

(コミックイラスト科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員による授業	授業時間数	うち シラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
講義	マンガ概論	120	○	120			
講義	イラストリアル解剖学	60					
演習	ドローイング I	120					
演習	ドローイング II	60					
演習	デザイン I	120	○	120			
演習	デザイン II	120	○	120			
演習	キャラクターデザイン I	120	○	120	★	120	
実技	キャラクターデザイン II	120	○	120			
実技	背景描写	120	○	120	★	120	
演習	コミックイラスト I	120	○	120			
実技	コミックイラスト II	120	○	120			
実技	デジタルイラスト I	120	○	120			
実技	デジタルイラスト II	120	○	120	★	120	
演習	マンガテクニック I	60	○	60			
実技	マンガテクニック II	60	○	60			
演習	デジタルスキル I	120	○	120			
実技	デジタルスキル II	120	○	120			
実技	デジタルスキル III	120	○	120	★	120	
演習	キャリアデザイン	120	○	120			
実技	コミックイラストゼミ	120	○	120			
総授業時数		2,400		1,920		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2023

区分

必修

対象

I部CIL科1年

科目名	キャラクターデザイン I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	ClipStudioPaintを用いて、実践を想定した課題実習、作品制作することでフルデジタルイラスト制作技術と知識を習得し、PC使用の基礎知識、周辺機器の使用法、ネット入稿の技術の習得を目的とする。			
	毎週違うテーマのイラスト線画トレス&カラートレスし基礎技術を身につけ、発注書の読解力をつけポートフォリオの作品を増やし、技術力向上を図る。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	PCについて	キャラクターデザインの仕事とは・PC周辺機器・ClipStudioPaint基礎	筆記用具・PC一式
	2	アニメ塗り	レイヤー構造・曲線ツール・塗りつぶし（イラスト制作1）	PC一式
	3	アニメ塗り	連続曲線ツール・グラデーション（イラスト制作1）	PC一式
	4	アニメ塗り	ベクター消しゴム・線の変形・データ書き出し（イラスト1提出）	PC一式
	5	アニメ塗り	影を色トレス・瞳の塗り方（イラスト制作2）	PC一式
	6	アニメ塗り	プリーツスカートを描く・グラデーションツール（イラスト制作2）	PC一式
	7	アニメ塗り	横顔を描く・アーガイル柄を描く（イラスト制作2）	PC一式
	8	アニメ塗り	ストライプを色トレス・影をブラシで付ける（イラスト2提出）	PC一式
	9	アニメ塗り	髪の毛の質感を出す・ズボンに素材を貼る（イラスト制作3）	PC一式
	10	パース	1点透視パース定規使用法・板塀を描く（イラスト制作3）	PC一式
	11	パース	2点透視パース定規使用法・ブロック塀を描く（イラスト制作3）	PC一式
	12	ブラシ塗り	肌影について・2人のキャラの塗り分け（イラスト3提出）	PC一式
	13	ブラシ塗り	性格をポーズと色で表現する（イラスト制作4）	PC一式
	14	画面構成	メインキャラに動物ちびキャラを添える（イラスト制作4）	PC一式
	15	画面構成	メインキャラに小物を添える（イラスト制作4）	PC一式
後期	1	デザイン	目の位置・表情・同年代男子描き分け（イラスト5提出）	PC一式
	2	ブラシ塗り	剣を描く・ブラシの読み込み・雲の描き分け（イラスト制作5）	PC一式
	3	写真加工	日本刀を描く・写真加工実習（イラスト制作5）	PC一式
	4	水彩塗り	筆の読み込み・水彩塗り（イラスト5提出）	PC一式
	5	水彩塗り	着物を塗る・背景に素材を貼る（イラスト制作6）	PC一式
	6	水彩塗り	物質の質感（イラスト制作6）	PC一式
	7	水彩塗り	時間帯の塗り分け（イラスト制作6）	PC一式
	8	写真トレス	食べ物を描く・デコレーションブラシ読み込み（イラスト6提出）	PC一式
	9	デザイン	属性のあるキャラクターデザイン3~5体（イラスト制作7）	PC一式
	10	デザイン	属性のあるキャラクター着彩（イラスト制作7）	PC一式
	11	デザイン	属性進化させたキャラクターデザイン3段階（イラスト制作7）	PC一式
	12	デザイン	属性進化させたキャラクター着彩（イラスト制作7）	PC一式
	13	デザイン	ヴィネット風イラスト制作デザイン（イラスト制作8）	PC一式
	14	デザイン	ヴィネット風イラスト制作ペン入れ（イラスト制作8）	PC一式
	15	デザイン	ヴィネット風イラスト制作着色（イラスト制作8）	PC一式
評価方法	授業態度・出席率・作品提出状況（未完でも可・提出したかが重要）などに対して総合評価により算出する。（イラスト4は中間試験・イラスト8は期末試験として要提出）			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaint・オリジナルテキスト			
教員紹介	漫画家、イラストレーター。1987年にデビューし、主に成年向け漫画雑誌で活動。代表作は「着ぐるみ戦隊キルティアン」。			

2023

区分

必修

対象

I部CIL科1年

科目名	背景描写				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	藤田 岳生				
授業概要	イラスト背景に必要な技術の習得を目的とする(例・構図・パース・着色)				
	限られた時間内で完成させる力、イラスト背景描く際に必要なパース力を身につけ、背景の苦手意識をなくす。				
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。				
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。				
授業計画	回	主題・目的	概要		
前期	1	立体	色々なものを構成する四大立体についての理解	クロッキー帳・ 筆記用具・ 直定規・ ねりけし	
	2	パース1	パースについての概念、イラストにおいてパースの必要性の話、一点透視図法、1点パース		
	3	パース2	一点透視図法、1点パースの作画		
	4	パース3	二点透視図法、2点パース		
	5	パース4	二点透視図法、2点パースの作画演習		
	6	パース5	縦2点パース、作画		
	7	パース6	2点パース空間、キャラ配置		
	8	パース7	三点透視図法、3点パース		
	9	パース8	縦2点パースと3点パース使い分け、特殊な3点パース		
	10	パース9	パースに乗った楕円		
	11	パース10	3点パース空間、キャラ配置		
	12	パース11	パースに乗せた際の人体の見え方、注意点		
	13	自然物1	自然物トータルイラスト課題、木の描き方		デジタル作画道具一式 (ラフ・サムネイルをアナログでやる人はクロッキー帳、筆記用具)
	14	自然物2	植栽の描き方、パターンブラシ作り		
	15	自然物3	草地の描き方、時短空間作り		
後期	1	自然物4	土、地面の描き方、前回の復習	デジタル作画道具一式 (ラフ・サムネイルをアナログでやる人はクロッキー帳、筆記用具)	
	2	自然物5	空の描き方、グラデツール、雲の描き方		
	3	自然物6	岩の描き方、面についての復習		
	4	自然物7	自然物まとめ、グロー効果		
	5	ビル素材課題1	ビル平面素材からの合体、課題の説明		
	6	ビル素材課題2	課題のイメージ作り、平面素材作り		
	7	ビル素材課題3	マンション平面からの作画		
	8	ビル素材課題4	マンション平面からの合わせ、調節		
	9	ビル素材課題5	夕焼け、夜間、昼間、差分づくり		
	10	ビル素材課題6	非常階段描き方、平面素材作り		
	11	ビル素材課題7	非常階段平面素材合体		
	12	ビル素材課題8	非常階段合わせ後の調節		
	13	ビル素材課題9	課題のまとめ、完成まで作画		
	14	ビル素材課題10	課題の提出、最後の仕上げ		
	15	まとめ講義	後期総まとめ、講義(状況により課題作業)		
評価方法	出席率・課題に取り組む姿勢、作画スピードと課題の完成度、提出率によって評価する。				
使用ソフト テキスト	授業ごとにプリントもしくはデータ配布(データはダウンロード推奨)必要であれば個々に資料を用意する。				
教員紹介	マンガ作家のアシスタント業でさまざまな作家の現場を渡り歩き、経験を積んだ後、イタリアのマンガ学校「LUCCA MANGA SCHOOL」にて現地の方を対象としたレッスンをを行う。Web系など絵を描き始める方に向けての指導をはじめ多方面で活躍中。				

2023

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	デジタルイラストⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	佐川 哲臣			
授業概要	普段、目にはするがあまり描かないさまざまなコンセプトや構図の絵をイラストを制作する。基礎、応用、復習を重ね学習していく。			
	描いた事が無いモノに対する苦手意識を克服し、総合的な画力を底上げを図り、幅広いイラスト制作スキルの習得を目指す。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	現実の空間と画面内の空間	空間認識能力を上げるべく実際の空間（学校内）を元に背景を体感し、起こし、そこに人物を描き込んだイラストを作成する。 上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	空間と人物と武器（長物）	人物、空間を立体的に意識し、武器も加えて躍動感のあるイラストを制作する。 上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	人物と食べ物	人物が空間（パース）に対し、配置によってどのような角度で見えるか大きさが変わるかを考えながら描く。 上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	世界観と統一感とヴィネット	イラストを描く上での基本が詰まった『ヴィネット』イラストを制作する。 この授業の集大成である！ 上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	基本的にはデッサンやパースの正確さ、作品の情報量、締切が対象である。			
使用ソフト テキスト	クリップスタジオEX、自作のデータ・プリント・動画等々			
教員紹介	マンガ作家のアシスタント業でさまざまな作家の現場を歩き、経験を積む。現在はフリーランスのイラストレーターとして活動。マンガの創作活動も行っている。デジタルスキルを駆使したコミックイラストやマンガの制作に精通しており、現場に即した実践的な指導を行っている。			

2023

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	デジタルスキルⅢ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田 門大			
授業概要	キャラクター制作を中心に企業や社内、個人の仕事の受注を想定とした依頼書より作品制作を行う技術の習得を目的とする。			
	実際の仕事をする際の実働に近い作品を作成し、場合によっては企業課題なども作成する。			
	この授業は、 実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、 実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	シルエットから考えるキャラクターデザイン	シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようになる。	PC 筆記用具
	2			
	3			
	4	デザインの色について	キャラクターデザインにおける色についての基礎と実技：キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と実技とそれに適した手法などを出来るようになる。	
	5			
	6			
	7	仕様書デザイン	仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる。	
	8			
	9			
	10			
	11	交換キャラクターイラスト	前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる。	
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	キャラクターデザイン	近年需要が増しているLive2D用のキャラクターを作成しどのようなレイヤー構成でどのような点に注意する必要があるのか学ぶ。	PC 筆記用具
	2			
	3			
	4			
	5	Live2D作成	前回作成したLive2Dのキャラクターを実際に動かせるところまで作成する余裕があれば配信用のソフトなども連動して基礎部分を扱えるようになる。	
	6			
	7	予備日	進行状況に合わせて調整をする。	
	8			
	9	モンスターデザイン基礎	人だけではなくモンスターなどを実際に作成し求められる需要に対して対応できるようにいろいろなものを描けるようになる。	
	10			
	11			
	12	利用したイラスト作成	前述したモンスターデザインを利用して仕様書に則ったキャラクターデザイン及びイラスト作成が出来る用になる。	
	13			
	14			
	15			
評価方法	『作品を提出』し、そのURLを担当及び教務に『メールで送信し確認』された段階で評価する。			
使用ソフト テキスト	授業中のWEBポータルサイトやスライドなど			
教員紹介	有限会社デジタルノイズで活動中。企業コラボとして、学生に実際の制作現場の経験をさせたり、現場の人からアドバイスをもらう機会を作りながら学生の指導にあたっている。			