

シラバス

マンガ・イラスト学科
キャラクターイラストコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 基礎		①山田 孟/②伊庭 壮太郎		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。 ②美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後自宅課題		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1応用		①山田 孟 ②伊庭 壮太郎		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。 ②美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
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。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラポルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルー タス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルー タス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2基礎		伊庭 壮太郎		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			
講義概要				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
2	〃 ②	応用クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
3	〃 ③	組みクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
4	〃 ④	部分クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
5	〃 ⑤	動物クロッキー（B4コピー用紙4～6枚）提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー（B4画用紙）新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー（B4画用紙）おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て（B3画用紙 水張り）		
11	〃 ②			
12	〃 ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	〃 ④	提出	* アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー	アングルクロッキー（写真資料を見てB4コピー用紙4～8枚）		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習2 応用			①山田 孟/②伊庭 壮太郎	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。 ②美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物形態の部分修得と静物デッサン、人物携帯の実習				
到達目標				
空間の把握を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・目）		
2	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・耳）		
3	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・花）		
4	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・口）		
5	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
6	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
7	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
8	牛骨	提出（牛骨組み合わせ）		
9	クロッキー／男性モデル	クロッキー提出（男性ヌードモデル）		
10	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
11	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
12	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
13	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
14	ビーナス	提出（ビーナス半身像）		
15	クロッキー／外国モデル	クロッキー提出（外人ヌードモデル）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン資料考証			香取 正樹	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター・漫画家。日本漫画家協会会員 図鑑・絵本・雑誌・広告・商品などで幅広く活躍。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	神話などファンタジーもの		
4	日本建築	寺社と城、和室について		
5	中世の甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
7	西洋建築	西洋の建築、城		
8	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	武器全般	銃・大砲など		
11	日本の近代	明治～昭和の建築・衣裳		
12	20世紀欧米	ヴィクトリア朝・アールヌーボー・アールデコ		
13	軍事全般	兵器・軍隊・軍服		
14	アイテムの歴史	家具・食器他		
15	中国・イスラム	風俗・建築・衣裳など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
キャラクターデザイン基礎			藤野 結愛	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	フリーのイラストレーターとして活躍中、主にスマートフォンアプリのカードイラストやスチル制作など。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に付けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深掘する(自分の武器となるところを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう(描けない学生用の素体のレクチャー含む)		
3	・キャラクター描き分け ・表情描き分け	キャラクター描き分け・表情描き分けの基本知識と練習をフレキシブルに実施。 (性別・年齢・感情・カラー表現方法)		
4				
5				
6	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
7	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
8	キャラデザイン立ち絵と表情のラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
9	同上	同上		
10	同上	同上		
11	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する(夏休み前までにレクチャー)		
12	線画、塗り	線画と塗り作業		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	作品の提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン応用		①キッカイキ②藤野 結愛、		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
	(1)赤月ゆにデザイン 継続は魔力なり10巻完結 宝島社様和ファンタジーのかわいい女の子が描ける本 株式会社miHoYo様 崩壊学園イラスト各種 (2)フリーのイラストレーターとして活躍中、 主にスマートフォンアプリのカードイラストやステル制作など。			PC/Adobe PhotoshopCLIPSUTUDIO PAINTオリジナル課題プリント
講義概要				
産学協同プロジェクトによる作品作り Vtuberのキャラクターデザイン ポートフォリオの作成				
到達目標				
産学協同プロジェクトによる集団制作を通して、組織に所属してもスムーズに活動できるようなスキルを養う キャラクターデザインを通してデザインや作画スキルを養う。				
回	課題名	課題内容		
1	産学共同プロジェクト 絵コンテ制作	産学共同プロジェクトに提出する絵コンテの制作		
2	絵コンテから1コマを 清書	絵コンテから1コマ選び同時に進行していき完成を目指す ADを1人決め絵柄を調整する指示を出すノウハウなど養う		
3	同上	同上		
4	産学共同プロジェクト 絵コンテ制作	産学共同プロジェクトで使用するイラストの作成		
5	同上			
6	同上			
7	同上			
8	Vtuberイラスト3面図 制作	Vtuberのキャラクターデザインを制作し3面図まで制作する		
9	同上			
10	同上			
11	同上			
12	ポートフォリオの修正	ポートフォリオを見せて頂き修正点や改良点を話し合い修正師より良いものにしていく		
13	同上			
14	同上			
15	同上			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験（実技）・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト（その他）
科目名			担当講師	評価基準
イラストテクニック			綺朔 ちいこ	A：100～90、B：89～80、C：79～60、D：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法を楽しむ。				
到達目標				
自分で撮影した資料を使用し、アナログ作品を製作する。他者に見せること、印刷媒体を意識する。				
回	課題名		課題内容	
1	問診票		簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半〈部屋に大きな窓があります〉製作。講評。	
2	重色表制作		画材の説明、パレット初期設定。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方、ぼかしの練習。	
3	重色表制作		重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。	
4	水彩画技法		重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。	
5	水彩画技法		重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。	
6	あなたのせかい		水彩画技法で習得した技術を使い、小作品を10分で1枚作成。	
7	アイコン		あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピーしトレース、着彩。正方形、丸枠内に配置。	
8	アイコン		アイコン続き。自撮り開始。	
9	花を背負う自画像		アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピーしトレース。	
10	花を背負う自画像		着彩続き。	
11	花を背負う自画像		着彩続き。仕上げ。	
12	音楽を描く		自画像講評。とんぼ切り実習。のち各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定。	
13	音楽を描く		トレース～着彩	
14	音楽を描く		着彩。	
15	音楽を描く		提出日。各々の選出曲をかけながら講評会。	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
イラスト製作実習		綺朔 ちいこ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法の実習。				
到達目標				
作品を他者に見せることや、印刷媒体を作成することを意識する。オリジナルキャラクターで作品を製作する過程、時間を記録すること。楽しみながら、丁寧な作画を心がけること。				
回	課題名	課題内容		
1	カット描き	カット描き開始。雑誌の特集で、朝のルーティーンを扱うことを想定。日常の小物や支度の順番など。下描き日。		
2	カット描き	トレース、ペン入れ、彩色日。原則2C以上		
3	カット描き	ペン入れ、彩色。次週課題、物語一覧配布。物語を読んで作品を決めておくこと。		
4	物語を描く	前半カット描き仕上げ、後半講評～物語を描く開始。選出した童話を読み、絵で表現したい場面を文章で書き出し。資料集め、黄金比、分割法によるラフ2点作成。		
5	物語を描く	ラフ2点よりどちらかを選び、B4サイズにトレース。B4サイズのイラストボード作品を作成。主線描き。着彩。		
6	物語を描く	ラフ2点よりどちらかを選び、B4サイズにトレース。B4サイズのイラストボード作品を作成。主線描き。着彩。		
7	物語を描く	B4サイズのイラストボード作品を作成。主線描き。着彩。		
8	ゲームイラスト	前半物語を描く講評提出日。ゲームイラストキャラ表製作開始。イラストボードA4サイズ2枚使用の由通達。		
9	ゲームイラスト	前半物語を描く講評提出日。〈旅立ちの準備〉出題。ゲームイラストキャラ表製作開始。イラストボードA4サイズ2枚使用の由通達。		
10	ゲームイラスト	キービジュアル2枚製作より一枚を選び下描きをトレース、キービジュアル、キャラ設定水彩画製作開始。		
11	ゲームイラスト	ゲームキービジュアル、キャラ設定着彩。		
12	ゲームイラスト	ゲームキービジュアル、キャラ設定着彩。		
13	ゲームイラスト	ゲームキービジュアル、キャラ設定着彩。講評、採点日と言っておく(本当の提出日は2/5.6)		
14	ゲームイラスト	ゲームキービジュアル、キャラ設定着彩着彩。		
15	ゲームイラスト	本当の〆切。講評、採点日。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 (演習)・実験 (実技)・実習	課題評価
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト表現技法		瀧口 爽		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験		講師プロフィール		教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Photoshopでの基本的な技法を学び、デジタルイラストレーションでよく扱われる塗り方を3セクションに分けて実習する。				
到達目標				
最終的に自分に合った塗り方を選び、キャラクター立ち絵作品を提出				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・目標解説・トレース用素材を使用して実際に触ってみる		
2	Photoshopの基本1	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ①ブラシを作成・ブラシをDL・A4縦横自由で自由に線画を描き、次週までに線画完成		
3	Photoshopの基本2	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ②着彩方法について説明・先週の線画を使い着彩し、次週までに着彩終わり		
4	Photoshopの基本3	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ③加工方法について説明・先週のイラストを使い加工し、次週までに加工終わり		
5	Photoshopの基本4	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ④その他の加工方法について説明・先週のイラストを使い加工、提出		
6	アニメ塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
7	アニメ塗り2	最初に制作したA4イラストを元にアニメ塗り		
8	男性向け女性向けゲーム塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
9	男性向け女性向けゲーム塗り2	最初に制作したA4イラストを元にゲーム塗り		
10	厚塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
11	厚塗り2	最初に制作したA4イラストを元に厚塗り		
12	課題制作1	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
13	課題制作2	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
14	課題制作3	授業終了までに課題提出		
15	講評会・予備日	プレゼン・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック表現		下嶋晶子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。 *前期は技術の習得に集中し、後期にモノクロ漫画・カラー縦スクロールマンガの作成をする予定です。				
回	課題名	課題内容		
1	導入	前期の説明・クリスタの概要・ページ新規作成・描画レイヤーについて。		
2	定規ツール 図形ツール	定規ツールと図形ツールの使い方。 ★課題①★『鉛筆削り』『鉛筆削り』の写真を「図形ツール」でトレース□		
3	描画ツール 選択範囲ツール	色々な描画ツール・選択範囲ツールの説明。 ★課題②★『ペンツール』使いやすい「ペンツール」を作成・登録し、提出。		
4	コマ割り 枠線の上のキャラ配置	マンガコマ割り(枠線)の基本+枠線作成方法と応用。人物の白抜きの方法+白フチの付け方。 ★課題③★『枠線引いてみよう!』指定通りのコマ枠を作成し、提出。		
5	効果線 効果音	特殊定規・集中線・流線ツールの効果線の作成。色々な効果音の作成。 ★課題④★『超基本効果線』見本通りに枠線・効果線を作成し、提出。		
6	テキスト・フキダシ ベタ	テキスト入力・編集、フキダシの作成・編集方法。「塗りつぶしツール」の使い方。		
7	トーン	トーンの種類と貼り方・それぞれの注意点、自作トーンの作成と登録。 ★課題⑤★『原稿仕上げ』指示の入った原稿にベタを入れ、トーンを貼る・削る。(テスト練習込み)		
8	デコレーションブラシ	ブラシの説明と使い方。自作ブラシの作成・登録。 ★課題⑥★『デコブラシ』デコレーションブラシを作成・登録し、提出する。		
9	パース定規	パース定規の使い方。*早く終われば★課題⑧★へ ★課題⑦★『箱』1点、2点、3点パース定規を使い、「箱」を描く。(定規操作と線を引く練習)		
10	↓	背景を描いてみる。 ★課題⑧★『1点透視部屋』1点パースを使い、室内を描く。(ペンタッチにも気を付けながらの実技)		
11	2D素材のLT変換と応用	素材の扱い方・線画抽出・ベタ調整、トーン処理の方法とイラストつぱく作成するためのコツや注意。 ★課題⑨★『建物トレス』(※切:wk14)写真を元に3点パースの建物作画、LT変換で仕上げ		
12	(2・4時限目) 確認テスト	1・3時限目:『建物トレス』の続き。 2・4時限目:これまでの授業の確認テスト。		
13	確認テスト答え合わせ フィルタ・オートアクション	テストの答え合わせと解説。フィルタ・オートアクション解説。 ★課題⑩★『アクションセットの作成』アクションを作成・登録し、提出。		
14	3D素材	3D素材の使い方。マンガつぱくするためのコツ。		
15	素材のDLと使用方法 その他	素材の探し方、DL方法、パレットへの登録。書き出しの方法・種類、環境設定の復習など。		
備考	課題の※切:基本的に課題の出た授業の、次の授業日。*課題⑨は14週目の授業日を※切とする。 課題は授業内で作成を始め、通常の理解力・集中力あれば授業時間内に提出が終わります(⑨を除く)。 キャライラは後期の授業はないと思うので、他クラスに出ている夏休みの漫画ネームの課題はありません。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習		小川京美		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。詳細は http://kyo-mijimdo.com			
講義概要				
イラストレーター志望の学生にも漫画を描く経験と、決まりごとを覚えてもらいます				
到達目標				
イラストコースの学生でも「迷わずスムーズに読める漫画」が描けるように漫画の基本的な決まり事を覚える				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	クリスタでアタリ～下描き～ペン入れの練習		
2	トーン	ペン入れされた線画にトーンを貼る		
3	ピクニック	ピクニックイラスト下描き		
4		ペン入れ		
5		仕上げ		
6	ネーム練習1	原稿用紙の使い方説明／セリフやコマ割りの説明／1p漫画のネームを切る		
7	ネーム練習2	見開きの漫画のネームを切る		
8	ネーム練習3	〃		
9	CM漫画	2～4pの漫画(自分の好きなものの宣伝)を描く。ネーム		
10		ネーム		
11		下描き		
12		〃		
13		ペン入れ		
14		仕上げ		
15		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	授業の方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
パースペクティブ			川瀬修	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学ぶ				
到達目標				
実際の作画で透視遠近法を運用する				
回	課題名	課題内容		
1	1点パースについて	基本知識と作画練習		
2	パース上の法則	分割と増殖、対角線の消失点を用いた移動		
3	1点パース応用	部屋を描く実習		
4	円の描き方 斜めの消失点	円を描く、斜めの消失点を利用して坂道を描く		
5	人の大きさ パース合わせ①	人の並びからアイレベルを割り出したり、逆にアイレベルから人の並びを割り出したりする。		
6	人の大きさ パース合わせ②	廊下（1点パース）に二人を配置する、もしくは二人の人から廊下を描く		
7	2点パースについて	基本知識と作画練習		
8	2点パース上の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円・斜めの消失点		
9	画角について	望遠とは何か・広角とは何か・消失点はどこに取ればいいのか		
10	2点パース 机と椅子と人①	中学高校の教室にあった机・椅子に人が座っている様子を2点パースで描く		
11	2点パース 机と椅子と人②	前の時間の続き		
12	今までの復習	テストに向けてのまとめ		
13	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
14	3点パースについて	3点パースについての基本知識と作画練習		
15	3点パースについて応用	分割・増殖・対角線の消失点・円・斜めの消失点		
	12回目授業と13回目授業の間に夏休みが入り、夏休みの宿題に「人二人と部屋2点パース」を出題します			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルワーク演習		近藤美桜		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	小説「永遠の伴侶」執筆、明聖高校中野キャンパス デザインコース 講師			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショップ(課題制作)
講義概要				
デジタルクリエイティブツール、主にCLIP STUDIO、Photoshopでの作業演習。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①Photoshopでの作業に慣れる ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	①短時間作画 ②全体の進行説明		
2	キャラ寄せ1	①短時間作画 ②キャラ寄せ実習 ③グループ面談		
3	キャラ寄せ1	①短時間作画 ②キャラ寄せ実習 ③グループ面談		
4	キャラ寄せ1	①短時間作画 ②キャラ寄せ実習 ③グループ面談		
5	チーム課題1	①短時間作画 ②チーム課題 チーム編成		
6	チーム課題2	①短時間作画 ②チーム課題 分担編成		
7	チーム課題3	①短時間作画 ②チーム課題 ラフ作成		
8	チーム課題4	①短時間作画 ②チーム課題 仮統合・中間チェック		
9	チーム課題5	①短時間作画 ②チーム課題 修正		
10	チーム課題6	①短時間作画 ②チーム課題 講評会		
11	チーム課題講評	①短時間作画 ②選択作業A基礎設計(プロット or フローチャート or コンテ)		
12	特定作品キャラデザイン	ラフ		
13	特定作品キャラデザイン	キャラ設定		
14	特定作品キャラデザイン	キービジュアルラフ		
15	特定作品キャラデザイン	キービジュアル		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	課題制作	授業課題の制作		
2	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
3	就職・デビューガイダンス	第1回 就職・デビューガイダンス		
4	自己診断テスト	第1回 自己診断テスト		
5	課題制作	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	就職・デビューガイダンス	第4回 就職・デビューガイダンス		
4	作品制作	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・ 演習 ・実験・ 実技 ・実習	筆記試験・ 実技試験 ・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン演習基礎		市川友佳子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	雑誌・実用書の書籍・表紙・広告などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustrator を使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
基本知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツール練習課題	基本操作・図形とペンツールを使用してイラストトレース (イラスト集の決まり事などの説明)		
2	ゆるキャラ課題	文字を含めて自分の住んでいる地域をイメージしてゆるキャラを制作		
3	ゆるキャラ課題	ゆるキャラ 提出日 (イラスト集のレイアウトなど進行		
4	名刺課題	名刺の入稿データを制作して提出		
5	ハガキ課題	暑中お見舞いハガキを宛名面とイラスト面を制作		
6	ハガキ課題	版下も含めた暑中お見舞いハガキ 提出日		
7	広告バナー課題	実際のYahooのページに自分の広告バナーを文字を含め		
8	広告バナー課題	紙面作りに必要なデザインの仕組みを説明		
9	広告バナー課題	広告バナー 提出日		
10	ポートフォリオ課題	ポートフォリオに必要なレイアウトデザイン説明など		
11	ポートフォリオ課題	ポートフォリオに必要なレイアウトデザイン説明など		
12	ポートフォリオ課題	ポートフォリオに必要なレイアウトデザイン説明など		
13	ポートフォリオ課題	ポートフォリオに必要なレイアウトデザイン説明など		
14	ポートフォリオ課題	ポートフォリオに必要なレイアウトデザイン説明など		
15	ポートフォリオ課題	ポートフォリオ 提出日 (イラスト集レイアウト提出日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン演習応用		市川友佳子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	フリーイラストレーター 主な仕事は雑誌等のイラストカット			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustratorを使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
Adobe illustratorを理解して使用できるようになり仕事に役立てる				
回	課題名	課題内容		
1	ロゴ制作	声優科・卒業公演チラシロゴ制作課題		
2				
3				
4				
5	ライトノベルカバー	ライトノベルカバーイラスト、版下、タイトルを含むデザイン課題		
6				
7				
8				
9	ロゴ制作	声優科・進級公演チラシロゴ制作		
10				
11				
12	CDジャケット	CDジャケットデザイン、版下にタイトルを含むデザイン課題		
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	授業の方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンセプトワーク基礎		川瀬 修		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オリジナルキャラ制作	世界観の核となるキャラクターを考案する 衣装・小道具も含む 脇役が設定されても良い 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低2枚以上 作画の詳細さは講師制作の見本に準じたもので、ある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
2	オリジナルキャラ制作			
3	オリジナルキャラ制作			
4	オリジナルキャラ制作			
5	オリジナルキャラ制作			
6	キャラの部屋作画	オリジナル(主人公)キャラの住む部屋もしくは日常的に存在する環境を描く パースを用いて描くこと 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品レベルを求めるものとする		
7	キャラの部屋作画			
8	キャラの部屋作画			
9	キャラの部屋作画			
10	キャラの部屋作画			
11	設定画制作	オリジナル(主人公)キャラが居る場面(前回の『キャラの部屋作画』課題とは異なるもの)の設定画を描く 線はラフでいいが立体や細部がわかるもの パースは正しくとり、45度斜め上から全景を見下ろした画角で描写すること 文字で補足をつけ、ラフなカラーを置いてもよい 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
12	設定画制作			
13	設定画制作			
14	設定画制作			
15	設定画制作			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンセプトワーク応用		川瀬 修		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	樹木と空気遠近の作画	オリジナル(主人公)キャラが多数の樹木の付近にいる場面の作画 空気遠近法を用いた彩色を用いること キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
2	樹木と空気遠近の作画			
3	樹木と空気遠近の作画			
4	樹木と空気遠近の作画			
5	樹木と空気遠近の作画			
6	モブキャラの場面の作画	その作品世界のモブが存在する場面の作画 キャラクター(モブ)が入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
7	モブキャラの場面の作画			
8	モブキャラの場面の作画			
9	モブキャラの場面の作画			
10	モブキャラの場面の作画			
11	主人公キャラの場面作画2	オリジナル(主人公)キャラが普段の格好とは違ったものを身に着けている場面の作画 キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
12	主人公キャラの場面作画2			
13	主人公キャラの場面作画2			
14	主人公キャラの場面作画2			
15	主人公キャラの場面作画2			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	96		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作		こずみはと		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験		講師プロフィール		教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			
講義概要				
卒業制作				
到達目標				
自分の代表作になるようなB1サイズの大きな作品を作り上げ、自身でパネル印刷の手続きをし、展示する				
回	課題名		課題内容	
1	卒業制作		概要説明・アイデア出し	
2	↓		資料集め・ラフ作成	
3	↓		企画発表	
4	↓		制作	
5	↓		↓	
6	↓		↓	
7	↓		↓	
8	↓		↓	
9	↓		↓	
10	↓		↓	
11	↓		↓	
12	↓		イラスト完成、印刷用データ作成、入稿	
13	↓		予備日	
14	↓		完成発表会	
15	↓		講評	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ビジュアルデザイン制作		瀧口		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	”女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。”□			
構想スケッチ・ワイヤーフレーム制作からモックアップ制作まで、UIデザインの基礎を習得する。 アイテムデザインやバナー作りを行う。				
到達目標				
UI画面、アイテムのデザイン、就活用ポートフォリオにも活用できるようなスキルの習得。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	授業概要説明/ラフの制作/マインドマップの説明		
2	構想・練習練習	ワイヤーフレーム作り・キーワード設定・提出用ムードボード作り		
3	構想・練習	提出用ムードボード作り・アイコン作り		
4	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作①		
5	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作②		
6	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作③		
7	課題制作① 講評会・プレゼン	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作④/提出作品のプレゼン発表		
8	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作①		
9	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作②		
10	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作③		
11	課題制作② 講評会・プレゼン	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作④/提出作品のプレゼン発表		
12	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作①		
13	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作②		
14	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作③		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技（実習）	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラストA			こずみはと	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方など技法を学ぶ				
到達目標				
各自のクオリティアップ。新しいツールを使いこなして、人を楽しませる完成品を作る。				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	(ツール・実践)strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る		
2	キャラクターデザイン	(講義)キャラクターデザインの分析、実際の仕事の流れ、考え方（実践）ラフデザイン		
3	↓	(講義)資料の使い方（実践）カラーラフデザイン、バリエーション作り		
4	色んな線画とベクターレイヤー	(研究・訓練)ペン入れを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する		
5	いろんな塗り仕上げ	(研究・訓練)塗り仕上げのパターンを試してみる、作成時間の把握		
6	表情差分	(ツール・訓練)バスタアップイラスト・レイヤーカンブを使用したバリエーション作り		
7	レイアウト	(ツール・訓練)canvaを使用してレイアウトデザインとイメージの伝え方のコツを学ぶ		
8	バックアップとAI	(講義)バックアップの重要性とやり方・様々なAIについての2024年での状況を知る		
9	クリスタ3D配置	(ツール・訓練)クリスタの3D基本、使い方、プリミティブで背景アタリを作る		
10	机をデコろう	(技術・実践)3D素材を使って、個性豊かな作業机とキャラの絵を描く		
11	↓	作業机イラスト完成、提出		
12	写真加工背景	(技術・実践)商用可の素材の探し方、加工してイラストにするフォトバッシュ技法で背景を作る		
13	クリスタ3D人形カスタム	(ツール・訓練)クリスタver2のデッサン人形を自分用にカスタマイズ。頭部とハンドスキャナ。(講義)ポーズとシワのコツ		
14	エフェクト	(ツール・訓練)炎、稲妻などのエフェクト表現のコツ		
15	タイリング素材	(ツール・実践)Photoshopの機能を使ってパターンを作成・クリスタ歪みツールの張り込み		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラストB		両角潤香		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本12冊、技法書著書9冊。 キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。 角川コミックアライブにて連載中。			課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラストや漫画での 仕事の取り方等実践的なレクチャーも兼ねて指導する。Photoshop講座講座も有。				
到達目標				
ポートフォリオや作品集として収録できる内容の課題充実、個人向けから 商用までの幅広い仕事獲得マニュアルの会得、自己表現の方法を把握する。				
マニュアルの会	課題名	提出課題		
1	相対モチーフのイラスト	二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2体キャラのいるイラストを制作する。 カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。		
2	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
3	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
4	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
5	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
6	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回		
7	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回		
8	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回		
9	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回		
10	お仕事講座と ポーズで性格表現	フリー絵仕事にどのようなものがあるかの説明と知ることの必要性を説明。オンライン用		
11	世代別表現キャラ	加齢によるキャラ変化を講義、その後同一キャラの年齢差分イラストを作成。オンライン用		
12	写真加工を用いた 背景有イラスト課題	フォトショ講座で紹介したフィルタ機能を用いて背景写真を加工してイラストに仕上げる。		
13	写真加工を用いた 背景有イラスト課題	課題進行チェック。		
14	写真加工を用いた 背景有イラスト課題	課題進行チェック。		
15	写真加工を用いた 背景有イラスト課題	課題進行チェック。		
備考				

年度	対象	昼夜	科 科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラストB		両角潤香		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本11冊、技法書著書9冊。キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。角川コミックアライブにて連載中。			課題プリント
講義概要講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラスト漫画での投稿持ち込み以外による仕事の取り方等実践的なレクチャーも兼ねて指導する。同人誌講座も予定。				
到達目標				
ポートフォリオや作品集として収録できる内容の課題充実、個人向けから商用までの幅広い仕事獲得マニュアルの会得、自己表現の方法を把握する。				
回数	課題名課題名	課題内容課題内容		
1	相対モチーフのイラスト	二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2体キャラのいるイラストを制作する。カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。		
2	相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
3	相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
4	相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
5	相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
6	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
7	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
8	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
9	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
10	お仕事講座とポーズで正確表現	フリー絵仕事にどのようなものがあるかの説明と知ることの必要性を説明。		
11	ギャラ講座と喜怒哀楽キャラ	喜怒哀楽を顔ではなくポーズで豹変する。性格によって喜怒哀楽の表現も変化する。その説明のあと実際にキャラデザ全身を作成。		
12	写真加工を用いた背景有イラスト課題	フォトショ講座で紹介したフィルタ機能を用いて背景写真を加工してイラストに仕上げる。時間内にコンセプトラフを制作し、夏休み中に背景の写真を用意してもらう。		
13	写真加工を用いた背景有イラスト課題	夏休み中に用意した写真を加工して背景に取り込む+課題進行チェック。		
14	写真加工を用いた背景有イラスト課題	課題進行チェック。		
15	写真加工を用いた背景有イラスト課題	課題進行チェック。		
備考	オンライン授業の場合、内容の順番を適宜入れ替える場合があります。(Photoshop講座系などの教師で直接指導が必須な講義の場合)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
モーションデザイン基礎			土井 嶺	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用してのキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口パク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ 実技 ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン応用		土井 嶺		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2Dで使用するオリジナルキャラクター作成。	・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
2		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
3		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
4	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む準備。	・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
5		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
6		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
7		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
8		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
9	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む。	・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
10		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
11		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
12		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
13		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
14		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
15		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
備考				

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

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1学年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 基礎		菅 雄嗣		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後自		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 応用		山田 孟		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
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。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータ ス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータ ス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2基礎		山田 孟		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			・デッサンノート
講義概要				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
2	〃 ②	応用クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
3	〃 ③	組みクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
4	〃 ④	部分クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
5	〃 ⑤	動物クロッキー（B4コピー用紙4～6枚）提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー（B4画用紙）新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー（B4画用紙）おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て（B3画用紙 水張り）		
11	〃 ②			
12	〃 ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	〃 ④	提出	* アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー	アングルクロッキー（写真資料を見てB4コピー用紙4～8枚）		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価（課題評価）小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2 応用		伊庭 壮太郎		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物形態の部分修得と静物デッサン、人物携帯の実習				
到達目標				
空間の把握を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・目）		
2	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・耳）		
3	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・花）		
4	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・口）		
5	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
6	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
7	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
8	牛骨	提出（牛骨組み合わせ）		
9	クロッキー／男性モデル	クロッキー提出（男性ヌードモデル）		
10	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
11	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
12	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
13	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
14	ビーナス	提出（ビーナス半身像）		
15	クロッキー／外国モデル	クロッキー提出（外人ヌードモデル）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン資料考証			香取 正樹	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター・漫画家。日本漫画家協会会員 図鑑・絵本・雑誌・広告・商品などで幅広く活躍。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	神話などファンタジーもの		
4	日本建築	寺社と城、和室について		
5	中世の甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
7	西洋建築	西洋の建築、城		
8	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	武器全般	銃・大砲など		
11	日本の近代	明治～昭和の建築・衣裳		
12	20世紀欧米	ヴィクトリア朝・アールヌーボー・アールデコ		
13	軍事全般	兵器・軍隊・軍服		
14	アイテムの歴史	家具・食器他		
15	中国・イスラム	風俗・建築・衣裳など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン		塚本博義		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	つくば万国博覧会のデザイン、イラストレーション制作担当、ゲーム企画、カードゲームイラスト多数制作。 主な出版歴、漫画バイブル1.3.5巻、キャラクターマトリックス等の書籍を著作、監修を含めて国内、海外で17冊刊行。 現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名		課題内容	
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成		クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深掘する(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)	
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ		人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう(描けない学生用の素体のレクチャー含む)	
3	・キャラクター描き分け ・表情描き分け		キャラクター描き分け・表情描き分けの基本知識と練習をフレキシブルに実施。 (性別・年齢・感情・カラー表現方法)	
4				
5				
6	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る		課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える	
7	課題キャラデザイン設定		課題の設定を作る	
8	キャラデザイン立ち絵と表情のラフ		キャラクターデザインのラフ案を製作	
9	同上		同上	
10	同上		同上	
11	線画、色と塗りの話		線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する(夏休み前までにレクチャー)	
12	線画、塗り		線画と塗り作業	
13	同上		同上	
14	同上		同上	
15	同上		作品の提出。	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト制作		塚本 博義		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	つくば万国博覧会のデザイン、イラストレーション制作担当、ゲーム企画、カードゲームイラスト多数制作。 主な出版歴、漫画バイブル1.3.5巻、キャラクターマトリックス等の書籍を著作、監修を含めて国内、海外で17冊刊行。 現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。			
講義概要				
Photoshopでの基本的な技法を学び、デジタルイラストレーションでよく扱われる塗り方を3セクションに分けて実習する。				
到達目標				
最終的に自分に合った塗り方を選び、キャラクター立ち絵作品を提出				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・目標解説・トレース用素材を使用して実際に触ってみる		
2	Photoshopの基本1	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ①ブラシを作成・ブラシをDL・A4縦横自由で自由に線画を描き、次週までに線画完成		
3	Photoshopの基本2	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ②着色方法について説明・先週の線画を使い着色し、次週までに着色終わり		
4	Photoshopの基本3	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ③加工方法について説明・先週のイラストを使い加工し、次週までに加工終わり		
5	Photoshopの基本4	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ④その他の加工方法について説明・先週のイラストを使い加工、提出		
6	アニメ塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
7	アニメ塗り2	最初に制作したA4イラストを元にアニメ塗り		
8	男性向け女性向けゲーム塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
9	男性向け女性向けゲーム塗り2	最初に制作したA4イラストを元にゲーム塗り		
10	厚塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
11	厚塗り2	最初に制作したA4イラストを元に厚塗り		
12	課題制作1	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
13	課題制作2	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
14	課題制作3	授業終了までに課題提出		
15	講評会・予備日	プレゼン・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
イラストテクニック		綺朔 ちいこ		A：100～90、B：89～80、C：79～60、D：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法を楽しむ。				
到達目標				
自分で撮影した資料を使用し、アナログ作品を製作する。他者に見せること、印刷媒体を意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	問診票	簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半〈部屋に大きな窓があります〉製作。講評。		
2	重色表制作	画材の説明、パレット初期設定。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方、ぼかしの練習。		
3	重色表制作	重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。		
4	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
5	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
6	あなたのせかい	水彩画技法で習得した技術を使い、小作品を10分で1枚作成。		
7	アイコン	あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピーしトレース、着色。正方形、丸枠内に配置。		
8	アイコン	アイコン続き。自撮り開始。		
9	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピーしトレース。		
10	花を背負う自画像	着色続き。		
11	花を背負う自画像	着色続き。仕上げ。		
12	音楽を描く	自画像講評。とんぼ切り実習。のち各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定。		
13	音楽を描く	トレース～着色		
14	音楽を描く	着色。		
15	音楽を描く	提出日。各々の選出曲をかけながら講評会。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック表現基礎		下嶋晶子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。 *前期は技術の習得に集中し、後期にモノクロ漫画・カラー縦スクロールマンガの作成をする予定です。				
回	課題名	課題内容		
1	導入	前期の説明・クリスタの概要・ページ新規作成・描画レイヤーについて。		
2	定規ツール 図形ツール	定規ツールと図形ツールの使い方。 ★課題①★『鉛筆削り』『鉛筆削り』の写真を「図形ツール」でトレース□		
3	描画ツール 選択範囲ツール	色々な描画ツール・選択範囲ツールの説明。 ★課題②★『ペンツール』使いやすい「ペンツール」を作成・登録し、提出。		
4	コマ割り 枠線の上のキャラ配置	マンガコマ割り(枠線)の基本+枠線作成方法と応用。人物の目抜きの方法+白フデの付け方。 ★課題③★『枠線引いてみよう!』指定通りのコマ枠を作成し、提出		
5	効果線 効果音	特殊定規・集中線・流線ツールの効果線の作成。色々な効果音の作成。 ★課題④★『超基本効果線』見本通りに枠線・効果線を作成し、提出。		
6	テキスト・フキダシ ベタ	テキスト入力・編集、フキダシの作成・編集方法。「塗りつぶしツール」の使い方。		
7	トーン	トーンの種類と貼り方・それぞれの注意点、自作トーンの作成と登録。 ★課題⑤★『原稿仕上げ』指示の入った原稿にベタを入れ、トーンを貼る・削る。(テスト練習込み)		
8	デコレーションブラシ	ブラシの説明と使い方。自作ブラシの作成・登録。 ★課題⑥★『デコブラシ』デコレーションブラシを作成・登録し、提出する。		
9	パース定規	パース定規の使い方。*早く終われば★課題⑧★へ ★課題⑦★『箱』1点、2点、3点パース定規を使い、「箱」を描く。(定規操作と線を引く練習)		
10	↓	背景を描いてみる。 ★課題⑧★『1点透視部屋』1点パースを使い、室内を描く。(ペンタッチにも気を付けながらの裏技)		
11	2D素材のLT変換と応用 ↓	素材の扱い方・線画抽出・ベタ調整、トーン処理の方法とイラスト制作するためのコマや注意。 ★課題⑨★『建物トレス』(※切:wk14) 写真を元に3点パースの建物作画、LT変換で仕上げる		
12	(2・4時限目) 確認テスト	1・3時限目:『建物トレス』の続き。 2・4時限目:これまでの授業の確認テスト。 ★夏休みの課題⑩★4ページマンガ&縦スクロールマンガ(30コマ)のネーム(※切:wk14)。		
13	確認テスト答え合わせ フィルタ・オートアクション	テストの答え合わせと解説。フィルタ・オートアクション解説。 ★課題⑪★『アクションセットの作成』アクションを作成・登録し、提出。		
14	3D素材	3D素材の使い方。マンガっぽくするためのコツ。		
15	素材のDLと使用方法 その他	素材の探し方、DL方法、パレットへの登録。書き出しの方法・種類、環境設定の復習など。		
備考	課題の※切:基本的に課題の出た授業の、次の授業日。*課題⑨⑩は14週目の授業日を※切とする。 ⑩以外の課題は授業内で作成を始め、通常理解力・集中力あれば授業時間内に提出が終わります(⑨を除く)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック応用		下嶋晶子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験		講師プロフィール		教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 様々なイベントでComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーションを経験、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの応用。モノクロ・カラーデジタルマンガの作成。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータ、縦スクロールカラーマンガを作成できるようになる。				
回	課題名		課題内容	
1	「マンガ道場」作品制作		「マンガ道場」に投稿する作品を作成する。	
2				
3			(進捗チェック&チェックバック)	
4				
5			作家登録	
6			(最終チェック&チェックバック)	
7			仕上げた作品を提出	
8	「COMICO」作品制作		「COMICO」に投稿する作品を作成する。	
9				
10				
11			(進捗チェック&チェックバック)	
12				
13				
14			(最終チェック&チェックバック)	
15			仕上げた作品を投稿(投稿後、所定の用紙にペンネームと作品URLを記載して提出)	
備考	随時補足プリントを配布します(作成技術に関する補足・アップデートに伴う新機能の解説など)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習1基礎		九尾たかこ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家として活動中。			
講義概要				
ストーリーコミック制作の基本的技術の習得。				
到達目標				
16ページ前後の漫画作品の完成。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニック	アナログ原稿での1枚イラスト(セリフ付)制作。各学生の入学時の画力を調査する。		
2	ピクニック	ペン入れ、ベタなどの動画を見せながら作業。		
3	ピクニック	トーン処理などの動画を見せながら作業。提出。		
4	4ページ作品	短編漫画を仕上げる事で原稿の全体的な完成度を上げる。ネーム。		
5		下描き。		
6		ペン入れ。		
7		仕上げ、提出。		
8	16ページ作品	16ページ前後の漫画作品の制作。夏休みの課題でもあります。		
9		プロット、ネーム。		
10		ネーム、下書き。		
11		下書きチェック。		
12		ペン入れ～仕上げ(夏休み期間に作業を進めてもらいます)		
13		(夏休み明け)進行チェック、仕上げ作業。		
14		仕上げチェック。		
15		提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース	
学期	総時間数		授業の方法	評価方法	
後期	128		講義 演習・実験 実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
科目名		担当講師		評価基準	
漫画制作実習応用		①九尾たかこ/②西内 薫		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材	
有	①漫画家として活動中。 ②漫画家アシスタント/他校講師				
講義概要					
漫画作品の制作実習。/パースの理屈を学び、応用につなげる。					
到達目標					
漫画作品の完成→投稿。原稿完成度の向上。/1点～3点パースを理解する。					
回	課題名	課題内容			
1	遠近法	○遠近法6つの説明 ○1～3点パースの概要		プロット	
2	1点パース①	○アイレベル ○分割と増殖 ●1点パースで直方体と立方体を描く			
3	②	○円と楕円 ●1点パースで円柱とコップを描く			
4	③	★課題① 1点パースで部屋を描く		チェック	
5	2点パース①	★課題② 2点パースで立方体とコップを描く			
6	②	○人物からパースを立ち上げる ★課題③ 2点パースで机と椅子を描く(人物有り)		ネーム制作	
7	③	★課題④ ドアを開く			
8	特殊な消失点	○傾斜と階段 ★課題⑤ 階段		チェック	
9	〃	★課題⑥ 2点パースで三角屋根の一軒家を立ち上げる 下描き		原稿アタリ、	
10	〃				
11	3点パース	○高さの圧縮 ★課題⑦3点パースで画像からビルをトレースする (進める)		チェック(冬休みの作画	
12	〃				仕上げ
13	〃	チェック		作画	
14	〃				最終調
15	〃				提出
備考	○ 課題数7枚				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
シナリオ		加藤公平		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	マンガ原作者、脚本家として複数のマンガ、TVアニメ、ドラマを担当。			毎回サンプル読み切りや課題の作例はこちらで用意します
講義概要				
読み切りマンガの文法を学ぶ。毎回サンプル読み切り(16P～24P程度)を見ながらプロットを作成することにより、読み切りならではのテンポやボリューム感、キャラの描き方を身に着ける。				
到達目標				
様々なジャンルの読み切りで反復練習をすることで生徒の好みとのミスマッチを避けつつ、ノウハウの定着を図る。最終的に全員が10作以上のプロットストックを持つ。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション。読み切りマンガと長編マンガの違いを知る。	読み切りのテンポとスケール感を学ぶ。少ない登場人物で短い時間の出来事を書くのが読み切り。併せてストーリー作りは反復練習が大切であることを理解する。つまらなくてもいいので数をこなすことが上達の近道である。		
2	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「ペット」の課題でキャラの作り方を学ぶ。魅力的なキャラとは？キャラが立っているとはどういうことか？併せてキャラは二人セットで作るものだとことを理解する。		
3	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「残念なロボ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。視点キャラとモノローグの使い方を学ぶ。		
4	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「獣人」の課題でキャラの描き方を学ぶ。キャラの印象を残すための技法を学ぶ。		
5	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「隣の陰キャ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。見せゴマの役割を学ぶ。		
6	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「守護霊」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはラブコメ。テンプレA		
7	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「魔法学校」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはファンタジー。テンプレB		
8	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「除霊師」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはバトルファンタジー。テンプレC		
9	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「キツネの兄弟」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルは青年誌。テンプレC		
10	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「赤ずきん」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルは恋愛。テンプレA+B		
11	設定の作り方(ゼロから1を作る際のポイントを学ぶ)	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのテンプレにするか。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。学園もの。		
12	設定の作り方(ゼロから1を作る際のポイントを学ぶ)	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのテンプレにするか。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。ファンタジー。		
13	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→決意のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ(バトルもの)		
14	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→決意のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ(友情OR恋愛もの)		
15	発想+まとめの授業	前期のおさらいとまとめ。併せて発想のためのネタ集めやネタ帳の作り方を学ぶ。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	課題制作	授業課題の制作		
2	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
3	就職・デビューガイダンス	第1回 就職・デビューガイダンス		
4	自己診断テスト	第1回 自己診断テスト		
5	課題制作	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2		担任、就職・デビュー担当		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	就職・デビューガイダンス	第4回 就職・デビューガイダンス		
4	作品制作	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	授業の方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンセプトワーク基礎		川瀬 修		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オリジナルキャラ制作	世界観の核となるキャラクターを考案する 衣装・小道具も含む 脇役が設定されても良い 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低2枚以上 作画の詳細さは講師制作の見本に準じたもので、ある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
2	オリジナルキャラ制作			
3	オリジナルキャラ制作			
4	オリジナルキャラ制作			
5	オリジナルキャラ制作			
6	キャラの部屋作画	オリジナル(主人公)キャラの住む部屋もしくは日常的に存在する環境を描く パースを用いて描くこと 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品レベルを求めるものとする		
7	キャラの部屋作画			
8	キャラの部屋作画			
9	キャラの部屋作画			
10	キャラの部屋作画			
11	設定画制作	オリジナル(主人公)キャラが居る場面(前回の『キャラの部屋作画』課題とは異なるもの)の設定画を描く 線はラフでいいが立体や細部がわかるもの パースは正しくとり、45度斜め上から全景を見下ろした画角で描写すること 文字で補足をつけ、ラフなカラーを置いてもよい 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
12	設定画制作			
13	設定画制作			
14	設定画制作			
15	設定画制作			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンセプトワーク応用		川瀬 修		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	樹木と空気遠近の作画	オリジナル(主人公)キャラが多数の樹木の付近にいる場面の作画 空気遠近法を用いた彩色を用いること キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
2	樹木と空気遠近の作画			
3	樹木と空気遠近の作画			
4	樹木と空気遠近の作画			
5	樹木と空気遠近の作画			
6	モブキャラの場面の作画	その作品世界のモブが存在する場面の作画 キャラクター(モブ)が入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
7	モブキャラの場面の作画			
8	モブキャラの場面の作画			
9	モブキャラの場面の作画			
10	モブキャラの場面の作画			
11	主人公キャラの場面作画2	オリジナル(主人公)キャラが普段の格好とは違ったものを身に着けている場面の作画 キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
12	主人公キャラの場面作画2			
13	主人公キャラの場面作画2			
14	主人公キャラの場面作画2			
15	主人公キャラの場面作画2			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	96		講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) (実習)	筆記試験・実技試験 (実習評価) (課題評価) 小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作		①九尾たかこ②小川京美		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①漫画家として活動中 ②漫画家、イラストレーター。詳細は http://kyo-mijimdo.com			クリップスタジオ 原稿用紙など オリジナル課題プリント
講義概要				
マンガ・イラスト作品の全体的なスキルアップ 投稿・ポートフォリオ用作品を制作します。				
到達目標				
マンガ→P24以上の作品完成 イラスト→A4以上カラー作品6点完成				
回	課題名	課題内容		
1	イラスト・漫画制作	各自制作課題の決定（漫画かイラスト）スケジュール制作		
2	〃	イラスト ラフチェック①	マンガ	
3	〃		プロット制作	
4	〃	提出①	チェック	
5	〃	ラフチェック②		
6	〃		ネーム制作	
7	〃	提出②		
8	〃	ラフチェック③	チェック	
9	〃		作画	
10	〃	提出③		
11	〃	ラフ④と⑤（冬休み中制作）	（冬休み中も作画）	
12	〃	提出④⑤	仕上げ	
13	〃	ラフ⑥		
14	〃		チェック	
15	〃	提出⑥	作品提出	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	96		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作基礎		小川京美		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。詳細は http://kyo-mijimdo.com			
講義概要				
それぞれの目的(ポートフォリオ、持ち込み、投稿など)に応じて短い漫画を描く。				
到達目標				
4コマ(カラーなら3本、モノクロなら4本)／1p(カラーなら2p、モノクロなら4p)／ネーム(20p前後を3本)の中から1つ選択して完成させる。				
回	課題名	課題内容		
1		目的別の課題を選択し、決まり次第作業		
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15		作品提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	96		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習2基礎		九尾たかこ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家として活動中。			
講義概要				
漫画家志望の学生作品の完成度の向上と持ち込み等の対外的コミュカの向上を目指す。				
到達目標				
16ページ以上の投稿作品の完成と持ち込み経験。				
回	課題名	課題内容		
1	プロット制作	プロットから打ち合わせが可能になるようなプロット作り。		
2	プロット制作	ネーム作業		
3	ネーム制作	途中でやり直しを繰り返さないようにネームを進行。		
4	ネーム制作			
5	1回チェック			
6	ネーム制作			
7	ネーム制作	ネーム完成		
8	原稿制作	デジタルツール使用の学生は設定チェック		
9	原稿制作	アタリ、コマ割りなど見回る。		
10	原稿制作			
11	原稿制作			
12	原稿制作	進行をチェックしつつ夏休みの目標設定		
13	原稿制作	仕上げチェック。		
14	原稿制作			
15	原稿制作	完成、提出。(補講期間中に持ち込み実施)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画イラスト制作1 応用		下嶋晶子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 様々なイベントでComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーションを経験、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			プリント
講義概要				
マンガ作成・ポートフォリオ作成・デジタルポートフォリオ作成				
到達目標				
マンガを作成する学生：1本以上投稿作品を作成する。 ポートフォリオを作成する学生：ポートフォリオをブラッシュアップし、完成させる。 全員：デジタルポートフォリオ作成を作成する。				
回	課題名	提出課題		
1		(*ポートフォリオ:各人の進捗に合わせ随時チェックバック。)		
2				
3		(マンガ:進捗チェック-PDF)		
4				
5				
6		(マンガ:進捗チェック-PDF)		
7				
8				
9				
10		(マンガ:進捗チェック-PDF)		
11				
12				
13				
14		(マンガ:最終進捗チェック 紙媒体=印刷した物、WEB媒体=PDF)		
15	提出	マンガ:提出、ポートフォリオ:最終確認。 全員:デジタルポートフォリオURL提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ストーリー作成演習		すプロけ 多佳野歩(木村)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイステディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」ほか多数。漫画原作では「土産犬」(ひよこマイク名義 2007 食漫 大阪書籍)			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ストーリー作成、物語の構築、物語の中でキャラクターへの感情移入を最大化する演出の基本を知る チーム実習でコミュニケーション力を培う コミックに限らず、アニメ・ゲームの原作が作成できる基礎を学ぶ				
到達目標				
①読み切り短編のプロットが作成できるようになる ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③長いストーリー用の設定やプロット作成ができるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習1	自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
2	予備実習2	【生成AI】 chatGPTにてネタ案生成		
3	チーム実習1			
4	チーム実習2			
5	チーム実習3			
6	チーム実習4	企画提出（企画、プロット）PDF		
7	チーム実習講評	プレゼン・提出予備日		
8	コンテ実習1	【テキスト生成AIか動画生成AI】 構成案生成		
9	コンテ実習2			
10	コンテ実習3	コンテ提出PDF		
11	コンテ講評	プレゼン・提出予備日		
12	個別企画1			
13	個別企画2			
14	個別企画3	企画提出（企画、プロット）PDF		
15	個別企画講評	プレゼン・提出予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2 年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画表現実習2基礎		西内薫		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント、他校講師			自作教材(プリント)
漫画制作にあたってのオーソックスな技法について、デジタルかアナログで習熟する				
到達目標				
プロの現場である程度通用するレベルまでスキルを上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	スピード線・ユニフラッシュ	スピード線(平行線・抜きあり・ベタあり)ユニフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
2	雷フラッシュ	雷フラッシュ・集中点描画範囲から離れてる集中線		
3	トーン削り	トーンを使ってグラデーションやフラッシュを作る		
4	〃	アナログはカッターで、デジタルはツールの調整		
5	食器	パースを小物を使って立ち上げる。アナログは雲形定規を使いデジタルは直接描画ツールを使って描く		
6	〃			
7	〃			
8	車	トレース描画		
9	〃			
10	樹木・草	樹木/草の書き方のポイントを掴む		
11	〃	近景・中景・遠景を意識して描きわけ		
12	〃			
13	公園	パースを使って背景を描く 今までの技法を活かす		
14	〃			
15	〃			
備考	合計:7枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションコミック制作		笠原淳子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	映像制作、テクニカルライターとして活動。VJ「clink!clank!」所属。アートユニットiaitokyoにPřilišmaléシリーズのビジュアルデザインで参加。Premiere Pro初級テクニックブック、After Effects初級テクニックブックなど著書多数			なし(授業時にプリントまたはPDFファイルを配布します)
講義概要				
Adobe After Effectsを使用したモーションコミック制作技術を身につける。				
到達目標				
After Effectsの基本操作と応用。吹き出しやキャラクター、文字をコミックの内容や雰囲気に合わせて動かすことができる。効果音やエフェクトを加えて読みやすくイメージが伝わるモーションコミックを作成できる。				
回	課題名	課題内容		
1	モーションコミック概要	「モーションコミック」制作の流れを確認。AfterEffetsをさわってみて実際に動かしてみる		
2	モーションコミック制作の流れを体験	基本のモーションコミック。素材を使って1ページの簡単なモーションコミックを完成させる。		
3	素材を使ったモーションコミック制作①	動画の準備:コマの分解とAE読み込み、時間配分を決める		
4	素材を使ったモーションコミック制作②	キーフレームでコマを動かす、イージングでリズムを作る		
5	素材を使ったモーションコミック制作③	セリフのアニメーション、テキストレイヤーを動かす(親子レイヤー)		
6	素材を使ったモーションコミック制作④	マスクで画像を切り抜いて動かす(吹き出し)		
7	素材を使ったモーションコミック制作⑤	エフェクトで効果を加える		
8	素材を使ったモーションコミック制作⑥	効果音と書き出し(見開き1ページを完成、提出)		
9	1話をモーションコミック化する①	素材のすべてのページをモーションコミック化する		
10	1話をモーションコミック化する②	素材のすべてのページをモーションコミック化する		
11	1話をモーションコミック化する③	素材のすべてのページをモーションコミック化する		
12	1話をモーションコミック化する④	素材のすべてのページをモーションコミック化する 提出		
13	After Effects応用①	パペットでキャラクターを細かく動かす		
14	After Effects応用②	3Dレイヤーでタイトルを立体的に動かす		
15	After Effects応用③	シェイプや音を使った応用		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画表現実習応用		西内 薫		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画アシスタント 他校講師			自作教材
講義概要				
漫画制作に当たってのオーソドックスな技法を習熟する。				
到達目標				
プロの現場である程度通用するレベルまでスキルを上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	石	石の描き方のポイントを掴む		1枚
2	〃			
3	パース復習1	変形円柱		1枚
4	トーン削り	空、雲削り		1枚
5	〃			
6	トレース課題	線画の完成度を上げる		1枚
7	〃			
8	パース総合	1,2,3点パースで学校を描く		1枚
9	〃			
10	パース復習2	円柱とコップ		1枚
11	最終課題 総合描写	指定された小物を描き起こす。		1枚
12	〃			
13	〃			
14	〃			
15	〃			
備考	作品の完成度を上げる。合計 7枚			

シラバス

マンガ・イラスト学科
ゲームイラストコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1学年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習1 基礎			菅 雄嗣	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後自宅課題		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1応用		菅 雄嗣		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
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。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータ ス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータ ス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習2基礎			山田 孟	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			・デッサンノート
講義概要				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
2	〃 ②	応用クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
3	〃 ③	組みクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
4	〃 ④	部分クロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
5	〃 ⑤	動物クロッキー（B4コピー用紙4～6枚）提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー（B4画用紙）新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー（B4画用紙）おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て（B3画用紙 水張り）		
11	〃 ②			
12	〃 ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	〃 ④	提出	* アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー	アングルクロッキー（写真資料を見てB4コピー用紙4～8枚）		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー（B4コピー用紙40枚）提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価（課題評価）小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2応用		菅 雄嗣		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			
講義概要				
人物形態の部分修得と静物デッサン、人物携帯の実習				
到達目標				
空間の把握を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・目）		
2	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・耳）		
3	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・花）		
4	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・口）		
5	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
6	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
7	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
8	牛骨	提出（牛骨組み合わせ）		
9	クロッキー／ 男性モデル	クロッキー提出（男性ヌードモデル）		
10	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
11	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
12	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
13	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
14	ビーナス	提出（ビーナス半身像）		
15	クロッキー／ 外国モデル	クロッキー提出（外人ヌードモデル）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン資料考証			香取 正樹	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター・漫画家。日本漫画家協会会員 図鑑・絵本・雑誌・広告・商品などで幅広く活躍。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	神話などファンタジーもの		
4	日本建築	寺社と城、和室について		
5	中世の甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
7	西洋建築	西洋の建築、城		
8	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	武器全般	銃・大砲など		
11	日本の近代	明治～昭和の建築・衣裳		
12	20世紀欧米	ヴィクトリア朝・アールヌーボー・アールデコ		
13	軍事全般	兵器・軍隊・軍服		
14	アイテムの歴史	家具・食器他		
15	中国・イスラム	風俗・建築・衣裳など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン基礎		キッカイキ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	赤月ゆにデザイン 継続は魔力なり10巻完結 宝島社様和ファンタジーのかわいい女の子が描ける本 株式会社miHoYo様 崩壊学園イラスト各種			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となるところを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう(描けない学生用の素体のレクチャー含む)		
3	・キャラクター描き分け ・表情描き分け	キャラクター描き分け・表情描き分けの基本知識と練習をフレキシブルに実施。 (性別・年齢・感情・カラー表現方法)		
4				
5				
6	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
7	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
8	キャラデザイン立ち絵と表情のラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
9	同上	同上		
10	同上	同上		
11	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する(夏休み前までにレクチャー)		
12	線画、塗り	線画と塗り作業		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	作品の提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義	演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン応用		キッカイキ		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	赤月ゆにデザイン 継続は魔力なり10巻完結 宝島社様和ファンタジーのかわいい女の子が描ける本 株式会社miHoYo様 崩壊学園イラスト各種			PC/Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT オリジナル課題プリント
講義概要				
産学協同プロジェクトによる作品作り Vtuberのキャラクターデザイン ポートフォリオの作成				
到達目標				
産学協同プロジェクトによる集団制作を通して、組織に所属してもスムーズに活動できるようなスキルを養う キャラクターデザインを通してデザインや作画スキルを養う。				
回	課題名	課題内容		
1	産学共同プロジェクト 絵コンテ制作	産学共同プロジェクトに提出する絵コンテの制作		
2	絵コンテから1コマを 清書	絵コンテから1コマ選び同時に進行していき完成を目指す ADを1人決め絵柄を調整する指示を出すノウハウなど養う		
3	同上	同上		
4	産学共同プロジェクト 絵コンテ制作	産学共同プロジェクトで使用するイラストの作成		
5	同上			
6	同上			
7	同上			
8	Vtuberイラスト3面図 制作	Vtuberのキャラクターデザインを制作し3面図まで制作する		
9	同上			
10	同上			
11	同上			
12	ポートフォリオの修正	ポートフォリオを見せて頂き修正点や改良点を話し合い修正師より良いものにしていく		
13	同上			
14	同上			
15	同上			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ペイントCG演習基礎		瀧口		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
Photoshopの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・ツール説明①		
2	ツール説明①・実践	ツール説明②・キャラクター立ち絵 課題制作①		
3	ツール説明②・実践	ツール説明②・キャラクター立ち絵 課題制作②		
4	ツール説明③・実践	ツール説明③・キャラクター立ち絵 課題制作③		
5	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
6	ツール説明④・実践	写真加工についての概要説明① 映画ポスター制作		
7	ツール説明⑤・実践	写真加工についての概要説明② CDジャケット制作		
8	ツール説明⑥・実践	写真加工についての概要説明③ メニュー表制作		
9	ツール説明⑦・実践	写真加工についての概要説明④		
10	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
11	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
12	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
13	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト課題説明・課題制作		
14	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト課題説明・課題制作		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考	夏休み課題:背景に使いたい写真をスマホで撮影しておく×3枚口			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ペイントCG演習応用		瀧口		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
前期で学んだことを活かしイラスト制作、都度講評会を行う。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も両立できるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
2	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
3	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
4	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
5	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
6	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
7	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
8	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
9	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
10	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
11	講評会	講評会		
12	イラスト制作	1年の集大成としてA4イラストを制作		
13	イラスト制作	1年の集大成としてA4イラストを制作		
14	イラスト制作	1年の集大成としてA4イラストを制作		
15	講評会	講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ドローイングCG演習基礎			瀧口	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
Illustratorの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
イラストやポスター作りなどの制作に活用できるようなスキルを身に着ける。 デフォルメイラストのような記号的なイラストの作成技術も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Illustratorとはこういったソフトなのか概要説明・前期の課題は最終的にオリジナルゲームで使用するデフォルメイラストを提出してもらう概要説明・実際に触ってみる		
2	ツール説明①・実践	図形を使用してのイラスト作成方法説明→実際に簡単なイラストを作成してみる		
3	ツール説明②・実践	パスに慣れてもらう練習課題の実施①		
4	ツール説明③・実践	パスに慣れてもらう練習課題の実施②		
5	ツール説明④・実践	メニュー表を作る① メニュー表用のアイコン作り		
6	ツール説明⑤・実践	メニュー表を作る② メニュー表用のアイコン作り		
7	ツール説明⑥・実践	ロゴを作る① ロゴ作りの概要説明		
8	ツール説明⑦・実践	ロゴを作る② ロゴを実際に作る		
9	ツール説明⑧・実践	名刺を作る 名刺作り概要説明・制作		
10	課題制作①	育成ゲーム用のキャラクターを作る①		
11	課題制作①	育成ゲーム用のキャラクターを作る② 課題提出・プレゼン		
12	課題制作①	課題提出・プレゼン		
13	課題制作②	対になるキャラクターを作る①		
14	課題制作②	対になるキャラクターを作る② 課題提出・プレゼン		
15	課題制作②	課題提出・プレゼン		
備考	夏休み課題:自由テーマのフライヤー制作×2 A4縦 CMYK□			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ドローイングCG演習応用			瀧口	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
前期で学んだことを活かしイラスト制作、都度講評会を行う。				
到達目標				
最終的に自分のポートフォリオを作成する				
回	課題名	課題内容		
1	ゲームアバター作成	コミュニティゲームの男女のアバターをデザインする		
2	ゲームアバター作成	コミュニティゲームの男女のアバターをデザインする		
3	講評会	講評会		
4	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作する		
5	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作する		
6	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作する→提出		
7	講評会	講評会		
8	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
9	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
10	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
11	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
12	講評会	講評会		
13	ポートフォリオ制作	アートボードを使用して今までの作品をまとめ、最終日に提出。		
14	ポートフォリオ制作	アートボードを使用して今までの作品をまとめ、最終日に提出。		
15	講評会	講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲーム制作実習基礎			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習	①短時間課題（以降、毎回） ②自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題） 個別ヒアリング		
2	チーム実習1	チーム実習 1 【テキスト生成AI】 Claude3もしくはchatGPT3でネタ出し		
3	チーム実習2	チーム実習 2 【画像生成AI】 ideogramもしくはFoocusでキャラ案出し		
4	チーム実習3	チーム実習 3		
5	チーム実習4	チーム実習 4		
6	チーム実習5	チーム実習_講評		
7	オリジナルキャラ実習1	バウスプリット_キャラ構想		
8	オリジナルキャラ実習2	バウスプリット_設定作成		
9	オリジナルキャラ実習3	バウスプリット_キャラデザイン		
10	オリジナルキャラ実習4	バウスプリット_講評		
11	コンテ実習1	コンテ作成1 【テキスト生成AI？ & 動画生成AI】		
12	コンテ実習2	コンテ作成2		
13	コンテ実習3	コンテ作成_講評		
14	コンテ・夏期課題講評	コンテプレゼン、夏期課題プレゼン		
15	総括	まとめ		
備考	※各回、短時間作画課題あり(10課題程度)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲーム制作実習応用			すプロけ	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	概要説明・ヒアリング		
2	ヒアリング	①デジタルツール紹介 ②ヒアリング		
3	出版業界1	①出版業界(ノベル)概論 ②プロット設計		
4	出版業界2	①プロット提出 ②表紙作成		
5	出版業界3	①表紙提出 ②講評会(プロット+表紙)		
6	ゲーム業界1	①IT業界(ゲーム)概論 ②ゲームフロー設計		
7	ゲーム業界2	①フロー提出 ②ゲームトップ画面作成		
8	ゲーム業界3	①ゲームトップ画面提出 ②講評会(フロー+画面)		
9	アニメ業界1	①アニメ業界概論 ②コンテ作成		
10	アニメ業界2	①コンテ提出 ②ポスター作成		
11	アニメ業界3	①ポスター提出 ②講評会(コンテ+ポスター)		
12	進級課題1	①進級課題解説、チーム編成(スカウト等)		
13	進級課題2	①進級課題作業 中間提出		
14	進級課題3	①進級課題作業 最終提出		
15	進級課題4	①講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
パースペクティブ		西内 薫		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント/他校講師			自作プリントなど
講義概要				
パースの理屈を学び、応用につなげる				
到達目標				
1点～3点パースを理解する				
回	課題名	課題内容		
1	遠近法	○遠近法の説明 ○1～3点パースの概要		
2	1点パース①	○アイレベル ○分割と増殖 ●課題① 1点パースで直方体と立方体を描く		
3	1点パース②	○円と楕円 ●課題② 1点パースで円柱とコップを描く		
4	1点パース③	●課題③ 1点パースで部屋を描く ● トレス①		
5	〃	● トレス②		
6	2点パース①	○2点パースで立方体を描く ●課題④ 2点パースで立方体と円柱を描く		
7	2点パース②	○人物からパースを立ち上げる ●課題⑤ 椅子に人物を座らせる		
8	2点パース③	○屋根とドア ●課題⑥ 開いたドアを描く		
9	2点パース④	○傾斜と階段(坂道) ●課題⑦ 階段を描く		
10	〃	●課題⑧ 2点パースで三角屋根の1軒家を描く		
11	3点パース①	○高さの圧縮 ○遠い消失点(アナログの場合の分割法) ●課題⑨ ビルのトレス③		
12	3点パース②	●課題⑨ 3点パースでビルを描く		
13	〃			
14	〃			
15	〃			
備考	課題9枚 トレス3枚 計12枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	就職・デビューガイダンス	第4回 就職・デビューガイダンス		
4	作品制作	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2		担任、就職・デビュー担当		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	就職・デビューガイダンス	第4回 就職・デビューガイダンス		
4	作品制作	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習基礎		すプロけ 多佳野歩(木村)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝ティラノビルダー
講義概要				
ゲームを軸としつつも、ゲーム分野にとらわれず、広くメディア横断的に通用するキャラ作りを学ぶ 見栄えのするキャラクターイラスト、ファンを巻き込む作品作りを考える				
到達目標				
①特定の企画テーマに沿ったキャラ作りができるようになる ②差別化されたポートフォリオ用イラストを用意できる力を身につける ③ボーダーレス化した業界で総合的に活用できるキャラ作りができる力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オーサリング1	【テキスト生成AI】 Claude3もしくはchatGPT3で出したデータ		
2	オーサリング2	シナリオ		
3	オーサリング3			
4	オーサリング4	ティラノビルダーデータ		
5	ゲームオーサリング1	【コード生成AI】 Claude3もしくはchatGPT3でコード作成		
6	ゲームオーサリング2			
7	ゲームオーサリング3			
8	ゲームオーサリング4			
9	ゲームオーサリング5	α 版提出		
10	ゲームオーサリング6	【コード生成AI】 デバッグ		
11	ゲームオーサリング7			
12	ゲームオーサリング8	β 版提出		
13	ゲームオーサリング9			
14	ゲームオーサリング10	ファイナル版提出		
15	講評	講評		
備考	後期チーム実習へ向けてティラノビルダーに慣れておく			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習応用		すプロけ(木村)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書使用機材=各種ゲームエンジンの
講義概要				
Photoshopでの実技に慣れる。ゲーム制作を通してオーサリングの実務を把握する。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームのワークフローを理解する。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	①全体の進行説明 ②チーム編成		
2	チーム制作1	α 版作成		
3	チーム制作2	α 版作成		
4	チーム制作3	α 版作成		
5	中間チェックA	α 版チェック		
6	チーム制作4	β 版作成		
7	チーム制作5	β 版作成		
8	チーム制作6	β 版作成		
9	中間チェックB	β 版チェック		
10	チーム制作7	ファイナル版作成		
11	チーム制作8	ファイナル版作成		
12	チーム制作9	ファイナル版作成		
13	中間チェックC	ファイナル版チェック		
14	公開準備2	①公開準備 ②展示準備		
15	総合評価会	発表、講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン基礎		寺尾徳人		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「紙兎ロペ」アニメ担当・生配信担当、「ピカちん」モーション担当 「アングリーバード」ゲームモーションデザイン担当			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝SpriteStudio、AdobeAnimate
講義概要				
ゲームでのモーション制作を学ぶ。ゲームにとどまらず、広くアニメーションの実技を紹介する。				
到達目標				
①基本的なアニメツールの操作ができる ②パーツアニメーションの基礎を把握する ③様々な用途でのゲームのモーションパーツを作成し、組み込む				
回	課題名	課題内容		
1	モーションツール1	ツールの基本操作（インストールと基本操作）		
2	モーションツール2	物体を動かす1		
3	モーションツール3	動きを書き出す		
4	モーションツール4	歩き		
5	モーションツール5	表情		
6	モーションツール6	エフェクト		
7	モーション作成1	自キャラでの歩きとジャンプ1		
8	モーション作成2	自キャラでの歩きとジャンプ2		
9	モーション作成3	自キャラでの表情変化1		
10	モーション作成4	自キャラでの表情変化2		
11	モーション応用1	振り向き		
12	モーション応用2	待機		
13	モーション応用3	攻撃と防御		
14	モーション応用4	組入、エクスポート		
15	モーション応用5	講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン応用		寺尾		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「紙兎ロペ」「ANGRY BIRDS FIGHT!」「ピカちんキット ポチっとパズル」			テキスト=プリント配布もしくは板書使用機材=SpriteStudio、Live2D(課題制作)
講義概要				
モーション系ツール(SpriteStudio、SPINE、Live2D)での実技に慣れる。 実習課題を通して「モーション設計」や「実務的ゲーム素材作成」「現場コミュニケーションスキル」を養う。				
到達目標				
①ゲーム用の基礎的なモーションパーツを作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるモーション設計。 ④UnityやUnrealEngineへのデータエクスポートを習得				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	①全体の進行説明 ②ツール解説A		
2	応用動作1	歩きなどリピート性の高い動作		
3	応用動作1	歩きなどリピート性の高い動作		
4	応用動作1	歩きなどリピート性の高い動作		
5	応用動作1	歩きなどリピート性の高い動作		
6	応用動作2	エフェクト等		
7	応用動作2	エフェクト等		
8	応用動作2	エフェクト等		
9	応用動作2	エフェクト等		
10	連係動作	基本同ポジからの複数の動作に移行し同ポジに戻る		
11	連係動作	基本同ポジからの複数の動作に移行し同ポジに戻る		
12	連係動作	基本同ポジからの複数の動作に移行し同ポジに戻る		
13	連係動作	基本同ポジからの複数の動作に移行し同ポジに戻る		
14	補足演習	個別に習得したいモーションの習得		
15	総合評価会	発表、講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	96		講義 ・ 演習 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験(実習評価)課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
卒業制作			すプロけ(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショッブ(課題制作)
講義概要				
2年間の集大成である卒業制作に取り組む。 より社会に通用するレベルに限界を引き上げる。				
到達目標				
①作業工程を自力で設計できる ②報告連絡相談を的確に実行できる ③魅力的な卒業制作作品を仕上げる ④自分の限界を引き上げる				
回	課題名		課題内容	
1	進行説明・目標解説		流れを説明する	
2	構想1		エスキース、企画書、スケジュール表作成	
3	構想2		エスキース、企画書、スケジュール表作成	
4	中間審査1		計画審査	
5	素材作成1		キャラ	
6	素材作成2		背景	
7	素材作成3		エフェクト、装飾品、ロゴ	
8	マージ1		仮組み提出、作業確認と添削	
9	マージ2		修正作業	
10	マージ3		修正作業	
11	中間審査2		仮組み2提出	
12	チューニング		個別添削	
13	提出準備		出力前審査、副展示品準備	
14	最終審査		仮展示プレゼン・講評	
15	総評会			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3Dモーション演習			大河原浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	デジタルアーティスト／映画・アニメ・ゲーム等の3DCG制作＆ディレクション、CGWORLD誌ライターその他、LinkedInラーニング・トレーナーなどにも従事			
講義概要				
Autodesk Mayaを使用して3DCGにおける基本的なモーション制作を学ぶ				
到達目標				
ゲーム内で使用されるキャラクターモーションの制作方法を学び、自らのゲームキャラクター表現に応用する				
回	課題名	課題内容		
1	Maya基本操作	Mayaの基本操作及び3DCGの基本原理		
2		モデリング基礎＆モデル制作の原理		
3		マテリアル設定の原理とリギング基礎		
4	モーション基礎	ボールを使ったモーション		
5		関節構造のアニメーション＆セカンダリアニメーション		
6	キャラクターモーション	待機モーション		
7		歩行モーション1		
8		歩行モーション2		
9		走行モーション		
10		ジャンプ＆パンチ		
11		キック＆二人対戦モーション		
12		武器を持ったモーション		
13		フェイシャルアニメーション		
14		アニメーション応用		
15	ゲームエンジンでの利用	Unityでのモーション活用		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームビジュアル制作実習		すプロけ 多佳野歩(木村)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝クリップスタジオ、フォトショップ
講義概要				
ゲームアプリ用のキャラクターグラフィック素材作成を行う。キャラクターをゲーム画面上に持ち込む流れを学ぶ。 自分で創作したキャラクターをゲームパーツとして仕上げる。				
到達目標				
フォトショップでゲーム用パーツが作れるようになる。 ゲーム画面を成立させる要素を把握しゲームアプリ特有の作業工程に慣れる。 グラフィックパーツ作り固有の用語を覚え、現場で意思疎通できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	ゲームビジュアル1	画面構成もしくは個別課題(一枚絵、モーション、UI、シナリオ) 【画像生成AI】ideogramもしくはFoocusでネタ出し		
2	ゲームビジュアル2	画面構成もしくは個別課題		
3	ゲームビジュアル3	画面構成もしくは個別課題		
4	ゲームビジュアル4	画面構成もしくは個別課題		
5	ゲームビジュアル5	画面構成もしくは個別課題		
6	ゲームビジュアル6	画面構成もしくは個別課題		
7	ゲームビジュアル7	画面構成もしくは個別課題		
8	ゲームビジュアル8	画面構成もしくは個別課題		
9	チーム素材1	ゲームデザイン演習用データ作成 【画像生成AI】ideogramもしくはFoocusでネタ出し		
10	チーム素材2	ゲームデザイン演習用データ作成		
11	チーム素材3	ゲームデザイン演習用データ作成		
12	チーム素材4	ゲームデザイン演習用データ作成		
13	チーム素材5	ゲームデザイン演習用データ作成		
14	チーム素材6	ゲームデザイン演習用データ作成		
15	発表・講評	キャラ一覧プレゼン、講評会		
備考	個別の進路系ヒアリングを並行実施。(各学生30～40分程度) 進路によって後半課題内容を適宜変更の可能性あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト基礎		瀧口		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講座概要				
スマホゲームに登場するエフェクト付きのユニットイラストを制作				
到達目標				
ゲーム会社向けポートフォリオにも載せられるようなユニットイラスト作成の習得。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・課題制作①	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
2	課題制作①	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
3	課題制作①	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
4	課題制作①	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
5	講評会・プレゼン	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作提出作品のプレゼン発表①		
6	課題制作②	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
7	課題制作②	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
8	課題制作②	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
9	課題制作②	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
10	講評会・プレゼン	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作提出作品のプレゼン発表②		
11	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
12	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
13	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
14	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
15	講評会・プレゼン	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作提出作品のプレゼン発表②		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト応用		瀧口		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
様々な条件に合わせたデジタルイラストを制作し、都度講評会を行う。				
到達目標				
多様化するデジタルイラストに幅広く対応できる能力を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	二段階進化するイラスト	概要説明・二段階で変化するカードイラストの制作		
2	二段階進化するイラスト	二段階で変化するカードイラストの制作		
3	二段階進化するイラスト	二段階で変化するカードイラストの制作		
4	二段階進化するイラスト	二段階で変化するカードイラストの制作		
5	講評会	講評会		
6	キャラクター立ち絵+表情差分	表情差分のあるキャラクター立ち絵2体の制作		
7	キャラクター立ち絵+表情差分	表情差分のあるキャラクター立ち絵2体の制作		
8	キャラクター立ち絵+表情差分	表情差分のあるキャラクター立ち絵2体の制作		
9	キャラクター立ち絵+表情差分	表情差分のあるキャラクター立ち絵2体の制作		
10	講評会	講評会		
11	制作指示書に沿ったイラスト制作	制作指示書に沿ったイラスト制作		
12	制作指示書に沿ったイラスト制作	制作指示書に沿ったイラスト制作		
13	制作指示書に沿ったイラスト制作	制作指示書に沿ったイラスト制作		
14	制作指示書に沿ったイラスト制作	制作指示書に沿ったイラスト制作		
15	講評会	講評会・総評		
備考	プラス課題:100px×100pxでひたすらアイテムをデザインする			

	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 (課題評価) 小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲームグラフィック演習基礎			キッカイキ (村里歩夢)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	赤月ゆにデザイン 継続は魔力なり10巻完結 宝島社様和ファンタジーのかわいい女の子が描ける本 株式会社miHoYo様 崩壊学園イラスト各種			PC
講義概要				
キャラクターのアイテムデザインの発想や仕上げの表現に取り組む。 自分の世界観を表現できるように作品を制作していく。				
到達目標				
クリスタの基本、操作習得。 アイテムの作画や、加工方法、パースの使い方の基礎を習得。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介	それぞれのポートフォリオを発表し自己紹介をする		
2	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く		
3	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く		
4	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く(提出・発表)		
5	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
6	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
7	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
8	応用演習1	作品提出・発表		
9	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ (まずは自分で資料撮影)簡単な解説		
10	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ (撮影してきた画像を確認・制作に入っていく)		
11	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ		
12	応用演習2	提出・発表		
13	応用演習2	仕上げ作業		
14	応用演習2	仕上げ作業		
15	最終日	課題提出・発表		
備考	著作権物の提出は禁止です。オリジナルの作品を提出すること。 ※課題の提出が遅れると評価が付けられなくなります。 またネットから拾ってきた他の作家さんのイラストをそっくりそのまま模写、トレスしての提出も禁止です。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームグラフィック演習応用		キッカイキ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	赤月ゆにデザイン 継続は魔力なり10巻完結 宝島社様和ファンタジーのかわいい女の子が描ける本 株式会社miHoYo様 崩壊学園イラスト各種			PC
講義概要				
キャラクターのアイテムデザインの発想や仕上げの表現に取り組む。 自分の世界観を表現できるように作品を制作していく。				
到達目標				
クリスタの基本、操作習得。 アイテムの作画や、加工方法、パースの使い方の基礎を習得。				
回	課題名	課題内容		
1	グリザイユイラスト1	グリザイユ技法を使い、背景と人物を描く		
2	グリザイユイラスト2	光と影を意識して塗ります。レクチャーと制作		
3	グリザイユイラスト3	上記の続き		
4	グリザイユイラスト4	作品提出・発表		
5	空と海を描こう1	デフォルトのブラシを使い(もしくは自作雲ブラシを制作) 遠近感を付けて自然な空と海を描きましょう。※クリスタ、Photoshopどちらを使ってもいいです		
6	空と海を描こう2	水面(みなも)の描き方		
7	空と海を描こう3	自分のオリジナルキャラを合わせてみましょう		
8	空と海を描こう4	美しい空を描く発表(提出・発表)		
9	2点点透視イラスト1	2点透視のイラスト制作		
10	2点点透視イラスト2	2点透視のイラスト制作		
11	三点透視イラスト1	三点透視の構図の背景を描きましょう。今まで学んだ集大成の作品制作 あり、俯瞰、どちらでもOKです		
12	三点透視イラスト2	人物も入れてみましょう。レクチャーと制作		
13	三点透視イラスト3	仕上げ作業		
14	三点透視イラスト4	仕上げ作業		
15	最終日	課題提出・発表		
備考	著作権物の提出は禁止です。オリジナルの作品を提出すること。 ※課題の提出が遅れると評価が付けられなくなります。 またネットから拾ってきた他の作家さんのイラストをそっくりそのまま模写、トレスしての提出も禁止です。			