

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
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 基礎		①伊庭 壮太郎②山田 孟③菅 雄嗣		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①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東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。 ③東京芸術大学大学院修了後、絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
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	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習1応用			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	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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2 基礎		伊庭 壮太郎(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。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
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する。				
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コピー紙40枚)提出		
2	クロッキー―2	・応用クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
3	クロッキー―3	・組みクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
4	クロッキー―4	・トリミングクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
5	クロッキー―5	・動物クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
6	クロッキー―6	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
7	スケッチ―1	・1点遠視による風景クロッキー(B4コピー紙2枚)新目白通り		
8	スケッチ～2	・1点遠視による風景スケッチ(B4画用紙1枚)新目白通り(彩色)提出		
9	スケッチ～3	・風景スケッチ(B4画用紙1枚)おとめ山公園(彩色)提出		
10	建造物	・建造物(画用紙全版)前提		
11	”	”		
12	”	”		
13	”	”提出		
14	応用	・スターの似顔絵(B4画用紙)又はクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
15	クロッキー―7	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
備考	・デッサン1枚・スケッチ2枚・クロッキー240枚・ドローイング1枚又はクロッキー40枚			

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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習応用			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	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
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン基礎		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)フリーのグラフィッカーとしてキャラクターイラスト制作、ポスター、UIデザイン制作などで活躍中			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう		
3	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
4	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
5	キャラデザイン立ち絵ラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
6	ラフ	同上		
7	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する		
8	塗り	塗り作業		
9	塗り	同上		
10	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える課題1枚絵のラフを作成		
11	課題ラフ	ラフ作業		
12	線画	線画作業		
13	線画	線画作用		
14	塗り	塗り作業		
15	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出		
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	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン応用		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を使ってポーズ練習	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用 前回作ったVroidを使ってポーズをとらせる。		
2	Vroid練習	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)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)		
3	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。		
4				
5				
6				
7	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
8				
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	期	昼夜	科	コース
2021	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		実技	課題提出
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	ABCDの4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法を楽しむ。				
到達目標				
自分で撮影した資料を使用し、アナログ作品を製作する。他者に見せること、印刷媒体を意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	問診票	簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半〈部屋に大きな窓があります〉一人ずつ描くものをお願いし部屋の風景を製作。同じ言葉から受ける印象の違いを楽しむ。講評。		
2	重色表制作	画材の説明、パレット初期設定。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方、ぼかしの練習。		
3	重色表制作	重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。		
4	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
5	あなたのせかい	ことばから連想する小作品を10分で1枚作成。水彩画技法で習得した技術を使い、甘辛酸塩など味覚、喜怒哀楽など言葉を色と形で表現。		
6	アイコンを作る	あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピーしトレース、着色。正方形、丸枠内に配置。		
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。花と自画像のプリント方法説明。プリントは宿題。		
8	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピーしトレース。		
9	花を背負う自画像	トレースから鉛筆水彩で着色。		
10	花を背負う自画像	着色続き。		
11	花を背負う自画像	着色続き。後半講評。		
12	音楽を描く	各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定した課題。ラフ案2種作成、相談後製作開始。		
13	音楽を描く	ラフ案～トレース。とんぼに対する塗り足しを意識する。		
14	音楽を描く	着色。曲の選出理由をまとめる。		
15	音楽を描く	製作最終日。実際に各々の選出曲をかけながら後半講評会。提出日。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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。			①「マンガのしくみ」・オリジナル課題プリント
講義概要				
つけペン、カッター等のアナログ道具での作業				
到達目標				
ペンの使い方等の基本テクニック。パースの修得。				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	・画材の説明。・つけペンでの基本の動きを知る。(フリーハンド、定規、ホワイト)		
2	ペン描写	・カケアミ・ナワアミ・集中線・動線・ベタ・点描の説明		
3	パース	・1点パース① 遠近法の説明<直方体、立方体、円柱>楕円の説明		
4		・1点パース② 復習と応用<箱ティッシュ、コップ>分割と増殖		
5		・2点パースと3点パース<2点パースで立方体・円柱>		
6	トーン表現	・トーンの貼り方、重ね方、削り方 (トーンぼかし、トーンフラッシュ、ツヤベタ、金定規)		
7	特殊技法	・スパッタリング、パッティング、切り貼りの説明。		
8		※8週目からは「デジタルコミック表現技法」に移行します。		
9		”		
10		”		
11		”		
12		”		
13		”		
14		”		
15		”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 演習 ・ 実験 実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック表現技法		下嶋 晶子		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家（2000年～現在）。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1		※1週目から7週目は「コミック表現技法」を実施しています。		
2		”		
3		”		
4		”		
5		”		
6		”		
7		”		
8	Clip Studio	基本操作の習得（課題は基本的には翌週に提出。作業に時間がかかる学生は15週目でもよい。）		
9	各種ツール説明	様々な描画（ペン、消しゴム、ブラシなど）、選択範囲、コマ割りツールなどの使用方法。		
10	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。		
11	A)箱を描く（1－3点） B)室内をトレス（1点）	A)西内先生の授業で描いた箱を、パース定規を使いデジタルで描いてみる（提出ですが授業中に描き終わる予定）。 B)パース定規を使い、室内の絵をトレスする。		
12	A)トーン一覧表 B)原稿にトーンを貼る	A)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（半分ほどは授業中にやる予定）。 B)実際の原稿にトーンを貼ってみる（半分ほどは授業中にやる予定）。		
13	デコレーションブラシ・フィルタ	各種ブラシの使用方法、自作ブラシの作成。フィルタの作成。		
14	テスト （習熟度により日程変更あり。）	基本的な原稿作成においての確認テスト。 （線画を用意し、トーンやベタなど、必須項目に関してテストをします。）		
15	テスト(答え合わせ) オートアクション	14週テストの全体的な講評と解答。オートアクションの使い方。		
備考	Clip Studio ソフトウェアのアップデートに伴い、課題が増減する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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		
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
後期	64		講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習		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		下描き		
8				
9				
10				
11		仕上げ		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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			(1)川瀬修(2)佐々木 正太	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4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)漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等 (2)漫画家、漫画アシスタント、イラストレーター			自作教材(プリント)
2)				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学ぶ				
到達目標				
実際の作画で透視遠近法を運用する				
回	課題名	課題内容		
1	1点パースについて	基本知識と作画練習		
2	パース上の法則	分割と増殖、対角線の消失点を用いた移動		
3	1点パース応用	部屋を描く実習		
4	円の描き方	円、コップを描く (PCを持っているクラスには従来の描き方ではなく多くの食器やタイヤなどある程度複雑なものを描かせる)		
5	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(実際は圧縮して次週の授業を始める。民家を夏休み前に一軒描かせるため)		
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	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		
14	テスト前の復習	すべての授業のまとめ		
15	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
	12回目授業と13回目授業の間に夏休みが入り、夏休みの宿題に「自分で資料写真を用意して家を一軒描く」を出題します			

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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
イラスト制作実習		綺朔 ちいこ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法の実習。				
到達目標				
作品を他者に見せることや、印刷媒体を作成することを意識する。 オリジナルキャラクターで作品を製作する過程、時間を記録すること。 丁寧な作画を心がけること。				
回	課題名	課題内容		
1	音楽を描く	音楽を描く続き。提出。		
2	カット	音楽を描く提出。～カット描き開始。雑誌の特集で、朝のルーティーンを扱うことを想定。日常の小物や支度の順番など。下書き日。		
3	カット	ペン入れ、彩色。原則2C（応相談）		
4	カット	彩色。仕上げ。		
5	物語を描く	カット描き提出日。～物語を描く開始。選出した童話を読み、絵で表現したい場面を文章で書き出し。資料集め、ラフ2点作成。		
6	物語を描く	ラフ2点作成。～どちらかを選び、B4サイズに拡大・トレース。		
7	物語を描く	B4サイズのイラストボード作品を作成。主線描き		
8	物語を描く	色塗り。		
9	物語を描く	色塗り。（前期未提出作品のある人はそちらを製作）		
10	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	物語を描く提出日。～ゲームパッケージ、キャラ表作成。ラフ案作成。		
11	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	イラストボードA4サイズ2枚使用。ゲームパッケージ、キャラ表作成。トレース。		
12	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
13	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
14	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
15	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	提出日。講評会。（前期未提出作品のある人はそちらを製作）		
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
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 男女混合2枚		
2	年齢別<男女>	赤ちゃん(子供)～老人までの描き分け 男女2枚		
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 1枚		
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) 2枚		
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 1枚		
7				
8	背景トレース	背景の完成度を上げる 1枚		
9	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) 1枚		
10	〃	冬休み課題(年齢別マンガ) 1枚		
11	職業別	3種類の職業ユニフォームの全身を描く 2枚		
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 2枚		
13	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) 1枚		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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		
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
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作2			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	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	〃	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
2021	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	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン演習基礎			市川友佳子	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	広告・雑誌・実用書などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustrator を使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
基本知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツール練習課題	基本操作・図形とペンツールを使用してイラストレース		
2				
3	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークする (クラスごとにチームを編成し作品集を制作 入稿する)		
4				
5	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 入稿する)		
6				
7	ゆるキャラ制作	自分の住んでいる地域をイメージしてゆる キャラを制作 (クラスごとにチームを編成し作品集を制作 入稿する)		
8				
9	地図制作	高田馬場駅から学校までの簡単な地図制作		
10	暑中お見舞いハガキ 制作	暑中お見舞いハガキを宛名面デザインとイラスト面と両方制作する		
11				
12	漫画雑誌の表紙をト レース	既存のマンガ雑誌の表紙ロゴ文字等をトレースしてデザインを学習。表紙イラストはオリ ジナルのキャラクターを制作する		
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン演習応用			市川友佳子	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	広告・雑誌・実用書等などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustratorを使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
Adobe illustratorを理解して使用できるようになり仕事に役立てる				
回	課題名	課題内容		
1	星座イラスト	12星座のキャラクターの制作		
2	”	”		
3	”	”		
4	カレンダー	2021年のカレンダー1年分を6枚制作(イメージイラストとレイアウト)		
5	”	”		
6	”	”		
7	”	”		
8	”	”		
9	”	”		
10	コミックデザイン	コミックカバーのレイアウトと表紙イラストとタイトルデザインの制作		
11	”	”		
12	”	”		
13	CDジャケット	CDジャケットの表紙イラストとタイトルデザイン制作		
14	”	”		
15	”	”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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 ・ 実技	実技試験・課題評価・受講態度
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック基礎		下嶋晶子		A: 100～90、B: 89～80、C: 79～60、D: 59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンスト			『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（任意）	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。 （ペンの扱いに自身のない学生のみ。）		
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	テスト （習熟度により日程変更あり。）	基本的な原稿作成におけるの確認テスト。 （線画を用意し、トーンやベタなど、必須項目に関してテストをします。）		
13				
14			●すべて仕上げて提出	
15				
備考	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、課題が増減す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	
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	
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実技	実習評価・課題評価	
科目名			担当講師	評価基準	
デジタルコミック応用			下嶋晶子	A:100～90、B:89～80、C:79～60、D:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材	
有	漫画家(2000年～現在)。テン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を使用し、カラーイラスト・漫画を作成する。 前期に学んだテクニックとあわせ、カラーイラスト・漫画を作成、投稿をします。					
到達目標					
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。					
回	課題名		課題内容		
1	カラー作品作成の基本		基本の塗りの復習。(＊課題提出はありません)		<漫画道場> ●概要説明
2	色々な塗り方		色々な色の塗り方の紹介。(＊課題提出はありません)		●ネームスタート
3	写真をもとに背景イラストを描いてみよう		写真をもとに、カラーの背景を描いていきます。(7週目に提出)		
4			[作業]		
5			[作業]		
6	Comico作品の作成作業				
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					●すべて仕上げて提出
15	提出				
備考	詳しくは別紙を参照してください。				

年度	対象	昼夜	科		コース
2020	二年	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 実技 ・ 実習		課題評価
科目名			担当講師		評価基準
卒業制作			こずみはと		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験		講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。				
卒業制作の監修、補助。また、金曜1限は技術コツなどの小ネタを講義をする場合もある。					
到達目標					
自分がやってみたい作ってみたい仕事を想定して、クオリティの高い作品を作り上げる					
回	課題名		課題内容		
1	卒業制作		卒業制作の説明を受け、自分が何をやりたいか、制作するかアイデアを出す		
2	卒業制作		卒業制作のスケジュールを割り振り、無理のない分量を見極める。アイデア出し		
3	卒業制作		各自のペースで制作を進める		
4	卒業制作				
5	卒業制作				
6	卒業制作				
7	卒業制作				
8	卒業制作				
9	卒業制作				
10	卒業制作				
11	卒業制作				
12	卒業制作				
13	卒業制作				
14	卒業制作				
15	卒業制作		データ提出、出力		
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	32		演習 ・ 実技 ・ 実習	課題評価
科目名		担当講師		評価基準
ビジュアルデザイン制作		瀧口		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
アナログでの構想スケッチ・ワイヤーフレーム制作からIllustratorでのモックアップ制作まで、UIデザインの基礎を習得する。 アイテムデザインやバナー作りを行う。				
到達目標				
UI画面、アイテムのデザイン、就活用ポートフォリオにも活用できるようなスキルの習得。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	UI画面の説明・バナー画像やアイテムイラスト作成の説明 最終的にオリジナルゲームのメインUI画面を提出してもらう目標説明		
2	構想□	凡例を見せて縦画面(スマホゲーム)概要説明・練習課題用オリジナルゲームのメインUI画面をスケッチ		
3	練習課題①	縦画面UIのスケッチを元に、A4用紙を画面に見立てワイヤーフレームを構想・制作		
4	練習課題②	バナー画像・アイテムイラストをスケッチし切り取り・前回までに制作したA4のワイヤーフレーム上に配置してモックアップを制作		
5	練習課題③	横画面(コンシューマーゲーム)UIの概要説明・練習課題用オリジナルゲームのメインUI画面をスケッチ		
6	練習課題④	横画面UIのスケッチを元に、A4用紙を画面に見立てワイヤーフレームを構想・制作		
7	練習課題⑤	バナー画像・アイテムイラストをスケッチし切り取り・前回までに制作したA4のワイヤーフレーム上に配置してモックアップを制作		
8	構想	オリジナルゲームのメインUI画面スケッチ（横でも縦でも可）		
9	課題制作①	オリジナルゲームのメインUI画面制作①		
10	課題制作②	オリジナルゲームのメインUI画面制作②		
11	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI画面制作③		
12	講評会・プレゼン	提出作品プレゼン発表		
13	課題制作(予備)	※プレゼン後、適宜追加課題を実施。各課題で製作時間が延長する場合はそちらに充てる。		
14	”	”		
15	”	”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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 ・ 実技 ・ 実習	実習評価・課題評価・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラストA			こずみはと	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方、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描きたい絵、自分のやりたい方向を発見し、人を楽しませる作品を多く作る。				
回	課題名	課題内容		
1	塗り絵	(訓練)下塗りの徹底と、塗る速度アップ訓練		
2	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		
3	資料の使い方 (pinterest)	(ツール・実践)真似模写ではない資料の使い方を学び、収集し、キャラデザインに落とし込む		
4	Stichy着せ替えアプリ	(実践)着せ替えアプリで実際に商品を作成して売ってみる		
5	Stichy着せ替えアプリ	(実践)着せ替えアプリで実際に商品を作成して売ってみる		
6	Stichy着せ替えアプリ	(実践)着せ替えアプリで実際に商品を作成して売ってみる(少なくとも6商品作る)		
7	Stichy着せ替えアプリ	(実践)着せ替えアプリで実際に商品を作成して売ってみる(少なくとも6商品作る)		
8	写真加工背景	(技術・実践)商用可の素材の探し方、加工してイラストにするフォトバッシュ技法で背景を作る		
9	写真加工背景	(技術・実践)商用可の素材の探し方、加工してイラストにするフォトバッシュ技法で背景を作る		
10	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。魔法陣を光らせる。		
11	エフェクト	(ツール・訓練)魔法陣や炎、稲妻などの描き方、研究の仕方。		
12	線画研究	(研究・訓練)色んなブラシで描いてみて、自分に合うブラシや表現の幅を模索する		
13	イージーポージャー	(ツール・訓練)煽りと俯瞰		
14	男女の書き分け	(研究・訓練)体系も含めた男女の描きわけ、シルエットから速書きデザインする方法		
15	仕上げの技術	(研究・訓練)トーンカーブやテクスチャ、色収差、ノイズなどを加えてより絵の完成度を上げる		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	64		講義 ・ 実習	課題評価
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラストB			両角潤香	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本11冊、技法書著書9冊。 キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。 角川コミックアライブにて連載中。			課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラスト漫画での投稿持ち込み以外による 仕事の取り方等実践的なレクチャーも兼ねて指導する。同人誌講座も予定。				
到達目標				
ポートフォリオや作品集として収録できる内容の課題充実、個人向けから 商用までの幅広い仕事獲得マニュアルの会得、自己表現の方法を把握する。				
回数	課題名	課題名	課題内容	
1	相対モチーフのイラスト		二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2体キャラのいるイラストを制作する。カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。	
2	課題8 相対モチーフのイラスト連作		課題進行チェック。	
3	課題8 相対モチーフのイラスト連作		課題進行チェック。	
4	課題8 相対モチーフのイラスト連作		課題進行チェック。	
5	課題8 相対モチーフのイラスト連作		課題進行チェック。	
6	photoshop講座		photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。	
7	photoshop講座		photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。	
8	photoshop講座		photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。	
9	photoshop講座		photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。	
10	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。	
11	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。	
12	写真加工を用いた背景有イラスト課題		フォトショ講座で紹介したフィルタ機能を用いて背景写真を加工してイラストに仕上げる。時間内にコンセプトラフを制作し、夏休み中に背景の写真を用意してもらう。	
13	写真加工を用いた背景有イラスト課題		夏休み中に用意した写真を加工して背景に取り込む+課題進行チェック。	
14	写真加工を用いた背景有イラスト課題		課題進行チェック。	
15	写真加工を用いた背景有イラスト課題		課題進行チェック。	
備考				

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
後	64		講義 ・ 実習	課題評価
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラスト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。			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。				
回数	課題内容課題内容			
1	課題6 パッケージイラスト	自分の絵がゲーム作品のパッケージになったことを想定したパッケージ絵を制作する。ジャンル、内容は自由だがその世界観を説明できるよう設定すること。		
2	課題6 パッケージイラスト	課題進行チェック。講義は有償仕事と無償仕事のそれぞれのメリットデメリット。		
3	課題6 パッケージイラスト	課題進行チェック。講義は実績になる作画、ならない作画の違い。		
4	課題6 パッケージイラスト	課題進行チェック。最終日はチェックに時間をかける。		
5	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
6	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
7	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
8	photoshop講座	photoshopCCを用いて基本操作や必要性、クリスタとの共通性を学ぶ。全4回。		
9	課題8 相対モチーフのイラスト連作	二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2枚のイラストを制作する。カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。		
10	課題8 相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
11	課題8 相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
12	課題8 相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
13	課題8 相対モチーフのイラスト連作	課題進行チェック。		
14	同人誌講座1と作品集制作のガイド	同人誌制作のためのノウハウ、作品集を作ることを想定したレクチャーをする。補講の授業に可能性が高いため課題はなし。		
15	同人誌講座2と作品集制作のガイド	同人誌制作のためのノウハウ、作品集制作計画の続編。より具体的な内容や実際の同人誌を引用。課題は自分の作品集のテーマとプランを計画。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 課題評価 小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
モーションデザイン基礎			土井 嶺	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用してのキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口パク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

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

シラバス

マンガ・イラスト学科
ストーリーコミックコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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
デッサン実習1 基礎			菅 雄嗣	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
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	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後自宅課題		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習1 応用			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	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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習2基礎			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。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
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する。				
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コピー紙40枚）提出		
2	クロッキー―2	・応用クロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
3	クロッキー―3	・組みクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
4	クロッキー―4	・トリミングクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
5	クロッキー―5	・動物クロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
6	クロッキー―6	・ヌードクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
7	スケッチ―1	・1点遠視による風景クロッキー（B4コピー紙2枚）新目白通り		
8	スケッチ～2	・1点遠視による風景スケッチ（B4画用紙1枚）新目白通り（彩色）提出		
9	スケッチ～3	・風景スケッチ（B4画用紙1枚）おとめ山公園（彩色）提出		
10	建造物	・建造物（画用紙全版）前提		
11	”	”		
12	”	”		
13	”	”提出		
14	応用	・スターの似顔絵（B4画用紙）又はクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
15	クロッキー―7	・ヌードクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
備考	・デッサン1枚・スケッチ2枚・クロッキー240枚・ドローイング1枚又はクロッキー40枚			

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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習2 応用			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	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 演習 ・ 実験 実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン資料考証			香取 正樹	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター・漫画家。日本漫画家協会会員 図鑑・絵本・雑誌・広告・商品などで幅広く活躍。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	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
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
キャラクターデザイン基礎			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。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となるところを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう		
3	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
4	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
5	キャラデザイン立ち絵ラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
6	ラフ	同上		
7	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する		
8	塗り	塗り作業		
9	塗り	同上		
10	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える課題1枚絵のラフを作成		
11	課題ラフ	ラフ作業		
12	線画	線画作業		
13	線画	線画作用		
14	塗り	塗り作業		
15	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出		
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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタルイラスト制作			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を使ってポーズ練習	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用 前回作ったVroidを使ってポーズをとらせる。		
2	Vroid練習	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)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)		
3	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。		
4				
5				
6				
7	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
8				
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
2021	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を楽しむ。				
到達目標				
自分で撮影した資料を使用し、アナログ作品を製作する。他者に見せること、印刷媒体を意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	問診票	簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半〈部屋に大きな窓があります〉一人ずつ描くものを言ってもらい部屋の風景を製作。同じ言葉から受ける印象の違いを楽しむ。講評。		
2	重色表制作	画材の説明、パレット初期設定。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方、ぼかしの練習。		
3	重色表制作	重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。		
4	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
5	あなたのせかい	ことばから連想する小作品を10分で1枚作成。水彩画技法で習得した技術を使い、甘辛酸塩など味覚、喜怒哀楽など言葉を色と形で表現。		
6	アイコンを作る	あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピー・トレース、着色。正方形、丸枠内に配置。		
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。花と自画像のプリント方法説明。プリントは宿題。		
8	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレス方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピー・トレース。		
9	花を背負う自画像	トレースから鉛筆水彩で着色。		
10	花を背負う自画像	着色続き。		
11	花を背負う自画像	着色続き。後半講評。		
12	音楽を描く	各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定した課題。ラフ案2種作成、相談後製作開始。		
13	音楽を描く	ラフ案～トレース。とんぼに対する塗り足しを意識する。		
14	音楽を描く	着色。曲の選出理由をまとめる。		
15	音楽を描く	製作最終日。実際に各々の選出曲をかけながら後半講評会。提出日。		
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
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				
作品を他者に見せることや、印刷媒体を作成することを意識する。 オリジナルキャラクターで作品を製作する過程、時間を記録すること。 丁寧な作画を心がけること。				
回	課題名	課題内容		
1	音楽を描く	音楽を描く続き。提出。		
2	カット	音楽を描く提出。～カット描き開始。雑誌の特集で、朝のルーティーンを扱うことを想定。日常の小物や支度の順番など。下書き日。		
3	カット	ペン入れ、彩色。原則2C（応相談）		
4	カット	彩色。仕上げ。		
5	物語を描く	カット描き提出日。～物語を描く開始。選出した童話を読み、絵で表現したい場面を文章で書き出し。資料集め、ラフ2点作成。		
6	物語を描く	ラフ2点作成。～どちらかを選び、B4サイズに拡大・トレース。		
7	物語を描く	B4サイズのイラストボード作品を作成。主線描き		
8	物語を描く	色塗り。		
9	物語を描く	色塗り。（前期未提出作品のある人はそちらを製作）		
10	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	物語を描く提出日。～ゲームパッケージ、キャラ表作成。ラフ案作成。		
11	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	イラストボードA4サイズ2枚使用。ゲームパッケージ、キャラ表作成。トレース。		
12	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
13	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
14	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	ゲームパッケージ、キャラ表作成。着彩。		
15	オリジナルゲームイラスト&キャラ表	提出日。講評会。（前期未提出作品のある人はそちらを製作）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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。			①「マンガのしくみ」・オリジナル課題プリント
講義概要				
つけペン、カッター等のアナログ道具での作業				
到達目標				
ペンの使い方等の基本テクニック。パースの修得。				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	・画材の説明。・つけペンでの基本の動きを知る。(フリーハンド、定規、ホワイト)		
2	ペン描写	・カケアミ・ナワアミ・集中線・動線・ベタ・点描の説明		
3	パース	・1点パース① 遠近法の説明<直方体、立方体、円柱>楕円の説明		
4		・1点パース② 復習と応用<箱ティッシュ、コップ>分割と増殖		
5		・2点パースと3点パース<2点パースで立方体・円柱>		
6	トーン表現	・トーンの貼り方、重ね方、削り方 (トーンぼかし、トーンフラッシュ、ツヤベタ、金定規)		
7	特殊技法	・スパッタリング、パッティング、切り貼りの説明。		
8		※8週目からは「デジタルコミック表現技法」に移行します。		
9		”		
10		”		
11		”		
12		”		
13		”		
14		”		
15		”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 演習 ・ 実験 実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価課題評価小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック表現技法		下嶋 晶子		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家（2000年～現在）。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1		※1週目から7週目は「コミック表現技法」を実施しています。		
2		”		
3		”		
4		”		
5		”		
6		”		
7		”		
8	Clip Studio	基本操作の習得（課題は基本的には翌週に提出。作業に時間がかかる学生は15週目でもよい。）		
9	各種ツール説明	様々な描画（ペン、消しゴム、ブラシなど）、選択範囲、コマ割りツールなどの使用方法。		
10	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。		
11	A)箱を描く（1－3点） B)室内をトレス（1点）	A)西内先生の授業で描いた箱を、パース定規を使いデジタルで描いてみる（提出ですが授業中に描き終わる予定）。 B)パース定規を使い、室内の絵をトレスする。		
12	A)トーン一覧表 B)原稿にトーンを貼る	A)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（半分ほどは授業中にやる予定）。 B)実際の原稿にトーンを貼ってみる（半分ほどは授業中にやる予定）。		
13	デコレーションブラシ・フィルタ	各種ブラシの使用方法、自作ブラシの作成。フィルタの作成。		
14	テスト （習熟度により日程変更あり。）	基本的な原稿作成においての確認テスト。 （線画を用意し、トーンやベタなど、必須項目に関してテストをします。）		
15	テスト(答え合わせ) オートアクション	14週テストの全体的な講評と解答。オートアクションの使い方。		
備考	Clip Studio ソフトウェアのアップデートに伴い、課題が増減する可能性があります。			

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
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 男女混合2枚		
2	年齢別<男女>	赤ちゃん(子供)～老人までの描き分け 男女2枚		
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 1枚		
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) 2枚		
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 1枚		
7				
8	背景トレース	背景の完成度を上げる 1枚		
9	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) 1枚		
10	〃	冬休み課題(年齢別マンガ) 1枚		
11	職業別	3種類の職業ユニフォームの全身を描く 2枚		
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 2枚		
13	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) 1枚		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミック
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				
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		
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
後期	128		講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習 応用		①九尾たかこ/②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
2021	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	脚本家、マンガ原作者として複数のTVアニメ、ドラマ、マンガを担当。			毎回サンプル読み切りや課題の作例をこちらで用意します
講義概要				
読み切りマンガのストーリー作りや文法を学ぶ。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感、キャラの描き方を身に着ける。				
到達目標				
様々なジャンルの読み切りで反復練習をすることで生徒の好みとのミスマッチを避けつつ、ノウハウの定着を図る。最終的に全員が10作以上のプロットストックを持つ。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション。 読み切りマンガと長編マンガの違いを知る。	読み切りのテンポとスケール感を学ぶ。少ない登場人物で短い時間の出来事を書くのが読み切り。併せてストーリー作りは反復練習が大切であることを理解する。つまらなくてもいいので数をこなすことが上達の近道であることを学ぶ。		
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いうことを理解する。		
3	キャラの描き方(4P ネームを描く)	「残念なロボ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。視点キャラとモノローグの使い方を学ぶ。		
4	キャラの描き方(4P ネームを描く)	「獣人」の課題でキャラの描き方を学ぶ。キャラの印象を残すための技法を学ぶ。		
5	キャラの描き方(4P ネームを描く)	「隣の陰キャ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。見せゴマの役割を学ぶ。		
6	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「守護霊」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはラブコメ。		
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。ジャンルはバトルファンタジー。		
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	完全オリジナルで設定を作ってみる	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。		
12	完全オリジナルで設定を作ってみる	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。		
13	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。		
14	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。		
15	発想+まとめの授業	前期のおさらいとまとめ。併せて発想のためのネタ集めやネタ帳の作り方を学ぶ。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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・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		
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
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	〃	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	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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デザイン演習基礎			市川友佳子	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	広告・雑誌・実用書などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustrator を使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
基本知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツール練習課題	基本操作・図形とペンツールを使用してイラストレース		
2				
3	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークする (クラスごとにチームを編成し作品集を制作 入稿する)		
4				
5	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 入稿する)		
6				
7	ゆるキャラ制作	自分の住んでいる地域をイメージしてゆる キャラを制作 (クラスごとにチームを編成し作品集を制作 入稿する)		
8				
9	地図制作	高田馬場駅から学校までの簡単な地図制作		
10	暑中お見舞いハガキ 制作	暑中お見舞いハガキを宛名面デザインとイラスト面と両方制作する		
11				
12	漫画雑誌の表紙をト レース	既存のマンガ雑誌の表紙ロゴ文字等をトレースしてデザインを学習。表紙イラストはオリ ジナルのキャラクターを制作する		
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	広告・雑誌・実用書等などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustratorを使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
Adobe illustratorを理解して使用できるようになり仕事に役立てる				
回	課題名	課題内容		
1	星座イラスト	12星座のキャラクターの制作		
2	”	”		
3	”	”		
4	カレンダー	2021年のカレンダー1年分を6枚制作(イメージイラストとレイアウト)		
5	”	”		
6	”	”		
7	”	”		
8	”	”		
9	”	”		
10	コミックデザイン	コミックカバーのレイアウトと表紙イラストとタイトルデザインの制作		
11	”	”		
12	”	”		
13	CDジャケット	CDジャケットの表紙イラストとタイトルデザイン制作		
14	”	”		
15	”	”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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 ・ 実技		実技試験・課題評価・受講態度
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック基礎		下嶋晶子		A: 100～90、B: 89～80、C: 79～60、D: 59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。 さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。 * 前期は「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（任意）	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。 （ペンの扱いに自身のない学生のみ。）		
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	テスト （習熟度により日程変更あり。）	基本的な原稿作成においての確認テスト。 （線画を用意し、トーンやベタなど、必須項目に関してテストをします。）		
13				
14			●すべて仕上げて提出	
15				
備考	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、課題が増減す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
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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実技	実習評価・課題評価
科目名			担当講師	評価基準
デジタルコミック応用			下嶋晶子	A:100～90、B:89～80、C:79～60、D:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	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を使用し、カラーイラスト・漫画を作成する。 前期に学んだテクニックとあわせ、カラーイラスト・漫画を作成、投稿をします。				
到達目標				
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。				
回	課題名	課題内容		
1	カラー作品作成の基本	基本の塗りの復習。(＊課題提出はありません)		<漫画道場> ●概要説明
2	色々な塗り方	色々な色の塗り方の紹介。(＊課題提出はありません)		●ネームスタート
3	写真をもとに背景イラストを描いてみよう	写真をもとに、カラーの背景を描いていきます。(7週目に提出)		
4		[作業]		
5		[作業]		
6	Comico作品の作成作業			
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				●すべて仕上げて提出
15	提出			
備考	詳しくは別紙を参照してください。			

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
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 また、ここで作った作品は卒業記念冊子に掲載する。				
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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	96		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作基礎		①九尾 たかこ ②見崎なつみ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4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講談社別冊フレンドでデビュー、少女漫画家として活動中			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		
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
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
漫画制作応用			①小川 京美 ②九尾 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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ストーリー作成演習			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」ほか多数。漫画原作では「土産犬」(ひよこマイク名義 2007 食漫 大阪書籍)			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ストーリー作成、物語の構築、物語の中でキャラクターへの感情移入を最大化する演出の基本を知る チーム実習でコミュニケーション力を培う コミックに限らず、アニメ・ゲームの原作が作成できる基礎を学ぶ				
到達目標				
①読み切り短編のプロットが作成できるようになる ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③長いストーリー用の設定やプロット作成ができるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習1	科目概要説明 実習：自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
2	予備実習2	テキスト課題ヒアリング・ディスカッション練習		
3	チーム実習A1	チームに分かれて企画作成+ブレインストーミング実習		
4	チーム実習A2	チームで企画シートを作成		
5	チーム実習A3	企画発表会+講評会		
6	チーム実習B1	チームに分かれて企画を作成+ブレインストーミング実習		
7	チーム実習B2	チームで企画シートを作成		
8	チーム実習B3	企画発表会+講評会		
9	チーム実習C1	チームに分かれて企画を作成+ブレインストーミング実習		
10	チーム実習C2	チームで企画シートを作成		
11	チーム実習C3	企画発表会+講評会		
12	個別企画1	企画構想1		
13	個別企画2	企画構想2+タームシート提出		
14	個別企画3	プロット完成		
15	最終総括	企画発表会+講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	漫画・イラスト	ストーリーコミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画表現実習基礎		川瀬修		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
漫画制作にあたってのオーソドックスな技法について習熟する				
到達目標				
プロの現場である程度通用するレベルまでスキルを引き上げる				
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				
3	ユニフラ	うにフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
4				
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				
7	樹木等	樹木を描いてポイントをつかむ		
8				
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				
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				
13				
14	草・下生え	草・下生え等植物を描いてポイントを掴む		
15				
備考	PCで作画すると決めている学生にはPCで実習・課題提出してもらう。 12回と13回の間に夏休みが入りますが、課題は「夏休み入り時点で未合格の課題について複数枚提出する」とします。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	漫画イラスト	ストーリーコミック
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
漫画表現実習応用			川瀬修	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
	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			
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				
即戦力が可能な作画力の獲得				
回	課題名	課題内容		
1	岩・砂利	岩・砂・砂利など、漫画を描く上で避けて通りにくい背景描写を習得する		
2				
3				
4	ベタ追い	写真トレスからモノトーンのみで背景を作画する		
5				
6				
7	トーン削り2	前期のトーン削り課題（網点トーンの滑らかなぼかし削り）をクリアした上での表現技能 雲や水を表現する		
8				
9				
10	漫画（卒業制作）作画	九尾先生の課題を進める 同時に今まで合格していない課題をこなす		
11				
12				
13				
14	ポートフォリオ作成	今までのまとめ/アシスタント募集応募用 同時に今まで合格していない課題をこなす		
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	イラスト漫画学科	ストーリーコミック
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
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／双葉社、笠倉出版、ナムコ、白泉社など			アナログカラー用品全般
講義概要				
カラー画材（透明水彩、アクリル、カラーインク、アルコールマーカーなど）と水彩紙の特性を知り自分に合った表現方法を習得する				
到達目標				
同上				
回	課題名	課題内容		
1	紙と画材について	色々な紙と画材を試す		
2	表紙イラスト	自分の選んだ画材と紙を使って漫画の表紙をカラーで描く。		
3	”	”		
4	”	提出日		
5	恐怖漫画	恐怖を色で表現。		
6	”	”		
7	”	提出日		
8	天気	意外と難しい自然の表現である気象現象を1コマ以上入れて漫画制作する。		
9	”	”		
10	”	提出日		
11	2c4c見開き	見開きの漫画で片方を2c(2色)もう片方を4c(フルカラー)で描く。		
12	”	”		
13	”	”		
14	”	”		
15	”	提出日		
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

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習1 基礎			菅 雄嗣	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
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	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後自宅課題		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習1応用			阿部 高治(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)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。 (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	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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2基礎		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。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
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する。				
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コピー紙40枚）提出		
2	クロッキー―2	・応用クロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
3	クロッキー―3	・組みクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
4	クロッキー―4	・トリミングクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
5	クロッキー―5	・動物クロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
6	クロッキー―6	・ヌードクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
7	スケッチ―1	・1点遠視による風景クロッキー（B4コピー紙2枚）新目白通り		
8	スケッチ～2	・1点遠視による風景スケッチ（B4画用紙1枚）新目白通り（彩色）提出		
9	スケッチ～3	・風景スケッチ（B4画用紙1枚）おとめ山公園（彩色）提出		
10	建造物	・建造物（画用紙全版）前提		
11	”	”		
12	”	”		
13	”	”提出		
14	応用	・スターの似顔絵（B4画用紙）又はクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
15	クロッキー―7	・ヌードクロッキー（B4コピー紙40枚）提出		
備考	・デッサン1枚・スケッチ2枚・クロッキー240枚・ドローイング1枚又はクロッキー40枚			

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
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン実習2応用			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	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				
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	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
2021	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基礎			藤野 結愛	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	フリーのグラフィッカーとして キャラクターイラスト制作、ポスター、UIデザイン制作などで活躍中			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となるところを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影づけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影づけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう		
3	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
4	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
5	キャラデザイン立ち絵ラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
6	ラフ	同上		
7	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する		
8	塗り	塗り作業		
9	塗り	同上		
10	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える課題1枚絵のラフを作成		
11	課題ラフ	ラフ作業		
12	線画	線画作業		
13	線画	線画作用		
14	塗り	塗り作業		
15	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出		
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	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応用		キッカイキ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	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を使ってポーズ練習	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用 前回作ったVroidを使ってポーズをとらせる。		
2	Vroid練習	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)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)		
3	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。		
4				
5				
6				
7	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
8				
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
2021	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	64		演習 ・ 実技 ・ 実習	課題評価
科目名		担当講師		評価基準
ペイントCG演習基礎		瀧口 爽		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Photoshopの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
イラストやポスター作りなどの制作に活用できるようなスキルを身に着ける。 2回作品提出を行うことで技術の向上を実感する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・前期の課題は中間と最終でオリジナルゲームのイメージイラストを提出してもらう目標解説・実際に触ってみる		
2	構想	ゲームのイメージイラストを自由にエスキース		
3	ツール説明①・実践	レイヤーの説明・線画までを行う		
4	ツール説明②・実践	ぬりつぶしツールの説明・線画から着彩までを行う		
5	ツール説明③・実践	クリッピングマスクの説明・着彩までを行う		
6	ツール説明④・実践	オーバーレイや色調整といった仕上げ処理を行う		
7	作品提出①	前回までに作成した提出作品を仕上げ提出		
8	ツール説明⑤・実践	写真画像を配布、合成や切り抜きといった写真画像の加工方法の説明		
9	ツール説明⑥・実践	文字入力の説明・アクションの説明		
10	ツール説明⑦・実践	前回までに加工した写真を使ってポスターを作成		
11	構想	オリジナルゲームのイメージイラストを自由にエスキース		
12	課題制作①	オリジナルゲームのイメージイラスト制作		
13	課題制作②	オリジナルゲームのイメージイラスト制作		
14	作品提出②	オリジナルゲームのイメージイラスト制作→提出		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト	ゲームキャラクター
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 実習	出席率・課題評価・授業姿勢・その他
科目名			担当講師	評価基準
ペイントCG演習応用			瀧口 爽	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Adobe Photoshopを中心にデジタル美術(BG)をメインに、プロップ(小物)等の作画実習を行う。				
到達目標				
ソフトの機能に頼りすぎない作画力の底上げ。表現力の幅の広がり。イラストレーションの完成度の高さをちょっとだけ上げる。 上がったらいいなあ。				
回	課題名	課題内容		
1	二点透視・立方体	立方体にテクスチャーを描き、様々な物の質感を表現できるスキルを学ぶ		
2	二点透視・立方体	”		
3	一点透視・室内	一点透視の室内。シンメトリー。アンシメントリー、プロップの作画。キャラクターとのバランス		
4	一点透視・室内	”		
5	一点透視・室内	”		
6	一点透視・室内	”		
7	一点透視・自然・海	自然物。海。水、波、砂浜など、自然物の質感表現の練習		
8	一点透視・自然・海	”		
9	一点透視・自然・海	”		
10	一点透視・自然・海	”		
11	三点透視・人工物・ビル	ビル街の作画。2DCGにおけるテクスチャーマッピングの制作、編集、使用法		
12	三点透視・人工物・ビル	”		
13	三点透視・人工物・ビル	”		
14	三点透視・人工物・ビル	”		
15	予備日	過去、課題の制作不備等の制作。ブラシュアップ。		
備考	クラス全体の進行状況により、内容は臨機応変に変更します。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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	64		演習 ・ 実技 ・ 実習	課題評価
科目名			担当講師	評価基準
ドローイングCG演習基礎			瀧口 爽	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブ エンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲 折を経て現在独立中。			
講義概要				
Illustratorの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
イラストやポスター作りなどの制作に活用できるようなスキルを身に着ける。 デフォルメイラストのような記号的なイラストの作成技術も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Illustratorとはどういったソフトなのか概要説明・前期の課題は最終的にオリジナルゲームで使用するデフォルメイラストを提出してもらう概要説明・実際に触ってみる		
2	ツール説明①・実践	図形を使用してのイラスト作成方法説明→実際に簡単なイラストを作成してみる		
3	ツール説明②・実践	パスに慣れてもらう練習課題の実施①		
4	ツール説明③・実践	パスに慣れてもらう練習課題の実施②		
5	実践	授業内で自由に線画イラストを完成させる実践課題		
6	ツール説明④・実践	前回までの授業で作成した線画へ着彩方法の説明①		
7	ツール説明⑤・実践	前回までの授業で作成した線画へ着彩方法の説明②		
8	ツール説明⑥・実践	文字入力の方法説明→名刺の制作練習課題		
9	ツール説明⑦・実践	文字加工の方法説明→ロゴの制作練習課題		
10	ツール説明⑧・実践	画像加工の方法説明→ポスターの制作練習課題		
11	構想	デフォルメとは何か概要説明・オリジナルゲームで使用するデフォルメイラストを自由にエスキース		
12	課題制作①	オリジナルゲームで使用するデフォルメイラスト制作		
13	課題制作②	オリジナルゲームで使用するデフォルメイラスト制作		
14	作品提出②	オリジナルゲームで使用するデフォルメイラスト制作→提出		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト	ゲームキャラクター
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 実習	出席率・課題評価・授業姿勢・その他
科目名		担当講師		評価基準
ドローイングCG演習応用		瀧口 爽		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Adobe Illustratorを中心にデジタル書類の編集、制作。グラフィックデザインの基礎・応用。キャラクター他の色設計、仕上げ。				
到達目標				
電子書類の編集、制作。キャラクターやプロップの色設計や仕上げのデザイン基礎・応用。				
回	課題名	課題内容		
1	PDF制作	電子書類の編集、制作の基礎。アートボードの使い方。		
2	PDF制作	”		
3	色設計・仕上げ	キャラクターデザインにおける、色設計。色指定や仕上げの基礎。		
4	色設計・仕上げ	ゲームアバター男女2名のキャラクターデザイン。		
5	色設計・仕上げ	デザインしたアバターの色設計、色指定、仕上げ。カラーチップの作り方。		
6	色設計・仕上げ	デザイン画の決定稿、色指定、エモーション。3点1組。男女1組ずつ、総ファイル6ファイルの制作。		
7	色設計・仕上げ	”		
8	色設計・仕上げ	”		
9	レイアウト	グラフィックデザインにおける、レイアウトの基礎		
10	レイアウト	”		
11	ポートフォリオ制作	アートボードを使用して、今までの作品をまとめてみる。レイアウトを意識し		
12	ポートフォリオ制作	第三者に見せる。見栄えを意識した演出を入れた、授業用ポートフォリオの制作。		
13	ポートフォリオ制作	この授業の総合的成果物。PDFによる電子ポートフォリオ制作。		
14	ポートフォリオ制作	”		
15	予備日	過去、課題の制作不備等の制作。ブラッシュアップ。		
備考	クラス全体の進行状況により、内容は臨機応変に変更します。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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
ゲーム制作実習基礎			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名		課題内容	
1	予備実習1		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）	
2	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）	
3	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	
4	チーム実習2		チームでゲーム企画シートを作成	
5	チーム実習3		企画発表会+講評会	
6	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	
7	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	
8	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	
9	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	
10	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	
11	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）	
12	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）	
13	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	
14	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	
15	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	※各回、短時間作画課題あり(10課題程度)			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	64		演習 ・ 実習	実習評価・課題評価・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲーム制作 実習応用			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「劇場版ドラゴンボール 最強への道」CG監督。「PS版 サイコメトラーEIJ」シナリオ、「アーケード版ああっ女神さまっ 闘う翼とともに」原作監修ほか、200案件以上のコンテンツ案件に携わる。			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力の向上 ③ゲームで使え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	①90分課題 ②全体の進行説明		
2	デジタルツール概要	①90分課題 ②全般的なデジタルツール紹介		
3	ノベル表紙A	①40分課題 ②出版業界(ノベル)概論、プロット設計		
4	ノベル表紙B	①40分課題 ②プロット提出、表紙作成		
5	ノベル表紙C	①40分課題 ②表紙提出、講評会(プロット+表紙)		
6	ゲーム公式サイトトップA	①40分課題 ②IT業界(ゲーム)概論、ゲームフロー設計		
7	ゲーム公式サイトトップB	①40分課題 ②フロー提出、公式サイトトップデザイン作成		
8	ゲーム公式サイトトップC	①40分課題 ②公式サイトモック提出、講評会(フロー+モック)		
9	劇場版アニメポスターA	①40分課題 ②アニメ業界概論、コンテ作成		
10	劇場版アニメポスターB	①40分課題 ②コンテ提出、ポスター作成		
11	劇場版アニメポスターC	①40分課題 ②ポスター提出、講評会		
12	進級課題1	①40分課題 ②進級課題解説、チーム編成(スカウト等)		
13	進級課題2	①40分課題 ②進級課題作業1中間提出		
14	進級課題3	①40分課題 ②進級課題作業2中間提出		
15	進級課題4	①40分課題 ②講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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			川瀬修	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学ぶ				
到達目標				
実際の作画で透視遠近法を運用する				
回	課題名	課題内容		
1	1点パースについて	基本知識と作画練習		
2	パース上の法則	分割と増殖、対角線の消失点を用いた移動		
3	1点パース応用	部屋を描く実習		
4	円の描き方	円、コップを描く (PCを持っているクラスには従来の描き方ではなく多くの食器やタイヤなどある程度複雑なものを描かせる)		
5	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(実際は圧縮して次週の授業を始める。民家を夏休み前に一軒描かせるため)		
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	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		
14	テスト前の復習	すべての授業のまとめ		
15	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
	12回目授業と13回目授業の間に夏休みが入り、夏休みの宿題に「自分で資料写真を用意して家を一軒描く」を出題します			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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・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		
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
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作			担任、就職・デビュー担当	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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2			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	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	〃	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	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	〃	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
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲームデザイン演習基礎			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝プリント配布もしくは板書 使用機材＝フォトショップ(課題制作)
講義概要				
ゲームを軸としつつも、ゲーム分野にとらわれず、広くメディア横断的に通用するキャラ作りを学ぶ 見栄えのするキャラクターイラスト、ファンを巻き込む作品作りを考える				
到達目標				
①特定の企画テーマに沿ったキャラ作りができるようになる ②差別化されたポートフォリオ用イラストを用意できる力を身につける ③ボーダーレス化した業界で総合的に活用できるキャラ作りができる力を身に付ける				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習1	科目概要説明 実習：自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
2	企画からキャラデA1	テーマ企画提示、キャラクター振り分け		
3	企画からキャラデA2	設定、ジャンル、ストーリープロット構想1		
4	企画からキャラデA3	設定、ジャンル、ストーリープロット構想2		
5	企画からキャラデA4	ストーリーボード演習1		
6	企画からキャラデA5	ストーリーボード演習2		
7	企画からキャラデA6	キャラクターのブラッシュアップ1（作成）		
8	企画からキャラデA7	キャラクターのブラッシュアップ2（添削）講評		
9	オリジナル企画1	テーマ企画提示、キャラクター振り分け		
10	オリジナル企画2	設定、ジャンル、ストーリープロット構想1		
11	オリジナル企画3	設定、ジャンル、ストーリープロット構想2		
12	オリジナル企画4	ストーリーボード演習1		
13	オリジナル企画5	ストーリーボード演習2		
14	オリジナル企画6	キャラクターのブラッシュアップ1（作成）		
15	オリジナル企画7	キャラクターのブラッシュアップ2（添削）講評		
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
後期	64		演習 ・ 実習	実習評価・課題評価・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習応用		すプロけ 多佳野歩(木村)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「劇場版ドラゴンボール 最強への道」CG監督。「PS版 サイコメトラーEIJ」シナリオ、「アーケード版ああっ女神さまっ 闘う翼とともに」原作監修ほか、200案件以上のコンテンツ案件に携わる。			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				
Photoshopでの実技に慣れる。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①Photoshopでの作業能力の向上 ②意思疎通力の向上 ③ゲームで使え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	①90分課題 ②全体の進行説明		
2	ヒアリング	ヒアリング		
3	フォント1	フォントワーク(同一環境の保持方法)		
4	フォント2	フォント加工基礎		
5	フォント3	フォント加工応用		
6	エフェクト1	エフェクト1		
7	エフェクト2	エフェクト2		
8	エフェクト3	エフェクト3		
9	ツール概論1	画像系ツール		
10	ツール概論2	動画系ツール		
11	ツール概論3	その他のツール		
12	卒制補助11	デザイン実習・添削		
13	卒制補助12	デザイン実習・添削		
14	卒制補助13	デザイン実習・添削		
15	卒制補助14	最終講評・質疑応答		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
モーションデザイン基礎			土井 嶺	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用してのキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口パク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

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

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
後期	96		演習 ・ 実習	実習評価・課題評価・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作		すプロけ（寺尾）		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「劇場版ドラゴンボール 最強への道」CG監督。「PS版 サイコメトラー Eiji」シナリオ、「アーケード版ああっ女神さまっ 闘う翼とともに」原作監修ほか、200案件以上のコンテンツ案件に携わる。			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				
2年間の集大成である卒業制作に取り組む。 より社会に通用するレベルに限界を引き上げる。				
到達目標				
①作業工程を自力で設計できる ②報告連絡相談を的確に実行できる ③魅力的な卒業制作作品を仕上げる ④自分の限界を引き上げる				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説			
2	構想1	エスキース、企画書、スケジュール表作成		
3	構想2	エスキース、企画書、スケジュール表作成		
4	中間審査1	計画審査		
5	素材作成1	キャラ		
6	素材作成2	背景		
7	素材作成3	エフェクト、装飾品、ロゴ		
8	マージ1	仮組み提出、作業確認と添削		
9	マージ2	修正作業		
10	マージ3	修正作業		
11	中間審査2	仮組み2提出		
12	チューニング1	個別添削		
13	チューニング2	個別添削		
14	提出準備	出力調整、副展示品準備		
15	最終審査	講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3Dモーション演習			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	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」を使って3DCGの基本的な概念とアニメーションを学ぶ				
到達目標				
ゲーム内で使用される3DCGモデルのモーション付けを通して、モーションを念頭においたキャラクターデザインが理解できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	操作の基本	Mayaの操作の基本を学ぶ		
2	モーション1	待機モーションの作成。3DCGにおけるポージング		
3	モーション2	歩行モーションの作成。		
4	モーション3	走るモーションの作成		
5	モーション4	ジャンプなどのモーション作成		
6	モーション5	パンチやキックなどアクション系のモーション作成		
7	モーション6	武器を持ったモーションの作成		
8	モーション7	アクション模写		
9	モーション8	同上		
10	モーション9	同上		
11	Unityとの連携	Unityでアニメーションを利用する		
12	MMD	MMDを使ったダンスアニメーション模写		
13	↓	同上		
14	↓	同上		
15	↓	同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ゲームビジュアル制作実習			すプロけ 多佳野歩(木村)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=AdobeXD、フォトショップ
講義概要				
ゲームアプリ用のキャラクターグラフィック素材作成を行う。キャラクターをゲーム画面上に持ち込む流れを学ぶ。 自分で創作したキャラクターをゲームパーツとして仕上げる。				
到達目標				
フォトショップでゲーム用パーツが作れるようになる。 ゲーム画面を成立させる要素を把握しゲームアプリ特有の作業工程に慣れる。 グラフィックパーツ作り固有の用語を覚え、現場で意思疎通できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	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	ユーザーインターフェイスの設計、オリジナルフローとシナリオの作成		
12	パーツバリエーション演習e	UI作成、XD作成1		
13	パーツバリエーション演習f	UI作成、XD作成2		
14	パーツバリエーション演習g	UI作成、XD作成3		
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
2021	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	64		演習 ・ 実技 ・ 実習	課題評価
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト基礎		瀧口		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。□			
講義概要				
前期はPhotoshopでエフェクトの描き分けと動きを作成。 キャラクターと組み合わせ、エフェクト付きキャライラストを作成して限られた時間で制作・提出。				
到達目標				
ゲーム会社向けポートフォリオにも載せられるようなエフェクト付きキャライラスト作成の習得。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	エフェクトとは何か・概要の説明→ソーシャルゲームやカードゲームの内の一体を作成する 概要説明→エフェクトの作成方法説明		
2	構想	4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクターのエスキース		
3	課題制作	4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクター作成①		
4	課題提出①	4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクター作成②→提出		
5	構想	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクターのエスキース		
6	課題制作	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクター作成①		
7	課題提出②	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクター作成②→提出		
8	構想	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくエフェクト 付きキャラクターのエスキース		
9	課題制作①	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくエフェクト 付きキャラクターの制作		
10	課題制作②	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくエフェクト 付きキャラクターの制作		
11	課題制作③・講評会	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくエフェクト 付きキャラクターの制作提出→講評会		
12	課題制作①	ソーシャルゲームやカードゲームの内の一体をデザインする課題制作		
13	課題制作②	ソーシャルゲームやカードゲームの内の一体をデザインする課題制作		
14	課題提出	ソーシャルゲームやカードゲームの内の一体をデザインする課題制作→提出		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	二年	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 実技 ・ 実習		課題評価
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト応用		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	「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。			
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				
より魅力的な絵を描く為の技術と観察眼を研鑽し、実戦に近い課題に取り組み経験を積む				
回	課題名		課題内容	
1	対象定規とエフェクト		(ツール・訓練)対象定規を使つての雪の結晶作画、絵を発光したように見せる技術	
2	対象定規とエフェクト		(技術向上、訓練)炎と雷のエフェクトの描き方	
3	対象定規とエフェクト		(技術向上、訓練)応用で写真の建物を燃やしてみる、魔法陣の描き方	
4	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	
5	映画鑑賞		「バーフバリ」を観て、迫力やエフェクト効果を学ぶ	
6	舞台鑑賞		「東宝ミュージカル エリザベート」を観て、照明や衣装、仕草を観察する	
7	塗り方		アニメ塗り～ブラシ塗り、振り返り	
8	塗り方		グリザイユ技法を学ぶ	
9	色んな方向の顔		(技術向上、訓練)様々な方向の顔を描く。表現の幅を広げる	
10	アイテムデザイン		(実践)料理や小道具などのアイテムデザインとパターン出し	
11	アイテムデザイン		(実践)料理や小道具などのアイテムデザインとパターン出し	
12	NPCデザイン		(実践)キャラデザインの指示書に従って美醜合わせたキャラクターを6人デザインする。	
13	課題制作(予備)		※各課題で製作時間が延長する場合はそちらに充てる。過去課題のブラッシュアップなど	
14	”		”	
15	”		”	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価 課題評価 小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームグラフィック演習基礎		倉馬奈未		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	児童書、体験談ホラー漫画の仕事を手掛ける。 2020年web漫画連載「赤い遺髪」リイド社 Twitter: @nyankun_k			
講義概要				
キャラクターのアイテムデザインの発想や仕上げの表現に取り組む。 自分の世界観を表現できるように作品を制作していく。				
到達目標				
クリスタの基本、操作習得。 アイテムの作画や、加工方法、パースの使い方の基礎を習得。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介	それぞれのポートフォリオを発表し自己紹介をする		
2	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く		
3	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く		
4	基礎演習	クリスタ基礎授業 キャラとアイテムを描く(提出・発表)		
5	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
6	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
7	応用演習1	背景作画 自分のキャラクターが存在する世界を描く(部屋・体力回復場等もOK)		
8	応用演習1	作品提出・発表		
9	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ (まずは自分で資料撮影)簡単な解説		
10	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ (撮影してきた画像を確認・制作に入っていく)		
11	応用演習2	フォトトレス・フォトバッシュ		
12	応用演習2	提出・発表		
13	応用演習2	仕上げ作業		
14	応用演習2	仕上げ作業		
15	最終日	課題提出・発表		
備考	著作権物の提出は禁止です。オリジナルの作品を提出すること。 ※課題の提出が遅れると評価が付けられなくなります。 またネットから拾ってきた他の作家さんのイラストをそっくりそのまま模写、トレスしての提出も禁止です。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト	ゲームキャラクター
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義（実習）	出席率・課題評価・授業姿勢・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームグラフィック演習応用		倉馬奈未		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	児童書、体験談ホラー漫画の仕事を手掛ける。 2020年web漫画連載「赤い遺髪」リイド社 Twitter: @nyankun_k			
講義概要				
Adobe Photoshopを中心にデジタル美術(BG)をメインに、プロップ(小物)等の作画実習を行う。				
到達目標				
ソフトの機能に頼りすぎない作画力の底上げ。表現力の幅の広がり。イラストレーションの完成度の高さをちょっとだけ上げる。 残り1/4期なので、学生本来の描きたかったものを自由に描かせる。描かせたいなあ。				
回	課題名	課題内容		
1	日本家屋の門	一点透視の日本家屋の屋敷門の作画。		
2	日本家屋の門	手の早い学生は、和装のキャラクター等を描きこみ、BGもしくは、イラストレーションとしての		
3	日本家屋の門	完成度の高さを追求する。		
4	日本家屋の門	”		
5	日本家屋の門	”		
6	異世界	今まで描かなかった異世界(ファンタジー物)の世界観の作画。		
7	異世界	学生各自が思い描く世界を描く。また、その世界に住む、住人や生物(キャラクター)を描く。		
8	異世界	”		
9	異世界	”		
10	異世界	”		
11	自由課題	今までの集大成。自分の描きたい世界美術。キャラクターの想像を落とし込んだ		
12	自由課題	イラストレーションの制作。		
13	自由課題	”		
14	自由課題	”		
15	予備日	過去、課題の制作不備等の制作。ブラッシュアップ。		
備考	クラス全体の進行状況により、内容は臨機応変に変更します。			