

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科／2年	2021／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位（24時間）	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明（動画での予習が前提となる）グループ分け（4～5人）とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知る その1	以下、グループと全体で確認と共有。・就活の心構え・就活の目的と目標コンピテンシーチェックを行う		
3	「就職活動の世界」を知る その2	以下、グループと全体で確認と共有。コンピテンシーチェックを振り返る（何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す）		
4	偶然が作る人生	以下、グループと全体で確認と共有。・偶然性理論とは・これまでを振り返ってわかったこと・具体的な3つの行動		
5	就活基礎教育（1）モノの見方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。・自分のモノの見方の特徴・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか		
6	就活基礎教育（1）モノの見方 その2	以下、グループと全体で確認と共有。・モノの見方をどう広げたか、何が見えたか、どうしてまだ見えないのか		
7	就活基礎教育（2）考え方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。・ブレストとは、帰納法とは・ロジックツリーを体験		
8	就活基礎教育（2）考え方 その2	議論：「就活はどんな場であるか」		
9	就活基礎教育（3）文章の書き方と構成の仕方 その1	「私の住んでいる街」をテーマに800字で作文を書く		
10	就活基礎教育（3）文章の書き方と構成の仕方 その2	グループで読み回しをし、それぞれ評価（チェックシート使用）今後の改善点をまとめる。		
11	就活基礎教育（4）話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。グループでお互いの良い点・改善点を出し合う。		
12	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血！森吉弘就勝ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 面接指導、マナー教育・書類作成方法・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
早期内定、人間力の向上を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
2	自分を知る工夫(1)記憶からたどる	以下グループで確認と共有。・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性(強み)があるのかグループで議論。		
3	自分を知る工夫(2)記憶からたどる	以下グループで確認と共有。・自分はどんな特徴があると考えたか(その理由も)		
4	自分を知る工夫(1)記憶からたどる	お互いを取材し、相手の自己PRを作る。		
5	自分を知る工夫(2)記憶からたどる	グループ内で発表し、一番良いものは全体で発表。		
6	自己PR(自己紹介文)を書く その1	10のステップで書いたものを、800字以内でまとめる		
7	自己PR(自己紹介文)を書く その2	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点)		
8	学生時代に力を入れたことを書く	グループ内で回し読みをし、評価をする(良い点・改善点) グループで良いものを全体で発表する		
9	仕事の見つけ方	理解したことをグループや全体で共有する		
10	世の中の仕事を知る	調べたことをグループや全体で共有する		
11	自分の合った仕事・会社を探す	自分が考えたことをグループや全体で共有する		
12	志望動機を書く	グループ内で回し読みをし、良い点・改善点を挙げる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血! 森吉弘就勝ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
1年次の基礎をもとにより応用的なDTPの作業を行いながら、クライアントの意向を反映した実践的なデザイン制作を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
クライアントの意向を具象化した満足度の高いデザインを制作できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~2	・動機づけ、基礎技術の復習 ・デザイン・DTPについて	授業の趣旨と概要、1年次に学んだ基礎技術の復習 ・年間スケジュール ・授業の進め方 プロのデザイナーとは ・役割 能力 立ち位置 デザイン・DTP業界で求められる人材		
3~10	1年次の振り返り ・Illustrator・Photoshopの基本操作を使った練習課題	・DTP作業に必要なIllustrator・Photoshopの基礎知識、技術等さまざまなルールについて学習 ・目的に合ったDTPの入稿データを正確に制作		
11~13	①課題制作 ロゴマークデザイン企画制作	テーマに沿ったロゴマークのデザイン企画制作 ・ロゴマークの目的 ・シンボルマークとロゴタイプの違い ・コンセプト設計 ・文字の加工変形		
14~17	②課題制作 フライヤーデザイン企画制作	クライアントの意向に沿ったフライヤーのデザイン企画制作 ・媒体特性を活かしたデザインレイアウト ・キービジュアルの設計開発(キャラクターなど) ・印刷用データの作成方法		
18~22	③課題制作 パッケージデザイン企画制作	目的や使用方法に合わせたパッケージのデザイン企画制作 ・展開図の作成 ・商品訴求と機能性を考える		
23~24	④課題発表 プレゼンテーション	企画内容・制作意図の説明 ・ロゴ ・フライヤー ・パッケージ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プロのデザイナーになるための本 あなたも必ず上達できる!		決定版 課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 各テーマに合わせたIllustratorの基本操作テクニックを習得する 作品集冊子の企画構成制作・プレゼンテーション 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> テーマからコンセプト・企画立案、デザイン(ラフ)案及びページ構成の構築、印刷見積計算までの一連のDTP制作工程ができるようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に19年半勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1~ 2	前期振り返り	Illustratorのアプリケーション概要 ・基本操作 機能効果など		
3~ 5	Illustrator基本操作①	Illustrator練習問題①		
6~ 8	Illustrator基本操作②	Illustrator練習問題②		
9~ 11	Illustrator基本操作③	Illustrator練習問題③		
12~ 14	Illustrator基本操作④	Illustrator練習問題④		
15	学科作品集冊子企画・制作①	趣旨と概要説明 コンセプト・企画立案・デザイン・ページ構成・印刷会社・費用計算etc		
16~ 18	学科作品集冊子企画・制作②	個人ページの企画構成デザイン制作		
19~ 24	学科作品集冊子企画・制作③	<ul style="list-style-type: none"> 特集ページの企画構成検討、デザイン制作 表紙イラストデザイン企画コンペ※テーマ「卒業」 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> プロのデザイナーになるための本 決定版 あなたも必ず上達できる! IllustratorとPhotoshopとInDesignをまるごと使えるようになりたいという欲ばりな人のための本 過去の作品集冊子 		課題・レポート 授業態度 出席率	70.0% 20.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
Web制作に必要な知識全般(インターネットの仕組み、Webデザイン、Web技術など)を習得する				
授業終了時の到達目標				
基本的なWebサイト制作ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Webサイト制作の基本	Webサイトが表示される仕組み 使用される言語・画像 必要なアプリケーション		
2~ 3	HTMLコーディングの基本	HTMLとは タグと要素と属性 HTMLファイルの作成と保存		
4~ 5	CSSの基本	CSSとは CSSの基本の書き方を身につけよう		
6~ 8	フルスクリーンのWebサイトを制作する	フルスクリーンページとは フルスクリーンページの制作の流れ		
9~ 11	2カラムのWebサイトを制作する	2カラムページとは 2カラムページの制作の流れ		
12~ 14	タイル型のWebサイトを制作する	タイル型レイアウトとは タイル型レイアウトの制作の流れ		
15~ 16	外部メディアを利用する	お問い合わせページの制作の流れ フォームの設置 Twitterプラグインの挿入		
17~ 18	課題Webサイト制作	サイトの企画書制作		
19~ 23	課題Webサイト制作	サイトの実制作を行う		
24	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Web演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
グループでのWebサイト構築を通して、Webサイト制作の知識と流れを身に付ける				
授業終了時の到達目標				
HTML、CSSの知識を習得する Webサイトの構築力およびデザイン能力をのばす				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	HTMLとCSSの復習	グループ分け		
2	Web制作のワークフローについて	ワークフローについて 役割分担について		
3	サイトの運用について	ソーシャルメディアとの連携 Googleにサイトを登録するには Webサイトの調査、改善を行うには		
4~ 5	クライアントの設定	企画書の制作		
6~ 7	Webサイトの設計	サイトマップ・ワイヤーフレーム・デザインカンパ		
8~ 11	Webサイトの制作	素材作成 コーディング		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	土居 正明
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
3~ 12				
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
デジタルイラストの業界に対応した実践的技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<p>デジタルツールを使って、コンセプトアートが作成できる。 コンセプトに沿ったキャラクターの老若男女の描き分けができる。 (基本目標: C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルツールを使って、キャラクターイラストに必要な工程を経て、完成させることができる。 コンセプトアートで世界観を提示できる。 <p>(標準目標: B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。 加えて、明暗・遠近感が適正に表現されたコンセプトアートが制作できる。 <p>(発展的目標: A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、コンセプトにマッチした、キャラクターのデザインができる。 加えて、意図し世界観を伝える為に必要な情報量が込められたコンセプトアートが制作できる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~5	コンセプトアート制作	コンセプト決定・ラフ・塗り・仕上げ		
6~9	コンセプトアートに沿ったキャラクターイラスト制作の為の準備	各キャラクターのコンセプト・ラフ・資料収集		
10~11	メイン・サブキャラクターイラスト制作	線画・塗り・仕上げまで		
12	まとめ	講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
コンセプトにマッチした背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表の制作を学ぶ。二年次集大成として卒業制作(イラスト)に取り組む。				
授業終了時の到達目標				
<p>コンセプトに基づいた背景付きキャラクターイラスト・キャラ表が作成できる。卒業制作を完成させる。</p> <p>(基本目標: C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルツールを使って、背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表に必要な工程を経て、完成させることができる。 <p>(標準目標: B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。 キャラ表でキャラの三面図が立体的に破綻なく表現されている。 <p>(発展的目標: A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> 加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	卒業制作(イラスト)の為の準備	卒業制作(イラスト)の為の準備		
3~11	卒業制作(イラスト・キャラ表)制作	背景の制作、キャラクターの線画・塗り・仕上げまで卒業制作のメインキャラクターの三面図の制作、キャラクター・専用アイテムの線画・塗り・仕上げまで		
12	まとめ	プレゼンテーション・講評・今後の取り組み		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品展示計画Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	31回	0単位(62時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
卒業制作作業、ならびにプレゼンテーション、また作品の展示についての構想を図る				
授業終了時の到達目標				
作品のコンセプトをより多くの人に理解してもらえることが出来るプレゼンテーションを目指す 作品を見せることについて、より効果的な作品展示が出来るか考える				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
スケジュールを立て、計画通りに制作を進めていきましょう				
回	テーマ	内容		
1~ 7	卒業制作の仕上げ	卒業制作完成に向けての仕上げ作業		
8~ 9	プレゼンテーション	自己の評価、他者の評価、また他学生の作品への評価		
10~ 16	展示方法の提案	展示方法についての意見交換		
17~ 24	展示準備	グループ分担による準備、学校内の作業		
25~ 31	作品展示	作品展示		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワーク I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
産学連携における制作物を企画制作する ・様々な課題に対して企画デザイン提案 ・各グループに分かれて、オリジナルのテーマ決め、編集、印刷発注まで行う				
授業終了時の到達目標				
クライアント側の要望を聞き出すコミュニケーション能力を高め、制作し、プレゼンをし、クライアント側に喜んで頂け実際に使っていただくこと				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
アンテナを張り常に情報収集することを各自で日常的に習慣づける				
回	テーマ	内容		
1	動機付け、授業内容の説明	授業の趣旨と概要、明確な達成目的・大まかなスケジュール確認		
2	課題①企画テーマの決定	何をテーマにして企画するか考える		
3	企画書制作	グループでの意見をまとめる		
4~5	プレゼンテーション	企画書、カンパでプレゼンテーション		
6~11	企画制作	テーマに沿って制作物を制作する		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインワークⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガ・コミックイラスト学科の作品展を企画制作する ・様々な課題に対して企画デザイン提案 ・各グループに分かれて、オリジナルのテーマ決め、制作、運営を行う				
授業終了時の到達目標				
作品展の企画、告知、運営を行う				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
アンテナを張り常に情報収集することを各自で日常的に習慣づける				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品展テーマの決定	何をテーマにして企画するか考える		
3~ 6	企画制作	各グループで企画を考える		
7~ 8	プレゼンテーション	企画書、カンパでプレゼンテーション		
9~ 10	実施企画の決定	決定した企画に沿って企画書制作、役割分担		
11~ 14	展示作品、制作物の制作	テーマに沿って制作物を制作する		
15~ 22	途中確認	進捗の確認		
23~ 24	プレゼンテーション	制作物のプレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
にが絵演習		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	菅 誓夫

授業の概要

モデルの顔の特徴をよく捉えてすばやく描く力を養い、着彩をした似顔絵を描けるようになる

授業終了時の到達目標

似顔絵検定3級合格

実務経験有無

実務経験内容

有

せとうち似顔絵KAKIYA 代表
ネットでの似顔絵販売ほか、関西・中四国を中心に様々なイベントで出張似顔絵をおこなっています。
■内閣府認証 日本似顔絵検定協会 公認似顔絵師
■似顔絵検定1級
■メンタルケアカウンセラー
■パーステック1級技能士

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1	似顔絵が社会活動や人間関係にもたらす効果	授業担当講師の自己紹介 日常のどのような場面で似顔絵が活用されているかを紹介する
2	様々な作風の似顔絵を見る 様々な画材や作画方法を知る	同じ有名人をモチーフとした色んな似顔絵師の作風を紹介
3	【似顔絵の基礎. 1】 顔の輪郭を描く	人の顔の形を幾つかのパターンに分け、似顔絵対象者の顔がどのパターンに属するかを判断する
4	【似顔絵の基礎. 2】 髪型を描く	顔の輪郭に髪型の輪郭を正しく描き加える 色んなパターンの髪型を描いてみる
5	【似顔絵の基礎. 3】 顔のパーツを配置する?	顔の表面にタテ3段ヨコ3列のマス目を引き9等分する。 そのマス目を基準にして顔の各パーツを配置していくマスの上に、似顔絵対象者の顔の特徴に沿ったパーツを配置をする
6	【似顔絵の基礎. 4】 顔のパーツを配置する②	ヒゲやメガネや帽子を描き加える
7	【似顔絵の基礎. 5】 年齢や性別の違いを描き分ける	顔のパーツの形やサイズや配置を変えることで、男女の違いや年齢の違いを表現する
8	【似顔絵の基礎. 6】 上半身を描く 服や小物を描く	顔の下にどのようなバランスで体を描けば良いかを学習する 衣服や装飾品(アクセサリ、マフラー、ストールなど)の効果的な描き方
9	【似顔絵検定に向けての準備. 1】 似顔絵を手早く正確に描くための実演講習	講師が似顔絵検定3級の問題内容に沿って、1人20分程度で作画実演する(2~3人の生徒をモデルに)効率の良い線の描き方やカラーリング技法を実演から学ぶ
10	【似顔絵検定に向けての準備. 2】 似顔絵検定の過去問題にチャレンジする	過去の似顔絵検定3級の問題を参考に、実際の検定の状況を体感する効率の良い下絵(アタリ線)の描き方、輪郭線の描き方、カラーリングの方法を学ぶ

回	テーマ	内 容		
11	【似顔絵検定に向けての準備. 3】 個々の苦手部分を克服する	講師による質疑応答。早く似顔絵を仕上げるにあたり自分的に苦手と思う部分を挙げてもらい、それぞれの苦手に対し講師が解決策をアドバイスする		
12	【似顔絵検定に向けての準備. 4】 授業内テストの実施過去の授業のポイントを再確認	前半、似顔絵検定3級の過去問題（第10回でおこなったものと違う問題）にて授業内試験をおこなう（制限時間も検定と同じとする）後半、全生徒の試験結果を貼りだし、添削する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 確認テスト	10.0% 10.0% 80.0%	似顔絵検定3級の 結果も成績に反映 させる

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
1年、2年合同での企画、制作に取り組む				
授業終了時の到達目標				
成果物、完成作品の提出				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 1年、2年混合でのグループ決め		
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出		
3	企画発表	各グループで企画した案をプレゼンテーション発表を行う		
4~ 7	作品制作	各自での分担による制作を行う		
8~ 9	中間チェック	制作進捗状況を確認する		
10~ 12	作品制作	制作進捗状況の確認、ブラッシュアップ、仕上げ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅢ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり。経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅣ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり。経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 24	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
作成資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガ業界に対応した実践的な技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
キャラクターと背景の描き分け、表情、構図を意識して作成できる。 (基本目標: C評価以上) ・ ツールを使って、マンガ的表現が出来ている。 (標準目標: B評価以上) ・ 線の強弱、質感の表現ができ、全体のバランスを考えて作成されている。 (発展的目標: A評価) ・ 他者が見た時に魅力的だと感じるか客観的に考え、感情移入できるような表情、構図で描かれている。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
視覚効果による作画技法などをマンガ作品に効果的に取り入れクオリティーの高い作品が描けるようになりましょう。				
回	テーマ	内容		
1~6	透視図法を用いた作画	一点透視、二点透視、三点透視を使った作画・仕上げ		
7~9	面白いとは何か	面白いと感じたモノやことを分析シートを使って書き出す なぜ面白いと感じたのか、自分の感性を理解する		
10~14	物語の『型』を学ぶ	物語にはさまざまな『型』が存在します 『型』を使って短編ストーリーを完成させましょう		
15~18	構図、背景の決め方	構図、背景の決め方		
19~24	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	眞鍋 量臣
授業の概要				
2年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる卒業制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。 (基本目標: C評価以上) ・プロットやネームを作ることが出来る。下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。 (標準目標: B評価以上) ・描こうとしていることや伝えたいことが明確である。それを描くための技術(画力・コマ割り・演出・絵柄・セリフ)が備わっている。 (発展的目標: A評価) ・他作品と差別化できるほどの個性がある。商業的な視点から見てもサービス精神を持って読者を楽しませる工夫がされている。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
効果的な見せ方のテクニックを習得し、よりクオリティーの高い作品を描きあげられるようになりましょう				
回	テーマ	内容		
1~3	プロット制作	卒業制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
4~6	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
7~9	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
10~14	マンガ本編下描き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしてってください。		
15~24	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です!		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する				
授業終了時の到達目標				
漫画賞を受賞する技術、エンターテインメント作品を創る技術が理解できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ成長型の描き方を理解する		
3~ 4	ネーム制作前の準備	エンターテインメント作品に必要な8つのポイントを理解する		
5~ 6	キャラクターの組み合わせ方	キャラクター同士が魅力的に見える組み合わせ方を学ぶ		
7~ 8	シンボルアイテムの作り方	マンガの中に登場する魅力的なオリジナルアイテムの作り方を理解する		
9~ 10	最終目的地の作り方	マンガの中に登場する魅力的な最終目的地の作り方を理解する		
11~ 12	成長型の演出方法	成長型主人公の演出方法3つを学ぶ演出方法を理解する		
13~ 14	切り札の使い方	切り札の基本的な使い方を理解する		
15~ 16	解決方法	キャラクターを立てる方法を学ぶパターン集から主人公に合わせた立て方を理解する		
17~ 18	キャラクターの立て方	キャラクターを立てる方法を学ぶパターン集から主人公に合わせた立て方を理解する		
19~ 20	欠落要素	物語りを動かす要素である欠落について学ぶ4つの欠落要素を理解する		
21~ 22	落ちの作り方	物語りの落ちの作り方を学ぶ落ちのパターンを理解してオリジナルの落ちを作成する		
23~ 24	サブキャラの使い方	サブキャラの使い方、4つの役割について理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	内海 甲介
授業の概要				
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する				
授業終了時の到達目標				
漫画賞を受賞する技術、エンターテインメント作品を創る技術が理解できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	卒業制作①	テーマの掘り下げ方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
3~ 4	卒業制作②	エッセイマンガの描き方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
5~ 6	卒業制作③	共感するシーンの描き方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
7~ 8	卒業制作④	共感、感情の変化を図解で学ぶ 作打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
9~ 10	卒業制作⑤	キャラクターのアイデンティティを学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
11~ 12	卒業制作⑥	キャラクターの作成 魔王と勇者 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
13~ 14	卒業制作⑦	サイレントでの演出方法を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
15~ 16	卒業制作⑧	名言からマンガを創作して、サイレントでの演出方法を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
17~ 18	卒業制作⑨	切り札の使い方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
19~ 20	卒業制作⑩	タイムリミット要素を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
21~ 22	卒業制作⑪	欠落要素について学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
23~ 24	卒業制作⑫	エンターテインメントと個性の作り方を学ぶ 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	細谷 涼子
授業の概要				
コミックイラストの制作と発表に求められる具体的な手段を理解し、作品展のための作品を制作する				
授業終了時の到達目標				
魅力的な一枚絵の制作技術を身につけ、積極的に作品を公表できる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供 イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	動機付けと画像データの知識	授業全体の達成目的を確認する 画像データ作成時に必要な大きさの単位について確認する		
3~ 4	コンテスト作品の制作01	イラストコンテストの主旨と仕様を理解し、作品の配置、 見せ方を考える		
5~ 6	コンテスト作品の制作02	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
7~ 8	コンテスト作品の制作03	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
9~ 10	コンテスト作品の制作04	構想と進捗の講評を行う進捗目標：全作品の着色ラフ、な いしイラスト1点の完成		
11~ 12	コンテスト作品の制作05	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
13~ 14	コンテスト作品の制作06	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
15~ 16	コンテスト作品の制作07	構想と進捗の講評を行う 進捗目標：作品一点以上の完成		
17~ 18	コンテスト作品の制作08	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
19~ 20	コンテスト作品の制作09	コンテスト応募作品の制作に取り組む		
21~ 22	コンテスト作品の制作10	講評を行う 進捗目標：全作品の完成		
23~ 24	後期に向けて	後期の卒業制作への導入を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
構図の描画教室		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	細谷 涼子
授業の概要				
企業から依頼された想定でイラストレーションを主体とする作品群を制作する				
授業終了時の到達目標				
コミックイラスト学科卒業要件を満たす作品を制作する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供 イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明 制作物の具体的な量と、スケジュールの計画を行う		
2~ 4	カンパ制作	企画書を元に完成予想図(カンパ)を作成する		
5	カンパチェック	制作物の量とスケジュールを確認する 目安: 全制作物のカンパ		
6~ 10	実作業(ラフスケッチ~下書き)	制作物に必要なイラストのラフ~下書きを制作する		
11	中間チェック	制作の進行状況を確認し、スケジュールの調整をおこなう 目安: カンパのイラスト素材が全て下書きに差し替えられている		
12~ 22	実作業(下書き~着彩)	下書きを元にイラストの制作し、デザインのブラッシュアップを行う		
23~ 24	プレゼンテーション	制作の進行状況を確認し、内外への印刷の依頼について見通しを立てる。目安: 完成イラストを用いた全制作物の原寸大模型		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
資料		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	中澤 智行
授業の概要				
CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復讐、および応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力をつけていく。				
授業終了時の到達目標				
ソフトの使い方だけでなく、イラストレーターとして作品の制作やコンペに取り組む際の必要な考え方・心構えなども身に付ける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商店街イベントなどのポスターイラスト&キャラクター制作、アンソロジーコミックなど		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	オリエンテーション	通年授業の進め方の説明とアンケートを取って各自ヒアリング		
3~4	・アニメ・マンガにおけるデザインの重要性	絵その物だけでなく、デザインの持つ意味、理由を考えながら作品を作れるような思考を持つ		
5~6	・コンペ作品作成	各自が決めたテーマの意味、理由を考えながら作品を作れるような思考を持つ		
7~8	コンペ作品制作にあたって、どのようなテーマを持って制作するかの内容を各自確認、精査	自分の中でどのようなテーマを持たせて制作にあたるかを確認		
9~10	コンペ作品制作にあたって、どのようなテーマを持って制作するかの内容を各自確認、精査	提出した作品の内容を確認		
11~12	コンペ作品提出・各作品の評価	提出した作品の内容を確認		
13~14	3Dデッサン用ソフト『デザインドール』の使い方	WIN専用のデッサン用ソフト『デザインドール』の使い方を学ぶ		
15~16	コンペ作品経過報告と提出	コンペ作品経過報告と提出		
17~18	季刊エス投稿用作品の制作	制作するに辺り各自でテーマを設け、そのテーマをどう表現するかを確認		
19~20	季刊エス投稿作品の制作および進捗状況の確認	コンペ作品に引き続き、見る人を意識した画作りを考えながら作品作成に臨む		
21~22	季刊エス投稿作品の制作および進捗状況の確認	季刊エス投稿作品の制作および進捗状況の確認		
23~24	季刊エス投稿作品の制作および進捗状況の確認	コンペ作品に引き続き、見る人を意識した画作りを考えながら作品作成に臨む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率	20.0%	
		授業態度	20.0%	
		課題・レポート	40.0%	
		実習・実技評価	20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	中澤 智行
授業の概要				
CG作品を仕上げるために必要なソフトの基礎力の復讐、および応用力を養い、実際にコンペなどに作品を出しながら実力をつけていく。				
授業終了時の到達目標				
ソフトの使い方だけでなく、イラストレーターとして作品の制作やコンペに取り組む際の必要な考え方・心構えなども身に付ける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商店街イベントなどのポスターイラスト&キャラクター制作、アンソロジーコミックなど		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	・後期授業の大まかな流れを確認 ・季刊エス投稿作品についての評価確認	・季刊エスに投稿した作品をクラス全員で確認しあい、各作品を評価する ・コンペ用の作品制作		
3~4	応答授業②	アンケートの中から、多かった質問や重要と思われる内容についての解説、および演習		
5~6	・季刊エス投稿作品についての評価確認	・季刊エスに投稿した作品をクラス全員で確認しあい、各作品を評価する コンペ作品制作 ラフの内容と何を見せたいのかを確認し、その上での表現方法などを考える		
7~8	季刊エス投稿作品のラフ制作	投稿作品のラフを制作および確認 ラフが決まればその後の制作工程へ移る		
9~10	※変更するかも知れません 季刊エス投稿作品の制作	投稿作品の進捗確認		
11~12	コンペ作品提出・各作品の評価	提出した作品の内容を確認		
13~14	季刊エス投稿作品の最終確認・提出	コンペ、SSの作品を制作。または各自自分の名刺を制作。		
15~16	※変更の可能性アリ 投稿雑誌『SS』の投稿作品制作 0rコンペ作品制作0r名刺制作	コンペ、SSの作品を制作。または各自自分の名刺を制作。 提出にあたっての質問などへの解説		
17~18	※変更の可能性アリ ・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
19~20	※変更の可能性アリ ・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
21~22	※変更の可能性アリ ・投稿雑誌『SS』投稿作品制作	投稿作品制作		
23~24	1年間の総括	授業の総括など		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 20.0% 40.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
「商用イラスト」に必要な知識・技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・「趣味」と「商用」イラストレーションの区別が出来るようになる ・授業や課題をを通し、売れる「イラスト」について理解出来るようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CDジャケット/ロゴ/キャラクターデザイン等、フリーランスで業務を受ける一方、靴のデザインコンテスト【採用・製品化】(株)pixivfactoryの商品サンプル【ミニミラー】等の個人活動も行う 過去にはデザフェス出展やL.A.への委託等の経験も有り		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・市場調査のクセをつける(流行・価格調査等) ・自身の得意分野への理解を深め、同業者と差別化を図る 				
回	テーマ	内容		
1~2	自己紹介	自己紹介と前期授業のアンケート実施		
3~4	自己分析	配色について学ぶ。自身の配色を作る		
5~6	公共イラスト	公共向けデザインから、商用イラストの理解を深める		
7~8	カットイラスト	ファッション雑誌等のカットイラストから、商用イラストの理解を深める		
9~10	ロゴ	スポーツチームのロゴデザインから、商用イラストの理解を深める		
11~12	既存のキャラクターイラスト	既存のキャラクターイラストから、商用デザインの理解を深める		
13~14	ステーショナリーイラスト	ステーショナリーグッズから、商用イラストの理解を深める		
15~16	デフォルメイラスト	デフォルメイラストから、商用イラストの理解を深める		
17~18	グッズイラスト	アーティストのライブ用グッズから、商用イラストの理解を深める		
19~20	デザインイラスト	商品提案・キャラクターデザイン等から、商用イラストの理解を深める		
21~22	パッケージイラスト	CDジャケット・パッケージデザイン等から、商用イラストの理解を深める		
23~24	振り返り	前期課題の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・教科書：色彩検定3級の教科書(持っていれば私用で使っている配色の本等) ・画材：自身が使い慣れている画材/ソフト ・プリント 		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	24回	0単位(48時間)	選択	佐藤 祐実
授業の概要				
「商用イラスト」に必要な知識・技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・「趣味」と「商用」イラストレーションの区別が出来るようになる ・授業や課題を通し、売れる「イラスト」について理解出来るようになる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CDジャケット/ロゴ/キャラクターデザイン等、フリーランスで業務を受ける一方、靴のデザインコンテスト【採用・製品化】(株)pixivfactoryの商品サンプル【ミニミラー】等の個人活動も行う 過去にはデザフェス出展やL. A. への委託等の経験も有り		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・市場調査のクセをつける(流行・価格調査等) ・ユーザーを意識したイラスト製作を心がける事 				
回	テーマ	内容		
1~2	前期の振り返り、後期授業の説明	前期振り返り・後期の説明		
3~4	市上調査	野外授業		
5~6	実技①	製作(※課題が出る可能性)		
7~8	実技②	製作の振り返り・リデザイン		
9~10	実技③	他者のイラストを元にしたイラスト製作		
11~12	市上調査	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
13~14	製作①	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
15~16	製作②	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
17~18	製作③	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
19~20	製作④	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
21~22	製作⑤	オリジナルイラストを用いたグッズ製作		
23~24	振り返り	最終課題の総評を行う。振り返りアンケートの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・教科書：色彩検定3級の教科書(持っていれば私用で使っている配色の本等) ・画材：自身が使い慣れている画材/ソフト ・プリント 		出席率 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅲ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
動画制作において応用的な制作が行える				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	授業概要説明 アニメーション映像の基本 基本設定	アニメーション制作の流れ 必要な素材 AfterEffectsについて フレームレート コンポジションの設定 素材配置の考え方		
2	オープニングとタイトル 連番セルでの動き	キーフレーム フェードイン・フェードアウト コマ打ち 連番セル		
3	流れる雲の動き 繰り返し回る動き	親子関係 複数レイヤー キーフレームの停止 繰り返し使用するセル		
4	風景を映すカメラの動き 頬を染める	パン トラックマット ブラシの作成		
5	カメラのズームイン オーバーラップで見せる	トラックアップ・トラックバック オーバーラップ		
6	高速ズームバック 表情の合成	モーションブラー 残像効果 レイヤーの描画モード		
7	エフェクト 画面の引き	エフェクト&プリセット 透過光 3Dレイヤー		
8	ピントの移動 エンディング	調整レイヤー マスク アイリスアウト		
9~ 11	課題アニメ制作	企画書作成 制作 ブラッシュアップ		

回	テ ー マ	内 容		
12	プレビュー	発表およびプレゼン		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習Ⅳ		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
デジタル動画作成により絵の視覚的な効果表現方法を身につける				
授業終了時の到達目標				
卒業制作のオリジナルCM作成				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う。				
回	テーマ	内容		
1	グループ制作 デザイン展CM 課題説明及び企画書作成	過去作品の鑑賞と課題制作の留意点について		
2	企画書および絵コンテ発表	企画書と絵コンテの発表		
3~ 6	動画制作	タイトルロゴ制作		
7	プレビュー 卒制の個々の絵コンテ作成	データのアップロード 絵コンテの発表		
8~ 11	卒制CM制作	個人制作		
12	プレビュー	プレビュー及び完成データの提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	15.0% 15.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサン		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	12回	0単位(24時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
デッサンの基本レベルを理解し、適正レベルを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
デッサンの5つの調子を理解し、表現できるようになる。 (基本目標: C評価以上) ・ものを見て対象の形を捉えることができる。 (標準目標: B評価以上) ・ものの質感が表現されており、鮮やかさ・鈍さを表現できる。 (発展的目標: A評価) ・ものの立体感、奥行き(空間)、パースペクティブなどに狂いがなく、陰影の明暗表現ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
日常にあるものを常に意識して観察する洞察力を身に付けて生活していきましょう				
回	テーマ	内容		
1~4	基礎デッサン	モノの形や質量、空間、存在感を見る観察力を身に付ける		
5~8	静物デッサン	モノの形や質量、空間、存在感を見る観察力を身に付ける		
9~12	石膏デッサン	カタチを正確に取る、立体感を出す、質感を描き分けてかけるようになる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	