

科目名	パース技法Ⅱ						
科目名(英)	perspective techniqueⅡ						
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	後期	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。 特に後期は学生の苦手な背景とキャラを合わせた課題中心に克服させる。						
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			
	1.2 椅子に座るキャラクターパース						
	3.4キャラパース合わせ～パソコンと人物～						
	5.6キャラパース合わせ～教室と人物～						
	7.8部屋にたくさんの物が～複数消失点～						
	9.11角度を変更して描く～ビル～						
	12.15角度を変更して描く～和室～						
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	デジタルカラー演習Ⅱ						
科目名(英)	digital ColerⅡ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	山下 愛里彩		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	マンガ家歴2年		
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	デジタルツール(液晶タブレット、Clipstudio Paint)を使ってのデジタルイラスト製作。前期授業で習得した技術を使って更にクオリティアップを目指す。						
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	
		○	○			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	CLIP STUDIO 使い方/復習・練習			どういった絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく		
	2	CLIP STUDIO 課題作品制作① (扉絵イラスト)ラフ～下描き			課題①制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく		
	3	CLIP STUDIO 課題作品制作① 下描き～線画					
	4	CLIP STUDIO 課題作品制作① 線画～塗り					
	5	CLIP STUDIO 課題作品制作① 塗り					
	6	CLIP STUDIO 課題作品制作① 塗り～仕上げ					
	7	CLIP STUDIO 応用/デジタル漫画の作り方					
	8	CLIP STUDIO 課題作品制作② (カラー4コマ漫画制作)構想			課題②制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく		
	9	CLIP STUDIO 課題作品制作② ラフ～下描き					
	10	CLIP STUDIO 課題作品制作② 下描き～ペン入れ					
	11	CLIP STUDIO 課題作品制作② ペン入れ					
	12	CLIP STUDIO 課題作品制作② 色塗り					
	13	CLIP STUDIO 課題作品制作② 色塗り					
	14	CLIP STUDIO 課題作品制作② 仕上げ					
15	課題講評						
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
	課題			◎	○		60%
	取り組み				◎		40%
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	2020年度	実施時期	後期	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	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	漫画制作演習Ⅱ						
科目名(英)	Manga Production LearningⅡ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	現在も漫画家として活動		
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	1-2漫画基礎テクニック復習課題				課題①	
	2	3-5ズーム&アウト表現課題				課題②	
	3	6-8エキストラ表現課題				課題③	
	4	9-11見開き課題				課題④	
	5	12-14イマジナリーライン課題				課題⑤	
	6	15-17血フブキ・星空課題				課題⑥	
	7	進級・持ち込み用作品準備				プロット・アイデアチェック	
	8	進級・持ち込み用作品制作				ネームチェック	
	9	進級・持ち込み用作品制作					
	10	進級・持ち込み用作品制作				下描きチェック	
	11	進級・持ち込み用作品制作					
	12	進級・持ち込み用作品制作				ペン入れチェック	
	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(6回中3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	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	2020年度	実施時期	後期	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	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	デジタルコミック基礎Ⅱ						
科目名(英)	Digital Comic BasicⅡ						
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	後期	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	IT化の進行により、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。本講義では、デジタルコミック基礎Ⅰの内容を踏まえて、クリップスタジオを使用したより実践的なデジタルコミック技術の習得をおこない、プロのアシスタントとしても通用するような背景・小物のデジタル描写技術や、トーン・仕上げ処理の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	授業の概要説明・デジタルコミック基礎Ⅰの復習			デジタルコミック基礎Ⅰの内容の復習をしておく		
	2	デジタルイラスト背景編① 小物その1 床と壁と小物			授業内容の復習		
	3	デジタルイラスト背景編② 小物その2 背景小物			授業内容の復習		
	4	デジタル修行編① ショートカットキーと便利機能			授業内容の復習		
	5	デジタルイラスト背景編③ パース定規その1 一点透視と二点透視			授業内容の復習		
	6	デジタルイラスト背景編④ パース定規その2 三点透視			授業内容の復習		
	7	デジタル修行編② コマンドバーと便利機能			授業内容の復習		
	8	デジタルイラスト背景編 背景の画像加工			授業内容の復習		
	9	デジタルイラスト背景編まとめ			授業内容の復習		
	10	フルデジタルコミック作成編① フルデジタルでのネーム作成			授業内容に追いつく		
	11	フルデジタルコミック作成編② フルデジタルでの下書き作成			授業内容に追いつく		
	12	フルデジタルコミック作成編③ フルデジタルでの線画作成その1			授業内容に追いつく		
	13	フルデジタルコミック作成編④ フルデジタルでの線画作成その2			授業内容に追いつく		
	14	フルデジタルコミック作成編⑤ テキストとトーン効果処理			授業内容に追いつく		
15	フルデジタルコミック作成編⑥ 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課題1枚以上と2ページ以上のデジタル漫画作品の2つの課題を提出後、採点する。提出された課題は以下の観点・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						