

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
2026	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1 基礎		①山田 孟 ②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	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 自宅課題	・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	・AMP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・ピン	・AMPバケツピン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツピン提出	・PM団栗小石(B4画用紙)提出	
7	ブロック・木	・AMP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	・AMP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	・AMP椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題	・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
2025	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	<p>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。</p> <p>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。</p>			
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
2026	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2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。			
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	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	石膏部分-1	部分-1(B3水張り画用紙)提出		
3	石膏部分-2	部分-2(B3水張り画用紙)提出		
4	牛骨	牛骨(画用紙全版)		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
9	石膏像	石膏像(画用紙全版) ※アポロ、ミケランジェロ、1年生に描いた石膏像から選択		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃 提出		
13	乗り物	写真資料を各自用意(B4画用紙)		
14	〃	〃		
15	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(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
2025	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				
人物や動物のクロッキーによる演習。また野外でのスケッチや写真、またはモチーフを使用した鉛筆デッサンを実施。				
到達目標				
人物や動物の形態の理解と演習による修得とスケッチによる空間概念を理解修得する事。 また物を観察する力や描写力のさらなる向上を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	・立ち座りクロッキー (B4コピー用紙30枚)		
2	動物クロッキー	・各自写真資料を数種類用意 (B4コピー用紙10枚)		
3	動物園クロッキー	・上野動物園 (現地集合解散) スケッチブックまたはB4コピー用紙30枚		
4	新目白通りスケッチ	・新目白通りスケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
5	おとめ山公園スケッチ	・おとめ山公園スケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
6	建造物1	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
7	建造物2	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
8	ヌードクロッキー	・男性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
9	建造物3	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
10	建造物4	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
11	目と口	・各自鏡を用意・鉛筆デッサン・B4画用紙		
12	手	・B4画用紙・鉛筆デッサン		
13	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
14	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
15	ヌードクロッキー	・外国人女性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
2026	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		①和遥 キナ ②海老原 七波		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	<p>①東京都在住のイラストレーター。 立教大学 文学部 比較文芸思想コース 卒業。 コンシューマー系ゲーム会社に三年勤務後、現在フリーランス。 山形新聞社や各種企業の広報用イラスト、書籍の装画などを手がける。 商業画集4冊を上梓。</p> <p>②高校講師、元グッズデザイナー</p>			PC/Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT オリジナル課題プリント
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ができるようになる				
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、色と塗りのお話	線画作業と塗りに入る前に塗りとお話する(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
2025	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キツカイキ/②和遥 キナ		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
	<p>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</p> <p>②東京都在住のイラストレーター。 立教大学 文学部 比較文芸思想コース 卒業。 コンシューマー系ゲーム会社に三年勤務後、現在フリーランス。 山形新聞社や各種企業の広報用イラスト、書籍の装画などを手がける。 商業画集4冊を上梓。</p>			PC/Adobe PhotoshopCLIPSUTUDIO PAINTオリジナル課題プリント
講義概要				
1枚絵、Vチューバーデザインの技術向上と、ポートフォリオのブラッシュアップ。				
到達目標				
Vtuberの仕事の流れを体感し、流行の仕事を意識。イラストの地力の向上を目指す。 企業に提出する際のポートフォリオ作りを意識させる。				
回	課題名	課題内容		
1	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成(夏休みのポートフォリオ課題を提出)		
2	課題ラフ	ラフ作業		
3	線画	線画作業		
4	線画	線画作用		
5	塗り	塗り作業		
6	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出(間に合わなければ最悪15週目までに提出)		
7	Vtuberをデザイン + 三面図	<p>Vtuberのデザイン画作成 (素体が描けない人はクリスタの3D素材などを活用) 設定を元に1体~2体ほどのキャラクターデザインを行う。 デザイン画から三面図を作る。 ※ポートフォリオに入れる前提で作成。</p>		
8				
9				
10				
11				
12	"ポートフォリオ添削期間"	ポートフォリオのブラッシュアップ期間(夏・冬休みにポートフォリオ作成済)		
13		※15週目にPDFデータ+原本提出		
14		※ポートフォリオは自宅でも作業させる事を指導。あくまでこの時間は、ポートフォ		
15		リオの添削。		
備考	<p>1~6週で一枚絵制作。 7~11週でVtuberをデザイン+三面図。 12~15週でポートフォリオ添削と提出。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
実務経歴	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。筆の洗いや、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方法と、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方法と、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	水彩技法と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
2026	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		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。 ●ドリルA●『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。 ●ドリルB●『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。 ●ドリルC●『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②★『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。 ●ドリルD●『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★ドリルF★へ ●ドリルE●『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。 ●ドリルF●『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③★『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。 ●ドリルG●『アクションセットの作成』アクションを作成・登録してみる。		
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①②の※切:基本的に課題の出た授業の次の授業日。課題③の※切:14週目の授業日。 *ドリルA~Gは基本的に授業中にやりますが、残った部分は自主練習。提出可(提出された場合は評価にプラス、アドバイスもします)。 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	
2026	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		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-mi.jimdo.com				
講義概要					
漫画の描き方の基本					
到達目標					
イラストコースの学生も「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	モノクロイラスト	クリスタでアタリ～下描き～ペン入れの練習			
2		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／セリフの順番の基本			
4		ペン入れ			
5		仕上げ			
6	ネーム練習1	原稿用紙の使い方／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2p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
2026	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	円、コップを描く (PCを持っているクラスには従来の描き方ではなく多くの食器やタイヤなどある程度複雑なものを描かせる)		
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出したり、逆に人の大きさを算出したりする		
6	人の大きさパース合わせ②	学校の廊下を描く、人の大きさに合わせて		
7	2点パースについて	基本知識と作画練習		
8	2点パース中の法則1	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
9	広角と望遠	画角という概念の獲得		
10	2点パース机と椅子と人①	中学高校の時にあった机・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	中学高校の時にあった机・椅子に人が座っている様子を2点パースで描く		
12	テスト前の復習	すべての授業のまとめ		
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点パース中の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
12回目授業と13回目授業の間に夏休みがありますが、夏休みの課題は「人二人と2点パースの部屋」				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		海老原 七波		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	高校講師、元グッズデザイナー			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				
<p>“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。”□</p>				
到達目標				
<p>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</p>				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明	全体の進行説明□作品の記入		
2	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A チーム編成・キャラデザ		
3	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A ネーム・キャラデザ ③チーム面談		
4	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A ネーム・キャラデザ		
5	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A 中間チェック		
6	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A 中間プレゼン ③チーム面談		
7	チーム課題A	①短時間作画 ②チーム課題A ネーム・キャラデザ		
8	チーム課題A	②チーム課題A 修正		
9	チーム課題講評	②チーム課題A 講評		
10	チーム課題B	②チーム課題B チーム編成		
11	チーム課題B	②チーム課題B キャラデザ		
12	チーム課題B	②チーム課題B キャラデザ 中間チェック		
13	チーム課題B	②チーム課題B ラフ		
14	チーム課題B	②チーム課題B 清書		
15	チーム課題B	②チーム課題B 提出		
備考	<p>チーム課題A→イベント出店を想定とした漫画制作(授業内ではネーム及びキャラクターデザイン) チーム課題B→グッズ用イラスト作成(主にデフォルメイラスト)</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
イラスト制作実習		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。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。背景授業で描きたい街の写真撮影依頼。		
2	カット描き	ペン入れ、彩色日。原則2C（応相談）		
3	カット描き	ペン入れ、彩色。次課題物語を描く題材選出の説明。		
4	カット描き	ペン入れ、彩色。次課題物語を描く題材選出の説明。		
5	背景	前半カット描き講評 → 背景開始。街の写真撮影、トレス鉛筆淡彩による背景の製作。		
6	背景	着彩。		
7	背景	着彩。		
8	背景	着彩。ゲームイラストのプリント配布。〈たびだちの準備〉イラストボードB4サイズ2枚使用の由通達。		
9	オリジナルゲームイラスト	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。		
10	オリジナルゲームイラスト	ゲームイラストキャラ表製作開始。		
11	オリジナルゲームイラスト	ゲームイメージイラストラフ2枚 → 下描き・トレス		
12	オリジナルゲームイラスト	下描き・トレス → 着彩		
13	オリジナルゲームイラスト	着彩。		
14	オリジナルゲームイラスト	着彩。第一メ切		
15	オリジナルゲームイラスト	1時間目仕上げ、2時間目講評会。提出日。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			
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・実際に触ってみる		
2	Photoshopの基本1	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	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		
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
2026	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(個別面談)		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	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		
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2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
5	〃	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	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	〃	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
2026	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		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。その他個別進路相談など。		
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
2025	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。その他個別進路相談など。		
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	
2026	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	カットイラスト 広告 実用本など			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	ペンツールトレース	ペンツールを使い色と線の理解をして用意したイラストのトレースをする			
2	ゆるキャラ課題	自分が住んでいる地域のゆるキャラを作成 名前、コンセプト、キャラ設定をし前、横、後の三体と文字を入れデザインする		カラー作品集 タイトル決定	
3	ゆるキャラ課題	↓		イラスト制作	
4	名刺課題	用意された版下の上に自分の名刺にイラストを入れデザインする			
5	ハガキ課題	用意された版下の上に自分のイラストを入れ名前をデザインする			
6	ハガキ課題	↓			
7	広告バナー課題	用意されたYAHOOのページのスペースに自分の広告を作る			
8	広告バナー課題	↓			
9	広告バナー課題	↓			版下製作期間
10	ポートフォリオ課題	前期で学習したデザインを使って自分のポートフォリオを制作する			
11	ポートフォリオ課題	↓			
12	ポートフォリオ課題	↓			
13	ポートフォリオ課題	↓			
14	ポートフォリオ課題	↓			
15	ポートフォリオ課題	ポートフォリオ 提出日			↓
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	イラストカット・広告など			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				
基礎知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	卒業公演チラシ タイトルロゴ	卒業公演チラシに使われるタイトルロゴ 組みごとに振り分けられたイラストにタイトルロゴを制作		
2				
3				
4				
5	学校地図	illustratorを使い駅から学校までの地図をトレースする		
6	進級公演チラシ タイトルロゴ	進級公演に使われるタイトルロゴ 組みごとに振り分けられたイラストにタイトルロゴを制作		
7				
8				
9				
10	ライトノベル表紙	自分の本が出るという想定でライトノベルの版下に自分で描いたイラストにロゴをつけペンネームや本名を入れてカバーの表紙を作成する		
11				
12				
13	12星座イラスト	Adobeillustratorを使い12のイラストを期間内で仕上げる		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
2025	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) 『アニメスタジオで教わる背景画の大原則』著:増山修 『魅せる背景 上達術 決定版』著:(株)サイドランチの一部と付録のclipファイルを資料として配布
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	町並みの場面の作画	その作品世界の町並みが存在する場面の作画 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		
7	町並みの場面の作画			
8	町並みの場面の作画			
9	町並みの場面の作画			
10	町並みの場面の作画	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		
11	主人公キャラの場面作画2			
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
2025	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 / 意図が伝わる構図や仕上げについて				
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・企画提出・		
3	↓	制作		
4	↓	↓		
5	↓	↓		
6	↓	↓		
7	↓	↓		
8	↓	↓		
9	↓	↓		
10	↓	↓		
11	↓	↓ イラスト完成		
12	↓	↓ ブラッシュアップ、最終エフェクト調整		
13	↓	印刷用データ作成、入稿		
14	↓	VroidStudio(予備週)		
15	↓	卒制発表会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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。”□			
<p>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。</p>				
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	課題制作① スマホ用UI	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作①		
3	課題制作① スマホ用UI	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作①		
4	課題制作① スマホ用UI	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 スマホ用UI	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 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		
7	課題制作② コンシューマ用UI	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作①		
8	課題制作② コンシューマ用UI	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 コンシューマ用UI	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 コンシューマ用UI	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	ポートフォリオ用ページ	ポートフォリオに載せるための解説ページ サイズ自由		
13	ポートフォリオ用ページ	ポートフォリオに載せるための解説ページ サイズ自由		
14	ポートフォリオ用ページ	ポートフォリオに載せるための解説ページ サイズ自由		
15	ポートフォリオ用ページ	ポートフォリオに載せるための解説ページ サイズ自由		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
デジタルイラスト表現技法		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	イラストレーター。小説表紙やゲーム2Dデザイン(キャラクター、衣装、アイテム、背景)			
講義概要				
完成まで描ききる力と伝わる表現力を育てる。3D活用や構図演出、依頼想定キャララフデザインの実践。				
到達目標				
限られた時間内で描き切る力、完成させる力を養う。自身で考え、演出力を磨く。				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る・締切を守る事と報連相の重要性について		
2	3D基礎①基本操作	CLIP STUDIOの3D基本操作		
3	3D基礎②デッサン人形	自分専用デッサン人形の作成・ハンドモデル紹介		
4	3D応用①机をデコろう	机+椅子+小物を使った1枚絵制作		
5	〃	イラスト完成、提出		
6	3D応用②顔のパス	自分用顔モデル作成・キャラらしさの保持について		
7	アイデアと資料	得意苦手の自己分析・Pinterest・AIとの付き合い方と注意(2025年版)		
8	仕上げ演出	テクスチャやエフェクトを用いて完成した絵をさらに演出する		
9	キャラクターデザイン	NPCキャラデザイン①:資料収集・発想・要素分解		
10	〃	ラフ作成		
11	〃	バリエーション作成・提出		
12	構図講義①	フィルムスタディ(映画の一場面スケッチ)		
13	構図講義②	三分割法・高さと広さ ～ポストカード・ラフ3種～		
14	構図講義③	鉄球と地面による重力と演出の学び ～ポストカード・ラフ3種～		
15	エフェクト講義	レイヤーモードの基礎と絵の演出 ～ポストカード・ラフ3種～		
備考	※産学協同プロジェクトなどにより授業内容が前後、除外する場合があります			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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2基礎		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18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。現在月刊連載2本あり。			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。				
回	課題名	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	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	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除く)			

年度	対象	昼夜	科科	コース
2025	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	
デジタルイラスト制作B応用		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16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。 コミックガルド、コミックノヴァにて連載中。		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見栄えあるイラスト作品制作を指導する。				
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	課題名	課題内容		
1	挿絵制作	こちらで用意した3つのシチュエーションから1つを選んでそのシーンのステルを想定した背景あり一枚絵のイラストを書き起こす。(前期からの続き)		
2	挿絵制作	課題進行チェック。		
3	挿絵制作	課題進行チェック。		
4	挿絵制作	課題進行チェック。		
5	キービジュアルイラスト	キービジュアルや表紙、パッケージ等に用いられるメイン絵を想定したイラストを作成する。		
6	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
7	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
8	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
9	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
10	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
11	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。最終日はチェックに時間をかける。		
12	モチーフのキャラクターデザイン	化や動物など、何か一つのモチーフをテーマにしたキャラクターデザインを作成する。擬人化に違いが、あくまでのなりきりの範囲のため、逆にどこまで細部にこだわれるかをポイントに講義		
13	モチーフのキャラクターデザイン	課題進行チェック。		
14	モチーフのキャラクターデザイン	課題進行チェック。		
15	モチーフのキャラクターデザイン	課題進行チェック。最終日はチェックに時間をかける。		
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要な講義の場合除く)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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た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 「髪の毛の揺れ」「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
2025	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
2026	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1 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				
・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・ピン	・AMPMバケツピン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツピン提出	・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
2025	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		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
2026	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	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	石膏部分-1	部分-1(B3水張り画用紙)提出		
3	石膏部分-2	部分-2(B3水張り画用紙)提出		
4	牛骨	牛骨(画用紙全版)		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
9	石膏像	石膏像(画用紙全版) ※アポロ、ミケランジェロ、1年生に描いた石膏像から選択		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃 提出		
13	乗り物	写真資料を各自用意(B4画用紙)		
14	〃	〃		
15	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(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
2025	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				
人物や動物のクロッキーによる演習。また野外でのスケッチや写真、またはモチーフを使用した鉛筆デッサンを実施。				
到達目標				
人物や動物の形態の理解と演習による修得とスケッチによる空間概念を理解修得する事。 また物を観察する力や描写力のさらなる向上を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	・立ち座りクロッキー (B4コピー用紙30枚)		
2	動物クロッキー	・各自写真資料を数種類用意 (B4コピー用紙10枚)		
3	動物園クロッキー	・上野動物園 (現地集合解散) スケッチブックまたはB4コピー用紙30枚		
4	新目白通りスケッチ	・新目白通りスケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
5	おとめ山公園スケッチ	・おとめ山公園スケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
6	建造物1	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
7	建造物2	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
8	ヌードクロッキー	・男性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
9	建造物3	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
10	建造物4	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
11	目と口	・各自鏡を用意・鉛筆デッサン・B4画用紙		
12	手	・B4画用紙・鉛筆デッサン		
13	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
14	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
15	ヌードクロッキー	・外国人女性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	日本漫画家協会会員。 日本漫画家協会賞優秀賞。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画の資料で時代劇・海外資料など知識を伴うものの解説。				
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	各国の神話素材など		
4	日本建築	寺社と城など		
5	西洋甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	西洋建築	西洋の建築の特徴		
7	西洋衣服	貴族の衣装		
8	江戸時代	生活のアイテムなど		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	銃	拳銃・大砲など		
11	近代(19C)	明治~昭和初期 19世紀アイテム		
12	絵画史	絵の歴史とアールヌーボー・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	それぞれの特徴など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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基礎		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堀する(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
2025	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
キャラクターデザイン応用		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				
1枚絵、Vチューバーデザインの技術向上と、ポートフォリオのブラッシュアップ。				
到達目標				
Vtuberの仕事の流れを体感し、流行の仕事を意識。イラストの地力の向上を目指す。 企業に提出する際のポートフォリオ作りを意識させる。				
回	課題名	課題内容		
1	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成(夏休みのポートフォリオ課題を提出)		
2	課題ラフ	ラフ作業		
3	線画	線画作業		
4	線画	線画作用		
5	塗り	塗り作業		
6	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出(間に合わなければ最悪15週目までに提出)		
7	Vtuberをデザイン + 三面図	Vtuberのデザイン画作成 (素体が描けない人はクリスタの3D素材などを活用) 設定を元に1体~2体ほどのキャラクターデザインを行う。 デザイン画から三面図を作る。 ※ポートフォリオに入れる前提で作成。		
8				
9				
10				
11				
12	"ポートフォリオ添削期間"	ポートフォリオのブラッシュアップ期間(夏・冬休みにポートフォリオ作成済)		
13		※15週目にPDFデータ+原本提出		
14		※ポートフォリオは自宅でも作業させる事を指導。あくまでこの時間は、ポートフォリオの添削。		
15				
備考	1~6週で一枚絵制作。 7~11週でVtuberをデザイン+三面図。 12~15週でポートフォリオ添削と提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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	水彩技法と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
2026	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		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。 ●ドリルA●『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+目ブテの付け方。 ●ドリルB●『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。 ●ドリルC●『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②★『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。 ●ドリルD●『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★ドリルF★へ ●ドリルE●『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。●ドリルF●『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っぽく作成するためのコツや注意。★課題③★『建物トレス』(メ切: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。		
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。 ●ドリルG●『アクションセットの作成』アクションを作成・登録してみる。		
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①②のメ切:基本的に課題の出た授業の次の授業日。課題③のメ切:14週目の授業日。 *ドリルA~Gは基本的に授業中にやりますが、残った部分は自主練習。提出可(提出された場合は評価にプラス、アドバイスもします)。 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
2025	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
デジタルコミック表現応用		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
2026	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。			紙・ペン・筆記用具 PC(クリップスタジオ)
講義概要				
漫画作品制作の基本的な学習。原稿サイズ・解像度など作画の基本のほか、ストーリーアイデアの出し方、キャラクターバランス、プロットなど総合的な演習を行う。				
到達目標				
16ページ以上の投稿作品の完成。 またはポートフォリオ用の企業向け漫画作品(1作4~8ページ)の完成。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニックの風景	ピクニックをしているキャラクター達(指定あり)の一枚イラストを描く。 アナログ作業。		
2	同上2	つけペンでの筆圧トレーニングやベタ塗りで白黒の原稿バランスを学習する。		
3	同上3	スクリーントーン等を使って原稿の完成作業の学習。		
4	ネームドリル	シナリオに合わせたコマ割りを学習。		
5	同上2	ページ画面に合わせて演出を学習。		
6	4ページ作品制作	ネームドリルで制作したネームを完成原稿にする。		
7	同上2	下書きを見ながらキャラの配置や吹き出しの位置などの調整を学習。		
8	同上3	特に仕上げ感(ベタ、トーン、ホワイトのバランス)を見ながら完成度を上げる。		
9	漫画作品制作	オリジナルの漫画作品制作。進路によってはポートフォリオ用のCM漫画の制作。		
10	同上2	描きたい内容のチェックや題材の相談。		
11	同上3	プロット、シナリオの制作。ネーム制作。		
12	同上4	ネーム制作とネームの構成チェック。(夏休み中に原稿制作を進めてもらいます)		
13	同上5	作画チェック(仕上げの方向性などを相談)		
14	同上6	仕上げチェック(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
15	同上7	作品完成。提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2025	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	
漫画制作1応用		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					
ストーリーマンガの作品制作(プロット・ネーム・作画)					
到達目標					
16~24Pのストーリーマンガ制作。					
回	課題名	課題内容			
1	スケジュール・プロット	スケジュールとプロットの制作			
2	プロット				
3	プロット				
4	プロット				
5	ネーム	ネーム制作			
6	ネーム				
7	ネーム				
8	ネーム修正	ネーム制作修正			
9	ネーム修正				
10	作画チェック	作画チェック(アタリ)			
11	作画チェック				
12	仕上げチェック	仕上げチェック			
13	仕上げチェック				
14	仕上げチェック				
15	原稿完成	原稿完成			
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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することを理解する。		
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
2026	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(個別面談)		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	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		
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2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
5	〃	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	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	〃	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
2026	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。その他個別進路相談など。		
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
2025	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。その他個別進路相談など。		
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
2026	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基礎		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aitokyoにPrilishmalé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				
モーションコミック基礎 Adobe After Effectsを使用してサンプルコミック作品を実際に動かしてみる				
到達目標				
モーションコミックに必要な動きや不透明度のアニメーション、エフェクトを覚える 必要なファイルの管理と制作の流れを身につけ、基本的なAfter Effectsの操作と製作、出力ができる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介 モーションコミック概要	自己紹介(スキル確認)・モーションコミック概要(モーションコミックとは何か) AEとエフェクトに触れてみる(シーンに雨・雪を降らせる)ムービーとして出力する		
2	After Effects基礎	キーフレームでアニメーションを作る・手順の確認 セリフ、効果を動かす・フェードイン/アウトを作る		
3	モーションコミック手順 1.2.3	ファイル管理のフォルダ作成、コミックを1Pずつ分けてコマをレイヤーでカット After Effectsに読み込んで時間配分をする		
4	モーションコミック手順 4	セリフのフェードイン、文字が一文字ずつ表示されるアニメーター機能		
5	モーションコミック手順 5	画像の一部を後から表示する「マスク」機能とフェードインを組み合わせる		
6	モーションコミック手順 6	発光エフェクトで目立たせる		
7	モーションコミック応用 1	全体をガクガク動かす・親子レイヤーで同時に移動する		
8	モーションコミック応用 2	キラキラする粒子で効果を加える(パーティクル)		
9	モーションコミック応用 3	効果音とBGM・音ハメ		
10	モーションコミック制作	モーションコミックの全ページをつないで完成させる		
11	モーションコミック制作	モーションコミックの全ページをつないで完成させる		
12	モーションコミック制作	モーションコミックの全ページをつないで完成させる 提出		
13	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーションコミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作		
14	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーションコミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作		
15	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーションコミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作と提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
モーションコミック制作応用		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Prilišmalé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を使用してオリジナルキャラクターの動画を制作する				
到達目標				
各学生のオリジナルモーションコミック、オリジナルキャラクター動画の作成				
回	課題名	課題内容		
1	モーションコミック／キャラクター動画の企画	後期の目標「自分の作品で1分程度のモーションコミック／キャラクター動画完成」のための企画。どの作品、どのシーンを題材にするか選ぶ。参考作品鑑賞。		
2	絵コンテ制作と演出プランニング①	簡単な絵コンテで「動かす設計」、カメラワークとセリフの出し方をラフで描く		
3	絵コンテ制作と演出プランニング②	簡単な絵コンテで「動かす設計」、カメラワークとセリフの出し方をラフで描いて提出		
4	素材の準備	ClipStudio、Photoshopでレイヤーを分ける		
5	動きの確認	カメラワークを考える。コマごとの動き、全体の動きをまとめる		
6	セリフ演出	AEのアニメーションを使ったセリフと効果の演出を確認する		
7	タイトル・ロゴ演出	タイトル、名前の動き、エフェクト応用(ワイプ、パーティクル)		
8	効果音とBGM	音と同期、テンポ調整、素材の使い方		
9	雰囲気演出	色調補正と質感		
10	オリジナル動画作成	中間発表と進行の確認 サムネイルの作成方法		
11	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
12	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
13	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
14	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
15	上映会	提出と発表、講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
2025	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) 『アニメスタジオで教わる背景画の大原則』著:増山修 『魅せる背景 上達術 決定版』著:(株)サイドランチの一部と付録のclipファイルを資料として配布
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	町並みの場面の作画	その作品世界の町並みが存在する場面の作画 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		
7	町並みの場面の作画			
8	町並みの場面の作画			
9	町並みの場面の作画			
10	町並みの場面の作画	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つ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		
11	主人公キャラの場面作画2			
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
2025	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丸尾たかこ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				
マンガ制作(プロット・ネーム・作画)全般を実技学習する。 卒業冊子向けの原稿も制作する。				
到達目標				
16~24Pマンガ作品の完成(卒業冊子用の原稿の入稿)				
回	課題名	課題内容		
1	スケジュール申告 プロット制作	スケジュール表制作(冊子スケジュールを含め相談)		
2	〃	プロット制作		
3	〃			
4	〃			
5	ネーム制作	ネーム制作(冊子相談)		
6	〃			
7	〃			
8	作画	作画		
9	〃			
10	〃			
11	〃	卒業冊子メ切		
12	〃			
13	仕上げ	仕上げ		
14	〃			
15	完成	原稿完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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				
漫画作品制作の基本的な学習。それぞれの進路、個性に合わせての原稿制作。原稿の完成度の向上や外部とのコミュニケーション技術等も相談しながら学習する。				
到達目標				
24ページ以上の投稿作品の完成。 また進路に合わせてポートフォリオ用の漫画作品の完成。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	キャラクター設定やストーリー構成のアイデア出し。		
2		アイデアの中から適したものを選び、プロット、ネームに進める。		
3		ネーム制作とチェック		
4		ネーム制作とチェック		
5		ネーム制作とチェック(完成を目指す)		
6		原稿の下書き制作。		
7		原稿の下書き制作とチェック。		
8		原稿の下書き制作とチェック。		
9		原稿の下書き制作とチェック。(完成を目指す)		
10		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。		
11		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。		
12		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。(夏休み中に原稿制作を進めてもらいます)		
13		仕上げチェック。(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
14		仕上げチェック(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
15		作品完成。提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	
漫画制作2 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勤務経験あり。		プリント	
講義概要				
マンガ作成・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：小川先生・九尾の授業の漫画作業と連携で漫画を仕上げる。デジタルポートフォリオ（Vivivit）を、採用につながるような形で完成させる。				
回	課題名	課題内容		
1	予定作成	作成予定作成+作業		
2				
3	チェック1	進捗チェック&チェックバック。		
4				
5				
6	チェック2	進捗チェック&チェックバック。		
7				
8				
9				
10	チェック3	進捗チェック&チェックバック。		
11	デジタルポートフォリオ作成（全員）	ViViViTでデジタルポートフォリオを作成する。（提出は最終日）		
12				
13				
14	チェック4	進捗チェック&チェックバック。		
15	課題提出	漫画：提出。 デジタルポートフォリオ：URL等記載したテキストデータを提出。		
備考	決められた週の進捗チェックの他にも、必要に応じてチェックをします。 * 必要に応じて、他2クラスの予定に合わせていきます。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		木村崇信		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、プレイステーション版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEII」「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=板書使用機材=クリスタ・Canva
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	科目概要説明 実習：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	ヒアリング・企画準備		
3	チーム実習1	チームディスカッション+各自作業		
4	チーム実習2	チームディスカッション+各自作業		
5	チーム実習3	チームディスカッション+各自作業		
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	講評・提出予備日		
8	動画化1	動画作成準備		
9	動画化2	動画制作		
10	動画化3	動画制作		
11	動画化4	動画制作		
12	動画化5	動画制作		
13	動画化6	動画制作		
14	発表	発表		
15	個別企画講評	講評・提出予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
漫画表現実習1		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	アシスタント/他校講師漫画家			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6つの説明 ○1~3点パースの概要 し		課題なし
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		課題なし
3	②	○円と楕円 ●1点パースで円柱とコップを描く		課題なし
4	③	★課題① 1点パースで部屋を描く		
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)		
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		
9	〃	★課題⑥ 2点パースで三角屋根の一軒家を立ち上げる		
10	〃			
11	〃	★冬休み課題 3点パース 線画ビルのトレース		
12	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		
13	〃			
14	〃			
15	〃			
備考	○ 課題数8枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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			自作プリントなど
漫画制作にあたってのオーソド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・ウニフラッシュ	4/16 スピード線(平行線・抜きあり・ベタあり)ウニフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
2	雷フラッシュ	4/23 雷フラッシュ・集中点が描画範囲から離れてる集中線		
3	トーン削り	5/7 トーンを使ってグラデーションやフラッシュを作る。アナログはカッターで。		
4	車	5/14 トレース描画。アナログは雲形定規 デジタルは直接描画ツールを使用		
5	〃	5月21日		
6	食器	5/28 パースを使って小物を立ち上げる。トレース不可。		
7	〃	6月4日		
8	〃	6月11日		
9	〃	6月18日		
10	樹木・草	6/25 樹木/草の書き方のポイントを掴む		
11	〃	7/2 近景・中景・遠景を意識して描きわける		
12	〃	7月9日		
13	公園	8/20 パースを使って背景を描く 今までの技法を活かす		
14	〃	8月27日		
15	〃	9月3日		
備考	合計:8枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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2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 小物		1枚
4	〃			
5	トーン削り	空、雲削り		1枚
6	〃			
7	トレース課題	線画の完成度を上げる 1枚		
8	〃			
9	パース総合	1,2,3点パースで学校を描く 枚		1
10	〃			
11	〃			
12	最終課題 総合描画	指定された小物を描き起こす		1枚
13	〃			
14	〃			
15	〃			
備考	合計 6枚 課題によっては、他の授業での漫画制作の中で作業することもあります。(黄色の課題)			

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
2026	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	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・ピン	・AMPMバケツピン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツピン提出	・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
2025	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
2026	2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
デッサン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。			・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	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	石膏部分-1	部分-1(B3水張り画用紙)提出		
3	石膏部分-2	部分-2(B3水張り画用紙)提出		
4	牛骨	牛骨(画用紙全版)		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
9	石膏像	石膏像(画用紙全版) ※アポロ、ミケランジェロ、1年生に描いた石膏像から選択		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃 提出		
13	乗り物	写真資料を各自用意(B4画用紙)		
14	〃	〃		
15	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(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
2025	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		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。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物や動物のクロッキーによる演習。また野外でのスケッチや写真、またはモチーフを使用した鉛筆デッサンを実施。				
到達目標				
人物や動物の形態の理解と演習による修得とスケッチによる空間概念を理解修得する事。 また物を観察する力や描写力のさらなる向上を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	・立ち座りクロッキー (B4コピー用紙30枚)		
2	動物クロッキー	・各自写真資料を数種類用意 (B4コピー用紙10枚)		
3	動物園クロッキー	・上野動物園 (現地集合解散) スケッチブックまたはB4コピー用紙30枚		
4	新目白通りスケッチ	・新目白通りスケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
5	おとめ山公園スケッチ	・おとめ山公園スケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
6	建造物1	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
7	建造物2	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
8	ヌードクロッキー	・男性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
9	建造物3	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
10	建造物4	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
11	目と口	・各自鏡を用意・鉛筆デッサン・B4画用紙		
12	手	・B4画用紙・鉛筆デッサン		
13	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
14	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
15	ヌードクロッキー	・外国人女性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	日本漫画家協会会員。 日本漫画家協会賞優秀賞。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画の資料で時代劇・海外資料など知識を伴うものの解説。				
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	各国の神話素材など		
4	日本建築	寺社と城など		
5	西洋甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	西洋建築	西洋の建築の特徴		
7	西洋衣服	貴族の衣装		
8	江戸時代	生活のアイテムなど		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	銃	拳銃・大砲など		
11	近代(19C)	明治~昭和初期 19世紀アイテム		
12	絵画史	絵の歴史とアールヌーボー・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	それぞれの特徴など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		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、軽い影づけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影づ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、色と塗りのお話	線画作業と塗りに入る前に塗りとお話する(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
2025	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		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/Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT オリジナル課題プリント	
講義概要				
1枚絵、Vチューバーデザインの技術向上と、ポートフォリオのブラッシュアップ。				
到達目標				
Vtuberの仕事の流れを体感し、流行の仕事を意識。イラストの地力の向上を目指す。 企業に提出する際のポートフォリオ作りを意識させる。				
回	課題名	課題内容		
1	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、塗りや色の組み合わせの方法 課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成(夏休みのポートフォリオ課題を提出)		
2	課題ラフ	ラフ作業		
3	線画	線画作業		
4	線画	線画作用		
5	塗り	塗り作業		
6	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出(間に合わなければ最悪15週目までに提出)		
7	Vtuberをデザイン + 三面図	Vtuberのデザイン画作成 (素体が描けない人はクリスタの3D素材などを活用) 設定を元に1体~2体ほどのキャラクターデザインを行う。 デザイン画から三面図を作る。 ※ポートフォリオに入れる前提で作成。		
8				
9				
10				
11				
12	"ポートフォリオ添削期間"	ポートフォリオのブラッシュアップ期間(夏・冬休みにポートフォリオ作成済)		
13		※15週目にPDFデータ+原本提出		
14		※ポートフォリオは自宅でも作業させる事を指導。あくまでこの時間は、ポートフォリオの添削。		
15				
備考	1~6週で一枚絵制作。 7~11週でVtuberをデザイン+三面図。 12~15週でポートフォリオ添削と提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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・初Photoshopイラスト 課題制作①		
3	ツール説明②・実践	ツール説明②・初Photoshopイラスト 課題制作②		
4	講評会・プレゼン	初Photoshopイラスト 課題制作③ 提出作品のプレゼン発表		
5	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		
6	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		
7	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		
8	ツール説明⑦・実践	～③までの印刷物いずれか1つ提出・プレゼン		
9	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
10	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
11	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
12	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作・プレゼン		
13	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
14	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
15	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
備考	夏休み課題:スマホゲームのキャラクターカード続き+ポートフォリオ用画像ファイル整理			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			
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	講評会	講評会		
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	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 講評会無し		
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	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
13	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
14	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心の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
2026	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
デザイン概論		木村崇信		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＝主に板書使用機材＝クリスタ・Canva
講義概要				
デザインの基礎的な知識と、思考するポイントを学ぶ				
到達目標				
①思いつきや直感に頼らないデザイン作業ができる ②デザインの基本的用語を把握する ③デザインの意図や方針を説明できる ④説得力・訴求力のあるデザイン力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習	進行説明・デザイン用語、デザインの重要性		
2	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
3	文字と図	①用語解説 ②プラン案作成		
4	文字と図	①用語解説 ②プラン案作成		
5	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
6	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
7	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
8	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
9	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
10	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
11	応用	①用語解説 ②応用実習		
12	応用	①用語解説 ②応用実習		
13	応用	①用語解説 ②応用実習		
14	応用	①用語解説 ②応用実習		
15	総括	まとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			
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				
Illustratorのみ使用してイラストを制作できるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	ゲームアバター作成	着せ替えゲームのアバターをデザイン		
2	ゲームアバター作成	着せ替えゲームのアバターをデザイン		
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		
5	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作		
6	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作		
7	講評会	講評会		
8	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作		
9	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作		
10	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作		
11	講評会	講評会		
12	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
13	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
14	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□		
15	講評会	講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
ゲームデザイン演習1基礎		木村崇信		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＝板書使用機材＝クリスタ・Canva
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デモゲーム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・ゲーム企画の基礎をつかむ				
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）		
2	チーム実習	企画検討		
3	チーム実習	実現性検証・フローチャート作成		
4	チーム実習	書類作成（Canva） □		
5	チーム実習	修正・提出		
6	チーム実習	企画プレゼン		
7	実装			
8	実装			
9	実装	中間版提出		
10	実装			
11	実装			
12	実装			
13	まとめ1	夏期課題講評		
14	まとめ2	チーム作品個別講評		
15	総括	授業内試遊会		
備考	※各回、短時間作画課題あり(13課題)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	
ゲームデザイン演習1応用		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				
<p>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。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	出版業界1	①出版業界(ノベル)概論 ②プロット設計		
2	出版業界2	①プロット提出 ②表紙作成		
3	出版業界3	①表紙提出 ②講評会(プロット+表紙)		
4	アニメ業界1	①アニメ業界概論 ②コンテ作成		
5	アニメ業界2	①コンテ提出		
6	アニメ業界3	コンテ講評		
7	出版・アニメ総括	講評会(コンテ+ポスター)		
8	ゲーム業界1	①IT業界(ゲーム)概論 ②ゲーム作成		
9	ゲーム業界2	ゲーム作成		
10	ゲーム業界3	中間提出		
11	ゲーム業界4	中間講評		
12	ゲーム業界5	ゲーム作成		
13	ゲーム業界6	ゲーム作成		
14	ゲーム業界7	ゲーム作成		
15	総括	講評会(画面)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		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	円、ゴツフを描く (PCを持っているクラスには従来の描き方ではなく多くの食器やタイヤなどある程度複雑なものを描かせる)		
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出したり、逆に人の大きさを算出したりする		
6	人の大きさパース合わせ②	学校の廊下を描く、人の大きさに合わせて		
7	2点パースについて	基本知識と作画練習		
8	2点パース中の法則1	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
9	広角と望遠	画角という概念の獲得		
10	2点パース机と椅子と人①	中学高校の時にあった机・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	中学高校の時にあった机・椅子に人が座っている様子を2点パースで描く		
12	テスト前の復習	すべての授業のまとめ		
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点パース中の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
12回目授業と13回目授業の間に夏休みがありますが、夏休みの課題は「人二人と2点パースの部屋」				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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	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(個別面談)		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	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		
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2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
5	〃	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	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	〃	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
2026	2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。その他個別進路相談など。		
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
2025	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。その他個別進路相談など。		
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
2026	2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
ゲームデザイン演習2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。			各種ゲームエンジン、生成AI(Claude・Gemini)、書類作成=Canva
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	残対概要	科目説明 各自作品確認 方針協議		
2	開発01	作業		
3	開発02	作業		
4	開発03	作業		
5	開発04	作業		
6	開発05	改良状況確認		
7	開発06	作業		
8	開発07	作業		
9	開発08	デバッグ・チェック・修正案		
10	開発09	作業		
11	開発10	作業		
12	中間提出 1	夏期前最新版提出		
13	中間提出 2	夏期進捗提出		
14	チューニング	ヒアリング・方針確認		
15	授業内試遊	試遊・講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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2応用		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=各種ゲームエンジン
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
2026	2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
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
2025	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す		
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す		
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す		
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す		
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
2025	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=フォトショップ(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
2026	2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
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	エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事した後、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			
講義概要				
3DCGの原理を学びながら、ゲームで使用されるキャラクターモーションを作成する				
到達目標				
ゲーム内で使用される一般的なモーションを3DCGで作成出来るようにする				
回	課題名	課題内容		
1	Blenderの基本操作	簡単なキャラクターモデルを作成する		
2	モデリング基礎	ポリゴン編集をしながらキャラクターのディテールを作成する		
3	↓	↓		
4	マテリアル&リギング	キャラクターに質感を付け、ポーズがとれるようにスキニングを行う		
5	アニメーションの基本 原理	ボールを動かしながらアニメーションの基本を学ぶ		
6	関節構造アニメーション	テーブルランプのアニメーション		
7	↓	↓		
8	キャラクターモーション	既存のモデルを使用して、立つ、座るなどの基本動作を作成		
9	歩行モーション	キャラクターの歩行モーションの作成		
10	走行モーション	キャラクターの走行モーションの作成		
11	投げるモーション	ボールを投げるモーションの作成		
12	ジャンプモーション	跳躍するモーションの作成		
13	武器をもったモーション	剣を使ったモーションの作成		
14	対戦モーション	キック&パンチなど対戦用のモーション作成		
15	同			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2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
デザイン概論		木村崇信		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」「アーケード版あっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=主に板書使用機材=クリスタ・Canva
講義概要				
デザインの基礎的な知識と、思考するポイントを学ぶ				
到達目標				
①思いつきや直感に頼らないデザイン作業ができる ②デザインの基本的用語を把握する ③デザインの意図や方針を説明できる ④説得力・訴求力のあるデザイン力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
2	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
3	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
4	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
5	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
6	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
7	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
8	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
9	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
10	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
11	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
12	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
13	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
14	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
15	発表・講評	プレゼン、講評会		
備考	参加イベントの日程で課題順序を前後する			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2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
デジタルイラスト1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。”□			
講義概要				
実際のゲームで使用されるようなイラストや、フリーランスでイラストレーターをする際に依頼されるようなイラストの制作				
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イラスト作成の習得、フリーランスや副業でイラストを制作する際に使用するデータの制作				
回	課題名	課題内容		
1	課題制作① N・Rキャラ	N・R・SR・SSRの順で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 N→R		
2	課題制作① N・Rキャラ	N・R・SR・SSRの順で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 N→R		
3	課題制作① プレゼン	N・R・SR・SSRの順で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 N→R		
4	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で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 SR→SSR		
5	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で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 SR→SSR		
6	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で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 SR→SSR		
7	課題制作② プレゼン	N・R・SR・SSRの順で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 SR→SSR		
8	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
9	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
10	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
11	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作 立ち絵のみ締切		
12	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
13	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
14	課題制作④ 料金表制作	イラスト制作にかかる料金表の制作		
15	課題制作④ 料金表制作	イラスト制作にかかる料金表の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2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
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。			
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・進化前	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・進化前	二段階で変化するカードイラストの制作・進化前		
3	二段階進化するイラスト・進化前	二段階で変化するカードイラストの制作・進化前		
4	講評会	講評会		
5	二段階進化するイラスト・進化後	二段階で変化するカードイラストの制作・進化後		
6	二段階進化するイラスト・進化前	二段階で変化するカードイラストの制作・進化後		
7	二段階進化するイラスト・進化前	二段階で変化するカードイラストの制作・進化後		
8	講評会	講評会		
9	フィルムスタディ	好きな映画の構図を4枚スケッチ		
10	フィルムスタディ	好きな映画の構図を4枚スケッチ		
11	フィルムスタディ	好きな映画の構図を4枚スケッチ		
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				

	対象	昼夜	科	コース
2026	2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
ゲームグラフィック基礎		蓮田		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	CGアニメ「gdgd妖精's」シリーズ他 2Dイラスト担当 KADOKAWA、芳文社にて漫画連載			PC
講義概要				
背景作画の基礎からキャラデザの発想、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。 素材感の表現や加工方法、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1	クリスタ基礎授業 一点透視図法と二点透視図法		
3	基礎演習1	クリスタ基礎授業 立方体の立体感と素材感(金属・木材・布・ガラス)		
4	基礎演習1	クリスタ基礎授業 立方体の立体感と素材感(金属・木材・布・ガラス)		
5	基礎演習1	作品提出・発表		
6	基礎演習2	キャラとアイテムを描く		
7	基礎演習2	キャラとアイテムを描く		
8	基礎演習2	作品提出・発表		
9	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
10	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
11	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
12	応用演習	作品提出・発表 夏休み課題:室内にいるキャラを描く		
13	応用演習	夏休み課題提出・発表 仕上げ作業		
14	応用演習	仕上げ作業		
15	最終日	作品提出・発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			