

都作成参考例【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(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	○	60			
演習	ドローイングⅠ	120					
演習	ドローイングⅡ	60					
演習	デザイン基礎	120	○	120	☆	120	
演習	キャラクターデザインⅠ	120	○	120			
実技	キャラクターデザインⅡ	120	○	120			
実技	背景描写Ⅰ	120	○	120	☆	120	
実技	背景描写Ⅱ	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	240	○	240			
実技	コミックイラストⅢ	240	○	240	☆	240	
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	☆	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		1,980		600	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2021

区分

必修

対象

I部CIL科1年

科目名	デザイン基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	菅野 若菜			
授業概要	デザインとは何か？を学び、実際に手書きでデザインをすることで、デザインの本質や考え方、表現方法の習得を目的とする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業説明、課題説明	筆記用具
	2	講義	デザインとは何か？	
	3	講義	コンセプトとは何か？	
	4	講義	コンセプトを感じ取る	
	5	課題1	パッケージの観察	
	6	課題1	パッケージの観察 講評	
	7	講義	構図（構成）とは何か？	
	8	講義	レイアウトとは何か？	
	9	講義	平面構成のやり方について	
	10	課題2	春夏秋冬ロゴデザイン 考え方	筆記用具 スケッチブック 色鉛筆 マーカー
	11	課題2	春夏秋冬ロゴデザイン 案出し（ラフスケッチ）	
	12	課題2	春夏秋冬ロゴデザイン 案出し（ラフスケッチ）	
	13	課題2	春夏秋冬ロゴデザイン 制作	
	14	課題2	春夏秋冬ロゴデザイン 講評	
	15	予備日		
後期	1	講義	色について	筆記用具
	2	講義	色について	
	3	課題3	りんご祭りDMの着彩 制作	筆記用具 色鉛筆 マーカー
	4	課題3	りんご祭りDMの着彩 制作	
	5	課題3	りんご祭りDMの着彩 講評	
	6	講義	レイアウトについて	筆記用具
	7	講義	レイアウトについて	
	8	課題4	手書き個展DM 作り方	筆記用具 スケッチブック 色鉛筆 マーカー
	9	課題4	手書き個展DM 案出し（ラフスケッチ）	
	10	課題4	手書き個展DM 制作	
	11	課題4	手書き個展DM 制作	
	12	課題4	手書き個展DM 講評	
	13	まとめ	デザインのセオリーについて	筆記用具
	14	予備日		
	15	予備日		
評価方法	出席、課題作品によって評価			
テキスト 参考書	随時配布			

2021

区分

必修

対象

I部CIL科1年

科目名	背景描写 I			
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工程をそれぞれ実習(例・構図・パース・トーン仕上げ)また限られた時間内で完成させる力をつける。背景の苦手意識をなくす。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	背景について	背景についての話。	クロッキー帳・筆記用具・直定規 デジタルで描きたい場合はデジタル作画道具
	2	面とシルエット	面、シルエットについての話。	
	3	立体	色々なものを構成する四大立体についての理解。	
	4	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	
	5	パース2	パースの理解。一点透視図法、1点パース。	
	6	パース3	一点透視図法、1点パース。	
	7	パース4	二点透視図法、2点パース。	
	8	パース5	縦2点パース。	
	9	パース6	2点パース空間、キャラ配置。	
	10	パース7	三点透視図法、3点パース。	
	11	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。	
	12	パース9	パースに乗った楕円。	
	13	パース10	3点パース空間、キャラ配置。	
	14	パース11	パースに合ったキャラと背景の馴染ませ。	
	15	パース12	パースに乗せた際の人体の見え方。注意点。	
後期	1	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りたい人はクロッキー帳、筆記用具)
	2	自然物2	植栽の描き方。パターンブラシ作り。	
	3	自然物3	草地の描き方。時短空間作り。	
	4	自然物4	土、地面の描き方。前回の復習。	
	5	自然物5	空描き方。グラデツール。	
	6	自然物6	雲描き方。パースの意識。	
	7	自然物7	岩描き方。面についての復習。	
	8	自然物8	自然物まとめ。グロー効果。	
	9	階段1	階段の基本と描き方。練習。	
	10	階段2	2点透視の階段の原理を説明。	
	11	階段3	階段イラストを考える。ラフ作り。	
	12	階段4	階段下書き。塗り方について。	
	13	階段5	階段ペン入れ。	
	14	階段6	階段ペン入れ・仕上げ作業。色トレス。	
	15	階段7	階段仕上げ作業。提出。	
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。			
テキスト 参考書	授業ごとにプリントもしくはデータ配布。 必要であれば個々で資料を用意。			

2021

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	コミックイラストⅢ			
開講期	前後期		時間数	6H
講師名	佐川 哲臣			
授業概要	<p>普段あまり描かないが、絵を、イラストを描く上で必要な技術の基礎、復習、応用を重ね、描いた事が無いものに対する苦手意識の克服し、画力の底上げを図りつつ</p> <p>さまざまなコンセプトや構図の課題を通しより高度なイラストの制作を目指す。</p> <p>※学生の画力等、状況により課題内容が変更する場合がある。また、まれに課題とコンペの差し替えがある。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	空間と人物と	<p>パース定規を使って背景等を表現しつつ人物同士や物や背景の対比を意識して空間を構成していく。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	2			
	3			
	4			
	5			
	6	実際の空間と画面内の空間と	<p>空間認識能力を上げるべく、実際の空間を元に背景を起こし、そこに人物を描き込み空間を体感しつつ、イラストを作成する。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	7			
	8			
	9			
	10			
	11	空間と人物と武器（長物）	<p>前期の復習を兼ねて、人物、立体、空間を意識し武器も描き加えて躍動感のあるイラストの制作</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	12			
	13			
	14			
	15			
予備日				
後期	1	人物と食事と小物と	<p>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。食べ物は美味しそうに！</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	2			
	3			
	4			
	5			
	6	スーパーヒーローランディングとエフェクトと	<p>迫力を出すポーズのひとつであるスーパーヒーローランディングにエフェクトを加えて作成。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	7			
	8			
	9			
	10			
	11	世界観と統一感とヴィネットと	<p>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この授業の集大成。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要となる技術をレクチャーするサブ課題が3つ前後有</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	12			
	13			
	14			
	15			
予備日				
評価方法	基本的には作品の情報量、デッサンやパースの正確さ、締切が評価対象			
テキスト参考書	自作のデータ、プリント、動画等々			

2021	区分	必修	対象	1部CIL科2年
------	----	----	----	----------

科目名	デジタルスキルⅡ			
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する科目。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			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	えるキャラクターデザインについて	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	
	2	えるキャラクターデザインについて	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	
	3	えるキャラクターデザインについて	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	
	4	キャラクター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	キャラクター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	
	6	キャラクター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	
	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	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	
	9	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	
	10	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	
	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	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	
	13	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	
	14	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	
	15	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	
後期	1	企業課題を想定したデザイン1	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる	
	2	企業課題を想定したデザイン1	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる	
	3	企業課題を想定したデザイン1	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる	
	4	企業課題を想定したデザイン1	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる	
	5	構図について	所謂一般的で効果の大きい「構図」と呼ばれる構成方法を学び作品作りに活かせるようになる	
	6	構図について	所謂一般的で効果の大きい「構図」と呼ばれる構成方法を学び作品作りに活かせるようになる	
	7	構図について	所謂一般的で効果の大きい「構図」と呼ばれる構成方法を学び作品作りに活かせるようになる	
	8	構図について	所謂一般的で効果の大きい「構図」と呼ばれる構成方法を学び作品作りに活かせるようになる	
	9	企業課題を想定したデザイン2	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる；その2	
	10	企業課題を想定したデザイン2	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる；その2	
	11	企業課題を想定したデザイン2	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる；その2	
	12	企業課題を想定したデザイン2	仕様書キャラクターデザインより一歩動めて企業の考えるほしい題材に対して適切な作品を提供できるようになる；その2	
	13	予備、調整用	予備調整用 WEBへのアップロード等で引っかかる場合がある場合などはアカウント取得なども含めての対応時間（学生の取得難易度に応じて前期も含めて前後する可能性あり）	
	14	予備、調整用	予備調整用 WEBへのアップロード等で引っかかる場合がある場合などはアカウント取得なども含めての対応時間（学生の取得難易度に応じて前期も含めて前後する可能性あり）	
	15	予備、調整用	予備調整用 WEBへのアップロード等で引っかかる場合がある場合などはアカウント取得なども含めての対応時間（学生の取得難易度に応じて前期も含めて前後する可能性あり）	
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』された段階で評価点となる			
テキスト				
参考書	授業中のWEBポータルサイトやスライドなど			