

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------------------------------|----------|---------|-----------------|------------------------------------|------|
| 科目名 | 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 | 担任 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 社会で生き抜く基盤を「感謝する心」として捉え、自らの責任において行動できる積極性や、良好な人間関係を構築するコミュニケーションを学ぶ。 | | | | | | |
| 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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | ○ | | キャリア実現のカギは専門能力および発揮できる力(人間)である事を知る | |
| | ○ | | | ○ | | 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付く | |
| テキスト・教材 参考図書 | GCB I 学生用テキスト | | | | | | |
| 授業計画 | 週 | 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 | | | | | |
| | 9 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | |
| | 11 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | |
| | 13 | | | | | | |
| | 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 評価方法 | 出席状況(30%)、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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | ○ | | | ◎ | | 70% |
| | 出席 授業態度 | | | | | ○ | 30% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|-----------------------------------|----------|---------|-----------------|---|------|
| 科目名 | 色彩技法 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Color technique I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 石井 文子 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | 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 | ハサミ・ノリ・コピック(着彩課題に使用) 色彩カードa | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 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 | 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 | ◎ | | | | | 50% |
| | 課題提出 | ○ | ◎ | | | | 40% |
| | 出席 | | | | | | |
| 授業態度 | | | | ○ | | 10% | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|------------------------|----------|---------|-----------------|------------------------------|------|
| 科目名 | 空間表現 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Spatial representation I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 藤村 海妙 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 中学校で美術教員として3年勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | 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できる | |
| | ○ | ○ | | | | パースを使用した背景と主題との複合課題で作品に活用できる | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | パース塾 オリジナル教材 | | | | | | |
| 授業計画 | 週 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | パースとは？透視図法の基本 | | | | 課題 | |
| | 2 | アイレベルと透視図法 一点透視図法 | | | | 課題①一点透視図法 | |
| | 3 | 様々な角度の立方体練習① 一点透視図法 | | | | 課題②一点透視図法発展 | |
| | 4 | アイレベルと透視図法 二点透視図法 | | | | 課題①二点透視図法 | |
| | 5 | 様々な角度の立方体練習② 二点透視図法 | | | | 課題③二点透視図法発展 | |
| | 6 | アイレベルと透視図法 三点透視図法 | | | | 課題①三点透視図法 | |
| | 7 | 様々な角度の立方体練習③ 三点透視図法 | | | | 課題②三点透視図法発展 | |
| | 8 | 透視図 分割・増殖法① 練習 | | | | 課題①分割・増殖法基礎 | |
| | 9 | 透視図 分割・増殖法② 発展 | | | | 課題②分割・増殖法発展 | |
| | 10 | 透視図 窓を描く① 構造・基本 | | | | 課題①構造 | |
| | 11 | 透視図 窓を描く② 実践 | | | | 課題②透視図法 | |
| | 12 | 箱の内側を描く 部屋 質感表現① 構造・基本 | | | | 課題①基本・構造 | |
| | 13 | 箱の内側を描く 部屋 質感表現② 発展 | | | | 課題②発展 | |
| | 14 | パースを使った小物を描く① 構造・基本 | | | | 課題①基本・構造 | |
| 15 | パースを使った小物を描く② 発展 | | | | 課題②発展 | | |
| 評価方法 | 課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(10%)、小テスト(10%)を評価基準とする 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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | ○ | ◎ | | | | 60% |
| | 出席 | | | | | ○ | 20% |
| | 授業態度 | | | | ○ | | 10% |
| 小テスト | | ○ | | | | 10% | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|----------------------------------|----------|---------|-----------------|--------------------------------------|------|
| 科目名 | 人体表現 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Human Body Expression | | | | | | |
| 単位数 | 1単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 馬場 智晴 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 漫画家として活動 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | 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 | | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | 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 | |
| | 2 | 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。 | | | | | |
| | 3 | 5-6.ヘアスタイル、様々な髪形のバリエーションを描く。 | | | | | |
| | 4 | 7-8.年齢、性別のそれぞれの顔の描き分け。 | | | | | |
| | 5 | 9-10.太った人、やせた人等の様々な顔のバリエーション。 | | | | | |
| | 6 | 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 | |
| | 7 | 13-14.全身ポーズ、女性ヌード、足を開いた立ちポーズ。 | | | | | |
| | 8 | 15-16.全身ポーズ、女性ヌード、足をクロスするポーズ。 | | | | | |
| | 9 | 17-18.全身ポーズ、女性ヌード、腰をひねるポーズ。 | | | | | |
| | 10 | 19-20.全身ポーズ、女性ヌード、腕をあげるポーズ。 | | | | | |
| | 11 | 21-22.全身ポーズ、女性ヌード、腕を上げ、腰をひねるポーズ。 | | | | | |
| | 12 | 23-24.全身ポーズ、女性ヌード、イスに座るポーズ。 | | | | | |
| | 13 | 25-26.全身ポーズ、女性ヌード、地面に座るポーズ。 | | | | | |
| | 14 | 27-28.全身ポーズ、女性ヌード、寝ポーズ。 | | | | | |
| | 15 | 29-30.全身ポーズ、男性ヌード、基本の立ちポーズ。 | | | | | |
| 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。 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・授業態度により判定を行う。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | | | ◎ | | | 80% |
| | 出席 授業態度 | | | | ○ | | 20% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|------------------------------|------|---------|-----------------|---|------|
| 科目名 | ネーム演習 | | | | | | |
| 科目名(英) | Naming Exercise | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 羽月 由憲 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | デザイン事務所にて4年勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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) | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | 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知ることができる | |
| | ○ | ○ | | | | 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 | 回数 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | 導入～アイデア・キャラクターについて自己分析をする | | | | 分析シート提出 | |
| | 2 | 映像を観てマンガの作り方・マインドを学ぶ【漫勉を観る】 | | | | 分析シート提出 | |
| | 3 | キャラクターを作る【2P相当のキャラ制作】 | | | | キャラチェック | |
| | 4 | キャラクターを作る【2P相当のキャラ制作】 | | | | プロットチェック | |
| | 5 | プロットとは？プロットの製作法【2P相当のプロット制作】 | | | | プロットチェック | |
| | 6 | コマ割りを学ぶ・構図を学ぶ【2Pのネーム制作】 | | | | 2Pネーム完成確認 | |
| | 7 | コマ割りを学ぶ・構図を学ぶ【2Pのネーム制作】 | | | | 2Pネーム完成確認 | |
| | 8 | コマ割りを学ぶ・構図を学ぶ【2Pのネーム制作】 | | | | 2Pネーム完成確認 | |
| | 9 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 10 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 11 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 12 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 13 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 14 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| | 15 | おもしろさを考える～アイデア・発想法～ | | | | 座学・ノート準備 | |
| 評価方法 | 各2Pマンガに関する項目をクリアして隔週ごとに提出。 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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | ◎ | | | | | 80% |
| | 出席 授業態度 | | | | ○ | | 20% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|-------------------------|------|---------|-----------------|---------------------------------|------|
| 科目名 | 漫画テクニック | | | | | | |
| 科目名(英) | Manga Technique | | | | | | |
| 単位数 | 6単位 | 時間数 | 90時間 | 担当者 | 羽月 由憲 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | デザイン事務所にて4年勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 漫画制作における基礎から順番に学び、短編マンガ作品を制作し、更にその不足している技術をしっかりと学んでいき、商業誌ベースの作品を制作出来るまでしていく。 | | | | | | |
| 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) | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | | | 漫画描画のテクニックや理論を理解し、作品に反映する事ができる。 | |
| | ○ | ○ | | | | 4Pの短編マンガを制作し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PPT教材 | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | 1-3.漫画とは？/ペン練習 | | | | 前半課題① | |
| | 2 | 4-6.キャラパーツ練習 | | | | 前半課題② | |
| | 3 | 7-9.オリジナルキャラ練習 | | | | 前半課題③ | |
| | 4 | 10-12.トーン練習/効果 | | | | 前半課題④⑤ | |
| | 5 | 13-15.効果線練習/描き文字フキダシ | | | | 前半課題⑥⑦ | |
| | 6 | 16-18.4P漫画制作(コミックONE) | | | | | |
| | 7 | 19-21.4P漫画制作(コミックONE) | | | | | |
| | 8 | 22-24.4P漫画制作(コミックONE) | | | | | |
| | 9 | 25-27.4P漫画制作(コミックONE) | | | | | |
| | 10 | 28-30.4P漫画制作(コミックONE) | | | | | |
| | 11 | 32-34.1ページ課題 第1回目～自炊～ | | | | 後半課題① | |
| | 12 | 35-37.1ページ課題 第2回目～テスト～ | | | | 後半課題② | |
| | 13 | 38-40.1ページ課題 第3回目～スポーツ～ | | | | 後半課題③ | |
| | 14 | 41-43.2ページ課題 第4回目～見開き～ | | | | 後半課題④ | |
| | 15 | 44-45扉作成 | | | | 後半課題⑤ | |
| 評価方法 | ○前半課題 ペン練習～効果複合まで(課題7回中4回以上提出により単位取得) ○後半課題 1P課題～トビラ絵課題まで(課題5回中3回以上提出により単位取得) ○4P漫画においては必須とし、完成度において全体の評価基準にプラスする。 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。それぞれの課題の平均値により最終評価とする。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | ○ | ◎ | | | | 80% |
| | 出席 | | | | | | |
| | 授業態度 | | ○ | | | | 20% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------------------|----------|---------|-----------------|---------------------------------|------|
| 科目名 | 背景演出技法 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Background staging technique I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 藤村 海妙 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 中学校で美術教員として3年勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | | | 空間表現で得た知識を活用し、マンガ表現を理解できる | |
| | ○ | ○ | | | | 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 | パース塾 オリジナル教材 | | | | | | |
| 授業計画 | 週 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | 一点透視図を使ってペン入れの強弱練習 | | | | | |
| | 2 | 一点透視図を使ってペン入れの強弱練習 | | | | | |
| | 3 | 一点透視図法を使った小物ペン入れ | | | | 課題① | |
| | 4 | 一点透視図法を使った小物ペン入れ | | | | | |
| | 5 | 二点透視図法を使った小物ペン入れ | | | | 課題② | |
| | 6 | 二点透視図法を使った小物ペン入れ | | | | | |
| | 7 | 透視図法三点背景ペン入れ 棚を描く | | | | 課題③ | |
| | 8 | 透視図法三点背景ペン入れ 棚を描く | | | | | |
| | 9 | 透視図法二点背景ペン入れ リビングを描く | | | | 課題④ | |
| | 10 | 透視図法二点背景ペン入れ リビングを描く | | | | | |
| | 11 | 透視図法三点背景ペン入れ ビルを描く | | | | 課題⑤ | |
| | 12 | 透視図法三点背景ペン入れ ビルを描く | | | | | |
| | 13 | 透視図法三点背景ペン入れ ビルを描く | | | | | |
| | 14 | キャラクターパース アオリと俯瞰 | | | | 課題⑥ | |
| 15 | キャラクターパース アオリと俯瞰 | | | | | | |
| 評価方法 | 課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(20%)を評価基準とする 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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 課題提出 | ○ | ◎ | | | | 60% |
| | 出席 | | | | ○ | | 20% |
| | 授業態度 | | | | ○ | | 20% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|----------|---------|--|------------------------------------|------|
| 科目名 | デジタルカラー I | | | | | | |
| 科目名(英) | Digital Color I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 山下 愛里彩 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 漫画家として3年勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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。 デジタルでの作画、着彩など。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) | 知的 技能 | 実技 技能 | 協同 技能 | 態度 | その他 | 目標 | |
| | ○ | ○ | | | | デジタルツールの基本的機能を扱うことができる。 | |
| | | ○ | | | | 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 | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | |
| | 1 | バスタップ制作課題/アナログ下描き | | | 課題全2回。作業データは毎回授業内で回収します。 | | |
| | 2 | バスタップ制作課題/アナログ下描き | | | | | |
| | 3 | デジタル作画オペレーション(clipstudio) | | | デジタル作画の回はできるだけ授業が始まるまでに モバイルスタジオの準備をお願いします。 | | |
| | 4 | バスタップ制作課題/デジタル作画(線画) | | | | | |
| | 5 | バスタップ制作課題/デジタル作画(線画) | | | | | |
| | 6 | バスタップ制作課題/デジタル作画(着彩) | | | | | |
| | 7 | バスタップ制作課題/デジタル作画(着彩) | | | | | |
| | 8 | バスタップ制作課題/デジタル作画(仕上げ)・講評 | | | | | |
| | 9 | SDキャラクター制作課題/アナログ下描き | | | | | |
| | 10 | SDキャラクター制作課題/アナログ下描き | | | | | |
| | 11 | SDキャラクター制作課題/デジタル作画(線画) | | | | | |
| | 12 | SDキャラクター制作課題/デジタル作画(線画) | | | | | |
| | 13 | SDキャラクター制作課題/デジタル作画(着彩) | | | | | |
| | 14 | SDキャラクター制作課題/デジタル作画(着彩) | | | | | |
| 15 | SDキャラクター制作課題/デジタル作画(仕上げ)・講評 | | | | | | |
| 評価方法 | 授業の最後までに、練習課題、授業で作成した1P模写1枚の仕上げ、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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | 70% |
| | 課題提出 | | ◎ | | | | |
| | 出席 | | | | | | |
| 授業態度 | | | | ◎ | | 30% | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------------------------------|------|---------|---------------------|---------------------------------|------|
| 科目名 | デジタルコミック I | | | | | | |
| 科目名(英) | Digital Comic I | | | | | | |
| 単位数 | 6単位 | 時間数 | 90時間 | 担当者 | 小林 理紗子 | | |
| 実施年度 | 2023年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | マンガ家アシスタントとして5年以上勤務 | | |
| 対象学科・学年 | コミックイラスト科マンガコース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) | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | 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 | 使用ツール/CLIP STUDIO PAINT | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | 1-3デジタル基礎概要説明 操作練習 | | | | 課題チェック① | |
| | 2 | 4-6.ショートカットキー、反復練習 | | | | 課題チェック② | |
| | 3 | 7-9.ベタ・トーン練習 | | | | 課題チェック③ | |
| | 4 | 10-12.模写・ペン入れ・スキャン・仕上げ反復練習 | | | | 課題チェック④ | |
| | 5 | 13-15.模写・ペン入れ・スキャン・仕上げ反復練習 | | | | 課題チェック⑤ | |
| | 6 | 16-18.模写・ペン入れ・スキャン・仕上げ反復練習 | | | | 課題チェック⑥ | |
| | 7 | 19-21.模写・ペン入れ・スキャン・仕上げ反復練習 | | | | | |
| | 8 | 22-24.パース定規使い方 | | | | | |
| | 9 | 25-27.パース定規使い方 | | | | | |
| | 10 | 28-30.1Pマンガ模写で背景込み仕上げ練習 | | | | | |
| | 11 | 31-33.1Pマンガ模写で背景込み仕上げ練習 | | | | | |
| | 12 | 34-36.1Pマンガ模写で背景込み仕上げ練習 | | | | | |
| | 13 | 37-39.1Pマンガ模写で背景込み仕上げ練習 | | | | | |
| | 14 | 40-42.1Pマンガ模写で背景込み仕上げ練習・ONE作品仕上げ | | | | | |
| 15 | 43-45.ONE用マンガ作品制作仕上げ | | | | | | |
| 評価方法 | 授業の最後までに、練習課題、授業で作成した1P模写1枚の仕上げ、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。 | | | | | | |
| | | 知的技能 | 実技技能 | 協同技能 | 態度 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | ◎ | | | | 70% |
| | 課題提出 | | | | | | |
| | 出席 授業態度 | | | | ○ | | 30% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |