスト1テーマ:衣装 資料を集め人物と衣装を描く 構想 資料集め ラフスケッチ 線画 基本の服 飾り(アクセサリ等) 持ち物 の3種は必須
2	Photoshopによる作品① オリジナルイラスト1 着彩 基本色、影
3	Photoshopによる作品① オリジナルイラスト1 着彩 効果 仕上げ 背景色
4	Photoshopによる作品② オリジナルイラスト2 テーマ:風景のあるイラスト 背景必須 又は色彩限定イラスト 線画作成
5	Photoshopによる作品② オリジナルイラスト2 着彩 基本色、影
6	Photoshopによる作品② オリジナルイラスト2 着彩
7	Photoshopによる作品② オリジナルイラスト2 着彩 効果
8	Photoshopによる作品② オリジナルイラスト2 着彩 効果 仕上げ
9	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 テーマ:視点・アングル 構想 ラフ 線画 フカン、アオリ、リアルな視点等が面白いイラストを考える
10	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 線画
11	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 着彩
12	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 着彩 影
13	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 着彩 光
14	Photoshopによる作品③ オリジナルイラスト3 着彩 効果 仕上げ
15	作品まとめ ポートフォリオ用画像の作成 作品をポートフォリオ用に編集

授業科目		授業時数
ポートフォリオ制作		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
東谷 由紀		
前 期		
到達目標		
進路希望先に即したポートフォリオの基本的な完成		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 授業説明 ポートフォリオ説明	ポートフォリオ企画書・提出 個人スケジュール設定 就活先データ収集・まとめ	
2	ポートフォリオ企画決定 作品作成 チェック	
3	作品作成 チェック	
4	作品作成 チェック	
5	作品作成 チェック	
6	作品作成 チェック	
7	作品作成 チェック	
8	作品作成 チェック	
9	作品作成 チェック	
10	作品作成 チェック	
11	作品作成 チェック	
12	作品作成 チェック	
13	作品作成 チェック	
14	作品作成 チェック	
15	ポートフォリオ完成 試験課題提出	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
就職、デビューに必要なポートフォリオの基礎知識と制作実技 各学生の進路に即したポートフォリオ制作指導	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
就職活動に即したポートフォリオを改善と卒業展に向けた作品展示物の完成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 ポートフォリオ制作 卒業制作企画	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展の企画
2 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展の企画書提出
3 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
4 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
5 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
6 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
7 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
8 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
9 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
10 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
11 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
12 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオの追加・修正・再編集(企業ごと) チェック 卒業制作展準備作業
13 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオ完成 試験課題提出 卒業制作展準備作業
14 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオ完成 追試(再提出) 卒業制作展準備作業
15 ポートフォリオ制作 卒業制作準備	ポートフォリオ 合評等 卒業制作展準備作業

授業科目		授業時数
DTP		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹		
前 期		
到達目標		
Illustratorの操作方法の基礎を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基本ツールの理解 イラストレーターにおける基本的なツールを体験する(選択・図形・ペン・重ね順など)	
2	基本ツールを使用してイラストを作成 基本ツールを使用し、さらに文字ツール、拡大縮小、回転、作業時のコツなどを習得する	
3	名刺を作成 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について学ぶ	
4	名刺9枚綴りを作成① 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について、作業時のレイヤー切り替えについて学ぶ	
5	名刺9枚綴りを作成② 文字ツールへの理解(Q数・行間・行揃え・組み方向)、フォントの選択について、作業時のレイヤー切り替えについて学ぶ	
6	ペンツール強化① ペンツールで自在に曲線を描けるよう練習	
7	ペンツール強化② ペンツールで自在に曲線を描けるよう練習	
8	お祝いカード作成① フォトショップにて画像の編集(キリヌキと統合・色変換・ファイル保存)し、イラストレーター上に配置、お祝いの文言とを組み合わせ、デザインする	
9	お祝いカード作成② フォトショップにて画像の編集(キリヌキと統合・色変換・ファイル保存)し、イラストレーター上に配置、お祝いの文言とを組み合わせ、デザインする。ハガキサイズ、縦横2案作成する	
10	OPEN告知ハガキ作成 テキストファイル原稿から文字を起こす、画像と組み合わせデザインする	
11	地図作成 アビアランスで線の設定を学ぶ	
12	ポートフォリオ① ここまで習得した、文字・図形・ペン等ツールを使用し、デザインフォーマットを作成する	
13	ポートフォリオ② フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)	
14	ポートフォリオ③ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)	
15	ポートフォリオ④ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
AdobeIllustratorにおける各ツールを理解し、イラストやDTPなど様々な目的に合わせ、作品を仕上げる。イラストレータ上で使用する画像はAdobePhotoshopを使用する。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
DTPの基礎的に理論を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ポートフォリオ⑥ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
2	ポートフォリオ⑦ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
3	ポートフォリオ⑧ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
4	ポートフォリオ⑨ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
5	ポートフォリオ⑩ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
6	ポートフォリオ⑪ フォーマット作成(中面・制作ソフトアイコン・カテゴリ扉・カテゴリアイコン・表紙・もくじ&プロフィール・裏表紙・表3)
7	フライヤー作成① 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
8	フライヤー作成② 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
9	フライヤー作成③ 自身で台紙の準備(ガイドライン・トンボ・レイヤー)、テキストファイルから文字起こし、画像と組み合わせデザイン。現地案内地図も作成する
10	デザインの運動① カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。
11	デザインの運動② カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。
12	デザインの運動③ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。
13	デザインの運動④ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。
14	デザインの運動⑤ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。
15	デザインの運動⑥ カフェの店名ロゴ、OPEN告知DM、ショップカード、コースター、チラシヘッダーデザイン展開する。

授業科目		授業時数
DTP		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹		
前 期		
到達目標		
業界に進むために必要なデザイン技能を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ロゴデザイン①	フォントを加えてロゴをデザインする。(アウトライン化・ベンチ・アンカーポイント切替・パスの平均&連結など)まずは企業ロゴを模倣、手法を学ぶ。
2	ロゴデザイン②	手法を活かして自身でロゴをデザインする。文字のふちどりについて、アピアランスを復習。
3	アイコン作成①	レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンをを使用してイラストアイコンを作成する。
4	アイコン作成②	レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンをを使用してイラストアイコンを作成する。
5	アイコン作成③	レイアウトベースとなる分割フォーマットを移動パレットを使用して作成。図形・ペンをを使用してイラストアイコンを作成する。
6	デザインの運動①	DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。
7	デザインの運動②	DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。
8	デザインの運動③	DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。
9	デザインの運動④	DM、フライヤー、カード&名刺など、複数に渡る媒体のデザインを運動させる。
10	作品①	
11	作品②	
12	作品③	
13	作品④	
14	ポートフォリオチェック①	1年生時に作成したポートフォリオ、編集の見直しなど
15	ポートフォリオチェック②	1年生時に作成したポートフォリオ、編集の見直しなど

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
AdobeIllustratorにおける各ツールを理解し、イラストやDTPなど様々な目的に合わせ、作品を仕上げる。イラストレータ上で使用する画像はAdobePhotoshopを使用する。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なデザインを整理し作品を完成させる技能を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 ジャケットデザイン①	パッケージ、ジャケット、盤面のデザイン。
2 ジャケットデザイン②	パッケージ、ジャケット、盤面のデザイン。
3 キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト①	キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
4 キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト②	キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
5 キリヌキ画像を使用したフリーレイアウト③	キリヌキ画像を使用し、動きのあるレイアウトに。
6 スポット紹介誌面①	まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで8分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
7 スポット紹介誌面②	まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
8 スポット紹介誌面③	まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
9 スポット紹介誌面④	まず1スポットのフォーマットを作成し、移動パレットで分割レイアウトに。マップを作成し、イラストを配置。誌面構成を考える。
10 卒展ポスター①	ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
11 卒展ポスター②	ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
12 卒展ポスター③	ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
13 卒展ポスター④	ポスターを制作。題字など原稿を元にレイアウトを考える。
14 カレンダー①	自身のイラストでカレンダー制作。段組設定や移動パレットを使用し、まずはフォーマットを作成。
15 カレンダー②	フォーマットを元に、各月に別名でファイルを増やす。

授業科目		授業時数
背景		30
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
松村 陽子		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
背景を描く上で必要なパースペクティブの基礎理論を実習を交えながら理解する。※後期のみ開講	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
パースの基礎理論を理解し作品制作に生かすことができる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	消失点とアイレベルの理解
2	一点透視図法①の理解
3	一点透視図法②で作画する
4	二点透視図法①の理解
5	キャラクターを合わせて二点透視図法の背景を描く
6	VC(ビジュアルセンター)と平面グリッドの理解
7	パースに特性を使用した分割法と連続法を理解する
8	グリッドの理論を使って室内を描く
9	グリッドの理論を使って室内を描く
10	三点透視の理論の理解
11	キャラクターを合わせて三点透視図法の背景を描く
12	パース理論を使って坂道と屋根を描く
13	パース理論を使って階段を描く
14	パースのかかった円を描く
15	パース理論をもとに正しい影のつけ方を理解する

授業科目			授業時数
背景			120
学年	学科	コース	
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト	
担当講師(プロフィール)			
松村 陽子			
前 期			
到達目標			
ゲーム背景の描き方の基礎を理解しポートフォリオに反映させる			
評価方法			
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他			
授業計画			
授業項目		実施内容	
1	背景製作手慣らし	課題説明(ゲーム企画について、現時点での方向性わかれば確認) ポートフォリオのチェック背景素材ラフ、アイデア出しをして沢山モチーフを描く(主に、線画+陰影、余裕ある人は軽く着彩)	
2	同上	同上	
3	同上	同上	
4	企画書の内容に合わせて、背景製作	企画内容を確認して、必要となる背景について相談 企画書全体で必要となる背景のラフ、アイデア出し	
5	同上	ラフチェック、描くものを選択して構図など決める	
6	背景1枚目	下書き	
7	同上	下書きできたら、清書、着彩	
8	同上	同上	
9	同上	同上	
10	同上	同上	
11	同上	同上	
12	背景2枚目	背景1枚目のチェック 2枚目の下書き	
13	同上	下書きできたら、清書、着彩	
14	同上	同上	
15	同上	同上	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
ゲーム企画書を元に、ゲーム画面を意識した背景イラスト制作をしています。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なゲーム背景を完成させる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 背景2枚目続き	着彩、仕上げ
2 後期の背景内容確認	背景2枚目のチェック 3, 4枚目のラフ、アイデア出し
3 背景3枚目	3枚目の下書き
4 同上	下書きできたら、清書、着彩
5 同上	同上
6 同上	同上
7 同上	同上
8 同上	同上
9 背景4枚目	4枚目の下書き
10 同上	下書きできたら、清書、着彩
11 同上	同上
12 同上	同上
13 同上	同上
14 同上	同上
15 評価、チェック、修正、調整	修正、調整

授業科目		授業時数
色彩構成		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
色彩構成の基礎を学ぶ。		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
ポスターカラーの扱い方を習得し色彩の可能性を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	色彩『季節』四つ切り 1辺12cmの正方形6個を色彩構成 ①真冬 ②初春 ③入梅 ④真夏 ⑤初秋 ⑥晩秋 ※任意の5本の線を交錯しないように、画面の端から端に引き、6色の形を作ること。 ※ボスカラベタ塗り、黒は使用しない。 ※36(6色×6)の形は全て異なる色を塗る。	
2	色彩『季節』四つ切り②	
3	色彩『色立体』B3ケント 与えられた図が立体的に見えるように彩色する。 ※光は右上から、ボスカラベタ塗り、黒禁止 ※全て異なる色を塗る ※1番手前の三色は レモンイエロー＋イエローティーン、パーミロン＋カーマイン、セルリアンブルー＋コバルトブルー	
4	色彩『色立体』② 2回目	
5	色彩『紙コップ3態』B4ケント 与えられた紙コップを3個(大中小)空中に浮遊した状態を描き、分割線2～5本を描き彩色する。 ※紙コップは加工しない、縦横自由、ボスカラベタ塗り、黒禁止 ※余白は塗らない	
6	色面構成 「ビール瓶」(総コミ2年生はコカコーラ瓶)ポスターカラーベタ塗り	
7	着彩描写『コカ・コーラ瓶』 四つ切り 透明水彩	
8	水彩 野菜、果物3	
9	水彩モチーフ表現 ハートランドビール瓶リボン三角定規	
10	水彩モチーフ表現 ハートランドビール瓶リボン三角定規	
11	着彩描写 ユッカ又はゴムの木	
12	着彩描写 紙風船	
13	顔スケッチ 交代でモデルになる コンテ、ダーマト水彩	
14	色彩『エリック・カールに挑戦』 ①スワッピング、ドリッピング、ローラー、デカルコマニー、ハケ、など色々な技法で色鮮やかな絵を作る。描象具象どちらでもよい。画用紙・ボスカラ・障子紙。 ② ①の絵を自由に切り貼りして絵を作る 結果、具象どちらでもよい。木工用ボンド、ハサミ、カッターナイフ、カッターマット、題名と説明文100字を上質紙に書いて裏に貼る。	
15	色彩『エリック・カールに挑戦』2回目	

授業科目		授業時数
色彩構成		60
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
山本まゆみ・樋口晃史		
前 期		
到達目標		
色を組み合わせることにより表れる、さまざまな効果を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	色彩『はめ絵』四つ切り 与えられた、複雑な形の画面を活かして、表情豊かなイラストレーションを描く。 必ずデッサン室のモチーフを画面のどこかに入れる。 ボスカラ、透明水彩、ペン	
2	はめ絵2回目	
3	デッサン補充授業	
4	デッサン補充授業 ポートフォリオ用石膏デッサン強化	
5	デッサン補充授業 ポートフォリオ用石膏デッサン強化	
6	デッサン補充授業 透明水彩	
7	デッサン補充授業 机上は タオル、ビール缶、瓶、紙ふうせんなど各自でモチーフを組む	
8	デッサン補充授業	
9	デッサン補充授業	
10	静物スケッチ コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩など使用	
11	組みモチーフ 大型のモチーフを描く(石膏デッサン、コーラ瓶が完成していない場合は続きを描く)	
12	組みモチーフ 大型のモチーフを描く	
13	組みモチーフ 大型のモチーフを描く	
14	予備日 今までの作品を再度確認、完成	
15	スプーンにうつった自分 スプーンに変形してうつった自分の顔と背景を透明水彩とボスターカラーで表現する	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
・ポートフォリオ作品充実のため、デッサン授業時間の補充をする。・1年生で学んだ色彩構成基礎を応用して各自のイラストレーション表現につなげていく。		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業時作品8割、出席2割		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
キャラクターデザイン		120
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
松村 陽子 (連載マンガ、コミック本出版などの経験から自身書き下ろしの漫画の書き方本「マンガの上達レッスン」出版などの経歴があり、ストーリーマンガを中心に幅広く活躍)		
前 期		
到達目標		
ペンテクニックの基本とキャラクターの描き方の基礎を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	基本の描き方 原稿用紙・各ペン先の使い方	
2	頭部の描き方① 頭・首のトレース	
3	頭部の描き方② 基本的(リアル)な顔、頭の形の描き方	
4	頭部の描き方③ 髪の描き方	
5	頭部の描き方④ ①～③を元に、オリジナルキャラクターを作る(p.10～p.17、	
6	全身を描く 基本的(リアル)な全身が描かれた、練習用紙をトレースする	
7	下半身の描き方① 基本的(リアル)な足が描かれた、練習用紙をトレースする	
8	下半身の描き方② 基本的(リアル)な腰・尻周りの描き方	
9	下半身の描き方③ 基本的(リアル)な足先の描き方。足指・靴を履いた足など	
10	上半身の描き方① 基本的(リアル)な上半身が描かれた、練習用紙をトレースする	
11	上半身の描き方② 基本的(リアル)な胸・肩・首・腕の描き方。オリジナルキャラでの描き方	
12	上半身の描き方③ 基本的(リアル)な手先の描き方。オリジナルキャラでの描き方	
13	トーン表現 スクリーントーンの使い方。基本の切る・貼る・削る	
14	影のつけ方 アニメ風に、人物に影をつける	
15	年齢別描き方 赤ちゃん～15才くらいまでのキャラクターの描き方	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
漫画・イラスト風の人物キャラクターを描けるように、1年かけて習得する。	
使用教材：	
後 期	
到達目標	
高度なキャラクターの描き方やそれに付随した服などの描き方を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	体型別 ヤセ型・筋肉質型・肥満型の3種の体型を描き分ける
2	アオリ顔①(正面) アオリのついた正面顔を描く
3	アオリ顔②(斜め前) アオリのついた斜め面顔を描く
4	アオリ全身①(正面) アオリのついた正面全身を描く
5	アオリ全身②(斜め前) アオリのついた斜め全身を描く
6	フカン顔①(正面) フカンのついた正面顔を描く
7	フカン顔②(斜め前) フカンのついた斜め顔を描く
8	フカン全身①(正面) フカンのついた正面全身を描く
9	フカン全身②(斜め前) フカンのついた斜め全身を描く
10	動き人物 歩く・走る・スポーツをするなど、普段良く目にする動作を描く
11	マンガの描き方 基本的な見せ方、読ませ方、描き方などを説明する
12	物と大きさ 人体との大きさや形をつかみ、描く
13	服のシワ 服のシワの、特によく発生する部分のシワの形について勉強する
14	着物 現代着物・江戸時代の着物の描き方の違いなど
15	重なり合った人物 ラブシーン・モブシーンなど、複数の人間が重なった時の描き方 簡単なパースの描き方。

授業科目		授業時数
ビジュアルコミュニケーション		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
岩里慶子		
前期		
到達目標		
クリエイターとして必要コミュニケーションの重要性を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	○自己紹介 ○ゲーム	
2	○川柳制作と発表	
3	○「自分ならどう思うか、どうするか」	
4	○PRとプレゼン	
5	○プレゼンテーション	
6	○「聞く」鍛錬①	
7	○「聞く」鍛錬②	
8	○天職について	
9	○面接体験①	
10	○面接体験②	
11	○取り組み	
12	○取り組み	
13	○プレゼン準備①	
14	○プレゼンテーション	
15	○エントリーシート体験	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
社会人として生きてゆくための基本的なコミュニケーションを学ぶ ・人に自分の意見を伝えることができる ・人の話を目を見てきちんと聞き、受けとめることができる ・プレゼンテーションの基本を学ぶ 後期は使用用途を想定(カレンダー)した個人制作と複数人のグループでの作品発表を想定し、展示の企画と作品制作を行う。作品発表や展示方法、自己プロモーションや制作活動など、来年度からのポートフォリオ制作や就職活動に生かす事とその先のイラストレーターやアーティストとして社会で活動をしていく基礎や技術を学び身につける。		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
カレンダーを想定したイラスト制作と文字を組み合わせる。 グループ内で共通したテーマに沿った作品を制作する。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	10/1 後期授業の説明	
2	10/8 カレンダー制作① (A4サイズ4枚)	
3	10/15 カレンダー制作②	
4	10/22 カレンダー制作③	
5	10/29 カレンダー制作④	
6	11/5 カレンダー制作⑤	
7	11/19 カレンダー制作⑥ 提出	
8	11/26 グループ企画① 展示のグループを作る グループのテーマ、コンセプト	
9	12/3 グループ企画② グループのテーマ、コンセプト を考える	
10	12/10 グループ企画③ クラス内プレゼン グループ制作①	
11	12/17 グループ制作②	
12	1/14 グループ制作③	
13	1/21 グループ制作④	
14	1/28 展示準備① 提出	
15	2/4 展示準備②	

授業科目		授業時数
イラストレーション基礎		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
宮本 明香		
前 期		
到達目標		
色々な画材を使い比べ、自分の表現に合った画材を組み合わせた作品を制作をする		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	4/14、4/15 前期授業の説明	授業のガイダンス(課題の制作や提出など説明) アナログ画材について ラフを考える
2	4/21、4/22 透明水彩 (A4紙にポストカードサイズ)	透明水彩の説明 練習
3	4/28、5/6 カラーインク (A4紙にポストカードサイズ)	カラーインクの説明 練習
4	5/12、5/13 色鉛筆 (A4紙にポストカードサイズ)	色鉛筆の説明 練習
5	5/19、5/20 コピック (A4紙にポストカードサイズ)	コピックの説明 練習
6	5/26、5/27 課題作品制作①A	カラーインク模写:B4 アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作一を使って下絵
7	6/2、6/3 課題作品制作②A	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
8	6/9、6/10 課題作品制作③A	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
9	6/16、6/17 課題作品制作④A	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
10	6/23、6/24 課題作品制作⑤A	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
11	6/30、7/1 課題作品制作⑥B	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
12	7/7、7/8 課題作品制作⑦B	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
13	8/25、8/26 課題作品制作⑧B	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
14	9/1、9/2 課題作品制作⑨B	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作
15	9/1、9/2 課題作品制作⑨B9/8、9/9 課題作品制作⑩B 課題完成、提出	アナログ画材を複数使用した作品 A4サイズ以上の作品2点 作品制作 ★課題提出(4種の練習、A4作品AB)

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
前期は様々なアナログ画材を使用方法を比べ、アナログの画材の違いによる表現の違いを知り好きな画材や表現方法を発見し、自分の制作の表現の幅を広げる。 後期は前期の事を踏まえ、使用用途を想定(レンダー)した個人制作と 複数人のグループでの作品発表を想定し、展示の企画と作品制作を行う。 作品発表や展示方法、自己プロモーションや制作活動など、 来年度からのポートフォリオ制作や就職活動に生かす事とその先のイラストレーターやアーティストとして社会で活動をしていく基礎や技術を学び身につける。		
使用教材:透明水彩/カラーインク/色鉛筆/コピック		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
ゲーム企画		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
寺嶋 徹		
前 期		
到達目標		
UIデザインの基礎を理解し制作できる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 企画	自分の就職したい職種にあわせたwebデザインを想定し、コンテンツを計画する。1	
2 企画	自分の就職したい職種にあわせたwebデザインを想定し、コンテンツを計画する。2	
3 企画に即した作品制作	UI作成1	
4 企画に即した作品制作	UI作成2	
5 企画に即した作品制作	UI作成3	
6 企画に即した作品制作	コンテンツ作成1	
7 企画に即した作品制作	実際にWebページを作成していく	
8 企画に即した作品制作	デザイン	
9 企画に即した作品制作	デザイン	
10 企画に即した作品制作	デザイン	
11 企画に即した作品制作	デザイン	
12 企画に即した作品制作	デザイン	
13 ゲーム作品企画	デザイン 早く完成した人は次のテーマをしていきます。ひとつで完成度を上げるもよし、広くつくるもよし。	
14 企画に即した作品制作	デザイン 完成	
15 企画に即した作品制作	ゲーム画面を意識したデザインののためのゲームを作成する	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
WEBデザインのTOPページを、ジャンル別に作成していく。幅広い絵柄で作成するよう意識してもらう。ゲームを意識したUIなども作成していく。前期はUIの概念をWebデザインについてレポート作成。およびWebデザイン。後期はTOPページデザインと簡単なタグで実際にWEBページを作成する。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
Webゲームの企画書を完成させる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 Webゲーム企画書制作	webゲームを意識したデザイン企画書の提出。
2 Webゲーム企画書制作	キャラクタ作成
3 Webゲーム企画書制作	キャラクタ作成
4 Webゲーム企画書制作	ボタン作成
5 Webゲーム企画書制作	ボタン作成
6 Webゲーム企画書制作	タイトルロゴ作成
7 Webゲーム企画書制作	タイトルロゴ作成
8 Webゲーム企画書制作	Web化
9 Webゲーム企画書制作	Web化
10 Webゲーム企画書制作	福岡ゲーム大賞に出せるようにレイアウトする。
11 Webゲーム企画書制作	福岡ゲーム大賞に出せるようにレイアウトする。
12 Webページ制作	アニメーションエフェクトで作成したものを作ったwebページに、はめ込む。
13 Webページ制作	アニメーションエフェクトで作成したものを作ったwebページに、はめ込む。
14 Webページ制作	完成度をあげる
15 Webページ制作	完成度をあげる。web化

授業科目		授業時数
エフェクトデザイン		60
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	キャラクターイラスト
担当講師(プロフィール)		
寺嶋 徹		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
魔法や自然現象のエフェクト素材を作成し、アニメーションさせる。作った作品はhtml、html5上で動くように編集します。基本、prominenceを使いますが、アフターエフェクトも使えるようになってもらいます。※後期のみ開講	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
prominenceやAfterEffectsの基本操作を理解し、簡単なエフェクトを制作できる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
2	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
3	エフェクト制作の基礎 ゲーム背景にアニメーションエフェクトを入れる。たいまつ、水の透明感など
4	キャラクターを動かす キャラの動作パターン作成①
5	キャラクターを動かす キャラの動作パターン作成②
6	高度なエフェクト制作 火の魔法のパターン作成
7	高度なエフェクト制作 火の魔法のアニメーション作成
8	高度なエフェクト制作 水の魔法のパターン作成
9	高度なエフェクト制作 水の魔法のアニメーション作成
10	高度なエフェクト制作 風の魔法のパターン作成
11	高度なエフェクト制作 風の魔法のアニメーション作成
12	高度なエフェクト制作 雷の魔法のパターン作成
13	高度なエフェクト制作 雷の魔法のアニメーション作成
14	高度なエフェクト制作 召還魔法のパターン作成
15	高度なエフェクト制作 召還魔法のアニメーション作成

シラバス

マンガ・イラスト学科

ストーリーコミックコース

デッサン		180
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
古田道恵 (美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前 期		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
1	基礎デッサン	円筒形(前半 石膏 後半 植木鉢) 鉛筆の削り方 クロッキー
2	基礎デッサン	立方体(前半 白立方体 後半 立方体・ワイン瓶2)
3	基礎デッサン	球体 (前半 石膏球 後半 バasketボール)
4	デッサン	ブロック・軟式テニスボール
5	デッサン	オイル缶・紙風船
6	石膏デッサン① クロッキー強化週間	石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ or 青年ブルータス ・アグリッパorラポルト or 獅子冠女神
7	石膏デッサン① クロッキー強化週間	石膏デッサン ミロのビーナスorメヂチ or 青年ブルータス ・アグリッパorラポルト or 獅子冠女神
8	石膏デッサン②クロッキー強化週間	石膏デッサン② ① で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)
9	石膏デッサン② クロッキー強化週間	石膏デッサン② ① で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)
10	デッサン	手二態 (構図、空間、疎と密) ・指5本の存在がわかるポーズ！
11	デッサン	自画像
12	色彩構成	16色面(色彩構成)後半→『あまい・からい』
13	色彩構成	着色描写 [導入] 前半 : ハートランドビン 後半 : 赤リンゴ(各自持参)
14	デッサン(人物)	着衣人物デッサン(座りポーズ) 2人交代でポーズ
15	着色 スケッチ キャラ変	着衣人物(女性立ちポーズ) 顔スケッチ

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
表現力の土台となるデッサン力を基礎から身につける。		
使用教材:		
後 期		
様々なモチーフの描き方を理解する		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
1	デッサン	ハートランド瓶、リボン、レンガ
2	ビール瓶	前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(着色)
3	石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
4	石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
5	石膏デッサン③	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロor ギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝
6	果物or野菜2個 ワイン瓶	果物or野菜2個 モチーフの配置、構図について
7	着衣人物	午前→男性座りポーズ(鉛筆デッサン)午後→女性色々ポーズ(スケッチ)
8	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー
9	ヌードデッサン	ヌードデッサン
10	想定描写	想定描写 1m石膏球・任意の階段
11	想定描写	想定描写 1m石膏球・任意の階段
12	デッサン	花(百合の花)
13	着色	着色描写 ユッカ または ゴムの木
14	デッサン	特大自画像①
15	デッサン	特大自画像②

授業科目		授業時数
デッサン		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
古田道恵		
前 期		
到達目標		
就職やデビューに必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	着衣人物スケッチ	交代で全員ポーズ(5～10分) 後半;石膏小
2	石膏デッサン①	1回目
3	石膏デッサン①	2回目
4	石膏デッサン①	3回目
5	ヌードデッサン	女性ノ座りポーズ
6	キャラ変	描いた人物クロッキーをキャラクターに
7	机上デッサン①	牛頭骨又は剥製
8	机上デッサン①	2回目
9	机上デッサン①	3回目
10	机上デッサン②	タオル、ビール缶、瓶、紙風船 など各自でモチーフを組む
11	机上デッサン②	タオル、ビール缶、瓶、紙風船 など各自でモチーフを組む
12	人物デッサン	2人組、交代でモデル
13	ヌードデッサン	女性モデル(座りポーズ)
14	着衣人物デッサン	男性座りポーズ
15	レスラーモデルスケッチ	レスラーモデル(男性)クロッキー&スケッチ

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
1年生で得た基礎的なクロッキー力と観察力をもとに、大型デッサンや応用的な作品作りを目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なモチーフを描ける力をつける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	室内パーススケッチ 学校内の場所をパースの方法を使って描く
2	石膏デッサン② 1回目
3	石膏デッサン② 2回目
4	石膏デッサン② 3回目
5	人物デッサン ヌードデッサン又はスケッチ(女性座り)
6	想定描写『廃墟』 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
7	想定描写『廃墟』 廃墟を描く②
8	想定描写『廃墟』 廃墟を描く③
9	色彩構成 色彩「3態」
10	色彩構成 色彩「3態」
11	予備日
12	特大自然画像① エキサイ展用特大自然画像作成
13	特大自然画像② エキサイ展用特大自然画像作成
14	特大自然画像③ エキサイ展用特大自然画像作成
15	特大自然画像④ エキサイ展用特大自然画像作成

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
鈴木 祐		
前 期		
到達目標		
進路として希望する業界の基礎知識の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活やクラス内の取り決めの説明	
2	習得する技能について 各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説	
3	漫画の基礎知識①	ストーリーの構造
4	漫画の基礎知識②	ネームについて①
5	漫画の基礎知識③	ネームについて②
6	漫画の基礎知識④	プロの現場の実際 漫画家になるまでの道程
7	漫画の基礎知識⑤	キャラクターについて①
8	漫画の基礎知識⑤	キャラクターについて②
9	著作権について	著作権や作品制作においての注意点などを解説
10	漫画の基礎知識⑥	アイデアの発想法について
11	漫画の基礎知識⑦	ジャンルについて
12	漫画の基礎知識⑥	冒頭の描き方について1
13	漫画の基礎知識⑥	冒頭の描き方について2
14	漫画の基礎知識⑥	冒頭の描き方について3
15	漫画の基礎知識⑥	冒頭の描き方について4

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
漫画(クリエイティブ)業界に進むために必要な知識を身につける。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	漫画の基礎知識⑦ 読者、市場を知ることの重要性についての解説
2	漫画の基礎知識⑧ テーマや共感についての解説
3	自己分析① 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る過去の自分
4	自己分析② 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る現在の自分
5	自己分析③ 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る将来の自分
6	他己分析 他人の目から見た自分を知る
7	自己PRの方法 自己PRの基本的に知識を身につける
8	就職活動ガイダンス 就職活動に向けての基礎知識を身につける
9	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
10	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
11	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
勝田 佑紀		
前 期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス	1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説
2	業界研究	業界研究の方法
3	業界研究	編集者とは
4	業界研究	漫画業界の現在
5	ビジネスマナー	Eメール作成のマナー
6	ビジネスマナー	電話のマナー・言葉遣い
7	ビジネスマナー	一般教養1
8	ビジネスマナー	一般教養2
9	ビジネスマナー	一般教養3
10	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導
11	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導
12	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導
13	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導
14	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導
15	デビューに向けての資料制作	持ち込み用作品の添削指導

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
デビューに向けた指導を含めた作品制作の補完的役割	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
2	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
3	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
4	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
5	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
6	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
7	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
8	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
9	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
10	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
11	デビューに向けての資料制作 持ち込み用作品の添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
色彩設計		30
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
山下 恵津子		
前期		
到達目標		
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 ガイダンス 第1章：色のなりたち 1-1色を感じる経路 1-2光 1-3物体の色 1-4色を見るための光源	ガイダンス(色彩設計とは？ 色彩士検定とは？) 色を見るための3つの要素(光源、物体、目)を学ぶ。 色の正体、メカニズム(可視光線とスペクトル)について理解する。	
2 第1章：色のなりたち 1-5色の分類 1-6目の構造と視細胞	目の構造を、カメラのしくみと対応させながら学ぶ。 2種類の視細胞について、その違いと働きを知る。	
3 第2章：混色 2-1混色と等色 2-2三原色 2-3加法混色 2-4減法混色 2-5色材の混色	混色のしくみと、身の回りへの応用を知る。 混色の三原色を理解し、実践に役立てる。	
4 第3章：色の表示方法 3-1表示方法の分類 3-2色名による表示	前回までの学習範囲を対象に、過去問題に触れさせ、習熟度を把握する。 多様な色の表示方法を学び、色の伝達や記録に役立つ知識を身につける。 特に、色の名前を幅広く学ぶ。	
5 第3章：色の表示方法 3-3 PCCS	配色調和のためのカラーシステム PCCSを学ぶ。 PCCSのなりたち、表示方法などシステムの特徴を理解する。 色を規則正しく整理し、活用するための力を養う。	
6 第3章：色の表示方法 PCCSの復習 3-4 マンセルシステム カラー演習	国際的に使用されているマンセルシステムを学ぶ。 PCCSとマンセルシステムとの共通点、相違点を理解する。 カラーカードを使用し、色の三属性の理解を深める。	
7 第4章：色の知覚効果 4-1色の相互作用 4-2色の伝達効果 4-3他の感覚に及ぼす	色の見えが、絶対的なものでなく、相対的なものであることを理解する。 対比や同化を知り、実践で活用する力をつける。 色の見えやすさ、感情効果を、色の三属性に基づいて学ぶ。	
8 第5章：色の心理効果 5-1色の感情効果 5-2色のイメージ 5-3色の意味的作用・連想 5-4色の象徴性 5-5色の慣習	色相やトーンごとの、色のイメージを体感とともに理解する。 色の連想や象徴を学び、色を用いた創作活動の表現力を高める。	
9 第6章：色彩調和 6-1配色と色彩調和 6-2色彩調和の原理 6-3形式 6-4基本的な考え方 6-5色相を基準にした配色 6-6トーンを基準にした配色	カラーコーディネートの理論を学ぶ。 色相をもとに、目的に応じたカラーコーディネートを行う力を身につける。 トーンをもとに、目的に応じたカラーコーディネートを行う力を身につける。	
10 第6章：色彩調和 6-7基本的な配色技法 6-8慣習的な配色技法	様々な配色技法を学び、柔軟に効果的な配色の提案を行う能力を磨く。	
11 第6章：色彩調和 6-9秩序の原理による 6-10配色とイメージ	カラーコーディネートを感覚的に感性だけで行わず、理論的に行うために必要な知識を習得する。 カラーカードを使用し、復習を行いながら、実践力を養う。	
12 総復習 検定：演習問題対策 検定：混色問題 (色円板)の解き方	これまでの学習を振り返り、苦手箇所を洗い出し補強する。 検定の色円板を用いた混色問題への対策として、実際に色円板を使用させ、体感で理解させる。	
13 夏休み課題 説明復習	1ヶ月以上の休暇ののち、色彩士検定が控えているため、資格取得へのモチベーションが下がらぬよう、配慮したい。	
14 総復習混色問題(絵の具)の解き方混色問題(色	色彩学の幅広い知識を記憶・定着させるため、テキスト全体のポイントをま	
15 前期試験	過去の色彩士検定の問題を使用し、前期の学習習熟度を測るとともに、色	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する。※前期のみ開講		
使用教材:テキスト:色彩士検定3級対応 公式テキスト、カラーカード158b		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
デジタル表現		120
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
五島 勇樹		
前 期		
到達目標		
Photoshopの基礎を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	photoshopの基本	授業の諸注意、基本ツールの説明、レイヤーの説明、自己紹介画像の制作
2	photoshopの基本	レイヤー効果の説明、自己紹介画像の制作続き
3	人物写真と背景写真の合成写真	写真合成、持参の線画をスキャナで取り込む、解像度の説明
4	人物写真と背景写真の合成写真	写真合成、線画を着色
5	人物イラストの模写	自動選択ツールで効率的な塗り方を学ぶ、各自持参の漫画の表紙を模写
6	人物イラストの模写	各自持参の漫画の表紙を模写続き
7	人物イラストの模写	各自持参の漫画の表紙を模写続き
8	動物イラストの模写	ブラシの種類について学ぶ、動物写真を用意して模写
9	動物イラストの模写	動物写真を用意して模写続き
10	動物イラストの模写	動物写真を用意して模写続き
11	メカイラストの模写	金属の光沢の出し方を学ぶ、車やバイクなどの乗り物の写真を模写
12	メカイラストの模写	車やバイクなどの乗り物の写真を模写続き
13	メカイラストの模写	車やバイクなどの乗り物の写真を模写続き
14	アナログ線画抽出オリジナルイラスト	前期の内容を活かして一枚オリジナルイラストを制作
15	アナログ線画抽出オリジナルイラスト	オリジナルイラストを制作続き

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
photoshop、illustrator、コミックススタジオ等のデジタルツールの基本を学び、デジタルで作品を作るようにする。		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
Illustrator、CLIPSTUDIOの基礎を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	名刺の作成	illustratorの基本操作について、名刺の枠組みを作る、名刺デザインを考える
2	名刺の作成	名刺の表裏を完成させる
3	展示用作品制作	花と緑、植物などをテーマにオリジナルイラストを描く
4	展示用作品制作	花と緑、植物などをテーマにオリジナルイラストを描く
5	展示準備	イラストの印刷、名刺の印刷などの準備を行い、自分の作品を展示する
6	写真参考オリジナルイラスト	普段描かないシチュエーションの人物写真を用意し、イラスト化する
7	写真参考オリジナルイラスト	イラスト化の続き
8	写真参考オリジナルイラスト	イラスト化の続き
9	カードゲームイラスト	クラスでひとつテーマを決めて、それに合わせて各自キャラ作り
10	カードゲームイラスト	各自担当してカードをデザインする
11	カードゲームイラスト	カードデザインの続き
12	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上)	集合イラスト用のキャラクター設定と構図を考えて提出
13	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上)	集合イラスト用の線画を描く
14	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上)	イラストを着色
15	キャラクター集合イラスト(3キャラ以上)	イラストを着色完成させる

授業科目		授業時数
デジタル表現		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
河埜 祐樹		
前 期		
到達目標		
CLIPSTUDIOで漫画制作ができる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	モノクロ漫画原稿制作①/カラー漫画原稿制作①	
2	モノクロ漫画原稿制作②/カラー漫画原稿制作②	
3	モノクロ漫画原稿制作③/カラー漫画原稿制作③	
4	モノクロ漫画原稿制作④/カラー漫画原稿制作④	
5	モノクロ漫画原稿制作⑤/カラー漫画原稿制作⑤	
6	カラー漫画原稿制作⑥	
7	カラー漫画原稿制作⑦	
8	カラー漫画原稿制作⑧	
9	カラー漫画原稿制作⑨	
10	カラー漫画原稿制作⑩	
11	カラー漫画原稿制作⑪	
12	カラー漫画原稿制作⑫	
13	カラー漫画原稿制作⑬	
14	カラー漫画原稿制作⑭	
15	カラー漫画原稿制作⑮	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
CLIP STUDIO PAINTを使用して主にデジタル漫画原稿の描画・制作の基礎を学ぶ。また、同人市場やデジタルネットワークを駆使した創作活動におけるノウハウを解説。		
使用教材:PCでまんがを描こう！CLIP STUDIOまんが制作ガイドブック		
後 期		
到達目標		
持ち込み用作品に必要なデジタル技術を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	カラー漫画原稿制作①	動画形式漫画の企画・グループ分け
2	カラー漫画原稿制作②	ネーム制作・キャラクターデザイン
3	カラー漫画原稿制作③	ネーム制作・キャラクターデザイン
4	カラー漫画原稿制作④	キャラクター線画
5	カラー漫画原稿制作⑤	キャラクター線画
6	カラー漫画原稿制作⑥	キャラクター線画・背景作画
7	カラー漫画原稿制作⑦	キャラクター線画・背景作画
8	カラー漫画原稿制作⑧	キャラクター線画・背景作画
9	カラー漫画原稿制作⑨	キャラクター線画・背景作画
10	カラー漫画原稿制作⑩	キャラクター線画・背景作画
11	カラー漫画原稿制作⑪	着色・仕上げ・出力作業
12	カラー漫画原稿制作⑫	着色・仕上げ・出力作業
13	カラー漫画原稿制作⑬	着色・仕上げ・出力作業
14	カラー漫画原稿制作⑭	着色・仕上げ・出力作業(制作中の作品にて判定・評価)
15	卒業制作展示作品	卒業制作展示用作品の原稿出力・フォーマット作業

授業科目		授業時数
作品制作		150
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
岡田幸男・光橋信宏		
前 期		
到達目標		
漫画の描き方の基本を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	漫画制作の基礎	模写:漫画の1Pを模写(トーンはなし)描き順指導
2	漫画制作の基礎	下絵OK～ペン入れ
3	漫画制作の基礎	ペン入れ～消しゴム～ベタ～ホワイト(次週提出)
4	漫画制作の基礎	コマ穴埋め:一部分ご除かれた漫画を自分で考えて埋める(全3種、鉛筆描き)
5	漫画制作の基礎	コマ穴埋め:続き、完成、提出
6	漫画制作の基礎	エピソード作り:サイコロを振って出た目の題でエピソードを数本作り、内1つを2P見開きネームにする(鉛筆描き)
7	漫画制作の基礎	映画のワンシーンを漫画に:指定の映画の印象に残ったシーンを2P見開き漫画にする。ネーム2～3本作成して選ぶ。
8	漫画制作の基礎	ネーム決定～下絵
9	漫画制作の基礎	下絵～ペン入れ
10	漫画制作の基礎	ペン入れ～完成(次週提出)
11	8P作品制作	8Pネーム2本:テーマを指定。プロット
12	8P作品制作	ネーム1本目完成
13	8P作品制作	ネーム2本目完成 どちらか良い方を5人の先生に評価もらう
14	8P作品制作	16P投稿作プロットチェック
15	8P作品制作	プロット～ネーム作成(前期試験週)

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
前期は漫画を描く手順を掴む。エピソード作り・見せ方・ストーリー構築を短いページ数を何本もこなしてコツを覚える。後期は16ページの漫画の完成を目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
持ち込み・投稿用の作品を完成させる。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	16P作品制作 16P作品続き ネームチェック、直し
2	16P作品制作 ネームチェック、直し
3	16P作品制作 ネームチェック、直し
4	16P作品制作 ネームチェック、直し
5	16P作品制作 (学園祭前)ネーム完成、下絵
6	16P作品制作 下絵
7	16P作品制作 下絵
8	16P作品制作 下絵
9	16P作品制作 下絵
10	16P作品制作 下絵～ペン入れ
11	16P作品制作 下絵～ペン入れ (冬休み中に進める)
12	16P作品制作 ペン入れ～仕上げ
13	16P作品制作 ペン入れ～仕上げ
14	16P作品制作 ペン入れ～仕上げ(後期試験週) 原稿を提出、評価
15	16P作品制作 加筆修正、原寸コピーを提出

授業科目		授業時数
作品制作		240
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
岡田幸男・光橋信宏		

前 期	
到達目標	
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、1年の続きチェック
2 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題
3 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題
4 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題
5 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題
6 持ち込み・投稿用作品制作1	プロット作成、ネームの作成、30分課題
7 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き
8 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き
9 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ
10 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ
11 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ
12 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ
13 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ
14 持ち込み・投稿用作品制作1	下描き・ペン入れ・仕上げ
15 持ち込み・投稿用作品制作1	後期作品プロット作成

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
持ち込みをして、担当付きになることを目的としたマンガ制作。プロット、ネーム、下書き、ペン入れ、仕上げのチェック、年間2本の漫画を完成を目指す。	
使用教材:	

後 期	
到達目標	
持ち込み・投稿用作品を1作完成させる	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
2 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
3 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
4 持ち込み・投稿用作品制作2	プロット作成、ネームの作成30分課題
5 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き
6 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き
7 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
8 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
9 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
10 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
11 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
12 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
13 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
14 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ
15 持ち込み・投稿用作品制作2	下描き・ペン入れ・仕上げ

コミック表現		120
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
松村 陽子 (連載マンガ、コミック本出版などの経験から自身書き下ろしの漫画の書き方本「マンガの上達レッスン」出版などの経歴があり、ストーリーマンガを中心に幅広く活躍)		
前 期		
ペンテクニックの基本と漫画制作に必要な作画技能を身につける		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
1	基本の描き方	原稿用紙・各ペン先の使い方
2	効果線①	フラッシュ・ベタフラッシュ・イナズマフラッシュ
3	効果線②	ウニフラッシュ・ベタウニフラッシュ
4	効果線③	カケアミ・ナワアミ
5	特殊技法	血しぶき・バッティング・スパッタリング・スブラッシュ
6	人物描写①基本の顔編	人物の基本的な顔の描き方。オリジナルキャラクターで
7	人物描写②基本の全身編	人物の基本的な全身の描き方。オリジナルキャラクターで
8	筆の技法・髪を描き方	髪を描き方。ツインテール・坊主頭・ツヤベタの塗り方など
9	トーン表現①	スクリーントーンの使い方。基本の切る・貼る
10	トーン表現②	スクリーントーンの使い方。基本の削る・ぼかす
11	トーン表現③	スクリーントーンで、雲・森を表現する
12	雲形定規①	基本編。定規の使い方
13	雲形定規② 夏休み前	応用編。ティーカップ・イス・建物・車の写真のアウトラインをトレース
14	背景描写・人工物編① 夏休み明け	影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ
15	背景描写・人工物編②	四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける)。鉛筆のみ

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
漫画の作画に必要なテクニックの基礎を、ひと通り学ぶ。		
使用教材:		
後 期		
漫画に必要なキャラクターの描き方の基礎を身につける		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
1	アオリ顔 秋休み明け	ヤセ型・筋肉質型・肥満型の3種の体型を描き分ける
2	アオリ全身	アオリのついた顔を描く。練習用紙からトレース
3	フカン顔	フカンのついた顔を描く。練習用紙からトレース
4	フカン全身	フカンのついた全身を描く。練習用紙からトレース
5	年齢別描き分け	赤ちゃん・幼児・少年期・青年期・中年期・老人の描き分け
6	体型別描き分け	ヤセ型・筋肉質型・脂肪型の3種類を描く
7	手・足の描き方	特に、手先・足先・脚線を重視して描く
8	物と大きさ	人体との大きさや形をつかみ、描く
9	背景自然①	影切り(グラデーションを利かせる)。鉛筆のみ
10	背景自然②	四色(黒・白・薄いグレー・濃いグレー)の4つの色に分ける)。鉛筆のみ
11	背景自然③ 冬休み前	前半…単色(黒・白のみ)。鉛筆のみ。 後半…漫画風な背景にする。ペン入れ
12	動き人物 冬休み明け	歩く・走る・スポーツをするなど、普段良く目にする動作を描く
13	服のシワ	服のシワの、特によく発生する部分のシワの形について勉強する
14	着物	現代着物・江戸時代の着物の描き方の違いなど
15	重なり合った人物 終了	ラブシーン・モブシーンなど、複数の人間が重なった時の描き方 簡単なパースの描き方。

授業科目		授業時数
コミック表現		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
山科恵嗣		
前 期		
到達目標		
漫画制作に必要なより高度な作画技能を習得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	コミック表現応用について 基本的な復習と目標設定 面談（1年生時の作品の確認）と客観的に自己評価する	
2	復習と応用（1） カケアミ・描き文字・スピード線などの確認と編集者や読者がどのように見てくるのかなどを検証し基礎技術を強化する。練習課題1	
3	復習と応用（2） カケアミ・描き文字・スピード線などの確認と編集者や読者がどのように見てくるのかなどを検証し基礎技術を強化する。練習課題2	
4	小道具 簡単な形の取り方（1）くつ 足 手 などアタリの取り方描き方を考える	
5	小道具を描く モデルガンを使った撮影と独自が選んだ小道具の資料作り	
6	小道具の続きと木の表現 小道具制作 樹木の描き方とポイント 小道具課題9回目までに提出予定	
7	木の表現 制作 個人の制作目標に沿って技術向上を図る 資料撮影	
8	木の表現 制作	
9	カラーイラスト・キャラクター・背景強化 カラー原稿の基礎と着色練習 キャラクター強化その他、個人にあわせた強化	
10	カラーイラスト・キャラクター・背景強化 カラー原稿の基礎と着色練習 キャラクター強化その他、個人にあわせた強化 と前期課題制作を考える	
11	カラーイラスト・キャラクター・背景強化 カラー原稿の基礎と着色練習 キャラクター強化その他、個人にあわせた強化 前期、課題制作を考える	
12	カラーイラスト・キャラクター・背景強化 カラー原稿の基礎と着色練習 キャラクター強化その他、個人にあわせた強化 前期、課題制作 アイデアを決める	
13	前期 課題制作 自己が強化したい項目に対して、課題を制作	
14	前期 課題制作 制作	
15	前期 課題制作 制作予備	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
1年生で学んだ、技術の再確認と技術の向上（背景・小道具・カラー作品）・キャラクター強化 個々の目指す技術目標と自己計画に基づいて作品を仕上げる力を付けていく。	
使用教材：	
後 期	
到達目標	
カラーページ作成に必要な技能を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	制作強化 強化目標と制作 漫画研究及び資料を作っていく または、卒業に向けた、自主課題など
2	制作強化 順次更します。↓カラー原稿練習課題 漫画研究及び資料を作っていく、または、卒業に向けた自主課題
3	制作強化 順次更します。↓カラー原稿練習課題 漫画研究及び資料を作っていく、または、卒業に向けた自主課題
4	制作強化 順次更します。↓カラー原稿練習課題 漫画研究及び資料を作っていく、または、卒業に向けた自主課題
5	制作強化 順次更します。↓カラー原稿練習課題 漫画研究及び資料を作っていく、または、卒業に向けた自主課題
6	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
7	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
8	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
9	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
10	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
11	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
12	制作強化 個人に合わせて順次更します。↓ネームがOKのものはカラー原稿制作及び自主課題
13	制作 その他 カラー原稿完成提出予定
14	制作 その他 カラー原稿修正
15	コミック表現応用まとめ 卒業後の心構えと、漫画家としての表現力を伸ばしていくには

授業科目		授業時数
演出技法		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
山科恵嗣		
前 期		
到達目標		
漫画家(クリエイター)に必要なコミュニケーション技能の理解		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	コミュニケーション技術1 自己紹介と基本的な考え方	
2	コミュニケーション技術2 自分を分析し、エピソードを入れた自己紹介を考える。	
3	コミュニケーション技術3 自己紹介と営業との考え方	
4	プレゼンテーション技術1 ・既成の漫画を紹介する1・ゲーム感覚でテーマを考える。 レポート提出 グループで考える	
5	プレゼンテーション技術2 ・既成の漫画を紹介する2・ゲーム感覚で表現を考える レポート提出	
6	漫画研究基礎1 漫画を考える(漫画研究基礎) 描き手としての読み方 5W 1H	
7	漫画研究基礎2 漫画の表現方法 演習方法を読み解く	
8	情報収集法 表現をするための情報収集と分析	
9	読者の研究 漫画で必要となる読者の属性と紙面を納得させる為の考え方	
10	デジタルカメラ実習 使える背景素材の取り方と覚えておかなければならない注意点	
11	取材の考え方 取材をする前に考えておくこと 複眼的な考え方	
12	漫画アイデアとプロット 資料をそろえる ① 漫画のアイデアを考えてもらい、写真など資料作成しレポートをする。(例年、学校取材を実施、今年度はコロナの影響で変更)	
13	漫画アイデアとプロット 資料をそろえる ② 漫画のアイデアを考えてもらい、写真など資料作成しレポートをする。(例年、学校取材を実施、今年度はコロナの影響で変更)	
14	漫画アイデアとプロット 資料をそろえる ③ 漫画のアイデアを考えてもらい、写真など資料作成しレポートをする。(例年、学校取材を実施、今年度はコロナの影響で変更)	
15	漫画アイデアとプロット 資料をそろえる プレゼン 上記のレポートのまとめとして、プレゼンをする 後期へのステップアップ	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
コミュニケーション能力を高め、効果的な取材プレゼンテーションを行う事ができる。また、企画の基本的な考え方と演出力をアップさせる。既存の漫画の演出の研究と重要点を考える。		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
漫画制作に必要な演出法を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	秋休みの課題 企画をどう考えたか レポートとプレゼンと講評 練習課題 資料集め	
2	既成の漫画を研究する 既成の漫画の企画を分析する。	
3	既成の漫画を研究する 既成の好きな漫画を選び、その漫画がどういう企画で読者を楽しませようと考えているかをレポート	
4	プレゼン(面接形式) 好きな漫画を分析したレポートを元に、面接形式で発表する	
5	グループ制作1 画像を使った漫画を作成する。時間内で決めたネーム4～6Pのもの(作業に偏りがある場合は、4コマ漫画作成)	
6	グループ制作2 画像を使った漫画を作成する。時間内で決めたネーム4～6Pのもの	
7	グループ制作3 写真撮影期間	
8	グループ制作4 写真撮影期間 予備	
9	グループ制作5 制作時間	
10	グループ制作6 制作期間終了 グループ制作についての完成原稿データは、12回目までに提出予定	
11	企画からキャラクターを考える キャラクター設定から、どのような演出を考えると読者が受け入れてくれるかを考えレポートするその考えを元に見せたいシーンを考え完成原稿とする。14回目までに提出予定	
12	プレゼン(面談形式) 上記の考えた設定を元に編集者と打合せを想定して面談形式のプレゼンをする。	
13	シーン研究 あるシーンを演出してもらい、どのように演出したら、読者を楽しませるのかをネームまたは、レポート作成。	
14	プレゼン(面談形式) 上記の考えた設定を元に編集者と打合せを想定して面談形式のプレゼンをする。	
15	演出技法まとめ この1年で習った事を復習	

授業科目		授業時数
シナリオ		60
学年	学科	コース
1	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
浅尾 典彦		
前 期		
到達目標		
自由な発想力を身に付け、それをストーリーに落とし込むだけの企画・構成力を付ける。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	表現者とは	当授業の内容と意図について、発想力の大切さ。出版社との関わり、表現者とは、インプットとアウトプット
2	コミックの進化1	初期の作品よりコミック表現の変遷
3	コミックの進化2	マンガジャンルの拡大とその戦略、コミックからアニメメディアミックスと媒体の拡大
4	プレゼンテーション	自己紹介を通じ説明の大切さと自分の目標を明示
5	ストーリー構成1	構成の成り立ち、「起承転結」「序破急」ほか、必然性
6	ストーリー構成2	物語の概念、テーマ、要素、配置について
7	ストーリー構成2	黄金パターン、分かった上での壊し、トレーニング5W1H発想法
8	ストーリー構成3	世界観、禁忌と表現、伏線の貼り方、オチを考える
9	キャラクター	キャラ表の意図、創作のポイント イメージから作る
10	世界観・対象	マンガ原作・プロットづくり、ターゲットを絞った戦略、実例、トレーニング・シーンから作る
11	企画(基礎)	企画テンプレート、表現について(コマの扱い)、発想イメージトレーニング
12	演出	ページ構成・視点について、ストーリーづくり基礎、シナリオとの違い
13	企画	企画書 書き方説明 注意点
14	テスト	企画書製作・提出
15	総評	総評(各自の作品アドバイス)

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
基礎知識や心構え、構成力など総合的なテクニックを身につけ、独自のストーリーが創作ができる表現者をめざす講座。また多くの実例からそのテクニックやその意図、独自性を学び、取材することの大切さとセンスも養う。		
使用教材:アニメ・特撮・SFメディア読本		
後 期		
到達目標		
知識やアイデアを活かしネームを完成する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目		実施内容
1	表現力をつける	マンガの要素について、キャラクター設計、企画意図
2	ストーリー1(アイディア出し・原案)	総合的な構成力をつける1 複数の要素をストーリーにまとめる
3	ストーリー2(構成)	ストーリーの調整、ドラマチックな構成(障害の効果的な配置など)、実例
4	描写1	物語に流れをつける、表現・大コマの効果、丁寧に表現するところと省略(ショートカット)、注意点、コメディについて、実例
5	描写2	心理表現、リアリティ、マンガ原作のルール、漫画原作という仕事、編集を味方につける
6	キャラクター(キャラクター表)	キャラクター再構築、世界観によりキャラの行動や描写が変わる。必然性、取材の大切さ、参考
7	キャラクター(作りこみ・配置ほか)	スポーツ、バトル、恋愛、歴史などジャンル別、キャラクター造形のまとめ1 実践トレーニング
8	演出効果(時間経過・伏線・ための効果)	ストーリー での整合性、許される嘘 実践トレーニング
9	実践プロット1	キャラクターをたてる、キャラ表まとめ 実践トレーニング
10	実践プロット2(ネーム)	伝わる表現とは、簡略化、、何が面白いか、スラップ脱出法、ネームの長さ 実践トレーニング
11	総合力(ネーム)	総合創作練習1
12	総合力(ネーム)	総合創作練習2
13	テスト	ネーム製作・提出
14	総評	テスト総評、各作品チェック、表現についてのポイントアドバイス
15	これからの心構え(まとめ)	コミックスの可能性、総合演出力について、メディアミックスとクロスメディア、表現者として生きる

授業科目		授業時数
ビジネスコミック		120
学年	学科	コース
2	マンガ・イラスト	ストーリーコミック
担当講師(プロフィール)		
岩里 慶子		
前 期		
到達目標		
クライアントの趣旨を理解し作品を制作できる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	(1)自己紹介 (2)本授業の主旨 (3)これからの内容について (1)全員参加の相互やりとりをする (2)ビジネスコミックで何を学ぶのか説明 ・今必要とされている漫画について (例)心療内科の漫画でわかるシリーズ 色々な好きな漫画上の人物を紹介し、それについて調べる	
2	歴史漫画にトライ！ B	・好きな歴史上の人物の功績を、2ページ漫画で制作 ペン入れて完成まで。 ・プロット、ネーム
3	歴史漫画にトライ！ B	ネーム完成 下描きへ
4	歴史漫画にトライ！	ペン入れ
5	歴史漫画にトライ！ B	ペン入れ完成提出
6	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	テキストを基に、結婚式でフランス料理の出る披露宴でのテーブルマナーを学び、実際に「漫画でわかるテーブルマナー」を制作 ・カトラリー編/食事編 2ページ
7	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー	
8	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	
9	(1)漫画でわかるシリーズ テーブルマナー B	完成提出
10	公募にトライ！	デザイン魂への公募
11	公募にトライ！	デザイン魂への公募
12	(2)漫画でわかるシリーズ ①ビジネスマナー	テキストを基に、就職したとき、社会人になったときの最低限のビジネスマナーを学び、「漫画でわかるビジネスマナー」を制作(ネームまで) ・お辞儀・敬語・電話の取り方話し方繋ぎ方
13	(2)漫画でわかるシリーズ ②ビジネスマナー	テキストを基に、就職したとき、社会人になったときの最低限のビジネスマナーを学び、「漫画でわかるビジネスマナー」を制作(ネームまで) ・上座下座・ビジネスメールなど
14	CM絵コンテ制作	コマーシャルで、特にストーリー性のあるものを視聴し、商品を決め、60秒のミニドラマをつくってみる
15	CM絵コンテ制作	完成提出

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
○クライアントの要請に応える ・自分が何を描きたいか、ではなく、クライアントが何を求めているかを知り、その要請に応える ビジネス用漫画制作 ・実際に公募する ・締め切りを守ること、自分で自分のスケジュールや行動計画を管理し実践することを通して、 社会人になるための準備	
使用教材：	
後 期	
到達目標	
商業漫画以外の漫画の可能性を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	小学生向け漫画制作 作品制作
2	小学生向け漫画制作 作品制作
3	商品アピール漫画作成 2ページネームまで 新商品の保険(スマホアプリで6000歩以上歩いたら割引になる保険)キャラクターをつくって紹介させる
4	商品アピール漫画作成 締め切り
5	予備日 アピール漫画が未完成の場合の制作 提出した生徒は自主作品制作
6	企業PR用漫画制作 企業向けPR用漫画の制作
7	企業PR用漫画制作 企業向けPR用漫画の制作
8	企業PR用漫画制作 企業向けPR用漫画の制作
9	企業PR用漫画制作 企業向けPR用漫画の制作
10	企業PR用漫画制作 企業向けPR用漫画の制作
11	人物の伝記を漫画にする 歴史上の人物の伝記を漫画にする
12	人物の伝記を漫画にする 歴史上の人物の伝記を漫画にする
13	人物の伝記を漫画にする 歴史上の人物の伝記を漫画にする
14	人物の伝記を漫画にする 歴史上の人物の伝記を漫画にする
15	人物の伝記を漫画にする 歴史上の人物の伝記を漫画にする