

2024 科目ガイド

[昼間部マンガ科 コミックイラスト専攻]

2024年度 昼間部マンガ科 コミックイラスト専攻 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
教科目及び必修・選択の別							
専門課程 一部マンガ科 コミックイラスト専攻 履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		メディア情報概論	必	3	3		
		キャリアデザイン	必			3	
		ドローイングⅠ	必	3	3		
		ドローイングⅡ	必			3	3
		コミックイラストⅠ	必	3	3		
		コミックイラストⅡ	必			3	3
		キャラクターデザイン基礎	必	3	3		
		キャラクターデザイン演習	必			3	3
		2Dアニメーション	必			3	3
		背景テクニク	必	3	3		
		デジタルイラストⅠ	必	3	3		
		デジタルイラストⅡ	必			3	3
		Webコミック	必			6	3
		デザイン基礎	必	3	3		
		デザイン演習	必			3	3
		デジタルスキルⅠ	必	3	3		
		デジタルスキルⅡ	必	3	3		
	コミックイラストゼミ	必				6	
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
		学外研修 ※随時設定	選	※			※
		海外研修 ※随時設定	選			※	
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選		※		※
週時限数			30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間		1,200時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	メディア情報概論			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	岩井 好典			
授業概要	主に「マンガ」というジャンルを中心に、各エンターテインメント・メディアがどのようなマーケットなのか？ 今の読者・観客が求めているのは、どのような作品か？ 読者・ユーザーに支持される作品やキャラクターはどのようにできるのか？ プロのクリエイターになるために必要なことを、市場や実際の作品を分析しながら講義をする。また、出版人（編集者）の立場から、今注目を集めている作品・媒体・展開などを分析し、その理由を追及しする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	マンガとはⅠ	現在のマンガマーケットを概観し、自らの立場を考える端緒を開く。	筆記用具 ノート
	2	マンガとはⅡ	マンガの歴史を概観し、時代感覚を確認する。	
	3	マンガとはⅢ	マンガ家である、というのとはどういうことか。	
	4	出版とはⅠ	出版社について。原稿料など、出版社とマンガ家の関係について。	
	5	出版とはⅡ	出版社経由ではない、マンガ家のあり方について。	
	6	作品テーマ	漫画におけるテーマについて。	
	7	表現の自由	マンガ出版における表現の自由について。	
	8	海外展開	海外における、日本の漫画の受容について。	
	9	ジャンル	マンガにおけるジャンルについて。	
	10	個性とブランド	表現をすることとセルフ・ブランディングについて。	
	11	二次利用Ⅰ	自分の著作物が、他者によって別の作品になるということ。	
	12	二次利用Ⅱ	他者の作品をコミカライズするということ。	
	13	編集者Ⅰ	漫画というフィールドにおける、編集者について。	
	14	編集者Ⅱ	編集者はなにを求めているのか。	
	15	読者とは	「読者」とはなにか。	
後期	1	キャラクターⅠ	マンガや映像作品、ゲームにおける「キャラクター」の大切さを考える。	筆記用具 ノート
	2	キャラクターⅡ	「キャラが立つ」とはどんな意味か。	
	3	キャラクターⅢ	主人公・脇役・悪役 魅力的なキャラクターを作る。	
	4	マンガ・イラスト	マンガ・イラストのテクニック マンガ家とイラストレーターの共通点・相違点。	
	5	短編と長編	短編を基本としながら、長編を構想する際の注意点。	
	6	表現意欲	マンガ家・イラストレーターとして伸びる人とは。	
	7	構成Ⅰ	読者に分かりやすく伝えること。	
	8	構成Ⅱ	マンガを読む、描くということの本質について。	
	9	オリジナリティー	「オリジナリティー溢れる」「個性的」とはなにか。	
	10	創作の原点	面白さ、好き、何度でも読みたい作品とは。	
	11	ジャンルⅠ	少年・少女誌、青年誌・女性誌、週刊誌・月刊誌、それぞれの現状と未来。	
	12	ジャンルⅡ	自費出版・SNS・デジタル配信など、新しい出版ジャンルについて。	
	13	デビューⅠ	賞に入賞する、投稿・持ち込みをする、発表をする。デビューするために。	
	14	デビューⅡ	新しい時代のマンガ家のデビューとは。	
	15	マンガ家になる	総論として、クリエイターになるための心得。	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2024

区分	必修	対象	I部MC科1年
----	----	----	---------

科目名	ドローイング I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期では学生モデルのクロッキー（素描）によって、人体のプロポーションを頭部・胴体・足などの各部位の大きさ対比を理解し、様々なポーズを繰り返し描画することにより、人体表現の的確な描写力を養う。また人体の骨格・筋肉について理解を深める。さらに後期では静止のポーズから、動きや表情のある人体のクロッキー課題に取り組むことにより、より幅広く人体を自由に自分で描ける素描力を育成する。</p> <p>【到達目標】 クロッキー（素描）の繰り返しを通して、人体の基本的なプロポーションと姿勢を理解しながら、自分で人体を描画できる素描力を育成し、自分で想定した状況空間で自由に描ける描画力を育成する。</p>			
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	授業の目的、課題説明。課題1/立ちポーズIクロッキー	●持参物： B4クロッキー帳 鉛筆セット 練りゴム
	2	クロッキー	課題2/ 座りポーズI (椅子)	
	3	↓	課題3/ 立ちポーズII (椅子)	
	4	描画	課題4/ 資料学習① 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	5	クロッキー	課題5/ 座りポーズII (机)	
	6	↓	課題6/ 座りポーズIII (床)	
	7	↓	課題7/ 寝そべりポーズ (床・机)	
	8	描画	課題8/ 資料学習② 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	9	クロッキー	課題9/ 座りポーズIV (ドリンクを飲む)	
	10	↓	課題10/ 座りポーズV (机の上でスマホを操作する)	
	11	↓	課題11/ 座りポーズVI (両足を投げ出し、頭の後ろで手を組む)	
	12	描画	課題12/ 資料学習③ 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	13	クロッキー	課題12/ 太刀のポーズ	
	14	↓	課題13/ 太刀のポーズにコスチューム描画	
	15		予備日	
後期	1	オリエンテーション	後期授業説明 課題1/ 「抱く」ポーズ描画	●持参物： B4クロッキー帳 鉛筆セット 練りゴム
	2	資料描画	課題1/ 「抱く」ポーズ コスチュームを加筆→提出	
	3	資料描画	課題2/ 「飛ぶ」ポーズ	
	4	↓	/ 「飛ぶ」ポーズ コスチュームを加筆→提出	
	5	資料描画	課題3/ 鳥瞰 見下ろす人体描画	
	6	↓	/ 鳥瞰 見下ろす人体 コスチュームを加筆→提出	
	7	資料描画	課題4/ 俯瞰 見上げる人体	
	8	↓	/ 俯瞰 見上げる人体 コスチュームを加筆→提出	
	9		課題5/ 「アクション：回し蹴り」ポーズ	
	10		/ 「アクション：回し蹴り」ポーズ コスチュームを加筆→提出	
	11		課題6/ 「アクション：泳ぐ」ポーズ	
	12		/ 「アクション：泳ぐ」ポーズ コスチュームを加筆→提出	
	13		課題7/ 「アクション：投げる」ポーズ	
	14		/ 「アクション：投げる」ポーズ コスチュームを加筆→提出	
	15		予備日	
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない			

2024

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	コミックイラスト I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	<p>キャラクターを使ったイラストを総合的に学ぶ。キャラクターの頭部や全身の描き方の基礎から始まり、キャラクターを使った様々なイラストをテーマに沿って描く。キャラクターの設定を決め世界観を考えながら、イラストに必要な物を考える力をつける。イラストを描くのに必要な構図やコントラストなどを学ぶ。イラストは全て手書きで、常に画面の全体を見てイラストを描き、絵の基本を学ぶ。</p> <p>※必要とする画材は進行によって変わります。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。ペン画は原稿用紙、ペン、修正液。水彩は水彩絵具一式、水彩紙、ティッシュ、修正液。マーカーはマーカー、水彩紙、修正液</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習	スケッチブック筆記具30cm定規
	2	表情	〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	表情	〈ペン画〉バストアップで1人のキャラの表情を4つ描く	
	4	全身の描き方	〈鉛筆画〉全身の描き方演習	
	5	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	6	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	7	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	8	水彩絵具の使い方	〈水彩〉水彩絵具の使い方演習	
	9	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	10	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	11	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	12	マーカーの使い方	〈マーカー〉マーカーの使い方演習	
	13	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	14	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	15	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
後期	1	SDキャラの描き方	〈鉛筆画〉SDキャラの描き方演習	スケッチブック筆記具30cm定規
	2	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く	
	4	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	5	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	6	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	7	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	8	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	9	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	10	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	11	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	12	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	13	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	14	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	15	投稿	WEBにて投稿する	
評価方法	出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価する。			
使用ソフト テキスト				

2024

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	キャラクターデザイン基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ClipStudioPaint、Photoshopを用いて、デジタルカラー技術基礎を学び、マンガ家、キャラクターデザイナーとしての実務に対応できるテクニックを習得する。 ・マンガやイラストのキャラクターデザインにおける「発想力」「描画力」「世界観の構築力」を訓練すると共に、伝えたいイメージを的確に表現するテクニックを学ぶ。 ・マンガ、アニメ、ゲーム業界での実際の業務で求められる人材やスキルなどを学び、デザインすることの理解を深める。 ・課題提出締め切り日を守り、提出データ仕様遵守の必要性を認識し、自分の考えを第三者にプレゼンテーションできるマンガ家、キャラクターデザイナーを目指す。 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎技術	キャラクターデザインの仕事とは・Clip基礎・学園ものキャラデ01	PC一式
	2	アニメ塗り	レイヤー構造・塗りつぶし・学園ものキャラクターデザイン02	PC一式
	3	アニメ塗り	連続曲線ツール・グラデ・学園ものキャラクターデザイン03	PC一式
	4	アニメ塗り	ベクター消しゴム・線の変形・学園ものキャラクターデザイン04	PC一式
	5	アニメ塗り	影を色トレス・瞳の塗り方・学園ものキャラクターデザイン05	PC一式
	6	アニメ塗り	プリーツスカートを描く・属性キャラクターデザイン01	PC一式
	7	アニメ塗り	横顔を描く・アーガイル柄を描く・属性キャラクターデザイン02	PC一式
	8	ブラシ塗り	ツールでストライプ柄を描く・属性キャラクターデザイン03	PC一式
	9	ブラシ塗り	ズボンを立て的に描く・属性キャラクターデザイン04	PC一式
	10	ブラシ塗り	2人のキャラの塗り分け・属性キャラクターデザイン05	PC一式
	11	ブラシ塗り	個性的な瞳を描く・職業ものキャラクターデザイン01	PC一式
	12	ブラシ塗り	洋剣を描く・職業ものキャラクターデザイン02	PC一式
	13	ブラシ塗り	日本刀を描く・職業ものキャラクターデザイン03	PC一式
	14	水彩塗り	水彩ブラシ読み込み・職業ものキャラクターデザイン04	PC一式
	15	素材	素材にパースを掛ける・職業ものキャラクターデザイン05	PC一式
後期	1	塗り分け	時間帯を塗り分ける・進化系キャラクターデザイン01	PC一式
	2	描き分け	雲を描き分ける・進化系キャラクターデザイン02	PC一式
	3	写真加工	写真加工・進化系キャラクターデザイン03	PC一式
	4	質感表現	物質の質感表現・進化系キャラクターデザイン04	PC一式
	5	パース	1点透視パース定規を使う・進化系キャラクターデザイン05	PC一式
	6	パース	2点透視パース定規を使う・コンセプトアートキャラデ01	PC一式
	7	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン02	PC一式
	8	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン03	PC一式
	9	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン04	PC一式
	10	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン05	PC一式
	11	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン01	PC一式
	12	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン02	PC一式
	13	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン03	PC一式
	14	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン04	PC一式
	15	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン05	PC一式
評価方法	授業態度・出席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。※この授業での課題ではAI生成によるイラスト提出は不可とする。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・AdobePhotoshop・オリジナルテキスト			

2024

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	背景テクニク			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期ではまず、背景描画の基本としてパース（パースペクティブ）の理解を徐々に「慣れるよう」進めていく。1点透視図法・2点透視図法の描き方から正面視・鳥瞰視・俯瞰視の描き方へ進めていく。そして実際の風景資料を用いて、それを透視図法によって描けるように学習する。後期では背景を「遠景・中景・近景」と設定し、遠近感や距離感の表現へとつなげる学習をする。ただし、後期課題内容は前期の進捗により判断するので、暫定的とする。</p> <p>【到達目標】 パースペクティブの感覚と理解を醸成し、背景の描画力の育成を目的とする。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	演習：「Box in Box」 アイレベル・透視図法について	B4クロッキー帳・鉛筆セット・消しゴム・30cm定規
	2	鉛筆描画	課題1：室内「ガラス花瓶にケシの花」（資料）描画①1点透視図法	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ
	3	↓	「ガラス花瓶にケシの花」描画② 背景のトーン【光と影】	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム
	4	色鉛筆	「ガラス花瓶にケシの花」描画③ 色鉛筆で彩色仕上げ	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・色鉛筆セット
	5	鉛筆描画	課題2：屋外「枯山水」（資料）描画① 2点透視図法・石庭の透視図	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム・30定規・マスキングテープ
	6	↓	「枯山水」描画② 2点透視図法 土壁・側溝の描画	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム
	7	↓	「枯山水」描画③ 組石・箒目・雑木林の描画仕上げ→提出	同上
	8	↓	課題3：「勉強机」①全体の姿（箱型）の把握	同上
	9	↓	「勉強机」描画② 2点透視図法 卓上と窓の描画	テッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ
	10	↓	「勉強机」描画③ 卓上の小物類の描画仕上げ→提出	同上
	11	デジタル描画	課題4：「ガラス花瓶にケシの花」クリスタRemake ① 基本作画	課題1・ペンタブレット（クリップスタジオ）
	12	↓	「ガラス花瓶にケシの花」描画② カラーリング仕上げ	同上
	13	↓	課題5：「枯山水」クリスタRemake ① 基本作画	課題1・ペンタブレット（クリップスタジオ）
	14	↓	「枯山水」描画② カラーリング仕上げ	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	デジタル描画	オリエンテーション・演習課題：参考資料『パース上の楕円』の理解	ペンタブ（クリスタ）・B4クロッキー帳・鉛筆・消しゴム・直定規
	2	↓	課題1：参考資料による背景表現Ⅰ『1階・2階柵・階段』①	同上
	3	↓	参考資料による背景表現Ⅰ『上下階フロア・階段』②→提出	同上
	4	↓	課題2：参考資料による背景表現Ⅱ『室内空間』①	同上
	5	↓	参考資料による背景表現Ⅱ『室内空間』②	同上
	6	↓	参考資料による背景表現Ⅱ『室内空間』③→提出	同上
	7	↓	課題3：参考資料による背景表現Ⅲ『屋外空間』①	同上
	8	↓	参考資料による背景表現Ⅲ『屋外空間』②	同上
	9	↓	参考資料による背景表現Ⅲ『屋外空間』③→提出	同上
	10	↓	課題4：参考資料による背景表現Ⅳ『室内から屋外空間』①	同上
	11	↓	参考資料による背景表現Ⅳ『室内から屋外空間』②	同上
	12	↓	参考資料による背景表現Ⅳ『室内から屋外空間』③→提出	同上
	13	↓	課題5：参考資料による背景表現Ⅴ『海上空間』①	同上
	14	↓	参考資料による背景表現Ⅴ『海上空間』②→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト参考書	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない			

2024	区分	必修	I部MC科1年	
科目名	デジタルイラスト I			
開講期	前後期	時間数	6H	
講師名	太田 和敏			
授業概要	<p>デジタルイラスト制作における基本を授業で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ CLIP STUDIOの使い方 ・ デジタルイラスト制作、制作における基礎知識 ・ PCの基本的な取り扱いかた、基本動作、etc・・・ 			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	PC基礎座学	①授業内容について ②PC、デジタル基礎座学、イラストについて	筆記用具 PC
	2			
	3	CLIPSTUDIO基礎	CLIPSTUDIOの基本操作、およびデジタル基礎 ①CLIPSTUDIOの扱いかた、知識の習得 ②デジタル制作における基礎知識の習得 ③イラスト制作についての基礎 ④キャラクター、背景、パース、構図、総合的描写練習 ⑤複数種類の塗り方、見せ方の習得 ⑥CLIPSTUDIO基礎確認のためのテスト ⑦順を追っての課題制作 ⑧授業内課題あり ⑨印刷機、スキャナー取り扱い ※課題などは増減あり、流動的に行う。 ※バージョンは常に最新バージョンで行う。 ※細かい予定は授業が始まってからデータで配布予定。 ※課題はポートフォリオに入れる物を予定してる。	PC
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	課題①	写真を用いたイラスト制作	PC
	2			
	3			
	4			
	5	課題②	文面から制作するスチルイラスト	
	6			
	7			
	8			
	9	課題③	NDSクリエイティブアワード（予定）	
	10			
	11			
	12	課題④	老若男女+集合イラスト制作	
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がりがり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
テキスト 参考書	・ 創作活動応援サイト CLIP			

2024

区分

必修

対象

I部MC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	浅井 亮			
授業概要	<p>かつてないほど表現の手段が多様化し、技術の進歩によって視覚世界が切り開かれてきた現代社会。私たちのまわりにはデザインが溢れている。</p> <p>目を開けるだけで過剰な情報の飛び込んでくる現代。そのなかでひととき目立つ素敵なデザインを作ることはますます難しくなり、非デザイナーでも簡単にそれなりのデザインが創れる技術も普及してきた。</p> <p>こんな今こそ、デザインの基礎をきちんと押さえることが重要である。人目を惹き、心をとらえるような優れたデザインは、しっかりとした土台の上でこそ開花していく。</p> <p>どんなに便利な環境になっても、デザインを思考するのは人間だ。</p> <p>人とあらゆるものの関係をよりよくするデザインの力、ますます可能性は拡がり続けている。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”を書く	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	What's Design?	デザインとはなんだろう？	
	3	気づきのデザイン／浴びるデザ	カラーバス効果／自分だけの四次元ポケットを作ろう。マイポケット1000	
	4	レイアウト	様式・構成・優先順位	
	5	レイアウト	様式・構成・優先順位	
	6	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	
	7	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	
	8	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	9	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	10	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	11	色 彩	色を知る・作る・使いこなす	
	12	色 彩	色を知る・作る・使いこなす	
	13	言語化するデザイン	My Best 10 My Worst 10	
	14	Question	「夏の思い出」ポストカード作成	
	15	Question	「夏の思い出」ポストカード講評	
後期	1	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	筆記用具 色鉛筆 マーカー スケッチブック スマートフォン PC
	2	画像（イラスト・写真）	構図を見る・画像を選ぶ・配置する	
	3	アイデア	アイデアの作り方 5 STEP デフォルト・モード・ネットワーク	
	4	5W1H	つながる・ひろがる・みつかるデザイン	
	5	ロゴなデザイン	ロゴマーク作成	
	6	ロゴなデザイン	ロゴマーク講評	
	7	手渡すデザイン	名刺作成	
	8	手渡すデザイン	名刺講評	
	9	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	10	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	11	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY	
	12	豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン	Christmas Party×DIY	
	13	Question=100	アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方	
	14	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》	
	15	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Eyesight 》	
評価方法	出席 (20%)、クリエイティブ (20%)、テクニカルスキル (20%)、コミュニケーション (20%)、モチベーション・チャレンジ (20%)			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	デジタルスキル I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	山口 真理子			
授業概要	<p><目標・目的> Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる。 前期：Adobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなせるようになる。 後期：Adobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる。</p> <p><授業構成> 1. 作品課題 2. 授業内演習課題 3. 練習ドリル</p> <p><提出課題> 前期：ペンツール・図形ツールをつかった練習課題をする。 後期：雑誌の占いページをつくる オリジナルステッカーの入稿データをつくる。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	超基礎	●演習1 Illustratorでできることを知る、文字を入力する口	通年：PC一式
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	筆記用具
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	スケッチブックなど
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1	ラフスケッチがかけるもの
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	USBメモリ
	6	入門5	●演習6 ペンツールで描く3	
	7	前期課題	アートボードの設定、レイヤー	
	8		図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9		狙った形をつくれるようになる練習	
	10		正確にデータをつくる	
	11		クオリティアップ	
	12		スピードアップ	
	13		トンボの役割、プリント実習	
	14		作業日&提出	
	15	講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）		
後期	1	後期課題1	サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎	
	2		●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る	
	3		文字を組む	
	4		クオリティアップ	
	5		ブラシ設定	
	6		文字を組む2	
	7		作業日&提出	
	8		プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
	9	後期課題2	後期0課題出題	
	10		入稿データの作り方1	
	11		入稿データの作り方2	
	12		正確にデータをつくる	
	13		進捗チェック・全体フォロー	
	14		作業日&提出	
	15		講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）	
評価方法	前期課題・後期課題2つを軸に点数化+ドリルのクオリティ+授業内演習課題の提出率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			

2024

区分

必修

対象

I部MC科1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	鈴木 真紀夫			
授業概要	Photoshopを使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業オリエンテーション	勉強の仕方など イラスト練習課題（アナログ）	
	2	授業オリエンテーション	イラスト練習課題（アナログ）	
	3	Photoshop	概要の説明、各種設定	
	4	Photoshop	デジタルの基礎	
	5	Photoshop	イラスト制作練習 ツール、ウインドウについて（課題1）	
	6	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方	
	7	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方	
	8	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方	
	9	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方（課題2）	
	10	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習	
	11	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習	
	12	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習（課題3）	
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	15	Photoshop	デジタル作品提出（課題4）	
後期	1	Photoshop	デジタルデータ操作練習	
	2	Photoshop	デジタルデータ操作練習	
	3	Photoshop	デジタルデータ操作練習（課題1）	
	4	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	5	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	6	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	7	Photoshop	デジタルイラスト制作（課題2）	
	8	Photoshop	画像処理練習	
	9	Photoshop	画像処理練習	
	10	Photoshop	画像処理練習（課題3）	
	11	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	12	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作	
	15	Photoshop	デジタルイラスト制作（課題4）	
評価方法	出席及び課題によって評価する。			
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop			

2024 科目ガイド

[昼間部コミックイラスト科]

2024年度 昼間部コミックイラスト科 履修表

教科目及び必修・選択の別			年次・学期・週時数		二年次	
			前期	後期	前期	後期
専門課程一部コミックイラスト科履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3		3
		マンガ概論	必			3
		イラストリアル解剖学	必	3		
		ドローイングⅡ	必	3		
		デザインⅡ	必	3		3
		キャラクターデザインⅡ	必	3		3
		コミックイラストⅡ	必	3		3
		デジタルイラストⅡ※クリスタ	必	3		3
		マンガテクニックⅡ	必	3		
		デジタルスキルⅢ	必	3		3
		キャリアデザイン	必	3		3
	コミックイラストゼミ	必			6	
	特別科目	集中授業 ※随時設定	選		※	
		学外研修 ※随時設定	選			※
		海外研修 ※随時設定	選		※	
		作品展(進級・卒業) ※随時設定	選			※
	週時限数			30時間		
年間(40週)時限数合計			1,200時間			

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2024

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	マンガ概論		
開講期	後期	時間数	3H
講師名	岩井 好典		
授業概要	<p>「Ⅱ」では、「Ⅰ」の内容を踏まえた上で、さらに具体的・実践的に、マンガ家に求められていることを一つずつ分析していく。 読者や編集者、インターネットでの配信など、多様化するマーケットでの立場の異なる人からの視点も織り交ぜながら、講義を行っていく。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物
前期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
後期	1	マンガ家にとっての著作権	筆記用具、ノート
	2	パロディーや二次創作	
	3	マンガと表現の自由 1	
	4	デジタル時代のマンガ	
	5	編集者とマンガ家	
	6	マンガ家と芸術家	
	7	影響とインスパイア	
	8	ジャンルの重要性と脆弱さ	
	9	マンガと表現の自由 2	
	10	新しい刺激を受ける（美術館や展覧会）	
	11	「今年」のマンガについて	
	12	マンガとデザイン	
	13	マンガとコマ割り	
	14	マンガと作家性	
	15	読者について	
評価方法	出席		
使用ソフト テキスト	随時指示・配布		

2024

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	イラストリアル解剖学		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	藤田 岳生		
授業概要	<p>人体、動物、様々なモチーフを立体物としてとらえ、自在にアングルを変えたり部品を組み合わせてたりできる描画力を養う。マンガ、イラストのアイデア、テーマについていくつかを考察する。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	立体イメージ	頭の中でも立体をイメージする力をつける。三面図から見取り図。
	2	人体1	全身の骨と筋肉について、構造とバランス。
	3	人体2	頭部、顔の構造、各パーツの描き方とバランス。
	4	人体3	上半身の構造と描き方。
	5	人体4	肩、腕の構造と描き方。
	6	人体5	手の構造と描き方。
	7	人体6	下半身の構造と描き方。
	8	人体7	ポーズ、コントラポストについて。
	9	服のしわ	しわの描き方、コツ。
	10	人体アングル1	動きある人体アタリの描き方。
	11	人体アングル2	人体アタリからポーズ作画。
	12	人体アングル3	人体アタリから描いたポーズのアングル替え。
	13	メカ	立体を意識しつつメカニカルなモチーフを描く。
	14	パースに乗せた人体1	パースに乗せた人体の描き方。
	15	パースに乗せた人体2	キツイパースに乗せた人体の見え方。
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席率・課題に取り組む姿勢。作画スピード(遅すぎると低評価)。課題作品の完成度。課題提出率。		
使用ソフト テキスト	授業ごとにプリント配布。デジタルの場合はダウンロード推奨。アナログの場合、アナログ作画道具一式。デジタルの場合、デジタル作画道具一式(クリップスタジオペイント)。		

クロッキー帳
鉛筆(シャープペン)
消しゴム
練り消し
デジタルで描きたい場合にはデジタル作画道具一式

2024

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	ドローイングⅡ			
開講期	前期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 学生モデルのクロッキー（素描）によって、人体のプロポーションを頭部・胴体・足などの各部位の大きさ対比を理解し、様々なポーズを繰り返し描画することにより、人体表現の的確な描写力を養う。また人体の骨格・筋肉について理解を深め、より幅広く人体を自由に自分で描ける素描力を育成する。</p> <p>【到達目標】 クロッキー（素描）の繰り返しを通して、人体の基本的なプロポーションと姿勢を理解しながら、自分で人体を描画できる素描力を育成する。</p>			
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	授業の目的、課題説明。課題1/立ちポーズⅠクロッキー	●持参物： B4クロッキー帳 鉛筆セット 練りゴム
	2	クロッキー	課題2/ 座りポーズⅠ（椅子）	
	3	↓	課題3/ 立ちポーズⅡ（椅子）	
	4	描画	課題4/ 資料学習① 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	5	クロッキー	課題5/ 座りポーズⅡ（机）	
	6	↓	課題6/ 座りポーズⅢ（床）	
	7	↓	課題7/ 寝そべりポーズ（床・机）	
	8	描画	課題8/ 資料学習② 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	9	クロッキー	課題9/ 座りポーズⅣ（ドリンクを飲む）	
	10	↓	課題10/ 座りポーズⅤ（机の上でスマホを操作する）	
	11	↓	課題11/ 座りポーズⅥ（両足を投げ出し、頭の後ろで手を組む）	
	12	描画	課題12/ 資料学習③ 人体の骨格や筋肉構造の描画	
	13	クロッキー	課題12/ 太刀のポーズ	
	14	↓	課題13/ 太刀のポーズにコスチューム描画	
	15		予備日	
後期	1	/		
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計			
テキスト 参考書	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない			

2024

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	デザインⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	菅野 若菜			
授業概要	企業からの依頼を元に実際の仕事を体験する。現場のスピード感やクオリティを肌で感じることを目的とする。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	課題1	オリエンテーション、ラフ制作	筆記用具、PC
	2	課題1	ラフチェック	
	3	課題1	本制作	
	4	課題1	本制作・課題提出	
	5	課題2	オリエンテーション、ラフ制作	
	6	課題2	ラフチェック	
	7	課題2	本制作	
	8	課題2	本制作・課題提出	
	9	課題3	オリエンテーション、ラフ制作	
	10	課題3	ラフチェック	
	11	課題3	本制作	
	12	課題3	本制作・課題提出	
	13	前期末審査	制作・チェック	
	14	前期末審査	制作・チェック	
	15	前期末審査	制作・チェック	
後期	1	課題5	オリエンテーション、ラフ制作	筆記用具、PC
	2	課題5	ラフチェック	
	3	課題5	本制作	
	4	課題5	本制作・課題提出	
	5	課題6	オリエンテーション、ラフ制作	
	6	課題6	ラフチェック	
	7	課題6	本制作	
	8	課題6	本制作・課題提出	
	9	課題7	オリエンテーション、ラフ制作	
	10	課題7	ラフチェック	
	11	課題7	本制作	
	12	課題7	本制作・課題提出	
	13	卒業制作	制作・チェック	
	14	卒業制作	制作・チェック	
	15	卒業制作	制作・チェック	
評価方法	出席及び課題によって評価する。			
使用ソフト テキスト	随時配布			

2024

区分

必修

対象

I部CIL科2年

科目名	キャラクターデザインⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	猫島 礼		
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ClipStudioPaint、Photoshopを用いて、ポートフォリオへの収録を前提にイラスト・キャラクターデザイン設定を制作。単にキャラクターを好きなように描くのではなく、世界観・コンセプト・ターゲットを想定したオリジナルデザインを表現する。 ・ゲーム、グッズ、グラフィック業界など、志望企業にマッチする為に情報収集する事で現場に通用する技術と知識を習得、「描画力」「世界観の構築力」を1年次より高める。 ・他の課題で制作したイラストからキャラクターデザイン設定を起こし、ポートフォリオ掲載点数を増やす。 ・課題提出締め切り日を守り、提出データ仕様遵守の必要性を認識し、自分の考えを第三者にプレゼンテーションできるキャラクターデザイナーを目指す。 		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	基礎技術	進級課題キャラクターデザイン制作01 PC一式
	2	基礎技術	進級課題キャラクターデザイン制作02 PC一式
	3	リアリティ	進化系イラスト・キャラクターデザイン制作01 PC一式
	4	リアリティ	進化系イラスト・キャラクターデザイン制作02 PC一式
	5	リアリティ	進化系イラスト・キャラクターデザイン制作03 PC一式
	6	リアリティ	進化系イラスト・キャラクターデザイン制作04 PC一式
	7	リアリティ	進化系イラスト・キャラクターデザイン制作05 PC一式
	8	マンガ	物語4コママンガ・キャラクターデザイン制作01 PC一式
	9	マンガ	物語4コママンガ・キャラクターデザイン制作02 PC一式
	10	マンガ	物語4コママンガ・キャラクターデザイン制作03 PC一式
	11	マンガ	物語4コママンガ・キャラクターデザイン制作04 PC一式
	12	マンガ	物語4コママンガ・キャラクターデザイン制作05 PC一式
	13	応用技術	期末課題・コンテスト作品キャラクターデザイン制作01 PC一式
	14	応用技術	期末課題・コンテスト作品キャラクターデザイン制作02 PC一式
	15	応用技術	期末課題・コンテスト作品キャラクターデザイン制作03 PC一式
後期	1	UI	LINEスタンプ・絵文字キャラクターデザイン制作01 PC一式
	2	UI	LINEスタンプ・絵文字キャラクターデザイン制作02 PC一式
	3	UI	LINEスタンプ・絵文字キャラクターデザイン制作03 PC一式
	4	UI	LINEスタンプ・絵文字キャラクターデザイン制作04 PC一式
	5	UI	LINEスタンプ・絵文字キャラクターデザイン制作05 PC一式
	6	グッズ	リアル&SDキャラクターデザイン制作01 PC一式
	7	グッズ	リアル&SDキャラクターデザイン制作02 PC一式
	8	グッズ	リアル&SDキャラクターデザイン制作03 PC一式
	9	グッズ	リアル&SDキャラクターデザイン制作04 PC一式
	10	グッズ	リアル&SDキャラクターデザイン制作05 PC一式
	11	メディア	絵柄寄せキャラクターデザイン制作01 PC一式
	12	メディア	絵柄寄せキャラクターデザイン制作02 PC一式
	13	メディア	絵柄寄せキャラクターデザイン制作03 PC一式
	14	メディア	絵柄寄せキャラクターデザイン制作04 PC一式
	15	メディア	絵柄寄せキャラクターデザイン制作05 PC一式
評価方法	授業態度・出欠席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。※この授業での課題ではAI生成によるイラスト提出は不可とする。		
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・Adobe Photohop・オリジナルテキスト		

2024

区分

必修

対象

I部C1L科2年

科目名	コミックイラストⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	佐川 哲臣			
授業概要	<p>この授業はデジタルイラストⅡと連動し連続したコマでの授業構成になっている。</p> <p>【メイン課題】</p> <p>さまざまな構図やコンセプトで描く事で画力向上に必要な技術の基礎、復習、応用を重ね描いた事が無いモノに対する苦手意識を克服しつつ画力の底上げを図る。</p> <p>学生の画力等、状況により課題内容を変更する場合がある。</p> <p>また、課題と公募のコンペの差し替えがまれにある。</p> <p>※昨年度はサイゲームスの学生限定コンペとの入れ替えがあった。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	空間と人物と	パース定規を使って背景等を作成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。	<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	現実の空間と画面内の空間と	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、そこに人物を描込んだイラストを制作する。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	7			
	8			
	9			
	10	空間と人物と武器と（長物）	前期の復習を兼ねて人物、立体、空間を意識し武器も加えて躍動感のあるイラストの制作する。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	人物と食事と小物と	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みえるか、大きさが変わるかを考えながら描く。（食べ物美味しくように）	<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	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制作する。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	7			
	8			
	9			
	10	世界観と統一感とヴィネットと	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す！	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚位
	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、締切が対象です。※共通した課題のメイン課題が成績に反映されます			
使用ソフト テキスト	クリップスタジオ・自作のデータ・プリント・動画等々。			

2024

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	<p>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描く事で基礎、応用、復習を重ね描いた事が無いモノに対する苦手意識を克服しつつ、総合的な画力を底上げを図りつつ幅広くイラストを作成していく。</p> <p>※学生の画力等、状況により課題内容を変更する場合がある。 また、課題と公募のコンペの差し替えがまれにある。 【昨年度はサイゲームスの学生限定コンペとの入れ替えがあった】</p>			
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。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	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。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	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。	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	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！	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	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			

2024

区分

必修

対象

1部C1L科2年

科目名	マンガテクニックⅡ			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	太田和敏			
授業概要	<p>①Web toonについて学ぶ。</p> <p>②デジタルマンガテクニック（技術面での講義）を学ぶ。</p> <p>③ポートフォリオを制作する。</p> <p>授業時間に変動がある。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業説明	2年におけるマンガテクニックについて	筆記用具、PC
	2			
	3	基礎	カラーマンガ、Web toon について	
	4			
	5			
	6			
	7	課題①	カラーマンガ制作（短編物）	
	8			
	9			
	10			
	11			
	12	課題②	ポートフォリオ制作（15回目講義で提出）	
	13			
	14			
	15			
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
使用ソフト テキスト	・創作活動応援サイト CLIP			

2024

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	さか さかな			
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である。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。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1		シルエットからキャラクターをデザイン	
	2		シルエットからキャラクターをデザイン	
	3		シルエットからキャラクターをデザイン	
	4		カラーバリエーション(色の比率などの説明)	
	5		カラーバリエーション(線画を交換し他の学生のキャラに色をつける)	
	6		カラーバリエーション(線画を交換し他の学生のキャラに色をつける)	
	7		仕様書に則ったキャラクターデザイン	
	8		仕様書に則ったキャラクターデザイン	
	9		仕様書に則ったキャラクターデザイン	
	10		デザイン交換、指定されたポーズでイラストを描く	
	11		デザイン交換、指定されたポーズでイラストを描く	
	12		デザイン交換、指定されたポーズでイラストを描く	
	13		デザイン交換、指定されたポーズでイラストを描く	
	14		↑(夏休み明け箇所に)夏休み課題ブラッシュアップ	
	15		↑(夏休み明け箇所に)夏休み課題ブラッシュアップ	
後期	1		モンスターデザイン(軟体)	
	2		モンスターデザイン(軟体)	
	3		モンスターデザイン(進化)	
	4		モンスターデザイン(進化)	
	5		主人公とパートナードラゴンイラスト	
	6		主人公とパートナードラゴンイラスト	
	7		主人公とパートナードラゴンイラスト	
	8		主人公とパートナードラゴンイラスト	
	9		異世界の食べ物屋さんをデザイン(食べ物、建物、店主や店員)	
	10		異世界の食べ物屋さんをデザイン(食べ物、建物、店主や店員)	
	11		異世界の食べ物屋さんをデザイン(食べ物、建物、店主や店員)	
	12		カードゲーム課題(犬か猫)	
	13		カードゲーム課題(犬か猫)	
	14		カードゲーム課題(犬か猫)	
	15		カードゲーム課題(犬か猫)	
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			

2024		区分	必修	I部CIL科2年
科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	太田 和敏			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン公募作品への応募（外に向けての作品制作） ・ポートフォリオに使うキャラクターデザイン作品の制作 ・キャラクター商品化（アイデア出しから製品化まで） 			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ポートフォリオ制作	<p>1年間ポートフォリオ制作をメインに行う。</p> <p>7月夏休み前、12月冬休み前、最終2月にポートフォリオを回収する。</p> <p>就職活動、資格取得、この授業で各自予定を定め進めていく。</p>	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	ポートフォリオ制作 デザイン公募制作、他	<p>引き続きポートフォリオを制作する。</p> <p>デザイン公募作品制作（最優先）をする。 実績作りをメインにキャラデザのコンペなどに月2作品ずつ出品する。</p> <p>※NDSのコンペがある場合この授業で制作する。</p>	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP			

2024

区分	必修	I部CIL科2年
----	----	----------

科目名	コミックイラストゼミ			
開講期	後期		時間数	6H
講師名	太田 和敏			
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・追加機能の学習をする。 ・卒業作品を制作する。 			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	卒業制作について	卒制の流れや作品作りについて（アイデア出し）	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4	課題①	設定資料を制作する。 キャラクター、世界観の深掘り、コンセプト制作 1枚絵制作をする。	
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11	課題②	イラスト集を制作（ベースはポートフォリオ）する。	
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する。			
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP			