

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
2022	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 基礎		①山田 孟/②伊庭 壮太郎		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。 ②美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明	・PM立方体(B3水張画用紙)提出	
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 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	
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
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
後期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1応用		①山田 孟 ②伊庭 壮太郎 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	<p>①東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。</p> <p>②美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。</p> <p>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。</p>			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラポルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータ ス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータ ス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー/ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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		①石山美佳②伊庭壮太郎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。 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。			
講義概要				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ楽しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	" ②	応用クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
3	" ③	組みクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
4	" ④	部分クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
5	" ⑤	動物クロッキー(B4コピー用紙4~6枚)提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー(B4画用紙)新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー(B4画用紙)おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て(B3画用紙 水張り)		
11	" ②			
12	" ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	" ④	提出 * アングルクロッキーの資料チェック		
14	応用クロッキー	アングルクロッキー(写真資料を見てB4コピー用紙4~8枚)		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
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石山 美佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	①美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。 ②東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物形態の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
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
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
2022	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や描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影づけ	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。キャラデザインの見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、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成		
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
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
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(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			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
2022	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技 (実習)		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト (その他)
科目名		担当講師		評価基準
イラストテクニック		綺朔 ちいこ		A: 100~90、B: 89~80、C: 79~60、D: 59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法の実習。				
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、印刷媒体を作成することを意識する。				
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>制作。講評。		
2	重色表制作	画材の説明。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗いや。		
3	重色表制作	重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。		
4	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
5	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
6	あなたのせかい	水彩画技法で習得した技術を使い、小作品を10分で1枚作成。		
7	アイコン	あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピー・トレース、着彩。正方形、丸枠内に配置。		
8	アイコン	アイコン続き。自撮り開始。		
9	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピー・トレース。		
10	花を背負う自画像	着彩続き。		
11	花を背負う自画像	着彩続き。仕上げ。		
12	音楽を描く	自画像講評。とんぼ切り実習。のち各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定。		
13	音楽を描く	トレース～着彩		
14	音楽を描く	着彩。		
15	音楽を描く	提出日。各々の選出曲をかけながら講評会。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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
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면을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	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト表現技法		①倉馬奈未 ②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	①「アパシー鳴神学園七不思議」メインイラストレーター(Nintendo Switch版)2020年web漫画連載「赤い遺髪」リイド社 Twitter: @nyankun_k ②女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Photoshopでの基本的な技法を学び、デジタルイラストレーションでよく扱われる塗り方を3セッションに分けて実習する。				
到達目標				
最終的に自分に合った塗り方を選び、キャラクター立ち絵作品を提出				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・目標解説・トレース用素材を使用して実際に触ってみる		
2	Photoshopの基本1	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ①ブラシを作成・ブラシをDL・A4縦横自由に自由に線画を描き、次週までに線画完成		
3	Photoshopの基本2	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ②着彩方法について説明・先週の線画を使い着彩し、次週までに着彩終わり		
4	Photoshopの基本3	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ③加工方法について説明・先週のイラストを使い加工し、次週までに加工終わり		
5	Photoshopの基本4	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ④その他の加工方法について説明・先週のイラストを使い加工、提出		
6	アニメ塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
7	アニメ塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
8	男性向け女性向けゲーム塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
9	男性向け女性向けゲーム塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
10	厚塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
11	厚塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
12	課題制作1	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
13	課題制作2	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
14	課題制作3	授業終了までに課題提出		
15	講評会・予備日	プレゼン・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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(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	<p>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。</p>			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。 *前期は技術の習得に集中し、後期にモノクロ漫画・カラー縦スクロールマンガの作成をする予定です(キャライラについては、後期デジタルコミックの授業がなければ、『夏休みの課題⑩』・後期マンガ作成はありません)。				
回	課題名	課題内容		
1	導入	前期の説明・クリスタの概要・ページ新規作成・描画レイヤーについて。		
2	定規ツール 図形ツール	定規ツールと図形ツールの使い方。 ★課題①★『鉛筆削り』『鉛筆削り』の写真を「図形ツール」でトレース□		
3	描画ツール 選択範囲ツール	色々な描画ツール・選択範囲ツールの説明。 ★課題②★『ペンツール』使いやすい「ペンツール」を作成・登録し、提出。		
4	コマ割り 枠線の上のキャラ配置	マンガコマ割り(枠線)の基本+枠線作成方法と応用。人物の白抜きの方法+白フチの付け方。 ★課題③★『枠線引いてみよう!』指定通りのコマ枠を作成し、提出。		
5	効果線 効果音	特殊定規・集中線・流線ツールの効果線の作成。色々な効果音の作成。 ★課題④★『超基本効果線』見本通りに枠線・効果線を作成し、提出。		
6	テキスト・フキダシ ベタ	テキスト入力・編集、フキダシの作成・編集方法。「塗りつぶしツール」の使い方。		
7	トーン	トーンの種類と貼り方・それぞれの注意点、自作トーンの作成と登録。 ★課題⑤★『原稿仕上げ』指示の入った原稿にベタを入れ、トーンを貼る・削る。(テスト練習込み)		
8	デコレーションブラシ	ブラシの説明と使い方。自作ブラシの作成・登録。 ★課題⑥★『デコブラシ』デコレーションブラシを作成・登録し、提出する。		
9	パース定規	パース定規の使い方。 ★課題⑦★『箱』1点、2点、3点パース定規を使い、「箱」を描く。(定規操作と線を引く練習)		
10		背景を描いてみる。 ★課題⑧★『1点透視部屋』1点パースを使い、室内を描く。(ペンタッチにも気を付けながらの実技)		
11	2D素材のLT変換と応用	素材の扱い方・線画抽出・ベタ調整、トーン処理の方法とイラストっぽく作成するためのコツや注意。★課題⑨★『建物トレス』(※切:wk14) 写真を元に3点パースの建物を作画、LT変換で仕上げる。		
12	(2・4時限目 確認テスト)	1・3時限目:『建物トレス』の続き。 2・4時限目:これまでの授業の確認テスト。 ★夏休みの課題⑩★4ページマンガ&縦スクロールマンガ(30コマ)のネーム(※切:wk14)。		
13	確認テスト答え合わせ 3D素材	テストの答え合わせと解説。 3D素材の使い方。マンガっぽくするためのコツ。		
14	フィルタ オートアクション	フィルタ・オートアクション解説。 ★課題⑪★『アクションセットの作成』アクションを作成・登録し、提出。		
15	素材のDLと使用方法 その他	素材の探し方、DL方法、パレットへの登録。書き出しの方法・種類、環境設定の復習など。		
備考	課題の※切:基本的に課題の出た授業の、次の授業日。*課題⑨⑩は14週目の授業日を※切とする。 ⑩以外の課題は授業内で作成を始め、通常理解力・集中力あれば授業時間内に提出が終わります(⑨を除く)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
漫画制作実習基礎		小川京美		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。詳細は http://kyo-mijimdo.com			
講義概要				
イラストレーター志望の学生にも漫画を描く経験と、決まりごとを覚えてもらいます				
到達目標				
漫画の基本的な決まり事を覚える(迷わずスムーズに読める漫画を描く)				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	つけペンを使ってペン入れ/ベタ/ホワイト修正		
2	トーン	ペン入れされた線画にトーンを貼る		
3	ピクニック	ピクニックイラスト下描き		
4		ペン入れ		
5		仕上げ		
6	ネーム練習1	原稿用紙の使い方説明/セリフやコマ割りの説明/1p漫画のネームを切る		
7	ネーム練習2	見開きの漫画のネームを切る		
8	ネーム練習3	"		
9	CM漫画	2～4pの漫画(自分の好きなものの宣伝)を描く。ネーム		
10		ネーム		
11		下描き		
12		"		
13		ペン入れ		
14		仕上げ		
15		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	1年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		授業の方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
パースペクティブ		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、漫画家アシスタント、イラストレーター			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画法		
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	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師	評価基準	
デジタルワーク演習		①すプロけ ②近藤美桜	優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール		教科書/使用教材	
有	①「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-EIJI」「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。 ②明聖高校デザインコース講師。著書「永遠の伴侶」(2020年執筆)		テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=フォトショップ(課題制作)	
講義概要				
デジタルクリエイティブツール、主にCLIP STUDIO、Photoshopでの作業演習。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①Photoshopでの作業に慣れる ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	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	チーム課題1	①90分課題 ②チーム編成、課題検討		
4	チーム課題2	①90分課題 ②チーム課題 作業分担決定、ラフ提出		
5	チーム課題3	①90分課題 ②チーム課題 分担作業 マージ(合体)		
6	チーム課題4	①90分課題 ②チーム課題講評会		
7	出版工程	①90分課題 ②出版業界(ノベル)概論、プロット~表紙までの工程		
8	IT工程	①90分課題 ②IT業界(ゲーム)概論、ゲームフローから公式サイトまでの工程		
9	映像工程	①90分課題 ②アニメ業界概論、コンテからポスターまでの工程		
10	選択課題(設計)	①90分課題 ②選択作業A基礎設計(プロット or フローチャート or コンテ)		
11	選択課題(設計)	①90分課題 ②選択作業A基礎設計(プロット or フローチャート or コンテ)		
12	選択課題(設計)	①90分課題 ②選択作業A基礎設計 提出・講評会		
13	選択課題(公開)	①90分課題 ②選択作業B公開ビジュアル(表紙 or サイト or ポスター)		
14	選択課題(公開)	①90分課題 ②選択作業B公開ビジュアル(表紙 or サイト or ポスター)		
15	選択課題(公開)	①90分課題 ②選択作業B公開ビジュアル 提出・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
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
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
2022	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
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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン演習基礎		市川友佳子		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	雑誌・実用書の書籍・表紙・広告等などのイラスト			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				
Adobeillustratorの基本知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツールトレース課題	基本操作・図形とペンツールを使用してイラストトレース		
2	〃	〃		
3	ゆるキャラ課題	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		
4	〃	〃		
5	名刺課題	名刺の入稿データを制作		
6	〃	〃		
7	ハガキ課題	暑中お見舞いハガキを宛て名面とイラスト面2枚デザイン		
8	〃	〃		
9	ポートフォリオ課題	表紙・自己紹介・目次 各ページを作成		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	中ページのデザインと後付けのページデザイン		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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年のカレンダー一年分を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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		授業の方法
前期	64	講義	・ 演習 ・ 実験	(実技) ・ 実習
		筆記試験・実技試験・実習評価		(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師	評価基準	
コンセプトワーク基礎(デジタルコミック基礎)		川瀬 修	優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール		教科書/使用教材	
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等		自作教材(プリント)	
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オリジナルキャラ制作	世界観の核となるキャラクターを考案する		
2	オリジナルキャラ制作	衣装・小道具も含む 脇役が設定されても良い		
3	オリジナルキャラ制作	提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーかモノクロは自由で最低2枚以上		
4	オリジナルキャラ制作	作画の詳細さは講師制作の見本に準じたもので、ある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
5	キャラの部屋作画	オリジナル(主人公)キャラの住む部屋もしくは日常的に存在する環境を描く パースを用いて描くこと		
6	キャラの部屋作画	提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーかモノクロは自由で最低1枚以上		
7	キャラの部屋作画	作画の詳細はイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
8	設定画制作	オリジナル(主人公)キャラが居る場面(前回の『キャラの部屋作画』課題とは異なるもの)の設定画を描く		
9	設定画制作	線はラフでいいが立体や細部がわかるもの 文字で補足をつけ、ラフなカラーを置いてもよい		
10	設定画制作	提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーかモノクロは自由で最低1枚以上		
11	キャラの場面作画	作画の詳細さはある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
12	キャラの場面作画	オリジナル(主人公)キャラがいる場面の作画 設定画に基づいたドラマチックな場面を描く		
13	キャラの場面作画	キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由		
14	キャラの場面作画	カラーかモノクロは自由で最低1枚以上 作画の詳細はイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
15	総評			
備考	第1回授業から第10回授業まで、各自が見つけたイメージソース・資料画像を画像ファイルで5枚以上box1に提出する課題を出します			

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
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック応用		下嶋晶子		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の講師経験あり。 株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーター勤務経験あり。			『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	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)		<電撃イラスト大賞> ●概要説明
2	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)		●応募詳細説明
3		[作業]		●応募作品作成開始
4		[作業]		*各自自分のペースで作成。
5	電撃文庫イラスト/Comicoマンガの作成作業	それぞれの作業を開始する。		
6				
7		【背景イラストの提出】		★電撃文庫を読んでイメージしたキャラクター: 2点(カラー・白黒、各1点)。
8				
9				★オリジナルイラスト: 3点(カラー1点、白黒2点)。
10				
11				
12				
13				
14				
15	提出	電撃文庫は5枚全て提出。 Comico作品はサイトにアップロード・公開で提出とします。		応募作品提出・応募
備考	詳しくは別紙を参照してください。 キャラクターイラストの学生は、COMICO作品作成を選択できます。			

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 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	①「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。 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			
講義概要				
3月の卒業制作展に展示するB1相当の大きさの、作品を授業時間内に作り上げる				
到達目標				
実現可能なスケジュールを立て、自分のワクワクを詰め込んだクオリティの高い代表作を作る				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	自分が卒業制作で何をやりたいか、アイデア出し		
2	卒業制作	具体的に、実現可能なスケジュール、計画を立てる		
3	卒業制作	各自作品制作		
4	卒業制作	各自作品制作		
5	卒業制作	各自作品制作		
6	卒業制作	各自作品制作		
7	卒業制作	各自作品制作		
8	卒業制作	各自作品制作		
9	卒業制作	各自作品制作		
10	卒業制作	各自作品制作		
11	卒業制作	各自作品制作		
12	卒業制作	各自作品制作		
13	卒業制作	各自作品制作		
14	卒業制作	スケジュール予備、作品微調整		
15	卒業制作	作品の展示レイアウト、印刷所の手配		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ビジュアルデザイン制作		瀧口		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
<p>構想スケッチ・ワイヤーフレーム制作からモックアップ制作まで、UIデザインの基礎を習得する。 アイテムデザインやバナー作りを行う。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	授業概要説明/ラフの制作/マインドマップの説明		
2	構想・練習練習	ワイヤーフレーム作り・キーワード設定・提出用ムードボード作り		
3	構想・練習	提出用ムードボード作り・アイコン作り		
4	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作①		
5	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作②		
6	課題制作①	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作③		
7	課題制作① 講評会・プレゼン	スマホゲームを想定したメインUI 課題制作④/提出作品のプレゼン発表		
8	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作①		
9	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作②		
10	課題制作②	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作③		
11	課題制作② 講評会・プレゼン	コンシューマゲームを想定したメインUI 課題制作④/提出作品のプレゼン発表		
12	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作①		
13	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作②		
14	課題制作③	オリジナルゲームのメインUI 課題制作③		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラストA		こずみはと		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方など技法を学ぶ				
到達目標				
ツールを使いこなして、楽しくクオリティを高めた完成品を作る				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	(ツール・実践)strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る(専用Gmailも登録)		
2	色んな線画とベクターレイヤー	(研究・訓練)ペン入れを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する(クリスタブラシDL)		
3	背景に人物を書き込	(研究・訓練)写真にキャラを書き込んでパースを掴む。+月や星、ネオンなど光のエフェクト表		
4	エフェクト	(ツール・訓練)炎、稲妻などのエフェクト表現のコツ		
5	机をデコろう	3D素材を使って、個性豊かな作業机とキャラの絵を描く(3週)		
6	↓(資料の使い方)	(ツール・実践)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。(pinterest)		
7	↓	作業機のイラスト完成		
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	GENSEKIイラコン	(実践)GENSEKIイラストコンテスト用のイラストを1枚仕上げる		
10	↓	(構図についての講義)		
11	↓	(締め切りやスケジュールについての講義)		
12	↓			
13	↓			
14	↓	(仕上げについての講義。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		
15	↓	イラスト提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	キャラクターイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラストB		両角潤香		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本12冊、技法書著書9冊。 キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。 角川コミックアライブにて連載中。			課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラスト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。				
1	課題名	提出課題		
1	相対モチーフのイラスト	二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2体キャラのいるイラストを制作する。カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。		
2	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
3	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
4	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
5	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。提出回。		
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	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	絵仕事講座とポーズで正確表現	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。		
11	絵仕事ギャラ講座と喜怒哀楽キャラ	喜怒哀楽を顔ではなくポーズで豹変する。性格によって喜怒哀楽の表現も変化する。その説明のあと実際にキャラデザ全身を作成。		
12	写真加工を用いた背景有イラスト課題	フォトショ講座で紹介したフィルタ機能を用いて背景写真を加工してイラストに仕上げる。時間内にコンセプトラフを制作し、夏休み中に背景の写真を用意してもらう。		
13	写真加工を用いた背景有イラスト課題	夏休み中に用意した写真を加工して背景に取り込む+課題進行チェック。		
14	写真加工を用いた背景有イラスト課題			
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。提出回。		
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
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラストB		両角潤香		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家、イラストレーター。単行本12冊、技法書著書9冊。 キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。 角川コミックアライブにて連載中。			課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラスト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	photoshop講座	photoshopCCを用いてロゴマークを制作する。		
2	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。		
3	確定申告(白色)講座	確定申告の基本を説明。青色説明会に先立ってわかりやすく目に解説します(今回以降オンライン対応)		
4	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。		
5	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。		
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。		
7	パッケージイラスト	課題進行チェック。		
8	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。		
9	挿絵制作	こちらで用意した3つのシチュエーションから1つを選んでそのシーンのス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。		
10	挿絵制作	課題進行チェック。		
11	挿絵制作	課題進行チェック。		
12	挿絵制作	課題進行チェック。最終日はチェックに時間をかける。		
13	モチーフのキャラクターデザイン	花や動物など、何か一つのモチーフをテーマにしたキャラクターデザインを作成する。擬人化に違いが、あくまでのなりきりの範囲のため、逆にどこまで細部にこだわるかをポイントに講義		
14	モチーフのキャラクターデザイン	課題進行チェック。		
15	モチーフのキャラクターデザイン	課題進行チェック。最終日はチェックに時間をかける。		
備考	3回目以降はオンラインを想定していますが登校でも可能ですので状況により対応できればと思います。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
モーショングデザイン基礎		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のインターフェースの理解 ・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「ロバク」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 「髪の毛の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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
2022	1学年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 基礎		山田 孟		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明	・PM立方体(B3水張画用紙)提出	
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 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)提出は夏休み後自宅	
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
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
後期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1 応用		菅 雄嗣		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラポルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータ ス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータ ス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー/ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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。			
講義概要				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	" ②	応用クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
3	" ③	組みクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
4	" ④	部分クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
5	" ⑤	動物クロッキー(B4コピー用紙4~6枚)提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー(B4画用紙)新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー(B4画用紙)おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て(B3画用紙 水張り)		
11	" ②			
12	" ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	" ④	提出	* アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー	アングルクロッキー(写真資料を見てB4コピー用紙4~8枚)		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

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

年度	対象	昼夜	科	コース
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
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
2022	1年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師	評価基準	
キャラクターデザイン基礎		塚本博義	優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール		教科書/使用教材	
有			PC	
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう		
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、塗りや色の組み合わせの方	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成		
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
2021	1年	昼	マンガ・イラスト学科	スト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		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	「アパシー鳴神学園七不思議」メインイラストレーター(Nintendo Switch版)2020年web漫画連載「赤い遺髪」リイド社 Twitter: @nyankun_k			
講義概要				
Photoshopでの基本的な技法を学び、デジタルイラストレーションでよく扱われる塗り方を3セクションに分けて実習する。				
到達目標				
最終的に自分に合った塗り方を選び、キャラクター立ち絵作品を提出				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・目標解説・トレース用素材を使用して実際に触ってみる		
2	Photoshopの基本1	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ①ブラシを作成・ブラシをDL・A4縦横自由に自由に線画を描き、次週までに線画完成		
3	Photoshopの基本2	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ②着彩方法について説明・先週の線画を使い着彩し、次週までに着彩終わり		
4	Photoshopの基本3	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ③加工方法について説明・先週のイラストを使い加工し、次週までに加工終わり		
5	Photoshopの基本4	スライドを見ながらPhotoshopの基本的な操作を学ぶ ④その他の加工方法について説明・先週のイラストを使い加工、提出		
6	アニメ塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
7	アニメ塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
8	男性向け女性向けゲーム塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
9	男性向け女性向けゲーム塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
10	厚塗り1	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
11	厚塗り2	講師側で用意した線画を元に塗り方を実践		
12	課題制作1	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
13	課題制作2	学んできた塗り方の中からどれか1つ選択し、A4キャラクター立ち絵を一体制作		
14	課題制作3	授業終了までに課題提出		
15	講評会・予備日	プレゼン・講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
	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		A: 100~90、B: 89~80、C: 79~60、D: 59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法の実習。				
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、印刷媒体を作成することを意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	問診票	簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半(部屋に大きな窓があります)製作。講評。		
2	重色表制作	画材の説明。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。溝引きとともに筆の持ち方の確認		
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。にしみ、ほかし、スクラッチ たらし 込みなど基本の塗り方を学ぶ		
5	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にしみ、ほかし、スクラッチ たらし 込みなど基本の塗り方を学ぶ		
6	あなたのせかい	水彩画技法で習得した技術を使い、小作品を10分で1枚作成。		
7	アイコン	あなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピーしトレース、着彩。正方形、丸枠内に配置。		
8	アイコン	アイコン続き。自撮り開始。		
9	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピーしトレース。		
10	花を背負う自画像	着彩続き。		
11	花を背負う自画像	着彩続き。仕上げ。		
12	音楽を描く	自画像講評。どろほ切り美音。のち各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定		
13	音楽を描く	トレース～着彩		
14	音楽を描く	着彩。		
15	音楽を描く	提出日。各々の選出曲をかけながら講評会。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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
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(デジタルコミック表現技法)		①西内 薫 ②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	<p>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。</p> <p>②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。</p> <p>さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多あり。</p> <p>株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーター勤務経験あり。</p>			オリジナル課題プリント
講義概要				
<p>前半：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。</p> <p>後半：アナログ道具での作業</p>				
到達目標				
<p>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。</p> <p>*前期は技術の習得に集中し、作品制作は後期に行います。</p> <p>アナログは道具の使い方のテクニック・パースの修得。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	建物トレス	クリスタのパース定規(3点)で建物写真をトレスして描き、トーンで仕上げる。(提出:6週目)		
2	〃			
3	「マンガ道場」作品制作	「マンガ道場」に投稿する作品を作成する。		
4	〃			
5	〃			
6	〃	「建物トレス」課題提出		
7	〃	仕上げた作品を提出。		
8	感情表現	キャラを作って、楽・悲・怒・驚(男女)2枚 怒・驚1枚 計3枚		
9	年齢別ユニフォーム	男女 2枚		
10	〃			
11	パース	部屋 1枚		
12	パース	(ふすま・タイル) (机・椅子・人物) 2枚		
13	パース2	三角屋根の家 特殊な消失点 1枚		
14	シーン別	ラブシーン・アクションシーン (マンガ1枚 イラスト1枚)		
15	〃	アナログ課題計11枚		
備考	<p>授業内容詳細は、別紙を参照してください。</p> <p>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。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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。 *前期は技術の習得に集中し、後期にモノクロ漫画・カラー縦スクロールマンガの作成をする予定です。				
回	課題名	課題内容		
1	導入	前期の説明・クリスタの概要・ページ新規作成・描画レイヤーについて。		
2	定規ツール 図形ツール	定規ツールと図形ツールの使い方。 ★課題①★『鉛筆削り』『鉛筆削り』の写真を「図形ツール」でトレース口		
3	描画ツール 選択範囲ツール	色々な描画ツール・選択範囲ツールの説明。 ★課題②★『ペンツール』使いやすい「ペンツール」を作成・登録し、提出。		
4	コマ割り 枠線の上のキャラ配置	マンガコマ割り(枠線)の基本+枠線作成方法と応用。人物の白抜きの方法+白フチの付け方。 ★課題③★『枠線引いてみよう!』指定通りのコマ枠を作成し、提出。		
5	効果線 効果音	特殊定規・集中線・流線ツールの効果線の作成。色々な効果音の作成。 ★課題④★『超基本効果線』見本通りに枠線・効果線を作成し、提出。		
6	テキスト・フキダシ ベタ	テキスト入力・編集、フキダシの作成・編集方法。「塗りつぶしツール」の使い方。		
7	トーン	トーンの種類と貼り方・それぞれの注意点、自作トーンの作成と登録。 ★課題⑤★『原稿仕上げ』指示の入った原稿にベタを入れ、トーンを貼る・削る。(テスト練習込み)		
8	デコレーションブラシ	ブラシの説明と使い方。自作ブラシの作成・登録。 ★課題⑥★『デコブラシ』デコレーションブラシを作成・登録し、提出する。		
9	パース定規	パース定規の使い方。 ★課題⑦★『箱』1点、2点、3点パース定規を使い、「箱」を描く。(定規操作と線を引く練習)		
10		背景を描いてみる。 ★課題⑧★『1点透視部屋』1点パースを使い、室内を描く。(ペンタッチにも気を付けながらの実技)		
11	2D素材のLT変換と応用	素材の扱い方・線画抽出・ベタ調整、トーン処理の方法とイラストっぽく作成するためのコツや注意。 ★課題⑨★『建物トレス』(メ切:wk14) 写真を元に3点パースの建物作画、LT変換で仕上げる。		
12	(2・4時限目 確認テスト)	1・3時限目:『建物トレス』の続き。 2・4時限目:これまでの授業の確認テスト。 ★夏休みの課題⑩★4ページマンガ&縦スクロールマンガ(30コマ)のネーム(メ切:wk14)。		
13	確認テスト答え合わせ 3D素材	テストの答え合わせと解説。 3D素材の使い方。マンガっぽくするためのコツ。		
14	フィルタ オートアクション	フィルタ・オートアクション解説。 ★課題⑪★『アクションセットの作成』アクションを作成・登録し、提出。		
15	素材のDLと使用方法 その他	素材の探し方、DL方法、パレットへの登録。書き出しの方法・種類、環境設定の復習など。		
備考	課題のメ切:基本的に課題の出た授業の、次の授業日。*課題⑨⑩は14週目の授業日をメ切とする。 ⑩以外の課題は授業内で作成を始め、通常の理解力・集中力あれば授業時間内に提出が終わります(⑨を除く)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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	漫画家として活動中。			
講義概要				
漫画を描く経験と、決まりごとを覚えてもらいます				
到達目標				
漫画の基本的な決まり事を覚える(迷わずスムーズに読める漫画を描く)				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	つけペンを使ってペン入れ/ベタ/ホワイト修正		
2	トーン	ペン入れされた線画にトーンを貼る		
3	ピクニック	ピクニックイラスト下描き		
4		ペン入れ		
5		仕上げ		
6	ネーム練習1	原稿用紙の使い方説明/セリフやコマ割りの説明/1p漫画のネームを切る		
7	ネーム練習2	見開きの漫画のネームを切る		
8	ネーム練習3	"		
9	漫画制作	8pの漫画(オリジナル)を描く。ネーム		
10		ネーム		
11		ネームチェック①		
12		ネームチェック②		
13		ペン入れ~仕上げ		
14		仕上げ		
15		提出		
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
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		下描き		
8				
9				
10		仕上げ		
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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 mismatch 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理解する。		
2	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「ペット」の課題でキャラの作り方を学ぶ。魅力的なキャラとは？キャラが立っているとはどういうことか？併せてキャラは二人セットで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。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	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→覚醒のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ(バトルもの)		
14	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→覚醒のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ(友情OR恋愛もの)		
15	発想+まとめの授業	前期のおさらいとまとめ。併せて発想のためのネタ集めやネタ帳の作り方を学ぶ。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
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
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
2022	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
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
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
2022	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
デザイン演習基礎		市川友佳子		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	雑誌・実用書の書籍・表紙・広告などのイラスト			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustrator を使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
Adobeillustratorの基本知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツールトレース課題	基本操作・図形とペンツールを使用してイラストトレース		
2				
3	ゆるキャラ課題	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		
4				
5	名刺課題	名刺の入稿データを制作		
6				
7	ハガキ課題	暑中お見舞いハガキを宛て名面とイラスト面2枚デザイン		
8				
9	ポートフォリオ課題	表紙・自己紹介・目次 各ページを作成		
10				
11				
12				
13		中ページのデザインと後付けのページデザイン		
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
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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		授業の方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック基礎(コンセプトワーク基礎)		川瀬 修		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オリジナルキャラ制作	世界観の核となるキャラクターを考案する		
2	オリジナルキャラ制作	衣装・小道具も含む 脇役が設定されても良い 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由		
3	オリジナルキャラ制作	カラーかモノクロは自由で最低2枚以上 作画の詳細さは講師制作の見本に準じたもので、ある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
4	オリジナルキャラ制作			
5	キャラの部屋作画	オリジナル(主人公)キャラの住む部屋もしくは日常的に存在する環境を描く パースを用いて描くこと		
6	キャラの部屋作画	提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーかモノクロは自由で最低1枚以上		
7	キャラの部屋作画	作画の詳細はイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
8	設定画制作	オリジナル(主人公)キャラが居る場面(前回の『キャラの部屋作画』課題とは異なるもの)の設定画を描く 線はラフでいいが立体や細部がわかるもの		
9	設定画制作	文字で補足をつけ、ラフなカラーを置いてもよい 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由		
10	設定画制作	カラーかモノクロは自由で最低1枚以上 作画の詳細さはある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
11	キャラの場面作画	オリジナル(主人公)キャラがいる場面の作画		
12	キャラの場面作画	設定画に基づいたドラマチックな場面を描く キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること		
13	キャラの場面作画	提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーかモノクロは自由で最低1枚以上		
14	キャラの場面作画	作画の詳細はイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
15	総評			
備考	第1回授業から第10回授業まで、各自が見つけたイメージソース・資料画像を画像ファイルで5枚以上boxに提出する課題を出します			

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
後期	64	講義・演習・実験・ 実技 ・実習		筆記試験・実技試験・ 実習評価 ・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルコミック応用		下嶋晶子		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の講師経験あり。 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	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)		<COMiCO>各部門に投稿
2	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)		●概要説明 ●応募詳細説
3		[作業]		明
4		[作業]		●プロット作成開始
5	Comico作品/電撃イラストの作成作業	それぞれの作業を開始する。		●ネーム作成開始
6				
7		【背景イラストの提出】		(終わり次第次の工程に進む)
8				●作品作成開始
9				
10				下書き(目安)
11				ペン入れ(目安)
12				
13				
14				
15	提出	電撃文庫は5枚全て提出。 Comico作品はサイトにアップロード・公開で提出とします。		カラーリング(目安)
備考	詳しくは別紙を参照してください。 総合コースは「COMICO」ではなく「電撃イラスト大賞」を選択可。			

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
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見崎なつみ 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				
<p>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。</p>				
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
2022	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)(2)共に漫画家として活動中。			
講義概要				
2年次ストーリー漫画作品の制作				
到達目標				
P16分の漫画原稿完成(それ以上のページ数は加点)				
回	課題名	課題内容		
1	漫画制作開始	プロット(長めのストーリーが書きたい人はプロットの提出もしてもらう)		
2		ネーム作業		
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10	ネームチェック	P16分のネームをチェックします		
11		作画作業		
12				
13				
14				
15		作品提出		
備考	提出ノルマは16P分の漫画原稿。 4コマ・ストーリーでも何でもよいのでとにかく漫画原稿をP16分提出。漫画家を目指すのであれば投稿をする。			

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
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		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	漫画家・漫画アシスタント・イラストレーター			オリジナル課題プリント
講義概要				
九尾先生、見崎先生の「総合制作」の漫画制作授業と連動して進めていく。学生の作風に合わせ適宜アドバイスをしていく。				
到達目標				
漫画表現の修練とその能力を身につける				
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
2022	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-EIJI」「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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ストーリーコミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画表現実習基礎		西内薫		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント、他校講師			自作教材(プリント)
漫画制作にあたってのオーソックスな技法について、デジタルかアナログで習熟する				
到達目標				
プロの現場である程度通用するレベルまでスキルを上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	スピード線・ウニフラッシュ	スピード線(平行線・抜きあり・ベタあり)ウニフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
2	〃			
3	雷フラッシュ	雷フラッシュ・集中点が描画範囲から遠く離れている集中線		
4	〃			
5	トーン削り	アナログ作業はカッターでトーンを削ってグラデーションやフラッシュを作る		
6	〃	デジタルではツールの調整を使いこなす		
7	食器・車	アナログ作業は雲形定規を使って滑らかな曲線の物を描く		
8	〃	デジタル作業では線修正ツールを使って強弱をつけて描画する		
9	樹木・草	樹木・草の描き方のポイント掴む		
10	〃	近景・中景・遠景の樹木と草を描く		
11	公園	パースを使って背景を描く。今までの技法を活かす。		
12	〃	※進行によっては別アングルからの公園を追加する(1枚)		
13	〃			
14	合格していないものを消化する			
15	〃	合計;完成9枚(10枚)		
備考	デジタルかアナログか選択し、1年を通して作業をするがアナログ作業の学生もデジタルでの作業を覚える。			

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
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				
2	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		
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				

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
2022	1学年	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。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明	・PM立方体(B3水張画用紙)提出	
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題	・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後	
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)提出は夏休み後自宅	
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
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
後期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1応用		菅 雄嗣		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラポルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルー タス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルー タス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー/ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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		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				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ楽しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	" ②	応用クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
3	" ③	組みクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
4	" ④	部分クロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
5	" ⑤	動物クロッキー(B4コピー用紙4~6枚)提出 ※事前に動物写真資料を準備		
6	ヌードクロッキー⑥	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
7	スケッチ ①	1点透視による風景クロッキー(B4画用紙)新目白通り		
8	スケッチ ②	風景クロッキー(B4画用紙)おとめ山公園		
9	動物園クロッキー	可能であればzooへ、無理な場合→スケッチの着彩		
10	建造物 ①	写真資料を見て(B3画用紙 水張り)		
11	" ②			
12	" ③	* アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	" ④	提出	* アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー	アングルクロッキー(写真資料を見てB4コピー用紙4~8枚)		
15	ヌードクロッキー	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習2応用		伊庭壮太郎		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。			
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
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
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
2022	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		キツカイキ		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深堀する(自分の武器となるところを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクローキー、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、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成		
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
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
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
2022	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
ペイントCG演習基礎		瀧口		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
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	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・ツール説明①		
2	ツール説明①・実践	ツール説明②・キャラクター立ち絵 課題制作①		
3	ツール説明②・実践	ツール説明②・キャラクター立ち絵 課題制作②		
4	ツール説明③・実践	ツール説明③・キャラクター立ち絵 課題制作③		
5	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
6	ツール説明④・実践	写真加工についての概要説明① 映画ポスター制作		
7	ツール説明⑤・実践	写真加工についての概要説明② CDジャケット制作		
8	ツール説明⑥・実践	写真加工についての概要説明③ メニュー表制作		
9	ツール説明⑦・実践	写真加工についての概要説明④		
10	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
11	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
12	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
13	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト課題説明・課題制作		
14	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト課題説明・課題制作		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

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
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ペイントCG演習応用		瀧口 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
2022	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
ドローイングCG演習基礎		瀧口		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
Illustratorの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
イラストやポスター作りなどの制作に活用できるようなスキルを身に着ける。 デフォルメイラストのような記号的なイラストの作成技術も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Illustratorとは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	ツール説明④・実践	メニュー表を作る① メニュー表用のアイコン作り		
6	ツール説明⑤・実践	メニュー表を作る② メニュー表用のアイコン作り		
7	ツール説明⑥・実践	ロゴを作る① ロゴ作りの概要説明		
8	ツール説明⑦・実践	ロゴを作る② ロゴを実際に作る		
9	ツール説明⑧・実践	名刺を作る 名刺作り概要説明・制作		
10	課題制作①	育成ゲーム用のキャラクターを作る①		
11	課題制作①	育成ゲーム用のキャラクターを作る② 課題提出・プレゼン		
12	課題制作①	課題提出・プレゼン		
13	課題制作②	対になるキャラクターを作る①		
14	課題制作②	対になるキャラクターを作る② 課題提出・プレゼン		
15	課題制作②	課題提出・プレゼン		
備考	夏休み課題:自由テーマのフライヤー制作×2 A4縦 CMYK			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・ 実技試験 実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ドローイングCG演習応用		瀧口 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
2022	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		近藤美桜		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
無	明聖高校デザインコース講師。著書「永遠の伴侶」(2020年執筆)			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=フォトショップ(課題制作)
講義概要				
<p>ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。 実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。 「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。</p>				
到達目標				
<p>①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習1	①短時間課題 ②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	①短時間課題(以降、毎回) ②チーム実習説明(ゲーム企画)		
3	チーム実習1	ブレインストーミング実習1 個別ヒアリング		
4	チーム実習2	ブレインストーミング実習2 個別ヒアリング		
5	チーム実習3	ブレインストーミング実習3 個別ヒアリング		
6	チーム実習4	企画作成実習1 個別ヒアリング		
7	チーム実習5	企画作成実習2 個別ヒアリング		
8	チーム実習6	企画作成実習3 個別ヒアリング		
9	チーム実習7	企画発表・講評		
10	オリジナルキャラ実習1	バウスプリット1キャライメージ構想		
11	オリジナルキャラ実習2	バウスプリット2キャライメージ1分プレゼン		
12	オリジナルキャラ実習3	バウスプリット3キービジュアルラフ		
13	オリジナルキャラ実習4	バウスプリット4キービジュアル線画		
14	オリジナルキャラ実習5	バウスプリット5キービジュアル塗り		
15	オリジナルキャラ実習6	バウスプリット6発表・講評		
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
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
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲーム制作 実習応用		すプロけ 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 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				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。②チーム作業での意思疎通力の向上 ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	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 ②一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
2022	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		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	漫画家、漫画アシスタント、イラストレーター			パース塾(椎名見早子著)、自作教材
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	画力チェック	各々のパースの理解度を見るため背景ありの人物イラストを制作(A4コピー用紙に鉛筆画)		
2	アイレベル	アイレベルの解説		
3	1点透視	1点透視の解説		
4	1点透視	1点透視を用いた作画課題。「部屋を描く」		
5	1点透視	続き		
6	2点透視	2点透視の解説		
7	2点透視	2点透視を用いた作画課題。「一軒家を描く」		
8	2点透視	続き		
9	3点透視	3点透視の解説		
10	3点透視	3点透視を用いた作画課題。「ビルを描く」		
11	3点透視	続き		
12	3点透視	続き		
13	増殖分割	増殖分割の解説		
14	円	パースによる円の描き方の解説		
15	傾斜	パースによる傾斜の描き方の解説		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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
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
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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	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
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
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
2022	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-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=ティラノビルダー
講義概要				
ゲームを軸としつつも、ゲーム分野にとらわれず、広くメディア横断的に通用するキャラ作りを学ぶ 見栄えのするキャラクターイラスト、ファンを巻き込む作品作りを考える				
到達目標				
①特定の企画テーマに沿ったキャラ作りができるようになる ②差別化されたポートフォリオ用イラストを用意できる力を身につける ③ボーダーレス化した業界で総合的に活用できるキャラ作りができる力を身に付ける				
回	課題名	課題内容		
1	オーサリング1	企画作成		
2	オーサリング2	企画作成		
3	オーサリング3	企画作成		
4	オーサリング4	キャラ作画1メインキャラ(バスト差分)		
5	オーサリング5	キャラ作画2サブキャラA(バスト差分)		
6	オーサリング6	シナリオ作成		
7	ゲームオーサリング1	個別添削 シナリオ作成		
8	ゲームオーサリング2	個別添削 シナリオ作成		
9	ゲームオーサリング3	ティラノビルダー操作基礎1		
10	ゲームオーサリング4	ティラノビルダー操作基礎2		
11	ゲームオーサリング5	組立1		
12	ゲームオーサリング6	組立2		
13	ゲームオーサリング7	組立3		
14	ゲームオーサリング8	組立4		
15	講評	講評		
備考	後期チーム実習へ向けてティラノビルダーに慣れておく			

年度	対象	昼夜	科	コース
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
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習応用		すプロけ 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 EJI」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	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
2022	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「ロバク」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 「髪の毛の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
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
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
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
後期	96	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作		すプロけ(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EJI」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
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
3Dモーション演習		大河原浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	デジタルアーティスト/映画・アニメ・ゲーム等の3DCG制作&ディレクション、CGWORLD誌ライターその他、LinkedInラーニング・トレーナーなどにも従事			
講義概要				
Autodesk Mayaを使用して3DCGにおける基本的なモーション制作を学ぶ				
到達目標				
ゲーム内で使用されるキャラクターモーションの制作方法を学び、自らのゲームキャラクター表現に応用する				
回	課題名	課題内容		
1	Maya基本操作	Mayaの基本操作及び3DCGの基本原理		
2		モデリング基礎&モデル制作の原理		
3		マテリアル設定の原理とリギング基礎		
4	モーション基礎	ボールを使ったモーション		
5		関節構造のアニメーション&セカンダリアニメーション		
6	キャラクターモーション	待機モーション		
7		歩行モーション1		
8		歩行モーション2		
9		走行モーション		
10		ジャンプ&パンチ		
11		キック&二人対戦モーション		
12		武器を持ったモーション		
13		フェイシャルアニメーション		
14		アニメーション応用		
15	ゲームエンジンでの利用	Unityでのモーション活用		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=クリップスタジオ、フォトショップ
講義概要				
ゲームアプリ用のキャラクターグラフィック素材作成を行う。キャラクターをゲーム画面上に持ち込む流れを学ぶ。自分で創作したキャラクターをゲームパーツとして仕上げる。				
到達目標				
フォトショップでゲーム用パーツが作れるようになる。 ゲーム画面を成立させる要素を把握しゲームアプリ特有の作業工程に慣れる。 グラフィックパーツ作り固有の用語を覚え、現場で意思疎通できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	ゲームビジュアル1	キャラ作成1 新生児、1才児、保育園児、幼稚園児、小学生		
2	ゲームビジュアル2	キャラ作成2 犬、猫、ウサギ、パンダ		
3	ゲームビジュアル3	キャラ作成3 サラリーマン、OL、デザイナー		
4	ゲームビジュアル4	キャラ作成4 魚屋、花屋、コンビニ、カフェ店員		
5	ゲームビジュアル5	キャラ作成5 等身大ロボット、搭乗系大型ロボット		
6	ゲームビジュアル6	キャラ作成6 ドラゴン		
7	ゲームビジュアル7	キャラ作成7 ユニコーン		
8	ゲームビジュアル8	キャラ作成8 戦士		
9	ゲームビジュアル9	キャラ作成9 魔法使い		
10	ゲームビジュアル10	キャラ作成10 中ボス、ラスボス		
11	ゲームビジュアル11	キャラ作成11 乗り物(バイク or 馬車 or 戦闘機 or 船)		
12	ゲームビジュアル12	キャラ作成12 食べ物		
13	ゲームビジュアル13	キャラ作成13 ステージ(アイドルもの)		
14	ゲームビジュアル14	キャラ一覧まとめ		
15	発表・講評	キャラ一覧プレゼン、講評会		
備考	個別の進路系ヒアリングを並行実施。(各学生30~40分程度) 進路によって後半課題内容を適宜変更の可能性あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	2年	昼	マンガ・イラスト学科	ゲームキャラクターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ 実技 実習		筆記試験・ 実技試験 ・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルイラスト基礎		瀧口		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講座概要				
スマホゲームに登場するエフェクト付きのユニットイラストを制作				
到達目標				
ゲーム会社向けポートフォリオにも載せられるようなユニットイラスト作成の習得。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・課題制作①	エフェクトとは何か・概要の説明→4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクター作成①		
2	課題制作①	4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクター作成②		
3	課題制作①	4大元素(火・水・風・土)の洋風キャラクター作成③→提出作品のプレゼン発表		
4	課題制作②	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクター作成①		
5	課題制作②	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクター作成②		
6	課題制作②	陰陽五行(木・火・土・金・水)の和風キャラクター作成③→提出作品のプレゼン発表		
7	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
8	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
9	課題制作③	N・R・SR・SSRのように同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作		
10	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ユニットイラストの制作提出作品のプレゼン発表		
11	課題制作④	ソーシャルゲームやカードゲームの内の二段階進化するイラスト課題制作		
12	課題制作④	ソーシャルゲームやカードゲームの内の二段階進化するイラスト課題制作		
13	課題制作④	ソーシャルゲームやカードゲームの内の二段階進化するイラスト課題制作		
14	課題制作④	ソーシャルゲームやカードゲームの内の二段階進化するイラスト課題制作		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考				

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

年度	対象	昼夜	科	コース
2022	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	「アパシー鳴神学園七不思議」メインイラストレーター(Nintendo Switch版) 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	<p>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。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	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・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームグラフィック演習応用		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	今まで描けなかった異世界(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。			