

【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 2年制)

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	60	○	60			2024年度は開講なし
演習	ドローイングⅠ	120					2024年度は開講なし
演習	デザインⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	キャラクターデザインⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
実技	背景描写	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	コミックイラストⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
実技	デジタルイラストⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	マンガテクニックⅠ	60	○	60			2024年度は開講なし
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
実技	デジタルスキルⅡ	120	○	120			2024年度は開講なし
講義	マンガ概論	60	○	60			
講義	イラストリアル解剖学	60	○	60			
演習	ドローイングⅡ	60					
演習	デザインⅡ	120	○	120			
実技	キャラクターデザインⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	コミックイラストⅡ	120	○	120			
実技	マンガテクニックⅡ	60	○	60	☆	60	
実技	デジタルイラストⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	デジタルスキルⅢ	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		300	
卒業に必要な授業時数		2,400					

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	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の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。				
	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。				
	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	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しする。※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				
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。1987年にデビューし、主に青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』。				

2024

区分

必修

対象

1部CIL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	Web toonについて理解することを目的とする。			
	デジタルマンガテクニックを学び、ポートフォリオを制作する。			
	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。			
	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	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	基礎	カラーマンガ、Web toon について	
	3			
	4			
	5	課題①	カラーマンガ制作（短編物）	
	6			
	7			
	8			
	9	課題②	ポートフォリオ制作（15回目講義で提出）	
	10			
	11			
	12			
	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			
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。2006年度に第1回コミックボンボン新人賞で佳作受賞。2007年に第66回赤塚賞の最終候補として作品の一部が週刊少年ジャンプ（集英社）に掲載。			

2024		区分	必修	対象	I 部C1L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をする。描く事で基礎、応用、復習を重ねて学んでいく。				
	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の制作するキル習得を目指す。				
	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。		・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。 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
	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み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				
	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！ 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
	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	マンガ家アシスタントとして様々な作家の現場を渡り歩き、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、現場に即した指導を行っている。				