

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
(キャラクターデザインコース)

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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		石山 美佳(1)/阿部 高治(2)		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)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (2)東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			
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	立方体	B3水張り鉛筆デッサン提出(画材説明・水張り実習・デッサン実習=立方体)		
2	円柱	B3水張り鉛筆デッサン提出(円柱デッサン・グラデーション実習)		
3	箱・ボール	B3水張り鉛筆デッサン(構図・比例・遠近法・明暗前提)		
4	箱・ボール	提出(文字図のパス・基本形の把握)ドローイングB4画用紙提出(白豆・黒豆)		
5	バケツ・ビン	B3水張り鉛筆デッサン(円柱形・楕円の描法)		
6	バケツ・ビン	提出(質感表現)ドローイングB4画用紙提出(どんぐり・石)		
7	ブロック・木	B3水張り鉛筆デッサン(もう一つのパス出現)		
8	ブロック・木	提出/ドローイングB4画用紙提出(どんぐり・石)		
9	組み合わせ 布・ポット	B3水張り鉛筆デッサン(台の平面性の表現)		
10	組み合わせ 布・ポット	提出/ドローイングB4画用紙提出(寝かすジュース缶)		
11	剥製 たぬき	B3水張り鉛筆デッサン(動物形態の理解)		
12	剥製 たぬき	提出/ドローイングb4画用紙提出(靴)		
13	椅子	B3水張り鉛筆デッサン提出(構造形態の演習)ドローイングB4画用紙提出(手・鉛筆)/夏季課題 建造物【B3ボード】		
14	椅子/手			
15	三輪車	カルトン版鉛筆デッサン(構造形態の習得)		
16	三輪車	提出・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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		石山 美佳(1)/阿部 高治(2)		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)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (2)東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			
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
2018	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・武器	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	西洋と日本の神話など素材について		
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	西洋建築	西洋の建築、城		
7	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
8	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
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
2019	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A デジタルワーク演習		キツカイキ		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	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。				
到達目標				
キャラクターデザインの基礎を学び、デジタルワークを身につけイラストレーションのクオリティーアップを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・好きなものを掘っていく	講師学生のお互いの自己紹介、Pinterestや検索エンジンなどで画像を調べて保存、ペイントツールでスクラップをまとめる		
2	キャラクターデザインのお話	キャラクターデザインの考え方要素の捉え方を知る+映画を見る		
3	オリジナルキャラクター作成1	仕様書(映画)を元にキャラクターデザイン画を練る		
4	オリジナルキャラクター作成2	デザイン表を制作しよう		
5	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ+線画		
6	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ+線画+カラー		
7	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
8	オリジナルキャラクター作成6	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成7	カラー締切り提出		
10	一枚絵の作成1	1枚絵の構図の取り方、考え方を知り実際に描いてみる		
11	一枚絵の作成2	ラフ作業		
12	一枚絵の作成3	線画作業		
13	一枚絵の作成4	線画+カラー作業		
14	一枚絵の作成5	カラー作業		
15	一枚絵の作成6	カラー作業		
16	まとめ	カラー提出+総評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	1年	昼	総合学科	総合コミックコース
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B		保光 敏将	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。 主に木版画、リノカット(ゴム版)、ドローイングを使用し、書籍の装画、挿絵を中心に活躍中。		オリジナル課題プリント	
講義概要				
実際の仕事内容、依頼を想定し、作品制作のプロセス、作成スキルを身につける。				
到達目標				
イラストレーション制作を通してクオリティの向上を目的とする。				
回	課題名	課題内容		
1	トレーディングカード制作	前期の課題「オズの魔法使い」のトレーディングカード制作。		
2				
3		A4 1~2点		
4		提出		
5	小説挿絵	小説を読んで挿絵を制作。		
6		A5 1点		
7		提出		
8	文庫本表紙	文庫本の装画制作。		
9		文庫本サイズ 1点		
10				
11		提出		
12	単行本表紙 または ドット画	単行本装画制作。		
13		四六判 1点		
14				
15		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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		東山 総子		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	漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。				
到達目標				
アナログでイラスト制作をする時の基本を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	混色表	アクリルガッシュの混色表を制作		
2	↓	B3/1枚		
3	↓			
4	重色表	透明水彩の重色表を制作		
5	↓	B4/1枚		
6	スターの似顔絵	アナログのトレースの仕方を学ぶ&透明水彩に慣れる		
7	↓	A4/1枚		
8	水彩イラスト	透明水彩の基本的な塗り方と技法&水彩紙の選び方を学ぶ		
9	↓	B4/1枚		
10	↓			
11	動物画	アクリルガッシュに慣れる		
12	↓	A4/1枚		
13	擬人化イラスト(夏休み中に制作)	動物画で描いた動物を擬人化してイラスト制作		
14	↓	B4/1枚		
15	雑誌の表紙	オリジナルの雑誌の表紙を制作(ジャンルは自由)		
16	↓	B4/1枚		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画に描く際に使用される、ペンの使い方など基本のテクニックを学ぶ。				
到達目標				
基本のテクニックをはじめ、ベタやトーンでの表現といった、漫画やイラストを描写する上で必要な表現技術を修得する。				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	画材の説明 フリーハンドと定規線の練習 つけペンに慣れる		
2	ペン描写1	カケアミ、ナワアミ、ホワイト 集中線、動線、ベタ +GW課題		
3	ペン描写2	点描の練習と応用まんが		
4	トーン表現1(基本①)	トーンの貼り方と重ね貼り B5(重ね貼り、つやベタ) B4(全身イラスト 重ね貼り アミトーン つやベタ)		
5	トーン表現1(基本②)	トーンの削り方 (ぼかし、フラッシュ)		
6	特殊技法	スポンジやガーゼによる効果(マスキング パッティング スパッタリング からす口の説明)		
7	特殊技法(応用) トーン表現1	トーンと特殊技法を使ったマンガ、イラスト(トーン削り、ぼかし、重ね貼り、かげをつける)		
8	パース1 1点透視図法	遠近法の説明 1点パースを使って(直方体、立方体、円柱を描く)(箱ティッシュ、コップ)		
9	パース1 2点透視図法	2点パースを使って立方体、円柱を描く		
10	ペン描写3 質感表現	パースを使って小物を描く 軟硬や新古など物質の違いをペンタッチの差で表現する		
11	ペン描写4 質感表現応用	指定の物質を組み込んだB5イラスト		
12	トーン表現2 自然物	トーンを使用して自然物を表現する (山、森)必ず空を入れて雲けずる (海、川)雲をけずる		
13	ペン・トーン応用 自然物(応用)	植物、岩、水、土、火など自然物を入れたマンガ、イラスト 題材「キャンプ」 夏休み課題(ベタフラ、ぼかし)		
14	総合描写	これまでの応用マンガ		
15	総合描写	これまでの応用マンガ		
16	予備日			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画、イラストを描く際に使用される、漫画表現テクニック、背景の技術を学ぶ。				
到達目標				
テーマに沿った演出方法、より高度な漫画表現方法を身につけ、背景も描けるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	感情表現①	笑いと悲しみ		
2	感情表現②	怒りと驚き		
3				
4	感情表現③	恐怖と孤独		
5	年齢別<男女>	赤ちゃん(子供)~老人までの描き分け		
6				
7	職業別①<人物>	3種類の職業ユニフォームの全身を描く 前後で2枚		
8				
9	職業別②<背景>	職業に合った人物と背景を入れたイラスト		
10				
11	背景トレース	背景の完成度を上げる(人物2人以上)		
12	シーン別	アクションシーンとラブシーンのイラストとまんが(1P以上)		
13				
14	背景描写<公園>	自然物と人工物の入った背景(公園)を描く 人物2人以上		
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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		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、②共に漫画家として活躍中			
講義概要				
短編漫画の制作。				
到達目標				
キャラクターデザイン志望の学生にも漫画を描く経験と、漫画の決まりごとを覚えてもらう。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニック	ラフ、下描き		
2	↓	ペン入れ		
3	4コマ漫画	ピクニック提出/4コマ漫画2本のネーム		
4	↓	下描き、ペン入れ		
5	↓	仕上げ、提出		
6	学校紹介	アニカレを紹介する4p漫画/ネーム		
7		ネーム、下描き		
8		下描き		
9		ペン入れ		
10	↓	仕上げ、提出		
11	4p漫画	オリジナル、又は自分が薦めたい商品などのCM漫画		
12		ネーム、下描き		
13		下描き		
14		ペン入れ		
15		仕上げ		
16	↓	提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	
パースペクティブ(遠近法)		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	漫画のプロアシスタントとして活躍中		オリジナル課題プリント	
講義概要				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学び、実際の作画で運用する。				
到達目標				
パースペクティブ(遠近法)について理解し、作画の基本を修得すること。 立体的表現、奥行きや空間のあるイラストが描けるようにする。				
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	パース中の法則	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		
5	2点パースについて	基本知識と作画練習		
6	2点パース中の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
7	2点パース中の法則	描かれている人物の配置からアイレベルを割り出す等		
8	2点パース応用	部屋を描く実習		
9	階段	斜めの消失点と階段		
10	階段	斜めの消失点と階段2		
11	3点パースについて	基本知識と作画練習		
12	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く		
13	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く2		
14	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く3		
15	今までの復習	(夏休みの宿題に「民家を一軒描く」を全部自分の力で描く)		
16	テスト	実技を伴うペーパーテスト		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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
デジタルワーク応用		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 ゲームのキャラクター、衣装、アイテム、背景デザインなどで活躍中			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
デジタルでのイラスト制作。				
到達目標				
キャラクターデザインの膨らませ方、構図などを学んで基礎力を伸ばして行きます。				
回	課題名	課題内容		
1	憧れる絵から学ぶ	集めた画像の貼り付け整理と、プロから技を盗む		
2	塗り絵	ファンタジー男線画を仕上げる。仕上げ力の把握、理解		
3	ベクターレイヤーと対称定規	ベクターレイヤーで線を替えたり、対称で小物を描く		
4	三面図	ガイドラインを引きながら、バストアップの三面図を描く		
5	キャラクターデザインの膨らませ方	資料の集め方と活用の仕方、特徴あるキャラデザイン、ラフデザインのやり方		
6	メロンソーダキャラデザイン	前回は踏まえて、メロンソーダを元にしたオリジナルキャラデザイン		
7	イラスト仕事の種類	絵に関する仕事の種類と、自分のやりたい仕事の探し方		
8	ポートフォリオを作る	ポートフォリオの作り方、自分の見せたいイメージを把握		
9	学生キャララフデザイン	男子2名か女子2名の学生キャラデザインをする		
10	学生キャララフデザイン	前回描かなかった性別の学生キャラを2名デザインする		
11	食事の一枚絵ラフ食べ物デザイン	様々な構図の紹介。イメージを伝える1枚絵を描く		
12	食べ物スチル	学生キャラ2人を使って、食べ物を美味しそうに食べているスチル絵		
13	食べ物スチル	同上		
14	食べ物スチル	同上		
15	ブラッシュアップ	過去の絵を1枚ブラッシュアップする		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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		東山 総子	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	漫画家として活躍中			
講義概要				
画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。 イラストを描く際に必要な知識、約束事などの修得。				
到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アナログでイラスト制作をする時の基本を学ぶ。 ・条件に合わせたイラストを描けるようになる。 				
回	課題名	課題内容		
1	年賀状	<ul style="list-style-type: none"> ・塗り足し、トンボの描き方の練習 年賀状 2枚 カラー		
2	年賀状			
3	年賀状			
4	年賀状×切り			
5	12星座	<ul style="list-style-type: none"> ・12星座のイラストカットの制作 B4 2枚 カラー		
6	12星座			
7	12星座			
8	12星座×切り			
9	ゲームパッケージ &キャラ表	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームパッケージの制作 ・キャラ表の制作 ・本物のパッケージにコピーを入れて提出 (トンボがちゃんと合っているか確認) B4 1枚 カラー B4 2枚 カラー		
10	ゲームパッケージ &キャラ表			
11	ゲームパッケージ &キャラ表			
12	ゲームパッケージ &キャラ表			
13	ゲームパッケージ &キャラ表			
14	ゲームパッケージ &キャラ表			
15	ゲームパッケージ &キャラ表×切り			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	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	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	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		
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	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	〃	遅れている授業課題の制作		
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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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	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4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	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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	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	〃	遅れている授業課題の制作		
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	〃	遅れている授業課題の制作		
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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
デッサン応用		①伊庭 壮太郎 ②石山 美佳		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。 ②東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得を目指す				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし、1年次よりも精密なデッサン技術の習得を目標とします				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー1	基本人物形態の復習		
2	クロッキー2	部分		
3	クロッキー3	モーションのあるポーズ		
4	クロッキー4	デフォルメの形		
5	スケッチ1	スケッチ演習 ※吉祥寺自然公園		
6	クロッキー5	ヌードモデルによる演習		
7	建造物1	B3画用紙水張り・デッサン		
8	建造物2	B3画用紙水張り・デッサン		
9	建造物3	B3画用紙水張り・デッサン		
10	建造物4	B3画用紙水張り・デッサン		
11	建造物5	B3画用紙水張り・デッサン		
12	スケッチ3	スケッチ演習 ※せせらぎの里		
13	スケッチ4	情景クロッキー ※新目白通りにて遠近法の練習		
14	クロッキー7	B4画用紙鉛筆ドローイング提出（スターの似顔絵）		
15	クロッキー8	B4画用紙色鉛筆ドローイング提出（スターの似顔絵）		
16	クロッキー9	ヌードモデルによる演習		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
デッサン応用		①伊庭 壮太郎 ②阿部 高治		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。 ②東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			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	
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース	
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		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	イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント	
講義概要					
アドバイラストレーターを使用した基本知識とデザイン演習					
到達目標					
アドバイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする					
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をトレース			
2					
3					
4	(株)グラフィックによる印刷セミナー (仮)				
5	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークにする			
6					
7	名刺制作	名刺の入稿データを制作			
8					
9	ゆるキャラ制作	自分の住んでいるところをイメージしてゆるキャラを制作			クラスごとにチームを編成し作品集を制作、入稿
10					
11	暑中見舞いハガキ制作	暑中見舞いハガキ裏表のデザインを制作			
12					
13	マンガ雑誌表紙トレース	既存のマンガ雑誌の表紙をトレースしてデザインを学習する			
14					
15					
16					
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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		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	イラストレーターとして活躍中		オリジナル課題プリント	
講義概要				
パソコンソフト「アドビイラストレーター」を使用した演習				
到達目標				
アドビイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	↑	12星座のキャラクターを制作		
2	星座イラスト			
3	↓			
4	↑	A4サイズで6枚の2020年カレンダーを提出		
5	2020年カレンダー制作			
6				
7				
8				
9	↓			
10	↑	コミックカバー、ライトノベルの表紙デザイン版を制作。		
11	コミック、カバーデザイン			
12	↓			
13	↑	CDアルバムジャケットを制作		
14	CDジャケットデザイン			
15	↓			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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	漫画家として活躍中			Clip Studio Paint 漫画製作テクニック
講義概要				
「あつまれ！漫画道場」に4ページのモノクロ漫画を投稿する				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1				<漫画道場>
2				●概要説明 ●ネームスタート
3				以降、授業 内容に 沿って作業
4	課題絵のトレス	他人の絵をそっくりなトレスすることでペンコントロールを身に着ける。		
5	A:鉛筆削りの絵=線画 B:一点透視背景(室内)	A:図形ツールの扱いに慣れる(最終提出は8週目) B:パース定規を使い室内背景を描く		
6	効果一覧表	指定通りの効果線の作成により、様々な効果線の作成の仕方を身に着ける。		
7				
8	トーン一覧表	指定通りのトーンを作成することで、様々なトーンの作成の仕方を身に着ける。		
9				
10	写真とパース定規の背景	写真を、元にしてパース定規と2DLTで背景を作成する。(提出は12週目)		
11	↓	(この課題は難しいので、2週連続授業時間を使用して作成します。)		
12	3D素材LT変換+人物	3D素材をLT変換したものと自分の絵を違和感の無いように組み合わせる。		
13	フィルター一覧表	自分で使いそうなフィルターを使い、一覧表を作成する。		
14				
15				↓
16				
備考	<p>※特に指定が無い場合、課題は次の週に提出。 授業内容詳細は別紙を参照してください。ソフトウェアのアップデートに伴い、課題が増える可能性があります。 投稿漫画は、4ページに限り、画面作り、仕上げにこだわります。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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		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	漫画家として活躍中			Clip Studio Paint 漫画制作テクニック
講義概要				
Clip Studio Paintを使用し、カラーイラストを作成する。前期に学んだテクニックとあわせ、カラーのイラストを作成、投稿します。テーマに沿った作品制作や投稿データ作成を通し、より実践的な技術を習得します。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	基本塗り(人物)	カラーの基本、各ツールの使い方(3週目に提出)	＜COMICO＞各部門に投稿 ●概要説明	
2	↓ [作業]		●応募詳細説明	
3	水彩風(人物+背景)	水彩風の基本、各ツールの使い方(5週目に提出)	●プロット制作開始	
4	↓ [作業]		●ネーム制作開始	
5	厚塗り風 (人物+りんご+刃物)	厚塗り風の基本、各ツールの使い方(8週目に提出)	(終わり次第次の工程に進む)	
6	↓ [作業]			
7	↓ [作業]		●作品作成開始 下描き(目安)	
8	「木」「草」の描き方	漫画らしい「木」「草」の描き方。	↓	
9	↓ [作業]	*各一点ですが、出来るまで何度も描き直ししながら習得します。	ペン入れ(目安)	
10	↓ [作業]	*一度11週目に全員提出します。		
11	↓ [一度提出]		↓	
12	↓ [直しが出た場合続行]		カラーリング(目安)	
13	↓ [直しが出た場合続行]			
14	↓ [直しが出た場合続行]		プロフィール等提出 作品最終チェック	
15	↓ [作業+最終チェック]	応用作成課題2点提出	応募作品提出・応募	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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小川 京美 ②保光 敏将		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漫画家として活躍中 ②イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
卒業に向け、2年間で学んだことを集約した作品制作。				
到達目標				
卒業作品集や卒業作品展での発表を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	制作プランを決め各自制作。		
2		毎週、進行状況をチェック。		
3				
4		B1 サイズまたは同等の枚数を制作。		
5		※デジタルはB4 以下とする。		
6		B1 = 1 枚		
7		B2 = 2 枚		
8		B3 = 4 枚		
9		B4 = 8 枚		
10		B5 = 1 6 枚		
11		B6 = 3 2 枚		
12				
13		1月23日～2月6日の2週間、学校入り口にて		
14		卒業制作展（選抜）を行います。		
15		1月16日までに各自1～4点完成させる。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
イラスト制作実習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	漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
画力の底上げのための鉛筆スケッチ。 資料を見て描く練習。可能なものはキャラクター込みで描く				
到達目標				
基本的なイラストレーションとしてのデッサン力の鍛錬、画力の向上を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	手	手		
2	何かを持つ手	何かを持つ手		
3	素足	素足		
4	全身	全身		
5	帽子	帽子		
6	眼鏡	眼鏡		
7	靴	靴		
8	鞆	鞆		
9	動物	動物		
10	椅子	椅子		
11	楽器	楽器		
12	傘	傘		
13	武器	武器		
14	衣装	衣装		
15	自転車	自転車		
16	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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	イラストレーター ゲームのキャラクター、衣装、アイテム、背景デザインなどで活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
実践に近い課題を重ねながら、ポートフォリオに入れる作品を増やして行く				
到達目標				
イラストやゲーム業界での即戦力を目指し、ポートフォリオの充実を図る				
回	課題名	課題内容		
1	テイスト合わせ	ギクタスさんのテイスト合わせコンテスト作品制作		
2	テイスト合わせ	指示書に沿って、決まったデザインのアイドルの活躍イラストを描きます		
3	テイスト合わせ	テイストチェック、提出。テイスト合わせ出来ている学生のみ投稿		
4	フィルムスタディ	映画の画面をスケッチして、陰影や構図を盗む		
5	背景制作	テイスト合わせの課題で描いたアイドル絵に合う背景を描きます		
6	背景制作	↓		
7	背景制作	提出		
8	様々な年齢の人を描く	赤ちゃんから、老年まで、年齢をとらせてみる。、まずはスケッチ		
9	様々な年齢の人を描く	自分の絵柄で、赤子、幼児、少年、青年、壮年、老年 仕上げまで		
10	LINEスタンプ	LINEスタンプ制作		
11	LINEスタンプ	↓		
12	LINEスタンプ	↓		
13	LINEスタンプ	最終チェック、投稿、ポートフォリオ用にA4見開きでレイアウト		
14	VRoid	VRoid Studioでの3Dモデル制作・練習		
15		↓ イメージスケッチしつつモデリング		
16		↓ (他課題次第で後期に回すかも知れません)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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		さけハラス		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	イラストレーター兼デザイナー。 ゲームキャラクターのデザイン、背景イラストや書籍の挿絵など様々なジャンルのイラスト制作で活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
同人誌作りを通し、プロモーション方法や販売するまでの過程を紹介して行く				
到達目標				
個人作品集の作り方やプロモーション、営業や販売までの流れを理解し、卒業後の様々な活動に活かす				
回	課題名	課題内容		
1	調査を行う	興味のある（好きな作家が出展している）イベントを調査し、自分も参加する想定で構成を考える		
2	構成と設営ラフ	引き続き本の構成を練り、設営ラフを作成する		
3	収録イラストの作成①	本に収録するイラストの作成（1枚目）		
4		↓		
5		提出		
6	収録イラストの作成②	本に収録するイラストの作成（2枚目）		
7		↓		
8		提出		
9	収録イラストの作成③	本に収録するイラストの作成（3枚目）		
10		↓		
11		提出		
12	表紙イラストの作成	表紙用イラストの作成		
13		↓		
14		↓		
15		↓		
16		提出		
備考	前期にはポートフォリオにも収録できるようにイラスト制作を中心とした内容にし、後期にプロモーションや作品の見せ方などの展開に当たる部分を紹介したいと思っています。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
デジタルイラストB		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 ゲームのキャラクター、衣装、アイテム、背景デザインなどで活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
美形でない様々な年齢のキャラや、アイテム、背景など、メインキャラ以外の物を描く力を伸ばす				
到達目標				
イラストやゲーム業界での即戦力を目指し、ポートフォリオの充実を図る				
回	課題名	課題内容		
1	モブキャラデザイン	ファンタジーゲームの市場の人々をデザインする		
2	モブキャラ立ち絵	立ち絵の仕上げ		
3	様々な構図ラフ	構図についての講義、イメージを伝えるための構図。ラフを色々試してみる		
4	色数を絞って絵を描く	メインカラーとサブカラーを決めてみせる絵を描く		
5	様々な年齢の人を描く	赤ちゃんから、老年まで、年齢をとらせてみる。、まずはスケッチ		
6	様々な年齢の人を描く	自分の絵柄で、赤子、幼児、少年、青年、壮年、老年 仕上げまで		
7	ラインスタンプ	ラインスタンプの仕上げと申請。		
8	ラインスタンプ	期間中に一定クオリティの完成品を作って仕上げる		
9	背景と人物	背景のある一枚絵		
10	背景と人物			
11	背景と人物			
12	質感を描き分ける	様々な質感で立方体を描く		
13	アイテムデザインをする	様々なアイテムデザイン		
14	いつもと違う絵柄で描く	いつもと全然違う絵柄を描いてみる		
15	感情を伝える絵	絵を見た人に、狙った感情を持ってもらう仕掛けをして絵を描く		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
モーションデザイン		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	合同会社スタジオアカランタン所属。Live2Dなどを使用し、ゲーム制作などグラフィックデザイナーとして活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
<p>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」を習得する。 初回は基礎学習として単純なキャラクターを使用し、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。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
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「ロバク」の作成方法を学習する。		
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① 「髪の毛の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
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② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
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		・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		・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		・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		・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		・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		・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。		
16		・「全体の動き」の調整、作成の復習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターデザインコース
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
モーションデザイン		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	合同会社スタジオアカランタン所属。Live2Dなどを使用し、ゲーム制作などグラフィックデザイナーとして活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
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」の修得。前期から引き続き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、オリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
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
2019	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	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		石山 美佳		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	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			
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	立方体	B3水張り鉛筆デッサン提出(画材説明・水張り実習・デッサン実習=立方体)		
2	円柱	B3水張り鉛筆デッサン提出(円柱デッサン・グラデーション実習)		
3	箱・ボール	B3水張り鉛筆デッサン(構図・比例・遠近法・明暗前提)		
4	箱・ボール	提出(文字図のパス・基本形の把握)ドローイングB4画用紙提出(白豆・黒豆)		
5	バケツ・ビン	B3水張り鉛筆デッサン(円柱形・楕円の描法)		
6	バケツ・ビン	提出(質感表現)ドローイングB4画用紙提出(どんぐり・石)		
7	ブロック・木	B3水張り鉛筆デッサン(もう一つのパス出現)		
8	ブロック・木	提出/ドローイングB4画用紙提出(どんぐり・石)		
9	組み合わせ 布・ポット	B3水張り鉛筆デッサン(台の平面性の表現)		
10	組み合わせ 布・ポット	提出/ドローイングB4画用紙提出(寝かすジュース缶)		
11	剥製 たぬき	B3水張り鉛筆デッサン(動物形態の理解)		
12	剥製 たぬき	提出/ドローイングb4画用紙提出(靴)		
13	椅子	B3水張り鉛筆デッサン提出(構造形態の演習)ドローイングB4画用紙提出(手・鉛筆)/夏季課題 建造物【B3ボード】		
14	椅子/手			
15	三輪車	カルトン版鉛筆デッサン(構造形態の習得)		
16	三輪車	提出・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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		石山 美佳(1)/阿部 高治(2)		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)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (2)東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			
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
2018	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・武器	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	西洋と日本の神話など素材について		
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	西洋建築	西洋の建築、城		
7	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
8	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
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
2019	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A デジタルワーク演習		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	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。		Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT	
講義概要				
キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。				
到達目標				
キャラクターデザインの基礎を学び、デジタルワークを身につけイラストレーションのクオリティーアップを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・好きなものを掘っていく	講師学生のお互いの自己紹介、ピンタレストや検索エンジンなどで画像を調べて保存、ペイントツールでスクラップをまとめる		
2	キャラクターデザインのお話	キャラクターデザインの考え方要素の捉え方を知る+映画を見る		
3	オリジナルキャラクター作成1	仕様書(映画)を元にキャラクターデザイン画を練る		
4	オリジナルキャラクター作成2	デザイン表を制作しよう		
5	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ+線画		
6	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ+線画+カラー		
7	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
8	オリジナルキャラクター作成6	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成7	カラー締切り提出		
10	一枚絵の作成1	1枚絵の構図の取り方、考え方を知り実際に描いてみる		
11	一枚絵の作成2	ラフ作業		
12	一枚絵の作成3	線画作業		
13	一枚絵の作成4	線画+カラー作業		
14	一枚絵の作成5	カラー作業		
15	一枚絵の作成6	カラー作業		
16	まとめ	カラー提出+総評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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B		保光 敏将	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。 主に木版画、リノカット(ゴム版)、ドローイングを使用し、書籍の装画、挿絵を中心に活躍中。		オリジナル課題プリント	
講義概要				
実際の仕事内容、依頼を想定し、作品制作のプロセス、作成スキルを身につける。				
到達目標				
イラストレーション制作を通してクオリティの向上を目的とする。				
回	課題名	課題内容		
1	トレーディングカード制作	前期の課題「オズの魔法使い」のトレーディングカード制作。		
2				
3		A4 1~2点		
4		提出		
5	小説挿絵	小説を読んで挿絵を制作。		
6		A5 1点		
7		提出		
8	文庫本表紙	文庫本の装画制作。		
9		文庫本サイズ 1点		
10				
11		提出		
12	単行本表紙 または ドット画	単行本装画制作。		
13		四六判 1点		
14				
15		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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		東山 総子		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	漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
画材の基本的な使い方と、水彩・アクリルそれぞれの特性を生かした技法の修得。				
到達目標				
アナログでイラスト制作をする時の基本を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	混色表	アクリルガッシュの混色表を制作		
2	↓	B3/1枚		
3	↓			
4	重色表	透明水彩の重色表を制作		
5	↓	B4/1枚		
6	スターの似顔絵	アナログのトレースの仕方を学ぶ&透明水彩に慣れる		
7	↓	A4/1枚		
8	水彩イラスト	透明水彩の基本的な塗り方と技法&水彩紙の選び方を学ぶ		
9	↓	B4/1枚		
10	↓			
11	動物画	アクリルガッシュに慣れる		
12	↓	A4/1枚		
13	擬人化イラスト(夏休み中に制作)	動物画で描いた動物を擬人化してイラスト制作		
14	↓	B4/1枚		
15	雑誌の表紙	オリジナルの雑誌の表紙を制作(ジャンルは自由)		
16	↓	B4/1枚		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画に描く際に使用される、ペンの使い方など基本のテクニックを学ぶ。				
到達目標				
基本のテクニックをはじめ、ベタやトーンでの表現といった、漫画やイラストを描写する上で必要な表現技術を修得する。				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	画材の説明 フリーハンドと定規線の練習 つけペンに慣れる		
2	ペン描写1	カケアミ、ナワアミ、ホワイト 集中線、動線、ベタ +GW課題		
3	ペン描写2	点描の練習と応用まんが		
4	トーン表現1(基本①)	トーンの貼り方と重ね貼り B5(重ね貼り、つやベタ) B4(全身イラスト 重ね貼り アミトーン つやベタ)		
5	トーン表現1(基本②)	トーンの削り方 (ぼかし、フラッシュ)		
6	特殊技法	スポンジやガーゼによる効果(マスキング パッティング スパッタリング からす口の説明)		
7	特殊技法(応用) トーン表現1	トーンと特殊技法を使ったマンガ、イラスト(トーン削り、ぼかし、重ね貼り、かげをつける)		
8	パース1 1点透視図法	遠近法の説明 1点パースを使って(直方体、立方体、円柱を描く)(箱ティッシュ、コップ)		
9	パース1 2点透視図法	2点パースを使って立方体、円柱を描く		
10	ペン描写3 質感表現	パースを使って小物を描く 軟硬や新古など物質の違いをペンタッチの差で表現する		
11	ペン描写4 質感表現応用	指定の物質を組み込んだB5イラスト		
12	トーン表現2 自然物	トーンを使用して自然物を表現する (山、森)必ず空を入れて 雲けずる (海、川)雲をけずる		
13	ペン・トーン応用 自然物(応用)	植物、岩、水、土、火など自然物を入れたマンガ、イラスト 題材「キャンプ」 夏休み課題(ベタフラ、ぼかし)		
14	総合描写	これまでの応用マンガ		
15	総合描写	これまでの応用マンガ		
16	予備日			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画に描く際に使用される、漫画表現テクニック、背景の技術を学ぶ。				
到達目標				
テーマに沿った演出方法、より高度な漫画表現方法を身につけ、背景も描けるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	感情表現①②	①笑いと悲しみ ②怒りと驚き		
2	年齢別<男女>	赤ちゃん(子供)~老人までの描き分け		
3				
4	1点パース<室内>	1点パースを使って室内作画(+人物) 分割と増殖		
5	2点パース	机とイス(+人物) ふすまとタイル(2点を使った分割と増殖)		
6	特殊な消失点	階段・傾斜の練習、三角屋根の住宅の外観 人物2人以上、ペン描画まで		
7				
8	背景トレース	背景の完成度を上げる		
9	職業別	3種類の職業ユニフォームの全身を描く ●冬休み課題「年齢別まんが」/前後で2枚		
10				
11	背景描写<公園>	自然物と人工物の入った背景(公園)イラスト(人物2人以上)		
12	シーン別	アクションシーンとラブシーンのイラストとまんが1P 人物に合った職業背景を入れ、効果線とトーンぼかしを使う		
13				
14	応用まんが (総合描写)	1年を通して学んだ技法を使ったまんがを描く 1点、2点、3点パースを使う(室内・外観・小物)		
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	漫画家として活躍中			
講義概要				
短編漫画の制作。				
到達目標				
実際に漫画を描く経験を積むのと、漫画の決まりごとを覚えてもらう。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニック	ラフ、下描き		
2	↓	ペン入れ		
3	4コマ漫画	ピクニック提出/4コマ漫画2本のネーム		
4	↓	下描き、ペン入れ		
5	↓	仕上げ、提出		
6	学校紹介	アニカレを紹介する4p漫画/ネーム		
7		ネーム、下描き		
8		下描き		
9		ペン入れ		
10	↓	仕上げ、提出		
11	4p漫画	オリジナル、又は自分が薦めたい商品などのCM漫画		
12		ネーム、下描き		
13		下描き		
14		ペン入れ		
15		仕上げ		
16	↓	提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	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	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	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		
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	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	〃	遅れている授業課題の制作		
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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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		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4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	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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	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	〃	遅れている授業課題の制作		
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	〃	遅れている授業課題の制作		
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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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				
人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得を目指す				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし、1年次よりも精密なデッサン技術の習得を目標とする				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー1	基本人物形態の復習		
2	クロッキー2	部分		
3	クロッキー3	モーションのあるポーズ		
4	クロッキー4	デフォルメの形		
5	スケッチ1	スケッチ演習 ※吉祥寺自然公園		
6	クロッキー5	ヌードモデルによる演習		
7	建造物1	B3画用紙水張り・デッサン		
8	建造物2	B3画用紙水張り・デッサン		
9	建造物3	B3画用紙水張り・デッサン		
10	建造物4	B3画用紙水張り・デッサン		
11	建造物5	B3画用紙水張り・デッサン		
12	スケッチ3	スケッチ演習 ※せせらぎの里		
13	スケッチ4	情景クロッキー ※新目白通りにて遠近法の練習		
14	クロッキー7	B4画用紙鉛筆ドローイング提出 (スターの似顔絵)		
15	クロッキー8	B4画用紙色鉛筆ドローイング提出 (スターの似顔絵)		
16	クロッキー9	ヌードモデルによる演習		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
デッサン応用		阿部 高治		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を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			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	
2019	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	
デザイン演習		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	イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント	
講義概要					
アドバイラストレーターを使用した基本知識とデザイン演習					
到達目標					
アドバイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする					
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をトレース			
2					
3					
4	(株)グラフィックによる印刷セミナー (仮)				
5	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークにする			
6					
7	名刺制作	名刺の入稿データを制作			
8					
9	ゆるキャラ制作	自分の住んでいるところをイメージしてゆるキャラを制作			クラスごとにチームを編成し作品集を制作、入稿
10					
11	暑中見舞いハガキ制作	暑中見舞いハガキ裏表のデザインを制作			
12					
13	マンガ雑誌表紙トレース	既存のマンガ雑誌の表紙をトレースしてデザインを学習する			
14					
15					
16					
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
デザイン演習		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	イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
パソコンソフト「アドビイラストレーター」を使用した演習				
到達目標				
アドビイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	↑	12星座のキャラクターを制作		
2	星座イラスト	〃		
3	↓	〃		
4	↑	A4サイズで6枚の2020年カレンダーを提出		
5	2020年カレンダー制作	〃		
6		〃		
7		〃		
8		〃		
9	↓	〃		
10	↑	コミックカバー、ライトノベルの表紙デザイン版を制作。		
11	コミック、カバーデザイン	〃		
12	↓	〃		
13	↑	CDアルバムジャケットを制作		
14	CDジャケットデザイン	〃		
15	↓	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	漫画家として活躍中			Clip Studio Paint 漫画製作テクニック
講義概要				
「あつまれ！漫画道場」に4ページのモノクロ漫画を投稿する				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1				<漫画道場>
2				●概要説明 ●ネームスタート
3				以降、授業 内容に 沿って作業
4	課題絵のトレス	他人の絵をそっくりなトレスすることでペンコントロールを身に着ける。		
5	A:鉛筆削りの絵=線画 B:一点透視背景(室内)	A:図形ツールの扱いに慣れる(最終提出は8週目) B:パース定規を使い室内背景を描く		
6	効果一覧表	指定通りの効果線の作成により、様々な効果線の作成の仕方を身に着ける。		
7				
8	トーン一覧表	指定通りのトーンを作成することで、様々なトーンの作成の仕方を身に着ける。		
9				
10	写真とパース定規の背景	写真を、元にしてパース定規と2DLTで背景を作成する。(提出は12週目)		
11	↓	(この課題は難しいので、2週連続授業時間を使用して作成します。)		
12	3D素材LT変換+人物	3D素材をLT変換したものと自分の絵を違和感の無いように組み合わせる。		
13	フィルター一覧表	自分で使いそうなフィルターを使い、一覧表を作成する。		
14				
15				↓
16				
備考	<p>※特に指定が無い場合、課題は次の週に提出。 授業内容詳細は別紙を参照してください。ソフトウェアのアップデートに伴い、課題が増える可能性があります。 投稿漫画は、4ページに限り、画面作り、仕上げにこだわります。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	漫画家として活躍中		Clip Studio Paint 漫画制作テクニック	
講義概要				
Clip Studio Paintを使用し、カラーイラストを作成する。前期に学んだテクニックとあわせ、カラーのイラストを作成、投稿します。テーマに沿った作品制作や投稿データ作成を通し、より実践的な技術を習得します。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	基本塗り(人物)	カラーの基本、各ツールの使い方(3週目に提出)	＜COMICO＞各部門に投稿 ●概要説明	
2	↓ [作業]		●応募詳細説明	
3	水彩風(人物+背景)	水彩風の基本、各ツールの使い方(5週目に提出)	●プロット制作開始	
4	↓ [作業]		●ネーム制作開始	
5	厚塗り風 (人物+りんご+刃物)	厚塗り風の基本、各ツールの使い方(8週目に提出)	(終わり次第次の工程に進む)	
6	↓ [作業]			
7	↓ [作業]		●作品作成開始 下描き(目安)	
8	「木」「草」の描き方	漫画らしい「木」「草」の描き方。	↓	
9	↓ [作業]	*各一点ですが、出来るまで何度も描き直ししながら習得します。	ペン入れ(目安)	
10	↓ [作業]	*一度11週目に全員提出します。	↓	
11	↓ [一度提出]		↓	
12	↓ [直しが出た場合続行]		カラーリング(目安)	
13	↓ [直しが出た場合続行]		↓	
14	↓ [直しが出た場合続行]		プロフィール等提出 作品最終チェック	
15	↓ [作業+最終チェック]	応用作成課題2点提出	応募作品提出・応募	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	192	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／漫画制作B		①小川 京美 ②小出 和美 ③九尾 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	①、②、③共に漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
24p以上の漫画を仕上げる				
到達目標				
コンスタントに作品を仕上げ、出版社への持ち込みや投稿をしデビューを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	漫画制作	プロット		
2	〃	〃		
3	〃	ネーム		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	下描き		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	ペン入れ		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	仕上げ		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	2002年よりシナリオライター・マンガ原作者として活動。アニメ「ドラえもん」ドラマ「世にも奇妙な物語」「特命係長 只野仁」他深夜ドラマや二時間サスペンスなどを手掛ける。			オリジナル課題プリント
講義概要				
読み切りマンガのストーリー作りを学ぶ。				
到達目標				
授業内で20~30Pのネームを一本完成させる。				
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ことを学ぶ。		
2	キャラ設定(キャラの作り方)	「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考えるものだとすることを理解する。		
3	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。		
4	ネーム (4P分だけネームにしてみる)	前回作ったプロットの見せ場のみ4Pネームにしてみる。併せてコマ割りの基本も学ぶ。		
5	プロット (バトルがないパターン)	「座敷童」の課題でプロット作成。バトルがない場合の盛り上げ方を学ぶ。		
6	ネーム (4P分だけネームにしてみる)	前回作ったプロットの見せ場のみ4Pネームにしてみる。バトルがない場合の内面描写と回想の使い方を学ぶ。		
7	プロット (お題なし、オリジナル)	「完全オリジナル」でプロット作成。		
8	ネーム (4P分だけネームにしてみる)	前回作ったプロットの見せ場のみ4Pネームにしてみる。		
9	オリジナル20~30ネーム作り	第4週、6週、8週で作った見せ場のネーム(4P分)の中から気に入ったもの一つを選んで、それに足りない部分を加えて20~30Pのネームとして完成させる。最初に冒頭部4~6P分のネームを足す。併せて冒頭部のポイントを学ぶ。		
10	オリジナル20~30ネーム作り	前回の続きで、展開部のネームを足す。併せて展開部のポイントを学ぶ。		
11	オリジナル20~30ネーム作り	前回の続きで、ピンチ部のネームを足す。併せてピンチ部のポイントを学ぶ。		
12	オリジナル20~30ネーム作り	前回の続きで、ラスト部分と全体の補足作業を行い、ネームを完成させる。		
13	特殊ジャンル(4コマ)	四コマ専門誌(きらら、キューン、パレットなど)を意識した投稿作品作りのポイントを学び、実際にネームを作ってみる。		
14	特殊ジャンル(ワイド4コマ)	ワイド四コマの特徴や傾向、ゼロサムやガンガンなどワイド四コマに力を入れている雑誌への対策、どういう生徒に向いているかなどを学び、実際にネームを作ってみる。		
15	特殊ジャンル (縦スクロールマンガ)	縦スクロールマンガの現状と活用法、どんな生徒に向いているのか、併せて作成上のポイントを解説。(comico、cosmic、マンガハックなどの作品を分析)		
16	まとめの授業 +発想やネタ集めに関して	半年間のおさらいと、発想に関してのコツを解説。ネタ帳の作り方も学ぶ。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2018	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		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、②共に漫画家として活躍中			
講義概要				
16P以上の漫画を一本仕上げる。(又はイラスト8枚)				
到達目標				
漫画家を目指す学生は持ち込みや投稿用の作品の制作をする。 イラストを選考している学生は、就職活動用のポートフォリオに使用する作品を仕上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	16P漫画 又はイラスト8枚	プロット		
2				
3				
4		ネーム		
5				
6				
7				
8		下描き		
9				
10				
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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A		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、②共に漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
16p以上の漫画を1本以上仕上げる				
到達目標				
出版社への持ち込みや投稿をし漫画家デビューを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	16P以上の漫画	プロット		
2		"		
3		ネーム		
4		"		
5		"		
6		"		
7		"		
8		作画		
9		"		
10		"		
11		"		
12		"		
13		仕上げ		
14		"		
15		"		
16		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
カラー漫画		小出 和美		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	漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
色々な画材と水彩紙などを使って、自分に合った表現方法を探す				
到達目標				
アナログ画材の使い方を修得し、表現の幅を広げる				
回	課題名	課題内容		
1	画材と紙	自分に合った水彩紙と画材を探る		
2	コックスの表紙	ラフと下絵		
3	コックスの表紙	下絵と着彩		
4	コックスの表紙	着彩、提出		
5	恐怖漫画	ネームと下絵		
6	恐怖漫画	ペンと着彩		
7	恐怖漫画	〃		
8	天気漫画	ネームと下絵		
9	天気漫画	ペンと着彩		
10	天気漫画	着彩と提出		
11	4cと2cの見開き漫画	ネーム		
12	4cと2cの見開き漫画	下絵		
13	4cと2cの見開き漫画	ペン		
14	4cと2cの見開き漫画	着彩		
15	4cと2cの見開き漫画	着彩		
16	4cと2cの見開き漫画	着彩と提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
コミック表現技法応用		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	漫画のプロアシスタントとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を構成する一般的な表現の練習と習得				
到達目標				
プロの漫画家として活躍出来るスキルを身に着ける				
回	課題名	課題内容		
1	スピード線			
2	スピード線			
3	ユニフラ			
4	ユニフラ			
5	カミナリフラッシュ			
6	カミナリフラッシュ			
7	樹木等			
8	樹木等			
9	雲形定規			
10	雲形定規			
11	トーン削り			
12	トーン削り			
13	トーン削り			
14	草・下生え			
15	草・下生え			
16	合格していない課題復習			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	
コミック表現技法応用		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	漫画のプロアシスタントとして活躍中		オリジナル課題プリント	
講義概要				
漫画を構成する一般的な表現の練習と習得				
到達目標				
プロの漫画家やイラストレーターとして活躍出来るスキルを身に着ける				
回	課題名	課題内容		
1	岩、砂利の描画	合格していない課題については自由に行って良い。		
2	岩、砂利の描画			
3	岩、砂利の描画			
4	ベタ追い	写真トレスから背景作画を作る		
5	ベタ追い	”		
6	ベタ追い	”		
7	トーン削り2	前期のトーン削り技能前提の表現技法		
8	トーン削り3	”		
9	トーン削り4	”		
10	マンガ(卒業制作)作画	九尾先生の課題と同期		
11	マンガ(卒業制作)作画	”		
12	マンガ(卒業制作)作画	”		
13	マンガ(卒業制作)作画	”		
14	アシスタント用ポートフォリオ制作	今までのまとめ		
15	アシスタント用ポートフォリオ制作	”		
備考				

シラバス

マンガ・イラスト学科
ゲームキャラクターコース
(新設コースの為2019年度前期分のみ)

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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		石山 美佳		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	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			
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	立方体	B3水張り鉛筆デッサン提出（画材説明・水張り実習・デッサン実習=立方体）		
2	円柱	B3水張り鉛筆デッサン提出（円柱デッサン・グラデーション実習）		
3	箱・ボール	B3水張り鉛筆デッサン（構図・比例・遠近法・明暗前提）		
4	箱・ボール	提出（文字図のパス・基本形の把握）ドローイングB4画用紙提出（白豆・黒豆）		
5	バケツ・ビン	B3水張り鉛筆デッサン（円柱形・楕円の描法）		
6	バケツ・ビン	提出（質感表現）ドローイングB4画用紙提出（どんぐり・石）		
7	ブロック・木	B3水張り鉛筆デッサン（もう一つのパス出現）		
8	ブロック・木	提出/ドローイングB4画用紙提出（どんぐり・石）		
9	組み合わせ 布・ポット	B3水張り鉛筆デッサン（台の平面性の表現）		
10	組み合わせ 布・ポット	提出/ドローイングB4画用紙提出（寝かすジュース缶）		
11	剥製 たぬき	B3水張り鉛筆デッサン（動物形態の理解）		
12	剥製 たぬき	提出/ドローイングb4画用紙提出（靴）		
13	椅子	B3水張り鉛筆デッサン提出（構造形態の演習）ドローイングB4画用紙提出（手・鉛筆）/夏季課題 建造物【B3ボード】		
14	椅子/手			
15	三輪車	カルトン版鉛筆デッサン（構造形態の習得）		
16	三輪車	提出・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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
キャラクターデザインA デジタルワーク演習		キツカイキ		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	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
キャラクターデザインのプロセス、作成スキルを身につける。				
到達目標				
キャラクターデザインの基礎を学び、デジタルワークを身につけイラストレーションのクオリティアップを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・好きなものを掘っていく	講師学生のお互いの自己紹介、Pinterestや検索エンジンなどで画像を調べて保存、ペイントツールでスクラップをまとめる		
2	キャラクターデザインのお話	キャラクターデザインの考え方要素の捉え方を知る+映画を見る		
3	オリジナルキャラクター作成1	仕様書(映画)を元にキャラクターデザイン画を練る		
4	オリジナルキャラクター作成2	デザイン表を制作しよう		
5	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ+線画		
6	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ+線画+カラー		
7	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
8	オリジナルキャラクター作成6	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成7	カラー縮切り提出		
10	一枚絵の作成1	1枚絵の構図の取り方、考え方を知り実際に描いてみる		
11	一枚絵の作成2	ラフ作業		
12	一枚絵の作成3	線画作業		
13	一枚絵の作成4	線画+カラー作業		
14	一枚絵の作成5	カラー作業		
15	一枚絵の作成6	カラー作業		
16	まとめ	カラー提出+総評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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
デジタル背景1		オオエ タカノブ		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	ゲーム系のイラストやアニメの背景など実績多数。			Adobe Photoshop Adobe Illustrator CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
デザインの発想や基礎設計、仕上げ表現の取り組み。 デジタル背景は主にAdobe Photoshopを中心に授業を進める。				
到達目標				
描画や着色の技術の学習とイメージを伝えるための設定資料、アイテムや背景美術を中心に、作品の作り方を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	全体概論	受業についてのリテラシー		
2	基礎・操作練習1	Adobe Photoshop 基礎・操作練習・1		
3	基礎・操作練習2	Adobe Photoshop 基礎・操作練習・2		
4	基礎・操作練習3	Adobe Photoshop 基礎・操作練習・3		
5	練習課題A(1)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題A (1)		
6	練習課題A(2)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題A (2)		
7	練習課題A(3)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題A (3)		
8	練習課題A(4)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題A (4)		
9	練習課題A(5) 練習課題B(1)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題A (5)・練習課題B (1) 開始		
10	練習課題B(2)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題B (2)		
11	練習課題B(3) 練習課題C(1)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題B (3)・練習課題C (1) 開始		
12	練習課題C(2)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題C (2)		
13	練習課題C(3)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題C (3)		
14	練習課題C(4)	Adobe Photoshop 基礎・練習課題C (4)		
15	まとめ	Adobe Photoshop 課題提出最終締切		
16	まとめ2	最終日・予備日		
備考	課題内容はPSで統一しているが、実技・課題では、他のソフトの併用も検討。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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
アイテム表現技法		オオエ タカノブ		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	ゲーム系のイラストやアニメの背景など実績多数。			Adobe Photoshop Adobe Illustrator CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
デザインの発想や基礎設計、仕上げ表現への取り組み。 Adobe PhotoshopとCLIPSUTUDIO PAINTとの併用を考えるが、共通点の多いソフトのため、授業の序盤は、 Adobe Illustratorを中心に授業を進める。				
到達目標				
描画や着色の技術の学習とイメージを伝えるための設定資料、イラストレーションとデザイン画の違い。キャラクターの色設計。 アイテムやプロップを中心に、作品の作り方を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	全体概論	受業についてのリテラシー		
2	基礎・操作練習1	Adobe Illustrator 基礎・操作練習・1		
3	基礎・操作練習2	Adobe Illustrator 基礎・操作練習・2		
4	基礎・操作練習3	Adobe Illustrator 基礎・操作練習・3		
5	練習課題A(1)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題A (1)		
6	練習課題A(2)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題A (2)		
7	練習課題A(3)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題A (3)		
8	練習課題A(4)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題A (4)		
9	練習課題A(5) 練習課題B(1)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題A (5)・練習課題B (1) 開始		
10	練習課題B(2)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題B (2)		
11	練習課題B(3) 練習課題C(1)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題B (3)・練習課題C (1) 開始		
12	練習課題C(2)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題C (2)		
13	練習課題C(3)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題C (3)		
14	練習課題C(4)	Adobe Illustrator 基礎・練習課題C (4)		
15	まとめ	Adobe Illustrator 課題提出最終締切		
16	まとめ2	最終日・予備日		
備考	課題内容はAIで統一しているが、実技・課題では、PS、CSPの併用を検討。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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
ゲーム制作実習1A		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	ゲームや映像制作業界にプロデューサー・ディレクターとして30年従事した経験あり			オリジナル課題プリント
講義概要				
ゲームでのキャラクターメイキングの初歩を知る。				
到達目標				
『ファンの心をつかむキャラクター設計のコツ』『キャラクターの魅力をストーリー構築』『生みの親・育ての親の心得』を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	全体概論	講義の流れの紹介		
2	予備実習1	座学：ゲーム業界+コンテンツ業界の概論 実習：自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
3	予備実習2	座学：ゲーム業界の歴史1 実習：過去・現在・未来の自分の絵柄（描画課題）		
4	チーム実習1	チームに分かれてゲーム企画を作成+ブレインストーミング実習		
5	チーム実習2	チームでゲーム企画シートを作成		
6	チーム実習3	企画発表会+講評会		
7	ゲームキャラクター分析	チーム実習を素材として、ゲームにおけるキャラクターはどうあるべきか、魅力を出すポイントについて		
8	用途別デザイン	ゲームシーン別で頭身の異なる同じ人物の描き分け演習		
9	ゲームプロット演習	オープニング、プロローグ、ゲーム本編、エンディング等、ゲーム進行各シーンでのグラフィック要素について考える		
10	キービジュアル演習1	事前登録（オンラインゲーム時）や予約注文（専用機）、筐体看板（アーケード）でのキービジュアルのラフスケッチ実習		
11	キービジュアル演習2	キービジュアルのラフイメージ作成+講評会		
12	カードデザイン1	ゲームのリアリティカードデザインの演習（レイアウト案）		
13	カードデザイン2	ゲームのリアリティカードデザインの演習（下書き案）		
14	オリジナルキャラ実習1	自由課題でゲームキャラクターのアイデアスケッチを作成		
15	オリジナルキャラ実習2	アイデアスケッチを元に設定を構想		
16	オリジナルキャラ実習3	構想を元にブラッシュアップ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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
パースペクティブ(遠近法)		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	漫画のプロアシスタントとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学び、実際の作画で運用する。				
到達目標				
パースペクティブ(遠近法)について理解し、作画の基本を修得すること。 立体的表現、奥行きや空間のあるイラストが描けるようになる。				
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	パース中の法則	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		
5	2点パースについて	基本知識と作画練習		
6	2点パース中の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
7	2点パース中の法則	描かれている人物の配置からアイレベルを割り出す等		
8	2点パース応用	部屋を描く実習		
9	階段	斜めの消失点と階段		
10	階段	斜めの消失点と階段2		
11	3点パースについて	基本知識と作画練習		
12	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く		
13	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く2		
14	実際の作画	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く3		
15	今までの復習	(夏休みの宿題に「民家を一軒描く」を全部自分の力で描く)		
16	テスト	実技を伴うペーパーテスト		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1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		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	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	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		
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	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	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		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				