

科目名	CGポートフォリオ制作 I						
科目名(英)	CG Portfolio Production I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.導入/ポートフォリオの役割について					
		3.作品リスト作成					
		4.ページ構成・台割作成					
		5-6.デザインテンプレート作成					
		7-10.デザイン制作					
		11.中間チェック			中間チェック		
		12-14.デザイン制作					
		15.仕上げ・提出			最終課題提出		
評価方法	①成果物の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎			100%
履修上の注意	中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning BasicⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかりと持って課題に取り掛かりましょう。						
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説						
	2.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説						
	3-4.【導入授業】形を取る(人物)						
	5.静物デッサン・立体の表現方法						
	6-7.静物デッサン・質感の表現方法						
	8-10.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	11-14.人物デッサン・顔			課題②			
	15-18.人物デッサン・全身			課題③			
	19-20.光と影・角度の研究・着色練習						
	21-22.精密模写			課題④			
	23.クロッキー						
	24-25.ポーズ研究			課題⑤			
	26-27.精密模写			課題⑥			
28-29.静物デッサン・構成			課題⑦				
30.クロッキー			課題⑧				
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	モデリング基礎演習Ⅳ								
科目名(英)	Modeling Practice Basic IV								
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田英一、井上祐司				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコース1年								
授業概要	3DCGの基礎を段階を追って紹介していく。まずは前期課題等の作品をブラッシュアップし、コンテスト応募作品の制作を行う。作品制作と同時にモデリングに必要な技術を講義していく								
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○				メッシュの流れを意識したモデリングの注意点を説明することができる。			
		○				UV展開の概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行う事ができる。			
		○	○			複数のCG系ソフトウェアを使用して作品を完成させ事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	ゼロからはじめる3ds Max 教員オリジナル教材								
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示			
		1-3.前期の振り返り、学外コンテストの概要説明							
		4-6.コンテスト向けの作品制作(アイデア、構想)							
		7-15.コンテスト向けの作品制作							
		16.コンテスト向け作品の提出				課題①			
		17-18.制作テーマ企画・スケジューリング・リスト洗い出し							
		19-27.モデリング演習1(自主制作)							
		28-30.中間発表、講評				課題②中間			
		31-42.モデリング演習1(自主制作)							
		43-45.最終発表、講評				課題②最終			
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品で評価を行う。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト								
	宿題・レポート								
	発表・作品		○	◎	○		100%		
履修上の注意									

科目名	企画・制作基礎Ⅱ													
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅱ													
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	水草 岳司							
実施年度	2019年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	○							
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1													
授業概要	CG映像企画制作におけるスタンダードなプロセスになりつつある、アニメティクス構築を実践しながら、特に映像演出のテクニック、見せ方を学ぶ													
授業形式	講義:	○		演習:	△		実習:		実技:			※ 主たる方法:○	その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標								
		○	○			オリジナルCGショートムービーの企画を立てて資料にまとめる事ができる。								
		○	○			CG映像化のためのアニメティクスを制作する事ができる。								
			○			設定・シナリオ・映像演出技法などプリプロダクションの流れを理解し作品に反映する事ができる。								
テキスト・教材 参考図書	参考資料、素材、課題、映像サンプル他 随時配布													
授業計画		授業項目・内容					授業外学修指示							
	1	後期概要ーCG制作とアニメティクス												
	2	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他												
	3	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他					プロット提出							
	4	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他												
		5-7.絵コンテ制作(アニメティクス制作)					絵コンテ提出							
	8	作品企画01アニメティクス試写&プレゼンテーション												
	9	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他												
	10	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他												
	11	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他												
		12-14.絵コンテ制作(アニメティクス制作)												
	15	作品企画02アニメティクス試写&プレゼンテーション					最終課題提出							
	評価方法	課題提出、映像制作関連筆記テスト、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 課題提出については、「プロット」「絵コンテ」の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。												
			言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合						
		定期試験		◎				30%						
		小テスト												
		宿題・レポート		○	◎			50%						
		発表・作品		○	◎	○		20%						
履修上の注意														

科目名	業界研究Ⅱ						
科目名(英)	Industry Reserch Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一		
実施年度	209年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ						
授業概要	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。	
		○	◎			企業を選定し、プラットフォームや分野などの業界動向を調べて資料にまとめる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	イベント出展リスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.導入(資料のまとめ方の指導)			資料のまとめ方指導			
	2-3.TGS2019出展企業にみる業界動向						
	4-5.企業・業界研究(1社目)						
	6.研究発表			レポート①			
	7-8.企業・業界研究(2社目)						
	9.研究発表			レポート②			
	10-11.企業・業界研究(3社目)						
	12.研究発表			レポート③			
	13-14.企業・業界研究(4社目)						
	15.研究発表			レポート④			
評価方法	①レポートの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、全ての課題の平均点にて評価を行う。 ③発表についても、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	空間表現Ⅱ						
科目名(英)	Spatial representation Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	3D空間に関するすべての実技・理論を身に付けます。ソフトウェアにとらわれず、作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。						
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、3DCGで注力すべき点を説明する事ができる。	
			○			CGでの立体感、質感、空間の表現技法を習得し、3DCGの作品に反映する事ができる。	
			○			レンダリングしたものを一枚絵として完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.前期の復習						
	3-4.【Zbrush】 Zsphereを使ったオペレーティング						
	5-6.Zbrushでのモデリング ポリグループを理解する						
	7-8.ダイナメッシュを理解する						
	9-10.Zリメッシュを理解する						
	11-12.パネルループとエッジループを理解する						
	13-14.トランスポーズを使って変形する						
	15-16.デフォームで変形する						
	17-18.オリジナルブラシを作る1						
	19-20.アルファチャンネルを作成使用する						
	21-22.ポリペイントで着色する						
	23-24.UVマスターをマスターする						
	25-26.ポリペイントをテクスチャーにバイクする						
27-28.エクスポートしてKeyshotでレンダリングをする							
29-30.課題制作			課題①				
評価方法	授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100
履修上の注意							

科目名	美術基礎Ⅱ						
科目名(英)	Basic Art Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾恭子、岩崎文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	業界で必須とされる色彩感覚を身につけます。 作品制作に必要な色彩学・配色・ユニバーサルカラー・デザインの知識を学び、色彩検定3級の合格を目指します。 併せて、業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格も目指します。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				色彩検定3級の範囲に含まれる色彩の原則や理論について説明する事ができる。	
	○	○				ユニバーサルカラーの知識を身につけ説明する事ができる。	
	○	○				構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。	
		○	○			Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	AFT色彩検定協会3級テキスト、UC検定テキスト・配色カード PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.オリエンテーション/Photoshop演習						
	3-4.照明と色の見え方/Photoshop演習						
	5-6.光と色(混色)/Photoshop演習						
	7-8.光と色(混色)/Photoshop検定対策						
	9-10.光と色(混色まとめ)色彩効果/Photoshop検定対策						
	11-12.色彩と生活/Photoshop検定対策						
	13-14.ファッション(ファッションと色彩)/Photoshop検定対策						
	15-16.インテリアと色彩/Photoshop検定対策						
	17-18.3級テキストまとめ/Photoshop検定対策						
	19-20.受験対策(過去問題研究)/Photoshop検定 実技・実践問題						
	21-22.身の回りの色の見え方(2級)/Photoshop検定 実技・実践問題						
	23-24.マンセル表色系(2級)/Photoshop検定 実技・実施問題						
	25-26.配色イメージ(2級)/Photoshop演習 Aiとの連携活用						
27-28.まとめ・実技作品制作/Photoshop演習 Aiとの連携活用							
29-30.まとめ・実技作品制作/Photoshop演習 Aiとの連携活用							
評価方法	①色彩については、試験によりS(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②Photoshopについては、検定試験、過去問題の達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト	○	◎				50%
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意	色彩検定3級合格、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。						

科目名	モデリング基礎演習Ⅲ						
科目名(英)	Modeling Practice Basic Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社において CGデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコース1年						
授業概要	3DCGの基礎を段階を追って紹介していく。まずは前期課題等の作品をブラッシュアップし、コンテスト応募作品の制作を行う。作品制作と同時にモデリングに必要な技術を講義していく。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				メッシュの流れを意識したモデリングの注意点を説明することができる。	
		○	○			作品を完成させコンテストへのエントリーまでの一連の流れができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1.前期の振り返り、学外コンテストの概要説明					
	2	2-4.コンテスト向けの作品制作(企画)					
	3	5-10.コンテスト向けの作品制作(1次チェック)					
	4	11-14.コンテスト向けの作品制作(2次チェック)					
	5	15.コンテスト向けの作品制作(作品提出)			課題①		
	6	16-20.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)モデル					
	7	21-23.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)テクスチャー					
	8	24-26.モデリング基礎1(五重塔のモデリング)レンダリング			課題②		
	9	27.中間発表会					
	10	28-29.モデリング基礎2(キャラクター)メッシュの基本構造					
	11	30-36.モデリング基礎2(キャラクター)ボーン					
	12	37-42.モデリング基礎2(キャラクター)関節構造			課題③		
	13	43-45.講評					
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック基礎Ⅱ						
科目名(英)	Illustration Technique Basic Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	液晶タブレット、CLIP STUDIO PAINTを使用したデジタルイラスト製作。作画、着色など						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	目標		
	○				デジタルツール(CLIP STUDIO PAINT)の基礎～応用までの技術で作品を制作する事ができる。		
	○	○			ペンタブレットを使用してPC上でラフ、線画、着色、仕上げの作業を行うことができる。		
	○	○			デジタルツールでのイラストの表現方法を理解し作品に活かす事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.イラスト表現研究/ツール基礎、応用・進捗確認						
	3-6.作品制作1/進捗確認			課題①			
	7-8.作品制作1/仕上げ						
	9-12.作品制作2/進捗確認			課題②			
	13-14.作品制作2/仕上げ						
	15-18.作品制作3/進捗確認			課題③			
	19-20.作品制作3/仕上げ						
	21-24.作品制作4/進捗確認			課題④			
	25-28.作品制作4/仕上げ						
	29-30.課題講評						
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック基礎Ⅲ						
科目名(英)	Illustration Technique Basic Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、作品に応用実技課題の制作。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。 美術基礎を使っのイラストテクニック応用基礎を学ぶ。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					作品制作に必要な色彩学の知識を学び生かす事ができる。	
	○	○				理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.色のはたらき・色の表示/復習						
	3-6.色の表示/復習						
	7-8.色彩心理/復習						
	9-12.光と色・色彩調和/復習						
	13-16.作品課題制作1			課題①			
	17-20.作品課題制作2			課題②			
	21-24.作品課題制作3			課題③			
	25-28.作品課題制作4			課題④			
	29-30.課題講評						
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デザイン技法Ⅱ						
科目名(英)	Design TechniqueⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	林 直如		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	Illustratorを使用してのコンテスト用、ポートフォリオ用の作品制作を行う						
授業形式	講義:		演習:	○	実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				ツールを使用し、作品として成立する作品が作れるようになる。	
	○	○				ツールの基礎知識の習得から応用まで行うことができ、自由に制作を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材スライド 使用ツールAdobe Illustrator						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ライブペイントツールの基本操作・アートワーク制作演習			前期の授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	3-4.変形・合成・特殊効果について・アートワーク制作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	5-8.作品制作実習(1) テーマに沿ったデザイン制作課題			課題①			
	9-10.文字の基本操作と応用テクニックについて・アートワーク制作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	11-14.作品制作実習(2) テーマに沿ったデザイン制作課題			課題②			
	15-16.デザインの横展開について・アートワーク制作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	17-22.作品制作実習(3) テーマに沿ったデザイン制作課題			課題③			
	23-28.作品制作実習(4) テーマに沿ったデザイン制作課題			課題④			
	29-30.課題講評・期末まとめ						
評価方法	(1)授業内でアートワーク制作(小テスト)を数回実施する。(2)作品制作実習を4回実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト(アートワーク制作)		○	○			40%
	宿題・レポート						
	発表・作品(作品制作実習)		○	◎			60.0%
履修上の注意							

科目名	デジタルデザインⅡ						
科目名(英)	Digital IllustrationⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	近年イラストレーターの仕事の中で、デジタルデザインツールの知識や技術が求められる機会が増えている。 この授業ではAdobe Photoshop®を使用し、サーティファイPhotoshop®クリエイター能力認定試験スタンダード合格程度の基本操作の習得を目指す。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			作成に必要なツールについて説明することができる。	
		○	○			検定問題に合わせてツールを使用し、画像を編集できる。	
テキスト・教材 参考図書	Photoshop®クイックマスターCG Windows&Mac						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.Adobe Photoshopの機能操作・復習1						
	7-8.検定過去問題1 演習・解説						
	9-10.検定過去問題2 演習・解説						
	11-12.検定過去問題3 演習・解説						
	13-14.検定過去問題4 演習・解説						
	15-16.検定過去問題5 演習・解説						
	17-18.検定過去問題6 演習・解説						
	19-20.検定過去問題7 演習・解説						
	21-22.検定過去問題8 演習・解説						
	23-24.練習問題①			評価課題①			
	25-26.練習問題②			評価課題②			
	27-30.自由作品制作			評価課題③			
評価方法	①評価練習問題と課題により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、3つの評価課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning Basic Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	モチーフを各自で選択肢、精密度の高い作品や、デザイン性の高い作品を制作していく。着色希望者は色鉛筆・水彩・コピックなど自由に使用可。4コマで1作品。モチーフの難易度によって時間設定。制限した時間の中で仕上げ提出は厳守。個人別に描きかたの解説・指導。参考作品の提示。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			デッサンを繰り返す事により構成・質感の表現力を向上させる事ができる。	
		○	○			構図を考え画面の構成力を身につけ描画構成を行う事ができる。	
			○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.「人」デッサン・模写/ 描き方・バランス・立体感						
	4.「人」デッサン・顔/頭部のバランス						
	5-7.「人物」全身/人体のバランス						
	8.「人物」全身/仕上げ						
	9-10.「木」模写/質感・立体感						
	12-13.木のデッサン・野外スケッチ						
	14-15.木のデッサン・野外スケッチ/仕上げ						
	16-17.構成デッサン/「複数モチーフ・自然物」同一平面・構図・形						
	18.構成デッサン/仕上げ						
	19-21.構成デッサン「複数モチーフ・製品」同一平面・構図・形						
	22.構成デッサン/仕上げ						
	23-25.構成デッサン「複数モチーフ・メカ物」質感・構成力						
	26.構成デッサン/仕上げ						
27-29.構成デッサン「人のいる空間・風景」構成力							
30.構成デッサン/仕上げ							
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	課題は時間内に仕上げ提出する。仕上がっていないものは評価点をつけない。						

科目名	業界研究Ⅱ						
科目名(英)	Industry Research Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年□						
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業意識を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
	○					職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。	
		○				個々の目指す職種に向けた準備を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	就職活動ガイドブック						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	就職支援サイトの活用					
	5	職種・業界研究					
	6	エントリーシートについて					
	7	求職票の書き方					
	8	求職票面接の練習					
	9	履歴書の記入方法(経歴)					
	10	履歴書の記入方法(自己PR)			履歴書の原稿提出		
	11	企業研究アプローチ					
	12	学校求人理解					
	13	作文教室			作文の回収		
	14	面接試験対策(入退室・自己紹介)					
15	面接試験対策(質疑応答)						
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	○	○		70%
	発表・作品						
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意							

科目名	空間表現Ⅱ						
科目名(英)	Spatial RepresentationⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	アニメ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	物体(車、レンガ、草花、人物など)の遠近感を知識として把握しイラストで表現する						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				遠近感の把握	
		○	○			物体のもつ質感を理解し、イラストとして表現することができる。	
		○	○			物体を平面としてではなく立体として把握し、イラストに表現することができる。	
テキスト・教材 参考図書	スケッチブック、デジタルツール(モバイルスタジオ)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.色の空間表現課題 解説						
	3-6.色の空間表現課題制作						
	7-8.色の空間表現課題作品/進捗確認						
	9-10.色の空間表現課題制作/仕上げ			課題①			
	11-12.質感表現課題 解説						
	13-16.質感表現課題制						
	17-18.質感表現課題制作/進捗確認						
	19-20.質感表現課題制作/仕上げ			課題②			
	21-22.人体遠近課題 解説						
	23-26.人体遠近課題制作						
	27-28.人体遠近課題制作/進捗確認						
	29-30.人体遠近課題制作/仕上げ			課題③			
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現Ⅱ						
科目名(英)	Character Expression Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	アニメ制作会社において 原画・作画を担当		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科 イラストコース1年						
授業概要	人体構造を学び、イラストレーションの表現の幅を広げることを目的とする。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			仕上がりイメージを意識したポーズデザインをデザインすることができる。	
		○	○			構図の中にキャラを配置しても違和感のないような立体感の表現ができる。	
			○	○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-6.キャラクターデザイン① 個別添削					
	2	7-8.キャラクターイラストのベース作成①				課題①	
	3	9-10.構図制作①キャラクターイラストの構図を作成する					
	4	11-12.構図制作②ラフデザインを起こし、イラストレーションを制作する				課題②	
	5	13-14.イラスト制作①線画でのイラストレーション制作を行う				課題③	
	6	15-16.キャラクターデザイン④オリジナルキャラクターの作成する					
	7	17-18.キャラクターデザイン⑤ポーズデッサンする					
	8	19-20.キャラクターデザイン⑥表情のバリエーションを作成する					
	9	21-22.キャラクターイラストのベース作成②				課題④	
	10	23-24.構図制作③キャラクターイラストの構図を作成する					
	11	25-26.構図制作④ラフデザインを起こし、イラストレーションを制作する				課題⑤	
	12	27-29.イラスト制作②線画でのイラストレーション制作を行う				課題⑥	
	13	30.講評					
評価方法	①課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		80%
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現Ⅱ						
科目名(英)	Character Expression Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	馬場 智晴		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科 マンガコース1年						
授業概要	後期授業は、前期で学んだ人体の描き方を応用して、主に男性ヌード、着衣の男女のキャラクター、を描いていくことで、学生各自の今以上の技術向上を目指す。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			男性の筋肉の付き方、服のしわ、ディテールを覚えて描くことができる。	
		○	○			様々なポーズをより正確に、速く、きれいに描くことができる。	
			○	○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.男性ヌード、足を開く、腕を組むポーズ。						
	3-4.男性ヌード、腕を上げる、腰をひねるポーズ。						
	5-6.男性ヌード、歩く、走る等のアクションポーズ。						
	7-8.男性ヌード、ストレート、アッパー等のアクションポーズ。						
	9-10.男性ヌード、前蹴り、回し蹴り等のアクションポーズ。						
	11-12.男性ヌード、投げる、転がる等のアクションポーズ。						
	13-14.着衣のポーズ、女子高生の基本の立ちポーズ。						
	15-16.着衣のポーズ。男子高校生の基本の立ちポーズ。						
	17-18.着衣のポーズ、浴衣、メイド、アイドルのポーズ。						
	19-20.着衣のポーズ、男性のスーツのポーズ。						
	21-22.着衣のポーズ、男女、私服のポーズ。						
	23-24.着衣のポーズ、男女、部活のポーズ。						
25-26.着衣のポーズ、女子高生、道具を持つポーズ。							
27-28.着衣のポーズ、女子高生、イスに座るポーズ。							
29-30.着衣のポーズ、女子高生、地面に座るポーズ。							
評価方法	原稿用紙にポーズを描き、ペン入れ、仕上げを行って提出。提出されたポーズが正しく描かれているか、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。それぞれの課題の平均値により最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題の提出		○	◎			80%
授業態度、意欲(提出率)				○		20%	
履修上の注意							

科目名	デジタルイラストⅡ						
科目名(英)	Digital Illustration II						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩崎 文紀		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ						
授業概要	Photoshopを中心としたデジタルツールを使用してデジタルイラストの描き方を学ぶ授業です。 後期は進級作品としてデジタルイラストを作成して学内展示を行う。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			解像度やファイル形式の違いなどを理解し、指定に沿ったデータを作成する事が出来る。	
		○	○			レイヤー機能などのデジタルデータ特有の構造を使った作品制作が出来る。	
			○			液晶タブレット等のデジタル機材を適切に取り扱い、イラストを作成する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	Photoshop QuickMaster CC(ウィネット)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.デジタルツール導入・解説						
	3-4.Photoshopの応用①「フィルター機能」						
	5-6.Photoshopの応用②「レイヤースタイル」						
	7-8.Photoshopの応用③「乗算・オーバーレイ機能」						
	9-10.テーマ展示作品制作「ラフ」①			事前にテーマを与えて、描きたいイラストを準備しておく。			
	11-12.テーマ展示作品制作「構図添削」						
	13-14.テーマ展示作品制作「色彩設計」						
	15-18.テーマ展示作品制作「着彩・仕上げ」			課題①			
	19-20.テーマ展示作品制作「ラフ」②			事前にテーマを与えて、描きたいイラストを準備しておく。			
	21-22.テーマ展示作品制作「構図添削」						
	23-24.テーマ展示作品制作「色彩設計」						
	25-28.テーマ展示作品制作「着彩・仕上げ」			課題②			
	29-30.課題講評						
評価方法	①課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		◎	○	◎		100%
履修上の注意	イラストのクオリティ評価だけではなく課題提出状況の評価比率を高く設定しています。						

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning Basic Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	モチーフを各自で選択肢、精密度の高い作品や、デザイン性の高い作品を制作していく。着色希望者は色鉛筆・水彩・コピックなど自由に使用可。4コマで1作品。モチーフの難易度によって時間設定。制限した時間の中で仕上げ提出は厳守。個人別に描きかたの解説・指導。参考作品の提示。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			デッサンを繰り返す事により構成・質感の表現力を向上させる事ができる。	
		○	○			構図を考え画面の構成力を身につけ描画構成を行う事ができる。	
			○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.「人」デッサン・模写/ 描き方・バランス・立体感						
	4.「人」デッサン・顔/頭部のバランス						
	5-7.「人物」全身/人体のバランス						
	8.「人物」全身/仕上げ						
	9-10.「木」模写/質感・立体感						
	12-13.木のデッサン・野外スケッチ						
	14-15.木のデッサン・野外スケッチ/仕上げ						
	16-17.構成デッサン/「複数モチーフ・自然物」同一平面・構図・形						
	18.構成デッサン/仕上げ						
	19-21.構成デッサン「複数モチーフ・製品」同一平面・構図・形						
	22.構成デッサン/仕上げ						
	23-25.構成デッサン「複数モチーフ・メカ物」質感・構成力						
	26.構成デッサン/仕上げ						
27-29.構成デッサン「人のいる空間・風景」構成力							
30.構成デッサン/仕上げ							
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	課題は時間内に仕上げ提出する。仕上がっていないものは評価点をつけない。						

科目名	ネーム演習Ⅱ						
科目名(英)	Name Exercise II						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	ストーリー作りの仕組みを教材と板書を使い、しっかりと考え方を学ぶ。それを使った短編課題なども出題させて漫画のストーリー作りを習得していく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					オリジナルのストーリー分析教材を使用してジャンル別のストーリーの特徴を説明できる。	
	○	○				物語の仕組みを元に短編課題を作成することができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「バトル」			レポート①		
	2	2.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「アクション」			レポート②		
	3	3.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「ファンタジー」			レポート③		
	4	4.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「SF」			レポート④		
	5	5.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「恋愛」			レポート⑤		
	6	6.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「学園」			レポート⑥		
	7	7.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「ギャグ」			レポート⑦		
	8	8.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～「スポーツ」			レポート⑧		
	9	9-14.テーマ物語を与え、短編作品を作成し会話のやり取りを学ぶ			課題①		
	10	15.課題の講評					
評価方法	各ストーリーに関する、感想、伏線を記入し提出。提出された文字量で課題の評価を行う。それぞれの課題の平均値を最終評価とし、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題レポート		◎				80%
	発表・作品			◎	○		20%
履修上の注意							

科目名	美術基礎								
科目名(英)	Basic Art and Design								
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石井 文子				
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○				
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年 コース								
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。								
授業形式	講義:	○	演習:	△	実習:		実技:		※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標			
		○	○			作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる			
		○	○			理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる			
		○				色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり								
授業計画	授業項目・内容				授業外学修指示				
	1-2.オリエンテーション・学習の進め方								
	3-4.色のはたらき・色の表示								
	5-10.色の表示(PCCS)								
	11-12.色の表示(言葉による色表示)								
	13-14.色彩心理(色の心理的効果)								
	15-18.色彩心理(色の視覚効果)								
	19-20.色彩心理(色の知覚的効果)								
	21-22.光と色(光とは何だろう)・色彩調和(配色の基本的考え方)								
	23-24.光と色(光の性質と色)・色彩調和(色相から配色を考える)								
	25-26.光と色(光の性質と色)・色彩調和(トーンから配色を考える)								
	27-28.光と色(目の仕組み)・配色調和(配色の基本的な方法)				理論確認試験①				
	29-30.配色課題制作				課題①				
評価方法	色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合		
	定期試験								
	小テスト、検定 宿題・レポート		◎				50%		
	発表・作品		○	◎	○		50%		
履修上の注意									

科目名	漫画応用						
科目名(英)	Manga Advance						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	漫画制作において必要な応用技術を習得して、より高度な作品作りが可能になるようにしていく。また、東京マンガ持ち込み研修に合わせた作品制作を実施していく						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				漫画のPPT資料や教科書を使い、知識を増やしていく。	
			○			実際のマンガに必要な応用技術を伝授して学生に習得させる	
			○			商業誌向けの読み切り作品制作を長期におこなっていく	
テキスト・教材 参考図書	オリジナルPPT教材、漫画教科書【漫々快々プラス】						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	漫画基礎テクニック復習課題					
	2	ズーム&アウト表現課題					
	3	ズーム&アウト表現課題					
	4	イマジナリーライン課題					
	5	イマジナリーライン課題					
	6	血フブキ・星空課題					
	7	進級・持ち込み用作品準備					
	8	進級・持ち込み用作品制作					
	9	進級・持ち込み用作品制作					
	10	進級・持ち込み用作品制作					
	11	進級・持ち込み用作品制作					
	12	進級・持ち込み用作品制作					
	13	進級・持ち込み用作品制作					
	14	進級・持ち込み用作品制作					
15	進級・持ち込み用作品制作						
評価方法	○前半課題 復習～血フブキまで(4回提出により単位取得) ○後半課題 進級作品制作(完成させる事で単位取得)						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート			○			60%
	発表・作品			◎			40%
履修上の注意							

科目名	漫画制作Ⅱ						
科目名(英)	Cartoon(MANGA) Production Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	初めての東京持ち込みツアー用に作品制作を行う。 長編作品を完成させる事とスケジュール管理をしながら、プロの感覚を養う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			漫画原稿の技術を用いて15～30ページの漫画作品制作を行う事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
			○			デビューを目指す雑誌を選定し、それに向けた原稿制作をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材・パワーポイント						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.東京持ち込みツアー用マンガ制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	3-5.東京持ち込みツアー用マンガ制作(下描き)			課題チェック②			
	6-11.東京持ち込みツアー用マンガ制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	12-14.東京持ち込みツアー用マンガ制作(仕上げ)			適時中間チェックを行う。			
	15.最終提出			最終評価			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品			◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デジタルコミック応用						
科目名(英)	Digital Comic Advance						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	洪田 武春		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	少年マガジン増刊リフレッシュ においてプロ漫画家		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	デジタルでの漫画制作において、プロレベルの作品を完成、入稿するまでには、単に扱い方を覚えるだけではなく、さらに多くの技術の習得が必要となる。講義前半では、前期習得した技術をふまえて課題をこなしながらデジタルでの描画技術を高め、後半ではそれを応用したオリジナルの1~2Pの作品を制作し、作品展で展示する。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			クリップスタジオの操作技能を拡張技術まで高めて制作をする事ができる。	
		○	○			背景課題を通じてより高度なデジタル原稿制作技術を身に付ける事ができる。	
		○	○			テーマに沿った作品制作を行い、仕上がった作品を作品展で展示する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材ファイル						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.前期の復習課題			前期の授業で習った中で不明な点があればまとめておく		
	2	3-4.背景課題1 キャラクターが配置された室内背景の線画描画			対象となる室内をよく観察し、どうすればきれいに描けるか考える		
	3	5-6.背景課題1 室内の影・質感のトーン処理			対象となる室内の影・物体の質感をどうすればリアルに表現できるか考える		
	4	7-8.背景課題2 キャラクターが配置された建物の線画描画			建物のつくりをよく観察し、どうすればきれいに描けるか考える		
	5	9-10.背景課題2 建物の影・トーン処理			建物につく影や質感をどうすればきれいに表現できるか考える		
	6	11-12.背景課題3 キャラクターが配置された自然物の線画描画			自然物の見え方や性質をよく観察し、どうすればきれいに描けるか考える		
	7	13-14.背景課題3 影やベタ・トーンの処理			自然物の影や質感をどうすればきれいに表現できるか考える		
	8	15-16.デジタル作品制作①「AI」をテーマにしたプロットの作成・チェック			AIに関する資料を集め、AIの特徴や動きについて理解しておく		
	9	17-18.デジタル作品制作② アナログネーム作成			IPに収まるような漫画のネタを複数考えておく		
	10	19-20.デジタル作品制作③ アナログネームチェック・下描き			授業日までにネームを完成させておく		
	11	21-22.デジタル作品制作④ 下描きチェック・ペン入れ			アナログで下描きする人は授業日までに下描きを完成させておく		
	12	23-24.デジタル作品制作⑤ ペン入れチェック・修正			アナログでペン入れする人はある程度までペンを入れておく		
	13	25-26.デジタル作品制作⑥ ペン入れチェック・背景入れ			アナログでペン入れする人はある程度までペンを入れておく		
	14	27-28.デジタル作品制作⑦ 仕上げ・ベタ・トーン処理			授業日までに線画を完成させておく		
15	29-30.デジタル作品制作⑧ 台詞入れ、プリントアウト・提出			提出に間に合うように作品データを仕上げる			
評価方法	(1)授業内で3つの背景課題を制作し、各20点ずつ計60点で採点する。 (2)テーマに沿ったオリジナル作品を1P制作し、40点満点で採点する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品		○	◎	○		40%
	課題		○	◎	○		60%
履修上の注意	2つ以上の課題を提出せず、出席が10回に満たない場合は、単位認定をしない						