

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2020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・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
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	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
評価方法	出席状況(30%)、課題・レポート提出(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						
	出席状況				○		30%
	課題・レポート提出	○	◎				70%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	ネーム演習						
科目名(英)	Name Exercise						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動中		
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事ができる。	
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.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～①			専用ノート作成			
	2.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～②			専用ノート作成			
	3.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～③			専用ノート作成			
	4.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～④			専用ノート作成			
	5.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～⑤			専用ノート作成			
	6.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～⑥			専用ノート作成			
	7.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～⑦			専用ノート作成			
	8.おもしろさを知る～ストーリー・アイデア発想法～⑧			専用ノート作成			
	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			
	15.課題の講評						
	評価方法	各ストーリー関する、感想、伏線を記入し提出。 提出された文字量で、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。 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			◎				80%
発表・作品				◎	○		20%
履修上の注意							

科目名	漫画基礎技術 I						
科目名(英)	Cartoon(MANGA) Production I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小嶺 理紗子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	現役マンガアシスタント		
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	流行の漫画作品の一部を模写し完成させる。						
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	
			○			まずは漫画家がどのように絵やペン入れをしているのかを真似し、知る。	
			○			最終的にはペン入れ、トーンを貼り、完成させる練習にする。	
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.マンガ作品模写			課題①			
	2.マンガ作品模写			課題②			
	3.マンガ作品模写			課題③			
	4.マンガ作品模写			課題④			
	5.マンガ作品模写			課題⑤			
	6.マンガ作品模写			課題⑤			
	7.マンガ作品模写			課題⑥			
	8.マンガ作品模写			課題⑥			
	9.マンガ作品模写			課題⑦			
	10.マンガ作品模写			課題⑦			
	11.マンガ作品模写			課題⑧			
	12.マンガ作品模写			課題⑧			
	13.マンガ作品模写			課題⑨			
	14.マンガ作品模写			課題⑨			
15.マンガ作品模写			課題⑨				
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	色彩基礎						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
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	作品制作に必要な色彩学の知識を学ぶとともに、彩色作品に必要な画材(コピックなど)を使った作品制作を行う。						
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	
	○	○				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・配色カード199・ハサミ・ノリ・コピック(着彩課題に使用)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	学習の進め方・色の比較や見方の練習					
	2	色の三属性・色相環作成					
	3	光のしくみ・色相環作成			終わらない場合宿題とする		
	4	混色(加法混色・減法混色)					
	5	色彩心理(対比・同化)・対比・同化色見本作成					
	6	色彩心理(その他の視覚効果)・その他の視覚効果色見本作成					
	7	配色イメージ・分類課題制作①・アクセント・セパレーション					
	8	配色イメージの分類課題制作②					
	9	ファッションコーディネート配色・					
	10	キャラクターの着彩課題制作(コスチュームの色によるイメージの違い)					
	11	インテリアコーディネート配色					
	12	キャラクターの着彩課題制作(インテリアの色によるイメージの違い)					
	13	習熟度確認テスト・イラスト作品制作①(コピック)					
	14	イラスト作品制作②(コピック)					
15	イラスト作品制作③と提出						
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		◎				50%
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意							

科目名	パース技法 I						
科目名(英)	perspective technique I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動中		
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	漫画制作に必要な遠近法を使用した背景技法を習得させ、作品に活用させる。						
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	
	○					教科書やプリントを使用し遠近法の知識を理解させる	
	○	○				パースを使用した背景やキャラとの複合課題で漫画作品に活用できる	
テキスト・教材 参考図書	テキストパース塾 オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	パースとは?立方体練習						
	1点透視図サッシパーツ練習			課題①			
	2点透視図 部屋 ペン入れまで 分割・増殖			課題②			
	自然物背景課題			課題③			
	3点透視図を使った背景課題			課題④			
	キャラパース アオリと俯瞰			課題⑤			
	背景模写 質感表現①			課題			
	背景模写 質感表現②			課題			
	机と壁と床 質感表現①			課題			
	木を描く 質感表現②			課題			
	バスを描く 質感表現③			課題			
	小物を描く 質感表現④			課題			
評価方法	各ストーリー関する、感想、伏線を記入し提出。 提出された文字量で、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。 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		◎				80%
	発表・作品			◎	○		20%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎 I						
科目名(英)	Drawing Learning Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者 実務経験			
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、ポーズ研究等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		
		○	○		静物デッサンで、モチーフを立体的に捉え表現を行うことができる。		
		○	○		人体構造を知り、人物クロッキーで人体のフォルムを正確に捉えることができる。		
		○	○		構図・遠近法を学び、画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。		
		○		モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。			
		○		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			
	1-2.基礎モチーフ「立方体」/構図・形・パース・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題①			
	3-4.基礎モチーフ「円柱」/構図・形・楕円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題②			
	5-6.基礎モチーフ「球」/構図・形・円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題③			
	7-8.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」/人物クロッキー			課題④			
	9-10.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」仕上げ/ 作図法			課題⑤			
	11-12.作図法「立体に文字・模様を描く練習」 プリント			時間内で仕上がらない場合宿題・次回提出			
	13-14.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 構図・形・文字・模様・同一平面・立体感・影						
	15-16.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 仕上げ			課題⑥			
	17-20.作図法応用「かき氷カップ・綿・スプーン」 構図・形・文字模様・同一平面・立体感・影			課題⑦			
	21-22.「動物模写」立体感・毛の表現・体の構造			課題⑧			
	23-24.「花模写」構造・花びら・葉の表現			課題⑨			
	25-26.「昆虫模写」立体感・体の構造			課題⑩			
	27-28.質感表現「ビニール・テニスボール・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑪			
29-30.質感表現「グラス・布・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑫				
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	時間内での課題提出を重視。定期試験は無し。						

授業スケジュール

作成日: 2020年4月3日

作成者: 羽月 由憲

科目名	漫画制作演習 I				担当者	羽月 由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1	単位数・時間数	6単位	90時間

コマ数	授業項目	変更点	詳細	教材
56				
57				
58				
59				
60				

授業報告

※実績を表示する際は、A3で出力してください

実施日		実施内容	担任への報告
	<input type="checkbox"/> 予定通り		
	<input type="checkbox"/> 予定通り		
	<input type="checkbox"/> 予定通り		
	<input type="checkbox"/> 予定通り		
	<input type="checkbox"/> 予定通り		

科目名	キャラクター表現 I						
科目名(英)	Character Expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	馬場 智晴		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
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	マンガを描く上で、最も重要となる、人物、キャラクターを、正しくリアルに描くための技術を習得する。前期は、キャラクターの顔や表情、様々な顔の描き分けと、全身ポーズ、主に女性のヌードを描くことで、人体や顔の正しいバランス、描画力を習得する。						
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	
		○	○			顔や人体を正しく描く方法を覚え、実践することができる。	
		○	○			様々な人物様々なポーズを正しく、リアル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.顔を描く。様々なアングルの顔を正しく描く。			マンガのキャラクターの顔の模写			
	3-4.顔の表情。喜怒哀楽の表情を読み手に伝わるように描く。						
	5-6.ヘアスタイル、様々な髪形のバリエーションを描く。						
	7-8.年齢、性別のそれぞれの顔の描き分け。						
	9-10.太った人、やせた人等の様々な顔のバリエーション。						
	11-12.全身ポーズ、女性ヌード、基本の立ちポーズ。			マンガのキャラクターのポーズの模写			
	13-14.全身ポーズ、女性ヌード、足を開いた立ちポーズ。						
	15-16.全身ポーズ、女性ヌード、足をクロスするポーズ。						
	17-18.全身ポーズ、女性ヌード、腰をひねるポーズ。						
	19-20.全身ポーズ、女性ヌード、腕をあげるポーズ。						
	21-22.全身ポーズ、女性ヌード、腕を上げ、腰をひねるポーズ。						
	23-24.全身ポーズ、女性ヌード、イスに座るポーズ。						
	25-26.全身ポーズ、女性ヌード、地面に座るポーズ。						
27-28.全身ポーズ、女性ヌード、寝ポーズ。							
29-30.全身ポーズ、男性ヌード、基本の立ちポーズ。							
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	デジタルコミック基礎 I						
科目名(英)	Digital Comic Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	久保 達也		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
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	電子書籍、漫画業界・出版界のIT化が進行し、漫画制作の現場がアナログからデジタルへと移行しつつある。漫画業界を目指すには従来のアナログ技術に加え、デジタル技術の習得が必須となっている為、本講義では漫画業界で標準ソフトであるクリップスタジオを使用して、プロとして通用するデジタル原稿を作成、入稿できる人材を育成する。						
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	
		○	○			「クリップスタジオ」を使用してデジタルコミックの制作ができる。	
		○	○			デジタルによる漫画制作を完成させる事ができる。	
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	授業の概要説明・CLIP STUDIOの起動と操作説明			次回までにアナログイラストの準備		
	2	デジタルイラスト編① アナログ原稿とスキャンとデジタル線画			授業内容の復習		
	3	デジタルイラスト編② 効果線と集中線と定規ツール			授業内容の復習		
	4	デジタルイラスト編③ ベタとトーンと削り			授業内容の復習		
	5	デジタルイラスト編④ 仕上げ			授業内容の復習		
	6	デジタル修行編① デジタルイラスト編の復習			クリスタに慣れる(反復練習)		
	7	デジタル修行編② クリスタ実戦役立ち機能紹介その1			クリスタに慣れる(反復練習)		
	8	デジタル修行編③ クリスタ実戦役立ち機能紹介その2			クリスタに慣れる(反復練習)		
	9	デジタルコミック作成編① クリスタとネーム作成			授業内容に追いつく		
	10	デジタルコミック作成編② クリスタと下書き作成			授業内容に追いつく		
	11	デジタルコミック作成編③ クリスタと線画作成その1			授業内容に追いつく		
	12	デジタルコミック作成編④ クリスタと線画作成その2			授業内容に追いつく		
	13	デジタルコミック作成編⑤ クリスタとトーン処理			授業内容に追いつく		
	14	デジタルコミック作成編⑥ クリスタとテキスト作成			授業内容に追いつく		
15	デジタルコミック作成編⑦ クリスタと仕上げと作品提出			授業内容に追いつく			
評価方法	15回目の授業の最後に、授業で作成したデジタルイラスト1枚と、1～2ページ程度のデジタル漫画の2つの課題を提出後、採点する。 提出された課題を以下の観点・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						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
	課題		○	◎	○		50%
履修上の注意	課題・作品を提出せず、出席が10回に満たない場合は、単位認定をしない						