

科目名	企画制作 I							
科目名(英)	Planning Works I							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者				
実施年度	2019	実施時期	前期	実務家教員 担当科目				
対象学科・学年	マンガ専攻科 1年							
授業概要	主に学内展示作品やスキルアップを目的とした作品制作。テーマを与えその限られた中で仕上げていく実務的な制作。							
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		
			○			決められた時間内に一定のクオリティで制作をしていく		
				○		テーマの中でしっかりと自ら考えて作品に仕上げていくスキル		
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材							
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1	テーマ企画制作①(アイデア・デザイン・ラフ)						
	2	テーマ企画制作②(下描き)						
	3	テーマ企画制作③(仕上げ・完成)				次回のテーマを発表して準備をさせる		
	4	テーマ企画制作①(アイデア・デザイン・ラフ)						
	5	テーマ企画制作②(下描き)						
	6	テーマ企画制作③(仕上げ・完成)				次回のテーマを発表して準備をさせる		
	7	テーマ企画制作①(アイデア・デザイン・ラフ)						
	8	テーマ企画制作②(下描き)						
	9	テーマ企画制作③(仕上げ・完成)				次回のテーマを発表して準備をさせる		
	10	テーマ企画制作①(アイデア・デザイン・ラフ)						
	11	テーマ企画制作②(下描き)						
	12	テーマ企画制作③(仕上げ・完成)				次回のテーマを発表して準備をさせる		
	13	テーマ企画制作①(アイデア・デザイン・ラフ)						
	14	テーマ企画制作②(下描き)						
15	テーマ企画制作③(仕上げ・完成)							
評価方法								
		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	デジタルツール演習応用 I						
科目名(英)	digital tool foundation application						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者			
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	マンガ専攻科 1年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット、Clipstudio Paint)を使っでのデジタルイラスト製作。デジタルでの作画、着色など マンガではカラー扉やコミック用にカラーを習得させる。						
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	
	○					デジタルツールの応用の幅が増える	
		○				ペンタブレットでの作画、彩色を図ることができる	
		○				デジタルツールでのマンガに必要なカラーイラスト制作を行うことができる	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	イラスト制作(アナログ/デジタル)				どうい絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく	
	2	CLIP STUDIO使用方法 制作(オリジナルキャラクター)2体					
	3	CLIP STUDIO 制作(オリジナルキャラクター)2体					
	4	CLIP STUDIO 制作(オリジナルキャラクター)2体					
	5	CLIP STUDIO 制作(オリジナルキャラクター)2体					
	6	CLIP STUDIO応用実践について					
	7	CLIP STUDIO 制作(扉絵イラスト制作)					
	8	作品制作1				制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく	
	9	作品制作2					
	10	作品制作3					
	11	作品制作4/仕上げ					
	12	イラスト表現研究/表情、ポーズ、塗り					
	13	作品制作5				制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく	
	14	作品制作6					
15	作品制作7/仕上げ						
評価方法	課題への取り組みと提出状況 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
	作品	○	◎				60%
	取り組み	◎	○		◎		40%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現応用 I						
科目名(英)	character expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者			
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	マンガ専攻科 1年						
授業概要	人体の描き方を応用して、主に男女のキャラクター、をアオリ・フカンや複雑なポーズを多く描いていくことで、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。	
				○		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	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	男性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ1キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	2	男性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ2キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	3	男性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ1キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	4	男性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ2キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	5	男性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ1キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	6	女性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ1キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	7	女性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ2キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	8	女性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ2キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	9	女性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ1キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	10	女性キャラクター、複雑なポーズ5カット(ペン入れ2キャラ)				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	11	男女複数キャラクターの組み合わせポーズ①				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	12	男女複数キャラクターの組み合わせポーズ②				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	13	男女複数キャラクターの組み合わせポーズ③				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	14	男女複数キャラクターの組み合わせポーズ④				マンガのキャラクターのポーズの模写	
	15	男女複数キャラクターの組み合わせポーズ⑤				マンガのキャラクターのポーズの模写	
評価方法	課題として、指定されたポーズを原稿用紙に描き、ペン入れ、仕上げを行い、提出。正しく描かれているか、5段階で評価その課題の提出率をもって、単位の評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題の提出		◎	◎			80%
	授業態度、意欲				◎		20%
履修上の注意							

科目名	技術研究応用 I						
科目名(英)							
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	前期	実務家教員 担当科目	漫画関係会社において 漫画アシスタント業務		
対象学科・学年	マンガ専攻科 1年						
授業概要	在学中にも漫画家アシスタント応募を目指す。また、より高度な表現方法を習得して幅広い作品作りが可能にするために研究・分析を行う。						
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	
		◎	○			アシスタントを想定した高度な背景を準備する。	
		◎	○			高度なマンガ表現を見直し、漫画表現の技術向上を図る。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(建造物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	2	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(建造物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	3	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(建造物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	4	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(建造物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	5	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(自然物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	6	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(自然物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	7	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(自然物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	8	アシスタント応募用に写真を元に背景を描く。(自然物)			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	9	複雑に作られている漫画表現の応用技術1P模写			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	10	複雑に作られている漫画表現の応用技術1P模写			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	11	複雑に作られている漫画表現の応用技術1P模写			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	12	複雑に作られている漫画表現の応用技術1P模写			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	13	キャラクターの造形研究を漫画作品から考える①			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
	14	キャラクターの造形研究を漫画作品から考える②			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。		
15	個別総合評価			日頃からペンを持って、落書きでも構わないので描く事を日課にするようにする。			
評価方法	提出された課題および取り組み状況により、評価を行う。評価の割合は、下表の通りとする。 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
	課題提出		◎	○			90%
	授業態度			○			10%
履修上の注意							

科目名	デジタルツール演習応用Ⅱ						
科目名(英)	digital tool foundation application						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者			
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	マンガ専攻科 1年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット、Clipstudio Paint)を使っでのデジタルイラスト製作。デジタルでの作画、着色など 後期では全員にフルデジタル漫画制作を習得させる。						
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	
	○					デジタルツールの応用の幅が増える	
		○				ペンタブレットでの作画、彩色を図ることができる	
		○				デジタルツールでのマンガに必要な技術・制作を行うことができる	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	イラスト表現(自身のマンガ作品のキャラクターを着色)				どういう絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく	
	2	作品制作1					
	3	作品制作2					
	4	作品制作3					
	5	作品制作4(仕上げ)					
	6	フルデジタル短編漫画作品制作				完全オリジナル作品を作成するため 事前にテーマを準備させる	
	7	ネーム作業					
	8	ネーム作業					
	9	ネーム作業					
	10	下描き作業					
	11	下描き作業					
	12	下描き作業					
	13	ペン入れ・仕上げ作業					
	14	ペン入れ・仕上げ作業					
15	ペン入れ・仕上げ作業						
評価方法	課題への取り組みと提出状況 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
	作品	○	◎				60%
	取り組み	◎	○		◎		40%
履修上の注意							