科	目 名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基	基礎講座Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	15回	0単位(30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 専属マンガアシスタント歴5年

有

マス・ファック・ルーマー 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

_ – –	
テーマ	内容
	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
「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
「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)
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
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・モノの見方を拡げるためにはどうしたらいいの か
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 拡げたか、何が見えたか、どうしてまだ見えないのか
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
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」
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
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。
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。
プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。
課題制作	課題の制作
課題制作	課題の制作
	オリエンテーション 「就職活動の世界」を知る その1 「就職活動の世界」を知る その2 関係が作る人生 はその1 においての見方 においての見方 においての見方 においての名 においていていていていていていていていていていていていていていていていていていて

□	テーマ	内	容	
15	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
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%	

				11 /2/ 日 *	
科	科 目 名 学科/学年 年度/時		年度/時期	授業形態	
社会人基	基礎講座Ⅳ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣	

授 業 の 概 要

- ・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

	= =	h
□	<u>テーマ</u>	<u></u>
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
13	課題制作	課題の制作
14	課題制作	課題の制作

□	テーマ	内	容	
15	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
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%	

作成者: 松尾 誠司

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	2024/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	30回	0単位(60時間)	必須	松尾 誠司
		12 * ~ 11	—	

授業の概要 IllustratorとPhotoshopの基本操作を学び、イラストやデザイン作品の制作、他アプリとの併用方法を 学ぶ

授業終了時の到達目標

- ①Illustratorを使用し、図形の製作やレイアウト作成ができる。 ②Photoshopを使用し、画像のレタッチやカラー補正、合成などができる。

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、提示課題を用いた予習を行う

□	テーマ	内	容	
1~	IllustratorとPhotoshopの復習	前期に学んだ両ソフトの基本	卜操作を確認	する。
2				
3 ~ 8	コミック調タイトルデザイン	Illustratorのを用いてコミ 練習 ・効果メニューについて ・アピアランスパネルの使し ・さまざまな雰囲気の文字を	い方	タイトルロゴ作成を
9~ 14	Photoshop用いた画像合成	Photoshopを用いた画像合成 ・正確な選択範囲の作り方 ・合成画像の違和感をなくる		
15~ 20	【入稿データの作りかた】同人誌の 表紙をデザイン	トリムマークの設定、塗り気とのポイントを、入稿データ		
21~ 24	WebやSNS用バナー製作練習	クライアントからクリスマス 受けたという前提で、ラフラ でを行う		
25 ~ 30	最終課題	テーマに基づいた課題を制作	作、提出する	0
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
教科書		課題・レポート 確認テスト	70. 0% 30. 0%	

作成者:松尾 誠司

科		学科	/学年	年度/時期	Ι	<u>作风石·松尾</u> 授業形態	动火口」
	P演習Ⅳ		ックイラスト	2024/後期 演習			
授業時間	回数		· <u>/2年</u> (時間数)	必須・選択		担当教員	
90分	30回	0単位((60時間)	必須	杜	足 誠司	
			授 業 の 概	要	l		
前期に学んだ	ご両ソフトの基本	操作を確認す	る。				
			受業終了時の到達				
・テーマに基づいた魅力的なビジュアルデザインとパッケージ制作ができる。							
実務経験有無	ŧ		実務糺	圣験内容			
				¥. l.b			
次回の授業に	内容を踏まえて、		時間外に必要な ⁹ いた予習を行う				
スロジス木		المرات المالية المالية المالية	• /2] [[2] /	O			
	テーマ	,			 容		
'	フィンをテーマに アインをテーマに	したお菓子の	アイデアスケ	ッチ(10案以」	L)		
2	-ージ制作 						
	ァィンをテーマに ⁻ ージ制作	したお菓子の	・イラストレ- ・レイアウトイ				
8	ークかけら		・印刷・加工	F禾			
• 7 117	スマスをテーマに	1 たゼコト	アイデアスケ	ぃエ (10)安い	<u> </u>		
	ススタンーマに	したイント		ノノ(10米以)	L)		
17	マスをテーマに	L.たギフト	・イラストレー	ーション作成			
15~ ボック	ス制作		・レイアウトイ				
20			・印刷・加工				
21~ 課題作	21~ 課題作成 テーマを設定し、課題作品を制作する。						
24							
25~							
30	#L f \ == +// 3		== /- 	\		 10	
教科書	教科書・教材		課題・レポー	<u> </u>	評価率 70.0%	その他	
37 F1 E			確認テスト	.	30. 0%		
			I		ı		

科目	1 名	学科/学年	┃ 年度/時期 ┃	授当	<u>作成</u> ^{美形態}
Web;		゚ンガ・コミックイラス			··········· 習
授業時間	回数	<u>学科/2年</u> 単位数(時間数)	必須・選択		· <u> </u>
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中田	
			既 要		
	^{は知誠主放(1)} 	・ターネットの仕組み、W 授業終了時の到		女 側なる)をi	当待りる
※務経験有無 ・	1 I I WIJI F JV C C C		<u></u> 務経験内容		
回の超業内容	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	時間外に必要な 々な事例を調べる。ソフ		<u></u>	
.四少汉未代石	「と明みんて、1水	へな事例で刷べる。ノノ	1.1女師 1.1な 1を目で	711 J	
	テーマ		内	容	
	-制作の基本	使用される言	表示される仕組み 言語・画像 リケーション	<i>,</i>	
~ HTML⊐−	ディングの基本	HTMLとは タグと要素と HTMLファイノ	: 属性 レの作成と保存		
	x	CSSとは CSSの基本の	書き方を身につけ	けよう	
8 する	リーンのWebサイ	フルスクリー	-ンページとは -ンページの制作(の流れ	
11	DWebサイトを制作	2カラムペー	ジの制作の流れ		
14	のWebサイトを制	タイル型レイ	イアウトとは イアウトの制作の) 		
外部メデ 5~ 16	ィアを利用する	フォームの記	せページの制作の? 设置 グインの挿入	流れ	
7~ 課題Web+ 18	ナイト制作	サイトの企画	画書制作		
28	ナイト制作	サイトの実制			
30	テーション	プレゼンテ-			
	教科書・教材		価基準	評価率	その他
	がしっかり身に デザイン1冊目の:			20. 0% 20. 0% 60. 0%	

科	目 名	学科/学年	年度/時期		作月 業形態
		マンガ・コミックイラン 学科/2年	スト 2024/後期	j	寅習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当	当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田	忠志
		<u>」</u> 授業の	I 概 要		
ループでの	lebサイト構築	を通して、Webサイト制作		こ付ける	
		12 11/75 1			
MI CCC At	1 サイ羽担士 2	授業終了時の)到達目標		
	l識を習得する [[] 築カお上びデ	ザイン能力をのばす			
D 7 1 1 07 1#	未力のよい)	グイン船のでのはす			
₹務経験有無 ▮			実務経験内容		
2.1.2.1		•			
		時間外に必	要な学修		
回の授業内	容を踏まえて、	様々な事例を調べる。ン		<u>を行う</u>	
П	テーマ	7	内	容	
HTMLとC	<u>テーラ</u> SSの復習	マーローグループタ		容	
		-		容	
HTMLとC	SSの復習	グループタ	分け 	容	
HTMLとC		グループタ	分け ローについて	容	
HTMLとC 1 Web制作	SSの復習 のワークフロ-	グループターについて ワークフI 役割分担I	分け ローについて こついて		
HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの	SSの復習	グループターについて ワークフロ 役割分担ロ ソーシャル	分け ローについて こついて ルメディアとの連携		
HTMLとC 1 Web制作	SSの復習 のワークフロ-	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleic-	分け ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに	は	
1 Web制作 2 サイトの	SSの復習 のワークフロ-	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleic-	分け ローについて こついて ルメディアとの連携	は	
HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの	SSの復習 のワークフロ-	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleic-	分け ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行	は	
HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの	SSの復習 のワークフロ- O運用について	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleにサ Webサイト	分け ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行	は	
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5	SSの復習 のワークフロ- O運用について	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャル Googleに、 Webサイト 企画書の知	分け ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5	SSの復習 のワークフロー O運用について マントの設定	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャル Googleに、 Webサイト 企画書の知	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行・	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャル Googleに、 Webサイト 企画書の知	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行・	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 ペークライフ 7 Webサイ 7 Webサイ	SSの復習 のワークフロー O運用について マントの設定	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleに、Webサイト 企画書の記 サイトマ・素材作成	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7 Webサイ 11	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計 トの制作	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャク Googleに、 Webサイト 企画書のデ サイトマ・ 素材作成コーディ:	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作 ップ・ワイヤーフレ ング	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャク Googleに、 Webサイト 企画書のデ サイトマ・ 素材作成コーディ:	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計 トの制作	グループタ グループタ 役割分担! ソーシャル Googleに、 Webサイト 企画書のデ サイトマ・ 素材作成コーディ: プレゼン・	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作 ップ・ワイヤーフレ ング	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライブ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計 トの制作	グループタ クループタ 役割分担! ソーシャク Googleに、 Webサイト 企画書のデ サイトマ・ 素材作成コーディ:	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作 ップ・ワイヤーフレ ング	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン 12 課題制作	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計 トの制作	グループタ グループタ 役割分担! ソーシャル Googleに、 Webサイト 企画書のデ サイトマ・ 素材作成コーディ: プレゼン・	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作 ップ・ワイヤーフレ ング	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライフ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン 3 課題制作	SSの復習 のワークフロー)運用について マントの設定 トの設計 トの制作	グループターについて ワークフリ 役割分担! ソーシャル Googleに、Webサイト 企画書の サイトマ・ 素材作ディンプレゼン・ 課題制作	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行う 制作 ップ・ワイヤーフレ	はうには	ンカンプ
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライブ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン 12 課題制作 15 れだけで基	SSの復習 のワークフロー つ運用について マントの設定 トの設計 トの制作 マテーション 「本がしっかり」	グループ: グループ: グループ: フーク マーク マーク マーク マーク オイディン ボーブ ゼン・	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録するに の調査、改善を行・ 制作 ップ・ワイヤーフレ ング テーション	は うには ーム・デザイ 評価率 20.0%	
1 HTMLとC 1 Web制作 2 サイトの 3 クライブ 5 Webサイ 7 Webサイ 11 プレゼン 12 課題制作 15 れだけで基	SSの復習 のワークフロー フントの設定 トの設計 トの制作 フテーション 取科書・教材	グループ: グループ: グループ: フーク マーク マーク マーク マーク オイディン ボーブ ゼン・	かけ ローについて こついて ルメディアとの連携 サイトを登録する行・ の調査、改善を行・ 制作 ツグ・ワイヤーフレ アーション 評価基準	はうには 一ム・デザイ	

作成者:佐々木 和郎

科目名 学科/学年 年度/時期 授業形態 デザイン実務演習皿 マンガ・コミックイラスト 学科/2年 2024/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 15回 0単位(30時間) 必須 佐々木 和郎					
デザイン実務演習皿 マンガ・コミックイラスト 学科/2年 2024/前期 演習 授業時間 回数 単位数(時間数) 必須・選択 担当教員	科	科 目 名 学科/学年 年度/問		年度/時期	授業形態
	デザイン	実務演習Ⅲ	ヾノル・コミツク1フスト	2024/前期	演習
90分 15回 0単位 (30時間) 必須 佐々木 和郎	授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
	90分	15回		必須	佐々木 和郎

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 広告代理店に20年勤務

有

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 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

	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 ~ 15	コンペ応募作品制作	傾向と対策のアイデアスケッ	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
イング	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

				1F/% D
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	2024/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	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎

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 広告代理店に20年勤務

有

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 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

	テーマ	内 容			
1~	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			
12					
13~	課題制作	課題制作			
15					
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他	
イング	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	

				<u> </u>			
科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態			
コミックア	7一ト演習Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣			

授 業 の 概 要

さまざまな企画、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

	テーマ	内	容			
1	課題説明	ナオシマルシェに向けて企画趣旨とスケジュールを説明				
2	企画制作	各グループで企画書を作成す 企画書の提出	企画書の提出			
3	企画発表	各グループで企画した案を多	各グループで企画した案を発表する			
4	作品制作	各自での分担による制作を行う				
5	課題説明	ときこすに向けて企画趣旨とスケジュールを説明				
6	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出				
7	企画発表	各グループで企画した案を発表する				
8	作品制作	各自での分担による制作を行	うう			
9	課題説明	穴吹祭に向けて企画趣旨とえ	スケジュール	を説明		
10	企画制作	各グループで企画書を作成す 企画書の提出	する			
11	企画発表	各グループで企画した案を発表する				
12 ~ 15	作品制作	各自での分担による制作を行	す う			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他		
プリン	V F	出席率 授業態度 課題・レポート	20. 0% 10. 0%	【準備学習】次回 の授業内容を踏ま えて周知を行う		

					作成者		
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	学科	ックイラスト <i>/</i> 2年	2024/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	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣		
			受業の概	要			
成果物、完	授業終了時の到達目標成果物、完成作品の提出						
実務経験有第	実務経験有無						
有	専属マンガアシ				· ·行う		
			時間外に必要な	学修			
	-						
1~ 課題記	<u>テーマ</u>	(ノベハし仁市	クリング カー・	<u>容</u> シェ、ときこす:予定)に向け		
1~	T 1971		て企画趣旨と				
3~ 企画制	1作		各グループで企画書を作成する 企画書の提出				
7~ 企画到 10	卷表		各グループで1	企画した案を発	巻表する		
11~ 作品制 15			各自での分担に				
16 課題詞	说明				針とスケジュールを説明		
17~ 企画制 21			各グループで3 企画書の提出				
22~ 作品#			各自での分担に				
	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	۴	20.0% 【準備学習】次回 10.0% の授業内容を踏ま 70.0% えて周知を行う		

科	目 名	学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演習I		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	15回	0単位(30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。

口	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 ~ 12	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	
13 プレビュー	発表		
プレゼン準備 14	プレゼンに向けての最終調整		
プレゼンテーション 15	プレゼンテーション		
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%	

						作成者:	
	科目名	学科/学年 マンガ・コミックイラスト	年度/時期	扬	受業形態		
アニ	エメーション演習 Ⅱ	学科/2年	2024/後期		演習		
授業	時間 回数	単位数(時間数)	必須・選択	担	旦当教員		
903	分 15回	0単位(30時間)	必須	中	田忠志		
		授業の概					
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						
宝務経	録右無 l		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
	実務経験有無						
	ļ	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	₹ - ₹		内	容			
	ブループ制作 デザイ: 果題説明及び企画書作)		賞と課題制作の	の留意点につい	ハて		
P.							
	E画書および絵コンテ	発表 企画書と絵二	ンテの発表				
	1 - 4 41 11		N4.11				
1 0 1	协画制作	タイトルロコ	前作				
6	0		0				
	プレビュー A制の個々の絵コンティ		データのアップロード 絵コンテの発表				
			5.4X 				
-	革制 C M 制作	個人制作					
10	-0						
11 7	プレビュー	プレビュー					
	0	0 - 10 -		l) == \			
12	プレゼンテーション	フレゼンテー	-ション及び完成	ズデータ の提出	Ħ,		
	B B # # # / / L	ED 07 4.17					
10	果題制作	課題制作					
15	10 mm - 10 · ·	<u></u> .	- 11 14	: ·		t-i	
	教科書・教材		五基準	評価率	その	他	
		出席率 授業態度		15. 0% 15. 0%			
		課題・レポー	- ト	70.0%			

				<u>11</u>	成者: 眞鍋	量臣		
科	目 名	学科/学年	年度/時期	授	業形態			
作品制作演習		マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/通年		演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担	当教員			
90分	90回	0単位(180時間)	必須	眞鉛	哥 量臣			
	授 業 の 概 要							
コンペ作品や	コンペ作品や課題作品の制作を行う							
様々な作品を	制作することが		100					
実務経験有無		実務	経験内容					
	専属マンガアシ	スタント歴5年						
有	アシスタントで	の経験、作画テクニックを	舌かした教育を	行う				
		時間外に必要な	<u> </u>					
		时间がに必要な	于19					
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		6				
75 - 417	<u>回 テーマ</u> 内容							
1	│ 1~ │作品制作							
90								
	教科書・教材		基準	評価率	その他			
		課題・レポー 出席率	٢	80.0%				
		四烯学		20. 0%				

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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	内海, 眞鍋量

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

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

□	テーマ	内	容	
1~	作品の企画	アイデア出し、プロット、コ	Fャラクター	表、背景等の企画
2		制作		
3~	ネーム制作	ネームのチェック		
9				
10~	下描き	原稿への下描き		
14				
15~	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
19				
20~	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイ	▶修正、セリ	フ入力
24				
25~	課題制作	課題の制作		
30				
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
作成資	資料	出席率	10.0%	
		授業態度		の授業内容を踏ま
		課題・レポート	80.0%	えて周知を行う

				11 /2/ [1 ·
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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	内海, 眞鍋量
		はまる	冊	

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

後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

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

□	テーマ	内	容	
1~	作品の企画	アイデア出し、プロット、コ	Fャラクター	表、背景等の企画
2		制作		
3~	ネーム制作	ネームのチェック		
9				
10~	下描き	原稿への下描き		
14				
15~	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
19				
20~	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイ	▶修正、セリ	フ入力
24				
25~	課題制作	課題の制作		
30				
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
作成資	資料	出席率	10.0%	
		授業態度		の授業内容を踏ま
		課題・レポート	80.0%	えて周知を行う

科	目 名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックラ	テクニック I	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	30回	0単位(60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

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。

	テーマ	内	容	
1~	透視図法を用いた作画	一点透視、二点透視、三点透	透視を使った	:作画・仕上げ
6				
7 ~ 9	面白いとは何か	面白いと感じたモノやことで なぜ面白いと感じたのか、E		
10~ 14	物語の『型』を学ぶ	物語にはさまざまな『型』が 『型』を使って短編ストー!		
15 ~ 18	構図、背景の決め方	構図、背景の決め方		
19~ 30	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてタル、どちらでも良いのです		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリン	V F	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

				<u> </u>
科	目 名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックラ	−クニックⅡ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	眞鍋 量臣
<u> </u>		15 W 2 III		

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
	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

	テーマ	人 人	容	
1~ 3	プロット制作	卒業制作のプロットを考えて から個別に相談にのり進めて		。プロットの段階
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 しょう。	しからネーム	を描いていきま
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と チェックしていき打ち合わせ		-
10~ 14	マンガ本編下描き	ネームでOKが出たら下書きる に下書きは完成させましょう いってください。		
15 ~ 30	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れた 入れを進めていき、仕上げる だい投稿です!		
		評価基準	評価率	その他
プリン	/	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	2024/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	30回	0単位(60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	
	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	-

□	テーマ	内容
1~ 2	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
3~ 4	アイディアの出し方①	アイディアの出し方を理解し、キャラクター、ストーリー を作成する
5 ~ 6	キャラクターの組み合わせ方①	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成 する
7 ~ 8	シンボルアイテムの作り方①	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	シンボルアイテムの作り方②	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
11~ 12	キャラクターの組み合わせ方②	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成 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
25 ~ 26	テーマの作り方	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
27 ~ 28	エッセイ漫画の描き方	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

回 テーマ	Д	图 容		
29~ 共感の定義と描き方 30		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		
教科書・教材	評価基準	評価率	その他	
自作の漫画資料	実習・実技評価 出席率 授業態度	80. 0% 10. 0% 10. 0%		

作成者:内海 甲介

科	目 名	学科/学年	年度/時期	授業形態
	−テクニック Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	30回	0単位(60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

美	務経験有無		実務経験内容
	=	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
	有		

□	テーマ	内	容	
1~ 2	卒業制作	共感、感情の変化を図解でき 作打ち合わせ、ネームの添賞		
3~ 4	卒業制作	キャラクターのアイデンティ作品の打ち合わせ、ネームの		
5 ~ 6	卒業制作	キャラクターの作成 魔王 る 作品の打ち合わせ、ネームの		の確認
7 ~ 8	卒業制作	サイレントでの演出方法を特件品の打ち合わせ、ネームの		の確認
9 ~ 10	卒業制作	名言からマンガを創作して、 法を学ぶ 作品の打ち合わせ		
11~ 12	落ちの作り方	<u>○ 疎</u> 落ちの効果、作り方を学ぶ		
13 ~ 14	エッセイ漫画の描き方	エッセイ漫画に必要な要素と	と描き方を学	!sī
15 ~ 16	タイムリミット	タイムリミットの設定、効果	果、使い方を	学ぶ
17 ~ 18	ピンチの解決方法	キャラのピンチの際の8つの	の解決方法を	学ぶ
19~ 30	課題制作			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
自作の	D漫画資料	実習・実技評価 出席率 授業態度	80. 0% 10. 0% 10. 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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	吉岡 桜

授業の概要 プロとしてのイラスト制作に対する考え方を理解し、作品展やポートフォリオ用イラストを制作する。

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、イラストのクオリティを上げる。コンテスト・ポートフォリオ で作品を公表できる

実務経験有無 実務経験内容

有

会社の広報担当として、SNSで自身のイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広 告、会社全体のチラシやパンフレット制作を3年間経験。フリーとしてLIVE2Dを用いた キャラクター制作を行なっている。

□	テーマ	内 容
1~ 2	授業内容説明・イラスト分析資料の作成	軽い自己紹介。授業全体の目標を確認する。オープンキャンパスの内容を行う。
3 ~ 4	ポートフォリオ用イラストの制作01	架空の会社からキャラクター制作案件が来たと仮定し、依 頼内容に沿ってキャラクターを制作。グループになり発 ま
5 ~ 6	ポートフォリオ用イラストの制作02	上記と同様
7 ~ 8	ポートフォリオ用イラストの制作03	上記と同様
9 ~ 10	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。
11~ 12	コンテスト作品の制作02	コンテスト作品の制作に取り組む。
13 ~ 14	コンテスト作品の制作03	コンテスト作品の制作に取り組む。
15 ~ 16	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、イ ラスト1点の完成。
17 ~ 18	コンテスト作品の制作05	コンテスト作品の制作に取り組む。
19 ~ 20	コンテスト作品の制作06	コンテスト作品の制作に取り組む。
21~ 22	コンテスト作品の制作07	コンテスト作品の制作に取り組む。
23 ~ 24	コンテスト作品の制作08	講評。全作品の完成。
25 ~ 26	課題制作	課題の制作
27 ~ 28	課題制作	課題の制作

回 テーマ		内 容	
9~ 課題制作	課題の制作		
0			
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率	20.0%	
	授業態度	10.0%	
	課題・レポート	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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	吉岡 桜

授業の概要 LIVE2D専用イラストを用い、専用ソフトで編集→人の動きに連動する魅力的なLIVE2Dキャラクターを 組み立てる。

授業終了時の到達目標

LIVE2Dキャラクターの動作や細かな揺れ表現、表情の変化などを自身で編集できるようになる。コンテ スト・ポートフォリオで作品を公表できる。

実務経験有無	実務経験内容
	会社の広報担当として、SNSで自身のイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広 告、会社全体のチラシやパンフレット制作を3年間経験。フリーとしてLIVE2Dを用いた
	キャラクター制作を行なっている。

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。 3~ LIVE 2Dキャラクターの編集01 指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(基本動作) 5~ LIVE 2Dキャラクターの編集02 上記と同様 9~ LIVE 2Dキャラクターの編集04 上記と同様 11~ LIVE 2Dキャラクターの編集05 指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(揺れ表現) 13~ LIVE 2Dキャラクターの編集06 上記と同様 15~ LIVE 2Dキャラクターの編集07 中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。 16 H定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。 17~ LIVE 2Dキャラクターの編集08 指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。 18 LIVE 2Dキャラクターの編集09 上記と同様 20 LIVE 2Dキャラクターの編集10 上記と同様 23~ LIVE 2Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 25~ 課題制作 課題の制作 27~ 課題制作 課題の制作			
2 使用するソフトの導入を操作方法を説明。	□	テーマ	l h
A	1~	課題説明	
4 を行う。(基本動作) 5~ 6 LIVE 2 Dキャラクターの編集02 上記と同様 7~ 8 LIVE 2 Dキャラクターの編集03 上記と同様 9~ 10 LIVE 2 Dキャラクターの編集04 上記と同様 11~ 12 LIVE 2 Dキャラクターの編集05 指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(揺れ表現) 13~ 14 LIVE 2 Dキャラクターの編集06 上記と同様 15~ 16 LIVE 2 Dキャラクターの編集07 中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。 17~ 18 LIVE 2 Dキャラクターの編集08 指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。 19~ 20 LIVE 2 Dキャラクターの編集09 上記と同様 21~ 20 LIVE 2 Dキャラクターの編集10 上記と同様 23~ 21~ 22 LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 23~ 24 LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 25~ 26 課題制作 課題の制作	2		使用するソフトの導人を操作方法を説明。
4 を行う。(基本動作) 5~ 6 LIVE 2 Dキャラクターの編集02 上記と同様 7~ 8 LIVE 2 Dキャラクターの編集03 上記と同様 9~ 10 LIVE 2 Dキャラクターの編集04 上記と同様 11~ 12 LIVE 2 Dキャラクターの編集05 指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。(揺れ表現) 13~ 14 LIVE 2 Dキャラクターの編集06 上記と同様 15~ 16 LIVE 2 Dキャラクターの編集07 中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。 17~ 18 LIVE 2 Dキャラクターの編集08 指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。 19~ 20 LIVE 2 Dキャラクターの編集09 上記と同様 21~ 20 LIVE 2 Dキャラクターの編集10 上記と同様 23~ 21~ 22 LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 23~ 24 LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 25~ 26 課題制作 課題の制作	3~	LIVE 2Dキャラクターの編集01	指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集
5~ 6 LIVE 2 Dキャラクターの編集02 上記と同様 7~ 8 LIVE 2 Dキャラクターの編集03 上記と同様 9~ 10 LIVE 2 Dキャラクターの編集04 上記と同様 11~ 12 LIVE 2 Dキャラクターの編集05 指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集を行う。 (揺れ表現) 13~ 14 LIVE 2 Dキャラクターの編集06 上記と同様 15~ 16 LIVE 2 Dキャラクターの編集07 中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。 17~ 18 LIVE 2 Dキャラクターの編集08 指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。 19~ 20 LIVE 2 Dキャラクターの編集09 上記と同様 21~ 22 LIVE 2 Dキャラクターの編集10 上記と同様 23~ 24 LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 23~ 24 課題の制作 課題制作 課題の制作	•		
LIVE 2Dキャラクターの編集03	4	L 105 a D b	
LIVE 2Dキャラクターの編集03 上記と同様	5 ~	LIVE 2Dキャラクターの編集02	上記と同様
8	6		
8	7~	LIVE 2Dキャラクターの編集03	上記と同様
9~ 10LIVE 2 Dキャラクターの編集04上記と同様11~ 12LIVE 2 Dキャラクターの編集05指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集 を行う。(揺れ表現)13~ 14LIVE 2 Dキャラクターの編集06上記と同様15~ 16LIVE 2 Dキャラクターの編集07中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。17~ 18LIVE 2 Dキャラクターの編集08指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。19~ 20LIVE 2 Dキャラクターの編集09上記と同様21~ 21~ 22LIVE 2 Dキャラクターの編集10上記と同様23~ 24LIVE 2 Dキャラクターの編集11発表。全動作の確認。25~ 26課題制作課題の制作	•		
10		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Ting	•	LIVE 2Dキャラクターの編集04	上記と同様
12 を行う。(揺れ表現)	10		
12 を行う。(揺れ表現)	11~	LIVE 2Dキャラクターの編集05	指定したキャラクターを用いて、LIVE2D専用ソフトで編集
13~ 14LIVE 2 Dキャラクターの編集06 15~ 16上記と同様17~ 18LIVE 2 Dキャラクターの編集08 18指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。19~ 20LIVE 2 Dキャラクターの編集09 20上記と同様21~ 22LIVE 2 Dキャラクターの編集10 22上記と同様23~ 24LIVE 2 Dキャラクターの編集11 24発表。全動作の確認。25~ 25~ 26課題制作課題の制作27~ 27~ 27~ 32課題の制作			
14		1.1VE 0.D4 . = 5.4 . 0.45#00	
LIVE 2 Dキャラクターの編集07	. •	LIVE 2Dキャラクターの編集06	上記と同様
16	14		
16	15~	LIVE 2Dキャラクターの編集07	中間チェック。無料配信ソフトで動作確認。
17~ LIVE 2 Dキャラクターの編集08 指定したキャラクターに新規表情を個人で考え、編集。			
19~ LIVE 2 Dキャラクターの編集09 上記と同様 21~ LIVE 2 Dキャラクターの編集10 上記と同様 22 23~ LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 24 25~ 課題制作 課題の制作 27~ 課題制作 課題の制作		しいにのりたっこりり の短焦の	
19~ 20LIVE 2 Dキャラクターの編集09上記と同様21~ 22LIVE 2 Dキャラクターの編集10 23~ 24上記と同様23~ 24LIVE 2 Dキャラクターの編集11 26発表。全動作の確認。25~ 26課題制作課題の制作27~課題制作課題の制作		LIVE 2Dキャラクターの編集08	指定しにヤヤブグダーに
130 21~ LIVE 2 Dキャラクターの編集10 23~ LIVE 2 Dキャラクターの編集11 24 25~ 課題制作 27~ 課題制作 課題の制作 28 29 20 21 と記と同様 22 23 会社 24 25 会社 26 27 会課題制作 課題の制作	18		
20 21~ LIVE 2Dキャラクターの編集10 上記と同様 23~ LIVE 2Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 25~ 課題制作 課題の制作 27~ 課題制作 課題の制作	19~	LIVE 2Dキャラクターの編集09	上記と同様
21~ 22LIVE 2Dキャラクターの編集10 23~ 24上記と同様23~ 24LIVE 2Dキャラクターの編集11 25~ 26発表。全動作の確認。25~ 26課題制作課題の制作27~課題制作課題の制作			
22 23~ LIVE 2 Dキャラクターの編集11 発表。全動作の確認。 25~ 課題制作 課題の制作 27~ 課題制作 課題の制作		 IVF 2 D セッラクターの短伸 10	
23~ 24LIVE 2 Dキャラクターの編集11 25~ 26発表。全動作の確認。25~ 		LIVL ZDイヤフクターの編集 U 	┴ 記 C IPIT家
25~ 26 課題制作 課題の制作 27~ 課題制作 課題の制作	22		
24 25~ 課題制作 課題制作 課題制作 27~ 課題制作 課題の制作	23~	LIVE 2Dキャラクターの編集11	発表。全動作の確認。
25~ 26課題制作課題の制作27~課題制作課題の制作			
26 課題制作 27~ 課題の制作		┃ ┃=甲耳氏・ルケ	
27~ 課題制作 課題の制作 課題の制作		沐逸	沐起VI 中JTF
	26		
	27~	課題制作	課題の制作

回 テーマ		内 容	
9~ 課題制作	課題の制作		
0			
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	出席率	20.0%	
	授業態度	10.0%	
	課題・レポート	70.0%	

作成者:中澤 智行

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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	中澤 智行

授業の概要 1年を通して定期的に投稿誌やコンペなどに作品を提出し、自身がどのような適正があるのかを認識す る。

授業終了時の到達目標

デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す

実務経験内容 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、 実務経験有無 有 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 投稿作品の制作、デザイン展のアイディア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など

	テーマ	内 容
1~	テーマ オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング
2		
_		
3~	1文作 応1文作	一の追求、基礎的な表現力を身に付ける
4		の追水、基礎的な衣切力を身に削りる
5 ~	作品の制作とクラス評価	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティ
6		の追求、基礎的な表現力を身に付ける
7~	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイディ定期的に投稿誌やコ
8		ンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表
		現力を身に付ける
9~	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティ
10		の追求、基礎的な表現力を身に付ける
		,_,,,,_,,_,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
11~	投稿誌投稿作品制作	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい、
12		自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する
13~	作品の制作とクラス評価	デザイン展に提出する作品のアイディアを考える
		/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /
14		
15~	デザイン展の提出物を制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティ
16		の追求、基礎的な表現力を身に付ける
17		定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティ
17~		の追求、基礎的な表現力を身に付ける
18		
19~	投稿誌投稿作品制作	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい、
20		自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する
	 作品の制作とクラス評価	
21~		/ ソコン成に近出するIF叩い/ 1 / 1 / で行んる
22		
23~	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイディアを考える
24		
	L 投稿誌投稿作品制作	 定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリ
25~	1又何同心 1又何门 F D D 市门下 	定期的に技術誌やコンペに作品を提出し、オリジアリー
26		ナイツ迫水、基礎的は衣現力を身に削りる
27~	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティ
28		の追求、基礎的な表現力を身に付ける
20		

回 テーマ	内	容	
₂₉ 〜 作品の制作とクラス評価 30	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい 自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
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% 60. 0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

作成者:中澤 智行

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	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	中澤 智行

授業の概要 1年を通して定期的に投稿誌やコンペなどに作品を提出し、自身がどのような適正があるのかを認識す る。

授業終了時の到達目標

デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す

_ 実務経験有無	実務経験内容		
	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 投稿作品の制作、デザイン展のアイディア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など

□	テーマ	内 容			
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング			
3~ 4	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成 デザイン展に提出する作品の作成並びにスケジュール管理			
5 ~ 6	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成			
7 ~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成			
9 ~ 10	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、 基礎的な表現力を身に付ける			
11~ 12	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、 基礎的な表現力を身に付ける			
13 ~ 14	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい、 自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する			
15 ~ 16	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成			
17 ~ 18	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成			
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、 基礎的な表現力を身に付ける			
21 ~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい、 自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する			
23 ~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成			
25 ~ 26	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の現状を確認。プレゼンに備え てヒアリングなどを行う			
27 ~ 28	学科プレゼン	デザイン展のプレゼンを発表し、作品の修正点の確認、プレゼンの発表の仕方などのチェックをする			

回 テーマ	内	容	1
29~ デザイン展の提出物の最終修正 30	作成した作品を教員とクライスメイトに評価してもらい、 自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
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% 20. 0% 60. 0%	

作成者:佐藤 祐実

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イ	ラストI	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	佐藤 祐実

授業の概要
商業で通用するイラストレーションの必要な知識・技術を学ぶ

授業終了時の到達目標

商業で通用するイラストレーションの必要な知識・技術を学ぶ

実務経験有無	実務経験内容
有	ジャンプ+連載中「幼稚園WARS」の作中ロゴ/(株)pixivfactory「ミニミラー」デザイン/他 サブスク用アートワーク、靴など

- 「絵を描く」習慣自身の得意分野への理解or得意分野以外の興味

□	テーマ	内	容	
1~	4月_自己紹介	自己紹介と前期授業のアンク	ァートと自己	分析
2		課題の説明		
3~	4月_ビジュアルイラストの製作	「ビジュアルイラスト」に台	うつ見宋ス艮	いイラスト
4		製作の為のラフ作成		
-			こ日出こら	ハノニフし
5~	4月_ビジュアルイラストの製作	「ビジュアルイラスト」に台	プ兄木ん民	いイラスト
6		製作の為のラフ作成		
7~	5月 ポスター製作	同時進行で課題を進めるイラ	ラスト制作	
· '		課題の説明	// I & IF	
8				
9~	5月_ポスター製作	ラフの提出	_	
10				
11~	5月_ポスター製作	製作+プレゼン準備		
14				
H	 6日 プレゼン	 【5月課題の提出(※締め切	11供立) 【	
	6月_プレゼン		り取可)』	
16		課題のプレゼン準備		
17~	6月 プレゼン	課題のプレゼン		
18				
19~	6月_プレゼン	5月課題/4月課題の選考結り	艮→修正作業	
22	7月_キャラクターイラスト製作	「キャラクターイラスト」の為の企画書製作・提出		
		_		
23~	7月_キャラクターイラスト製作	製作		
28				
	7月_キャラクターイラスト製作	 【課題のプレゼン】		
	/ワーヸヾノンター1 ノヘト表TF 	【味趣のプレセン】 ンを聞いて感想を伝える		ノレビ
30		ノを耳いし窓窓を伝える		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
• 画 t	オ:自身が使い慣れている画材/ソフ	出席率	30.0%	4 7 10
	・筆記用具	課題・レポート	70. 0%	
1'	ᆍᄢᄱᄎ	HALVES DAIL I	70.0/0	

				11727 日 *
科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
商業イ	ラストⅡ	マンガ・コミックイラスト 学科/2年	2024/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	30回	0単位(60時間)	選択	佐藤 祐実

授 業 の 概 要

- ・「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
- 実践としてイラスト雑貨を制作→実店舗にて販売し、世間の評価を受け止める

授業終了時の到達目標

- 「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、「商用イラスト」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 実務経験内容

有

ジャンプ+連載中「幼稚園WARS」の作中ロゴ/(株)pixivfactory「ミニミラー」デザイン/...他 サブスク用アートワーク、靴...など

- ・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

テーマ						
9月_準備期間	「秋」イラスト企画書製作/製作					
9月_準備期間	【実践課題の提出(※締め切り厳守)】					
10月_発表	プレゼンと講評					
10月_制作	「秋」イラスト振り返り/「 	冬」イラスト	〉企画書製作			
10月_発表準備	制作					
11月_発表		【実践課題の提出(※締め切り厳守)】				
11月_製作						
11月_発表準備	「冬」イラスト振り返り/年 	間のイラスト	· をまとめる			
12月_	後期の総評/振り返りアンケートの実施					
1月	卒業制作					
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
	出席率課題・レポート	30. 0% 70. 0%	Z			
	9月_準備期間 9月_準備期間 10月_発表 10月_制作 10月_発表準備 11月_発表 11月_製作 11月_発表準備 12月_	9月_準備期間 「秋」イラスト企画書製作/ 9月_準備期間 【実践課題の提出(※締めむ 10月_発表 プレゼンと講評 10月_開作 「秋」イラスト振り返り/「 10月_発表準備 制作 11月_発表 【実践課題の提出(※締めむ 11月_製作 プレゼンと講評 11月_発表準備 「冬」イラスト振り返り/年 12月_ 後期の総評/振り返りアンケ 1月 卒業制作 教科書・教材 評価基準 才:自身が使い慣れている画材/ソフ 出席率	9月_準備期間 「秋」イラスト企画書製作/製作 9月_準備期間 【実践課題の提出(※締め切り厳守)】 10月_発表 プレゼンと講評 10月_発表準備 制作 11月_発表 【実践課題の提出(※締め切り厳守)】 11月_製作 プレゼンと講評 11月_発表準備 「冬」イラスト振り返り/年間のイラスト 12月_ 後期の総評/振り返りアンケートの実施 1月 卒業制作 数科書・教材 評価基準 評価率 オ:自身が使い慣れている画材/ソフ 出席率 30.0%			