

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
2020	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
デッサン		伊庭 壮太郎(1)/石山 美佳(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)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。			
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	前提/立方体	画材前提/B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
2	円柱/箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
3	箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
4	バケツビン	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
5	バケツビン/ドローイング1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
6	ブロック木	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
7	ブロック木/ドローイング2	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
8	ポット果実	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
9	ポット果実/ドローイング3	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
10	剥製	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	剥製/ドローイング4	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
12	椅子	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
13	椅子/ドローイング5	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
14	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
15	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
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	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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	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
2020	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			キッカイキ(1)/藤野 結愛(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)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。 (2)			クリップスタジオ・Photoshop等のデジタル作画ツール
講義概要				
キャラクターデザインのプロセス思考法から実践、1枚絵				
到達目標				
デザインの思考法により色々なものからの発想出来るようになり1枚絵を描く習慣の入り口になる				
回	課題名	課題内容		
1	・デジタルツールの使用方法 ・好きなものをまとめて見よう(1コマ)	・自己紹介 ・デジタルツールの使用感や各種機器の軽い説明 ・自分の好きなものや興味のある事柄をスクラップ記事みたいにまとめる		
2	キャラクターデザインの基本的な書き方、考え方 ・人気キャラクターのデザインプロセスを辿っていこう！ 人体の書き方	・キャラクターデザインの基本的な考え方のレクチャー ・既存キャラクターの発想点をさかのぼりながらデザインプロセスを学ぶ		
3	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		
4	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		
5	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		
6	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ＋線画		
7	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ＋線画＋カラー		
8	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成6	カラー締切り提出		
10	・1枚絵の構図法 ・パースの種類遠近感の出し方 ・余りで1枚絵ラフ	1枚絵に必要な構図論遠近感の出し方を教える残り時間で1枚絵の製作開始		
11	1枚絵ラフ	1枚絵の製作		
12	1枚絵線画	同上		
13	1枚絵線画、塗り	同上		
14	1枚絵塗り	同上		
15	1枚絵仕上げ提出	同上		
16				
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	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			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 オリジナル課題プリント
講義概要				
Vroidの有用性(3Dツールとして)の有用性を知り、その技術を学ぶ。				
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。				
回	課題名	課題内容		
1	Vroidを使ってみよう	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用		
2	Vroidを使ってポーズ練習	前回作ったVroidを使ってポーズをとらせ、模写の練習		
3	Vtuberを作ってみよう	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)		
4		素体を使用し、Vtuberのデザイン(リサーチャ設定からデザインへ移行)		
5	Vtuberをデザイン	設定を元に2～3体ほどのキャラクターデザインを行う。		
6				
7				
8	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
9				
10				
11	キャラデザを元に一枚絵	デザイン、三面図を元に1枚のキービジュアルの作成。		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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		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				
自分で撮影した資料を使用し、作品を作成する。他者に見せること、アナログをデジタルでも活用するを意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	アンケート	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。今現在の自分の興味を書き出す。		
2	重色表制作	画材の説明。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方。		
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。		
4	水彩画テクスチャ	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、コーヒー、紅茶、塩、ジェッソ、ちぎる、など支持体の作り方を学ぶ。		
5	水彩画テクスチャ	さまざまなテクスチャを作る。スキャンすることで、アナログをデジタルイラストの背景レイヤーにも取り入れることができることを伝える。		
6	アイコンを作る	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テクスチャの授業で作成した紙にトレシングペーパーを使いトレス。		
7	アイコンを作る	鉛筆淡彩、ペン淡彩の2種類の描画方法を学ぶ。提出日。		
8	ことばと水彩画	甘辛酸塩など味覚、喜怒哀楽など言葉を色と形で短時間に表現。最後ホチキスでとめて一冊の本にする。		
9	花を描く	好きな花を描く。図鑑もしくは自分で撮影。		
10	花を描く	提出日。		
11	わたくしを描く	自分で撮影した写真の簡単なトレス方法。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、テクスチャを作った用紙にトレス。		
12	わたくしを描く	鉛筆淡彩、ペン淡彩、水彩のみなど自由な描画方法で着彩。撮影しコピーしたものと原画共に提出。		
13	好きな物語or音楽のための絵	画材自由課題。本の表紙のためのイラストを作成。文庫本をイメージし出版社から実際にメールで依頼が来たことを想定した課題。		
14	好きな物語or音楽のための絵	CDジャケット、装丁を意識した制作。とんぼに対する塗り足しを意識する。		
15	好きな物語or音楽のための絵	提出日。		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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(1)/川瀬 修(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)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。 (2)漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			
講義概要				
つけペンやカッターなどのアナログの道具での作業				
到達目標				
ペンの使い方など基本のテクニックをはじめ、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 B4/4枚		
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 B4/2枚		
3	ペン描写2ー①	・点描の練習 B5/1枚		
4	ペン描写2ー②	・点描でのイラスト作成 質感と濃淡の表現 B4/1枚		
5	ペン描画応用	・描写1. 2を使って応用マンガを描く B4/1枚		
6	トーン表現1〈基本①〉	・トーンの貼り方と重ね貼り つやベタ 枚 B4/1枚		B5/1
7	トーン表現1〈基本②〉	・トーンの削り方 ぼかし/フラッシュ B5/1枚		
8	特殊技法	・スポンジやカーセによる効果 ・スハツタリフク・ハツディフク ・マスキング カラスロ・コンパスの使い方 B4/1枚		
9	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 B4/1枚 ・夏休み課題〈ベタフラ・ぼかし〉 B5/1枚		
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 B4/1枚		
11	ペン描写4 質感表現応用	・複数の軟硬の物質を組み込んだB5サイズのイラスト B5/1枚		
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〉〈海、川〉必ず空を入れて雲を削る B4/1枚		
13	ペン・トーン表現 応用 自然物応用	・植物、岩、水、土、火などの自然物を入れたマンガ・イラスト ・題材「キャンプ」 B4/1枚		
14	総合描写	・これまでの応用マンガ		
15	総合描写	〃		
16				
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
2020	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		九尾たかこ(1)/小川 京美(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)、(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		
6	学校紹介	4コマ提出／アニカレを紹介する4p漫画のネーム		
7		ネーム、下描き		
8		下描き		
9		ペン入れ		
10		仕上げ		
11	4p漫画	学校紹介提出／自分が薦めたい商品などのCM4p漫画のネーム		
12		ネーム、下描き		
13		下描き		
14		ペン入れ		
15		仕上げ、提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
パース		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		
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1	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
7	2点パース中の法則2	描かれている人物の配置からアイレベルを割り出す など		
8	2点パース応用	2点パースを用いて部屋を描く実習		
9	階段1	斜めの消失点の概念と階段の描写法		
10	階段2	続き		
11	実際の作画1	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く		
12	実際の作画2	続き		
13	実際の作画3	続き		
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	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
16				
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	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			すプロけ	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	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				
・各種デジタルツールの紹介				
到達目標				
・デジタルツールでの作画力向上 ・キャラクターイラストのクオリティアップ ・業務作画の訓練(共同作業、情報共有)				
回	課題名	課題内容		
1	ヒアリング+課題1	①過去作品を持参、個別ヒアリング ②課題「ブタをモチーフとしたイラスト」		
2	ヒアリング+課題2	①過去作品を持参、個別ヒアリング ②課題「妖精と木」		
3	納品実習	①仕様を守り納品する疑似演習「たて線・よこ線」 ②仕様を守り納品する疑似演習「青い人」		
4	講評会	作品の公表に慣れる、意見を出し合う、自分以外の作品からノウハウを相互共有し参考にする		
5	個人作業集団作業 1/3	①「友情」をテーマとしたイラストを完成させる ②コラボワーク：チームでひとつのイラストを作成		
6	個人作業集団作業 2/3	①「友情」をテーマとしたイラストを完成させる ②コラボワーク：チームでひとつのイラストを作成		
7	個人作業集団作業 3/3	①「友情」をテーマとしたイラストを完成させる ②コラボワーク：チームでひとつのイラストを作成		
8	講評会	個別作成「友情」の講評 コラボワーク「食べ物にまつわるイラスト」の講評		
9	キャラワーク1	日光水産「御前崎バウスプリント」キャラデザイン演習		
10	キャラワーク 2	長崎電気軌道「浦上車庫のねこ」キャラデザイン演習		
11	講評会+ツール紹介	「キャラワーク」講評会 Spine、SpriteStudioの紹介（ツール概要+独学用情報）		
12	技法研究 1	過去課題で再トライしたい作品を選びリファイン。技術の向上を実感+過去リソースを無駄なく使う姿勢を養う		
13	技法研究 2 a	過去課題リファイン 2。2人で分析しあい改善点を挙げて改良を加える（自己肯定の方法を学ぶ）		
14	技法研究 2 b	改善点の作画作業、個別指導		
15	講評会	技法研究 1、2 の講評会		
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	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				
・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	・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	・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	・ゲームパッケージの制作 B4 1枚 カラー ・キャラ表の制作 B4 2枚 カラー ・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)		
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
2020	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・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	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
6	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
7	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
8	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
9	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
10	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
11	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
12	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
13	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
14	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
15	〃		遅れている授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作	
16				
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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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				
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	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			伊庭 壮太郎(1)/山田 孟(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)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	立・座クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
2	クロッキー2	道具部分クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
3	クロッキー3	組クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
4	クロッキー4	動物クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
5	クロッキー5	応用クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
6	クロッキー6	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
7	スケッチ1	新目白通り・風景クロッキー（1点通視図法）（B4上質紙鉛筆）		
8	スケッチ2	新目白通り・風景着彩スケッチ（1点通視図法）（B4画用紙彩色）		
9	スケッチ3	おとめ山公園・風景着彩スケッチ（B4画用紙彩色）		
10	フォト建造物1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	フォト建造物2	同上		
12	フォト建造物3	同上		
13	フォト建造物4	同上		
14	フォト建造物5	同上		
15	クロッキー7	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
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
2020	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		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				
アドビ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	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	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークにする		
5				
6	名刺制作	名刺の入稿データを制作		クラスごとにチームを編成し作品集を制作、入稿
7				
8	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		
9				
10	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		
11				
12	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		
13				
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	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げられるようにする				
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
2020	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。 さまざまな会場等でComicStudio・ClipStudioPaintの講師経験多数。 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「あつまれ！漫画道場」に4ページのモノクロ漫画を投稿します。				
回	課題名	課題内容		
1			<漫画道場> ●概要説明	
2			●ネームスタート	
3		（*特に指定のない場合、課題は次の週に提出。）		
4	課題絵のトレス	他人の絵をそっくりに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2 DLT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				
14				
15				↓
16				
備考	※特に指定に無い場合、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			

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		①こずみ はと 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 ②漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
自分のやりたい仕事やチャレンジを詰め込んだ卒業制作をやりながら、段取り力とスケジュール管理力を伸ばす				
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	卒業制作	概要説明。大まかに自分が何をやりたいのか考える		
2	卒業制作	2週目、自分の卒業制作の大枠ラフをチェック		
3	卒業制作			
4	卒業制作			
5	卒業制作	進行チェック		
6	卒業制作			
7	卒業制作			
8	卒業制作	進行チェック		
9	卒業制作			
10	卒業制作			
11	卒業制作	進行チェック		
12	卒業制作			
13	卒業制作	進行チェック		
14	卒業制作			
15	卒業制作	進行チェック		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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			
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	素足	素足		
3	全身	全身		
4	帽子	帽子		
5	眼鏡	眼鏡		
6	靴	靴		
7	鞆	鞆		
8	動物	動物		
9	椅子	椅子		
10	楽器	楽器		
11	傘	傘		
12	武器	武器		
13	衣装	衣装		
14	自転車	自転車		
15	〃	〃		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラストA			こずみ はと	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			オリジナル課題プリント
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方、実戦に近い形の課題作品作り				
到達目標				
デジタルイラストでの自分の塗りや絵を発見する事、手早く綺麗な仕上げを出来るようにサポートしていきます				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	(ツール・実践)strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る(専用Gmailも登録)		
2	色んな線画を描こう	(研究・訓練)ペン入れを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する(クリスタブラシDL)		
3	塗り絵	(訓練)下塗りの徹底と、塗る速度アップ訓練		
4	メロンソーダ	(ツールと作品作り)資料を集めて、オリジナルキャラを作る (色ラフ作成まで)		
5	色んな塗りをやろう	(研究・訓練)塗りを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する		
6	対象定規で絵を描く	(ツール・訓練)枠やコップ、魔法陣などを描く		
7	エフェクト	(ツール・訓練)魔法陣や炎、稲妻などを光らせる		
8	模写スタディ	(訓練)漫画のコマ模写をして、画面に絵をどう収めるかパターンを手に覚えさせる		
9	イージーポージャー	(ツール・訓練)煽りと俯瞰		
10	↓	(ツール・訓練)2人以上キャラを並べて、背景も描く		
11	Lineスタンプを作る	(実践)Lineスタンプを40個作り、登録して販売する		
12	↓			
13	↓			
14	↓			
15	↓			
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラストB			両角潤香	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本9冊、技法書著書9冊。キャラクターデザインからネーム代行も請け負う。角川コミックアライブにて連載中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラスト漫画での投稿持ち込み以外による仕事の取り方等実践的なレクチャーも兼ねて指導する。同人誌講座も予定。				
到達目標				
ポートフォリオや作品集として収録できる内容の課題充実、個人向けから商用までの幅広い仕事獲得マニュアルの会得、自己表現の方法を把握する。				
回	課題名	課題内容		
1	基礎タイプ診断と課題1	生徒を診断により感性タイプ、思考タイプに分けてそれぞれの特性、練習法を紹介。 課題は色の塗り分け。線面を田舎してもらいタイプの異なる2種類の塗り仕上げ		
2	仕事マニュアルと課題1	色々な絵仕事の紹介一覧とその説明、実際の仕事の取り方を紹介。 課題は進行チェック。		
3	仕事ギャラ講座1と課題1	絵仕事のギャラ相場の説明と知ることの必要性を説明。量が多いので2回。 課題は進行チェック。		
4	仕事ギャラ講座2と課題1	絵仕事のギャラ相場の説明と知ることの必要性を説明。量が多いので2回。 課題は進行チェック～完成まで。		
5	課題2 喜怒哀楽のキャラ	喜怒哀楽を顔ではなくポーズで豹変する。性格によって喜怒哀楽の表現も変化する。その説明のあと実際にキャラデザ全身を作成。		
6	課題3 ポーズで性格表現	課題2の応用。フツフツやおて松などの立ち振を引用し、キャラの性格をポーズだけで表現できることの必要性を説明。それをもとにしたキャラデザ全身を作成		
7	同人誌講座1と課題4顔差分	同人誌の基本説明と表現の必要性、デビューのきっかけにもなることの説明。 課題は肩から上のキャラを製作しその差分を3種作る。両角線画も使用OK。		
8	同人誌講座2と課題4顔差分	同人誌の著作権の話と具体的制作、イベント等の話。(コミティア前が理想) 課題は進行チェック。		
9	同人誌講座3と課題4顔差分	同人誌の色々な本を紹介。 課題は進行チェック。		
10	仕事トラブルあるあると課題4顔差分	絵仕事上のさまざまなトラブル紹介とその対策、予防(予備内容) 課題は進行チェック～完成まで。		
11	課題5 挿絵	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チルを想定した背景あり一枚絵のイラストを書き起こす。		
12	確定申告1と課題5 挿絵	確定申告の必要性、基本説明。 課題は進行チェック。		
13	確定申告2と課題5 挿絵	確定申告の勘定科目仕分の方法の説明。 課題は進行チェック。		
14	確定申告3と課題5 挿絵	確定申告の控除、帳簿の付け方等の方法の説明。 課題は進行チェック～完成まで。		
15		予備		
16				
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
2020	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
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。			
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」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のキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口パク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の毛の揺れ」「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。		
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	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
2020	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	前提/立方体	画材前提/B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
2	円柱/箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
3	箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
4	バケツビン	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
5	バケツビン/ドローイング1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
6	ブロック木	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
7	ブロック木/ドローイング2	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
8	ポット果実	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
9	ポット果実/ドローイング3	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
10	剥製	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	剥製/ドローイング4	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
12	椅子	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
13	椅子/ドローイング5	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
14	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
15	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
16				
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	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	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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	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	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
2020	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思考法から実践、1枚絵				
到達目標				
デザインの思考法により色々なものからの発想出来るようになり1枚絵を描く習慣の入り口になる				
回	課題名	課題内容		
1	・デジタルツールの使用方法 ・好きなものをまとめて見よう(1コマ)	・自己紹介 ・デジタルツールの使用感や各種機器の軽い説明 ・自分の好きなものや興味のある事柄をスクラップ記事みたいにまとめる		
2	キャラクターデザインの基本的な書き方、考え方 ・人気キャラクターのデザインプロセスを辿っていこう！ 人体の書き方	・キャラクターデザインの基本的な考え方のレクチャー ・既存キャラクターの発想点をさかのぼりながらデザインプロセスを学ぶ		
3	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		
4	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		
5	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		
6	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ＋線画		
7	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ＋線画＋カラー		
8	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成6	カラー締切り提出		
10	・1枚絵の構図法 ・パースの種類遠近感の出し方 ・余りで1枚絵ラフ	1枚絵に必要な構図論遠近感の出し方を教える残り時間で1枚絵の製作開始		
11	1枚絵ラフ	1枚絵の製作		
12	1枚絵線画	同上		
13	1枚絵線画、塗り	同上		
14	1枚絵塗り	同上		
15	1枚絵仕上げ提出	同上		
16				
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	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		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 オリジナル課題プリント
講義概要				
Vroidの有用性(3Dツールとして)の有用性を知り、その技術を学ぶ。				
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。				
回	課題名	課題内容		
1	Vroidを使ってみよう	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用		
2	Vroidを使ってポーズ練習	前回作ったVroidを使ってポーズをとらせ、模写の練習		
3	Vtuberを作ってみよう	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)		
4		素体を使用し、Vtuberのデザイン(リサーチャ設定からデザインへ移行)		
5	Vtuberをデザイン	設定を元に2～3体ほどのキャラクターデザインを行う。		
6				
7				
8	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
9				
10				
11	キャラデザを元に一枚絵	デザイン、三面図を元に1枚のキービジュアルの作成。		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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		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				
自分で撮影した資料を使用し、作品を作成する。他者に見せること、アナログをデジタルでも活用するを意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	アンケート	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。今現在の自分の興味を書き出す。		
2	重色表制作	画材の説明。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方。		
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。		
4	水彩画テクスチャ	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、コーヒー、紅茶、塩、ジェッソ、ちぎる、など支持体の作り方を学ぶ。		
5	水彩画テクスチャ	さまざまなテクスチャを作る。スキャンすることで、アナログをデジタルイラストの背景レイヤーにも取り入れることができることを伝える。		
6	アイコンを作る	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テクスチャの授業で作成した紙にトレシングペーパーを使いトレス。		
7	アイコンを作る	鉛筆淡彩、ペン淡彩の2種類の描画方法を学ぶ。提出日。		
8	ことばと水彩画	甘辛酸塩など味覚、喜怒哀楽など言葉を色と形で短時間に表現。最後ホチキスでとめて一冊の本にする。		
9	花を描く	好きな花を描く。図鑑もしくは自分で撮影。		
10	花を描く	提出日。		
11	わたくしを描く	自分で撮影した写真の簡単なトレス方法。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、テクスチャを作った用紙にトレス。		
12	わたくしを描く	鉛筆淡彩、ペン淡彩、水彩のみなど自由な描画方法で着彩。撮影しコピーしたものと原画共に提出。		
13	好きな物語or音楽のための絵	画材自由課題。本の表紙のためのイラストを作成。文庫本をイメージし出版社から実際にメールで依頼が来たことを想定した課題。		
14	好きな物語or音楽のための絵	CDジャケット、装丁を意識した制作。とんぼに対する塗り足しを意識する。		
15	好きな物語or音楽のための絵	提出日。		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 B4/4枚		
2	ペン描写1	・カケアミ・ナワアミ・ホワイ・集中線・動線・ベタ B4/2枚		
3	ペン描写2	・点描の練習と応用マンガ B5/1枚 B4/1枚		
4	パース1 1点透視図法①	・遠近法の説明 ・1点パースを使って立体物を描く 〈直方体/立方体/円柱〉 B4/1枚		
5	パース1 1点透視図法②	・1点パースの復習(直方体/立方体/円柱) B4/1枚		
6	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 B4/1枚		
7	特殊技法	・スポンジやカーゼによる効果 ・スパッタリングパッティング/マスキング カラスロ・コンパスの使い方 B4/1枚		
8	特殊技法〈応用〉	・特殊技法を使ったマンガ・イラスト ・夏休み課題「パース」 B4/2枚		
9	トーン表現1〈基本①〉	・トーンの貼り方と重ね貼り B5/1枚 B4/1枚		
10	トーン表現1〈基本②〉	・トーンの削り方 ぼかし/フラッシュ B5/1枚		
11	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とトーンで表現する B4/1枚		
12	ペン描写4 質感表現応用	・複数の軟硬の物質を組み込んだB5サイズのイラスト B5/1枚		
13	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〉〈海、川〉必ず画面に空を入れて雲を削る B4/1枚		
14	ペン・トーン表現 応用自然物応用	・植物、石、水、土、火などの自然物を入れたマンガ・イラスト ・題材「キャンプ」 B4/1枚		
15	総合描写	・これまでの技術を使ってマンガを1ページ描く		
16				
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	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
2020	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		
6	学校紹介	4コマ提出／アニカレを紹介する4p漫画のネーム		
7		ネーム、下描き		
8		下描き		
9		ペン入れ		
10		仕上げ		
11	4p漫画	学校紹介提出／自分が薦めたい商品などのCM4p漫画のネーム		
12		ネーム、下描き		
13		下描き		
14		ペン入れ		
15		仕上げ、提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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				
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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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				
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	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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			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。			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	立・座クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
2	クロッキー2	道具部分クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
3	クロッキー3	組クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
4	クロッキー4	動物クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
5	クロッキー5	応用クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
6	クロッキー6	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
7	スケッチ1	新目白通り・風景クロッキー（1点通視図法）（B4上質紙鉛筆）		
8	スケッチ2	新目白通り・風景着彩スケッチ（1点通視図法）（B4画用紙彩色）		
9	スケッチ3	おとめ山公園・風景着彩スケッチ（B4画用紙彩色）		
10	フォト建造物1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	フォト建造物2	同上		
12	フォト建造物3	同上		
13	フォト建造物4	同上		
14	フォト建造物5	同上		
15	クロッキー7	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
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	
2020	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					
アドビ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	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	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークにする			
5					
6	名刺制作	名刺の入稿データを制作		クラスごとにチームを編成し作品集を制作、入稿	
7					
8	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			
9					
10	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			
11					
12	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			
13					
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
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げられるようにする				
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
2020	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(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。 さまざまな会場等でComicStudio・ClipStudioPaintの講師経験多数。 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「あつまれ！漫画道場」に4ページのモノクロ漫画を投稿します。				
回	課題名	課題内容		
1			<漫画道場> ●概要説明	
2			●ネームスタート	
3		（*特に指定のない場合、課題は次の週に提出。）		
4	課題絵のトレス	他人の絵をそっくりに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2 DLT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	3 D素材LT変換+人物	3 D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				
14				
15				
16				
備考	※特に指定に無い場合、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			

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	160		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
2020	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。毎回サンプル読み切り(16P～24P程度)を見せ、読み切りならではのテンポやボリューム、盛り上げ方を身に着ける。				
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。最終的に授業内で16P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描くのが読み切り。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考え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。		
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。		
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。		
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。		
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。		
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。ジャンルはファンタジー。		
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。		
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。		
11	特殊ジャンル(四コマ)	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。		
12	特殊ジャンル(ワイド四コマ)	ワイド四コマの特徴や傾向、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。		
13	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。導入部。		
14	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。展開部		
15	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。クライマックス。		
16				
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	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
2020	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		提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
2020	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	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			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	スピード線(平行線)・ヌキありのスピード線・ベタスピード線		
2	スピード線			
3	ユニフラ	うにフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
4	ユニフラ			
5	カミナリフラッシュ	雷フラッシュ・集中点が描画範囲から遠くに離れている集中線		
6	カミナリフラッシュ			
7	樹木等	樹木を描いてポイントをつかむ		
8	樹木等			
9	雲形定規	雲形定規を使って滑らかな曲線の多いものを描く事で使い方を掴む		
10	雲形定規			
11	トーン削り	トーンを貼ってカッターで削る事でグラデーションやフラッシュを作る		
12	トーン削り			
13	トーン削り			
14	草・下生え	草・下生え等植物を描いてポイントを掴む		
15	草・下生え			
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
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
2020	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		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。			
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	前提/立方体	画材前提/B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
2	円柱/箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
3	箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
4	バケツビン	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
5	バケツビン/ドローイング1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
6	ブロック木	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
7	ブロック木/ドローイング2	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
8	ポット果実	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
9	ポット果実/ドローイング3	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
10	剥製	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	剥製/ドローイング4	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
12	椅子	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
13	椅子/ドローイング5	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
14	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
15	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
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
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	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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
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ィ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	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
2020	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思考法から実践、1枚絵				
到達目標				
デザインの思考法により色々なものからの発想出来るようになり1枚絵を描く習慣の入り口になる				
回	課題名	課題内容		
1	・デジタルツールの使用方法 ・好きなものをまとめて見よう(1コマ)	・自己紹介 ・デジタルツールの使用感や各種機器の軽い説明 ・自分の好きなものや興味のある事柄をスクラップ記事みたいにまとめる		
2	キャラクターデザインの基本的な書き方、考え方 ・人気キャラクターのデザインプロセスを辿っていこう！ 人体の書き方	・キャラクターデザインの基本的な考え方のレクチャー ・既存キャラクターの発想点をさかのぼりながらデザインプロセスを学ぶ		
3	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		
4	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		
5	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		
6	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ＋線画		
7	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ＋線画＋カラー		
8	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成6	カラー締切り提出		
10	・1枚絵の構図法 ・パースの種類遠近感の出し方 ・余りで1枚絵ラフ	1枚絵に必要な構図論遠近感の出し方を教える残り時間で1枚絵の製作開始		
11	1枚絵ラフ	1枚絵の製作		
12	1枚絵線画	同上		
13	1枚絵線画、塗り	同上		
14	1枚絵塗り	同上		
15	1枚絵仕上げ提出	同上		
16				
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
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		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 オリジナル課題プリント
講義概要				
Vroidの有用性(3Dツールとして)の有用性を知り、その技術を学ぶ。				
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。				
回	課題名	課題内容		
1	Vroidを使ってみよう	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用		
2	Vroidを使ってポーズ練習	前回作ったVroidを使ってポーズをとらせ、模写の練習		
3	Vtuberを作ってみよう	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)		
4		素体を使用し、Vtuberのデザイン(リサーチャ設定からデザインへ移行)		
5	Vtuberをデザイン	設定を元に2～3体ほどのキャラクターデザインを行う。		
6				
7				
8	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
9				
10				
11	キャラデザを元に一枚絵	デザイン、三面図を元に1枚のキービジュアルの作成。		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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、仕上げ表現に取り組みます。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、作品の作り方を学びます。 主にAdobe CCを中心に、ドローイング実習授業を進めます。授業内容はフレキシブルに変更される場合があります。				
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	基礎演習	ペイントソフトの基本操作・演習		
2	基礎演習	ペイントソフトの基本操作・演習		
3	基礎演習	ペイントソフトの基本操作・演習		
4	基礎演習	ペイントソフトの基本操作・演習		
5	応用演習	線画補正・彩色(キャラクター)		
6	応用演習	線画補正・彩色(キャラクター)		
7	応用演習	線画補正・彩色(キャラクター)／中間チェック・提出		
8	応用演習	線画補正・彩色(BG)(キャラクター)		
9	応用演習	線画補正・彩色(BG)(キャラクター)		
10	応用演習	線画補正・彩色(BG)(キャラクター)		
11	応用演習	線画補正・彩色(BG)(キャラクター)		
12	応用演習	線画補正・彩色(BG)(キャラクター)／課題提出		
13	応用演習	ロゴ制作		
14	応用演習	ロゴ制作		
15	最終日	課題仕上げ／課題最終提出		
16				
備考	実技・課題ではAI、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
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
デジタル背景1B			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	背景基礎	立方体		
2	背景基礎	立方体		
3	背景基礎	風景画（空、雲、木等）		
4	背景基礎	風景画		
5	背景基礎	海辺（水、砂表現）		
6	背景基礎	海辺		
7	背景基礎	建物（ビル）		
8	背景基礎	建物（ビル）		
9	背景基礎	マテリアル（石、ダイス、アクリル、レンガ）		
10	背景基礎	マテリアル（石、ダイス、アクリル、レンガ）		
11	背景基礎	マテリアル（石、ダイス、アクリル、レンガ）		
12	背景基礎	洋館、部屋（室内の描き方）		
13	背景基礎	洋館、部屋（室内の描き方）		
14	背景基礎	洋館、部屋（室内の描き方）		
15	背景基礎	洋館、部屋（室内の描き方）最終日・課題提出締め切り。		
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
2020	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、仕上げ表現に取り組みます。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、作品の作り方を学びます。 主にAdobe CCを中心に、ドローイング実習授業を進めます。授業内容はフレキシブルに変更される場合があります。				
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	基礎演習	ドローイングソフトの基本操作・演習		
2	基礎演習	ドローイングソフトの基本操作・演習		
3	基礎演習	ドローイングソフトの基本操作・演習		
4	基礎演習	ドローイングソフトの基本操作・演習		
5	応用演習	ドローイングイラスト制作・小物類		
6	応用演習	ドローイングイラスト制作・小物類		
7	応用演習	ドローイングイラスト制作・小物類		
8	応用演習	ドローイングイラスト制作・小物類／中間チェック・提出		
9	応用演習	ドローイングイラスト制作・UIデザイン・小物類		
10	応用演習	ドローイングイラスト制作・UIデザイン・小物類		
11	応用演習	ドローイングイラスト制作・UIデザイン・小物類		
12	応用演習	ドローイングイラスト制作・UIデザイン・小物類／課題提出		
13	応用演習	アートボード制作演習・ポートフォリオ制作基礎		
14	応用演習	アートボード制作演習・ポートフォリオ制作基礎		
15	最終日	課題仕上げ／課題最終提出		
16				
備考	実技・課題ではAI、PS、CSPの併用を検討。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			すプロけ(多佳野 歩)	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	PlaydiaドラゴンボールZ「サイヤ人絶滅計画」、PS版「サイコメトラーEIJi」、PSP版「BLEACH」、アーケード版「ああっ女神さまっ」他多数。 ゲーム以外にもアニメーションプロデューサー・監督を務める。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=クリスタ・フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通に慣れる。 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	①全体の進行説明 ②自分が影響を受けた作品アンケート記述→個別ヒアリング		
2	目指すものの分析	①アンケートヒアリングの続き ②前期目標の設定		
3	チーム実習1	チーム編成、ブレインストーミング		
4	チーム実習2	企画シート完成		
5	チーム実習3	①企画シート入れ替え(スワップ) ②プレゼンテーション準備ディスカッション		
6	チーム実習4	①ピッチ会 ②講評会		
7	キャラビルド1	ゲームプラン作り (ペラ1、プロット、キャララフ案)		
8	キャラビルド2	キャラ作画作業		
9	キャラビルド3	キャライメージ着彩完成		
10	キービジュアル演習	ビジネスプランシート作成、キービジュアル演出方針ラフ		
11	キービジュアル演習	キービジュアル作画・着彩・文字要素入れ込み		
12	キービジュアル演習	①個別ヒアリングと修正		
13	キービジュアル演習	①第1回プレゼン ②コラボスカウト ③コラボ打合せ		
14	キービジュアル演習	①コラボバナー作成 ②コラボチューニング(修正)		
15	キービジュアル演習	講評会		
16				
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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲーム制作実習1B			すプロけ(多佳野 歩)	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	PlaydiaドラゴンボールZ「サイヤ人絶滅計画」、PS版「サイコメトラーEIJ」、PSP版「BLEACH」、アーケード版「ああっ女神さまっ」他多数。 ゲーム以外にもアニメーションプロデューサー・監督を務める。			オリジナル課題プリント
講義概要				
キャラクターの掘り下げ、表現力の向上				
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	オリジナル企画キャラ 1/2	前期のつづき。仮想のゲームを想定しキャラクターデザイン		
2	オリジナル企画キャラ 2/2	仮想のゲームを想定したキャラクターデザイン		
3	オリジナルキャラ 講評会	オリジナルキャラの講評会		
4	カードデザイン 1/5 (仕様検討)	①カード仕様作成 (カードの役割・機能を定める)		
5	カードデザイン 2/5 (仕様確定)	①カード仕様仕様のチェック (個別) ・ 資料収集		
6	カードデザイン 3/5 (ラフ)	②資料収集 ③ラフスケッチ		
7	カードデザイン 4/5 (本制作)	④下書き ⑤線入れ、ペイント		
8	カードデザイン 5/5 (仕上げ)	⑥チェック (個別) ⑦修正・追加、再チェック		
9	カードデザイン 講評会	講評会・投票		
10	コンセプトアート1 キャラメイク2	①コンセプトアート下書き (投票上位作品をベースに) ②キャラメイク 下書き		
11	コンセプトアート1 キャラメイク2	①コンセプトアート 仕上げ ②キャラメイク 仕上げ		
12	講評会	コンセプトアート講評会 キャラメイク 講評会		
13	音からキャラづくり1	課題曲からキャラクターを作る 下書き		
14	音からキャラづくり2	課題曲からキャラクターを作る 仕上げ		
15	講評会	講評会「音からキャラづくり」		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
パース		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		
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1	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
7	2点パース中の法則2	描かれている人物の配置からアイレベルを割り出す など		
8	2点パース応用	2点パースを用いて部屋を描く実習		
9	階段1	斜めの消失点の概念と階段の描写法		
10	階段2	続き		
11	実際の作画1	写真を資料に遠近法を用いて民家を一軒描く		
12	実際の作画2	続き		
13	実際の作画3	続き		
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	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
16				
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
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基礎			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、Adobe Illustratorを使ったポートフォリオ制作も予定。				
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	キャラクターデザイン	RPGゲームのアバターを想定した男女のキャラクターデザイン制作		
2	キャラクターデザイン	制作物の概要講義。決定稿、色指定、表情集の3点1組を男女制作		
3	キャラクターデザイン	制作物座学講義。色指定用語、意味とうの説明解説他		
4	キャラクターデザイン	ラフデザイン～色ラフ制作		
5	キャラクターデザイン	ラフデザイン～色ラフ制作。チェック～フィードバック		
6	キャラクターデザイン	ラフデザイン～色ラフ制作。チェック～フィードバック		
7	キャラクターデザイン	清書制作。制作物の順序は自由。各自要所にてチェック有り		
8	キャラクターデザイン	清書制作。		
9	キャラクターデザイン	清書制作。		
10	キャラクターデザイン	清書制作。		
11	キャラクターデザイン	第一次締め切り。		
12	キャラクターデザイン	決定稿イラストの制作。各自要所にてチェック有り		
13	キャラクターデザイン	決定稿イラストの制作。		
14	キャラクターデザイン	決定稿イラストの制作。		
15	キャラクターデザイン	課題提出最終締め切り。		
備考	課題名は全てキャラクターデザインですが、デザインに必要な要素を複数点、作品として制作します。ソフトは、PS、CSP。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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				
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
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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	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
デッサン応用			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。			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	立・座クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
2	クロッキー2	道具部分クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
3	クロッキー3	組クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
4	クロッキー4	動物クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
5	クロッキー5	応用クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
6	クロッキー6	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
7	スケッチ1	新目白通り・風景クロッキー（1点通視図法）（B4上質紙鉛筆）		
8	スケッチ2	新目白通り・風景着彩スケッチ（1点通視図法）（B4画用紙彩色）		
9	スケッチ3	おとめ山公園・風景着彩スケッチ（B4画用紙彩色）		
10	フォト建造物1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	フォト建造物2	同上		
12	フォト建造物3	同上		
13	フォト建造物4	同上		
14	フォト建造物5	同上		
15	クロッキー7	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	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
ゲーム制作演習			すプロけ(多佳野 歩)	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	PlaydiaドラゴンボールZ「サイヤ人絶滅計画」、PS版「サイコメトラーEIJI」、PSP版「BLEACH」、アーケード版「ああっ女神さまっ」他多数。ゲーム以外にもアニメーションプロデューサー・監督を務める。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=AdobeXD（状況によってUnity） スマートフォン、PC接続ケーブル
講義概要				
ゲームのワイヤーフレーム作成ツールもしくはオーサリングツールにてゲームにおける画像加工技能を習得する。				
到達目標				
ワイヤーフレーム、Unity等で実際に使用できる画像パーツを作成可能になる。 パーツ分解をふまえたキャラクターデザインができるようになる。 必要になるパーツを自己判断できる力を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	オーサリング基礎演習	テンプレート組み上げ1		
2	オーサリング基礎演習	テンプレート組み上げ2 ベーシックに向けてのデザイン要素洗い出し、ラフイメージ作成		
3	ベーシック演習	パーツ、ページ要素作成		
4	ベーシック演習	パーツ、ページ要素作成		
5	ベーシック演習	組み上げ		
6	ベーシック演習	チューニング		
7	アドバンス演習	コスチューム変更、セリフでの表情パーツ変更などの分岐要素素材の設計		
8	アドバンス演習	パーツ作成		
9	アドバンス演習	パーツ作成		
10	アドバンス演習	ワイヤーフレーム作成		
11	アドバンス演習	要素検証、仮組みチューニング		
12	アドバンス演習	オーサリング作業 パーツ切り出し		
13	アドバンス演習	オーサリング作業 組入れと再調整		
14	アドバンス演習	オーサリング作業 デプロイ(ビルド)		
15	アドバンス演習	オーサリング作業 講評会		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	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
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。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用してのキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口バク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
3DCG基礎		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	90年代、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ののち、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				
3Dソフトウェア「Maya」の操作と3DCGの基本を習得する				
到達目標				
3Dソフトウェア「Maya」を使ったキャラクターモデルの制作				
回	課題名	課題内容		
1	操作の基本			
2	モデリング(1)	ローポリゴンモデリングの手法を学ぶ		
3	モデリング(2)	カーブを使用したモデリング手法を学ぶ		
4	簡単なキャラクターモデリング(1)	3面図を使用した簡単なキャラクターモデルを作成する		
5	簡単なキャラクターモデリング(2)	ジョイントを仕込んでポーゼイング		
6	マテリアル	質感設定について学ぶ		
7	ライティング&カメラワーク	ライティングやカメラワークを施し、静止画として出力する方法を学ぶ		
8	PhotoshopやCLIP Studioとの連携	作成した3DCGモデルをPhotoshopやClip Studioで利用する方法を学ぶ		
9	オリジナルキャラクターを作成する	オリジナルのSDキャラクターモデルを作成する		
10	↓			
11	↓			
12	↓			
13	↓			
14	Unityとの連携	作成したオリジナルキャラクターをUnityで使用する		
15	↓	UST2.0を使った表現など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲーム制作 実習2			すプロけ(多佳野 歩)	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	PlaydiaドラゴンボールZ「サイヤ人絶滅計画」、PS版「サイコメトラーEIJ」、PSP版「BLEACH」、アーケード版「ああっ女神さまっ」他多数。 ゲーム以外にもアニメーションプロデューサー・監督を務める。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=クリスタ・フォトショップ(課題制作) スマートフォン
講義概要				
ゲームアプリ用のキャラクターグラフィック素材作成を行う。キャラクターをゲーム画面上に持ち込む流れを学ぶ。 自分で創作したキャラクターをゲームパーツとして仕上げる。				
到達目標				
フォトショップでゲーム用パーツが作れるようになる。 ゲーム画面を成立させる要素を把握しゲームアプリ特有の作業工程に慣れる。 グラフィックパーツ作り固有の用語を覚え、現場で意思疎通できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	ワークフロー説明	履修全体の流れ説明。簡単な個別レベル設定。宿題→キャララフ		
2	パーツ基礎演習1a	ラフ画像の個別確認とフォトショップへの読み込み		
3	パーツ基礎演習1b	レイヤ分けと着彩		
4	パーツ基礎演習1c	パーツ完成、個別講評		
5	パーツ基礎演習2a	キャララフのフォトショップへの読み込み		
6	パーツ基礎演習2b	レイヤ分けと着彩		
7	パーツ基礎演習2c	パーツ完成、個別講評		
8	パーツバリエーション演習a	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
9	パーツバリエーション演習b	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
10	パーツバリエーション演習c	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
11	パーツバリエーション演習d	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
12	パーツバリエーション演習e	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
13	パーツバリエーション演習f	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
14	パーツバリエーション演習g	演習1もしくは2で作成したキャラクターのコスチュームパーツ、表情パーツの作成		
15	パーツバリエーション演習a	総合講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラスト			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。			オリジナル課題プリント
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方、実戦に近い形の課題作品作り				
到達目標				
デジタルイラストでの自分の塗りや絵を発見する事、手早く綺麗な仕上げを出来るようにサポートしていきます				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	(ツール・実践)strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る(専用Gmailも登録)		
2	色んな線画を描こう	(研究・訓練)ペン入れを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する(クリスタブラシDL)		
3	塗り絵	(訓練)下塗りの徹底と、塗る速度アップ訓練		
4	メロンソーダ	(ツールと作品作り)資料を集めて、オリジナルキャラを作る (色ラフ作成まで)		
5	色んな塗りをやろう	(研究・訓練)塗りを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する		
6	対象定規で絵を描く	(ツール・訓練)枠やコップ、魔法陣などを描く		
7	エフェクト	(ツール・訓練)魔法陣や炎、稲妻などを光らせる		
8	模写スタディ	(訓練)漫画のコマ模写をして、画面に絵をどう収めるかパターンを手に覚えさせる		
9	イージーポージャー	(ツール・訓練)煽りと俯瞰		
10	↓	(ツール・訓練)2人以上キャラを並べて、背景も描く		
11	Lineスタンプを作る	(実践)Lineスタンプを40個作り、登録して販売する		
12	↓			
13	↓			
14	↓			
15	↓			
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	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
デジタル背景			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。			教科書:無 使用教材:講義・課題毎に準備アリ
講義概要				
デザインの発想や基礎設計、仕上げ表現に取り組みます。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、作品の作り方を学びます。 主にAdobe CCを中心に授業を進めます。				
到達目標				
アプリケーションソフトの基本オペレーションの再習得。実践応用。				
回	課題名	課題内容		
1	基礎演習	Adobe ドロー、ペイントソフト基礎再授業		
2	基礎演習	Adobe ドロー、ペイントソフト基礎再授業		
3	基礎演習	Adobe ドロー、ペイントソフト基礎再授業		
4	基礎演習	Adobe ドロー、ペイントソフト基礎再授業		
5	応用演習	美術作画		
6	応用演習	美術作画		
7	応用演習	美術作画		
8	応用演習	美術作画・課題提出		
9	応用演習	フォトリース・フォトバッシュ		
10	応用演習	フォトリース・フォトバッシュ		
11	応用演習	フォトリース・フォトバッシュ		
12	応用演習	フォトリース・フォトバッシュ・課題提出		
13	応用演習	仕上げ作業		
14	応用演習	仕上げ作業		
15	最終日	課題仕上げ／課題最終提出		
16				
備考	実技・課題ではAI、PS、CSPの併用を検討。			