タイトル		内容	
授業科目	基礎デッサンI		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1 年次		
開講区分			
科目区分			
授業時間	100時間		
授業回数	34コマ		
	対象物をよく観察、把握し、物の特徴 <sup>4</sup>	 や印象を捉う	・スカを養ら
- 投来帆安 	大家物でよく観察、記述し、物の内閣		
		·	
達成目標	対象物をよく観察、把握して、物の特征	サマロ家でが 	とたる力を身につける。 
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作動 所作指導等の授業を展開する。	画制作をおこ	こなっている担当者が実務経験に基づい
		28	静物デッサン24
	2 幾何形体を描く1		静物デッサン25
	3 幾何形体を描く 2		静物デッサン26
	4 幾何形体を描く3	31	静物デッサン27
	5 静物デッサン1	32	静物デッサン28
	6 静物デッサン 2		静物デッサン29
	7 静物デッサン3		静物デッサン提出
	8 静物デッサン4	01	11 147 7 7 1 12 12
	9 静物デッサン 5		
	10 静物デッサン 6		
	<b>—</b>		
	11 静物デッサン7		
	12 静物デッサン8		
[전 # 크] <del>- 교</del>	13 静物デッサン9		
授業計画	14 静物デッサン10		
	15 静物デッサン11		
	16 静物デッサン12		
	17 静物デッサン13		
	18 静物デッサン14		
	19 静物デッサン15		
	20 静物デッサン1 6		
	21 静物デッサン17		
	22 静物デッサン18		
	23 静物デッサン19		
	24 静物デッサン20		
	25 静物デッサン21		
	26 静物デッサン22		
	27   静物デッサン23		
成績評価方法 試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的は	こ評価	
備考			

タイトル	内容		
授業科目	クロッキー基礎 I		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	in期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	  対象を短時間で簡潔に描くことにより、少ない情報量で情報を伝達する力を養う。		
	   反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
	素早く人物のかたちを捉える力を身につける。		
	<b>配布プリント・資料</b>		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 クロッキー1         2 クロッキー2         3 クロッキー3         4 クロッキー4         5 クロッキー5         6 クロッキー6         7 クロッキー7         8 クロッキー8         9 クロッキー9         10 クロッキー10         11 クロッキー11         12 クロッキー12         13 クロッキー13         14 クロッキー15         16 クロッキー16		
成績評価方法	17 クロッキー提出 理題制作セトバ海業出産出た総合的に証価		
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル		内容	
授業科目	作画基礎 I		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	通年		
科目区分			
	演習		
	100時間		
	34コマ		
授業回数		# 16 16 T H	
授業概要	漫画・イラストを制作するにあたって必		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識	とスキルの	)定着を図る
達成目標	作画技術を高める。		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画 所作指導等の授業を展開する。	制作をおこ	こなっている担当者が実務経験に基づい
	1 人体の構造について	28	作画基礎課題16
	2 模写課題 1	29	作画基礎課題17
	3 模写課題 2		作画基礎課題18
	4 模写課題 3		作画基礎課題19
	5 模写課題 4		作画基礎課題20
	6 模写課題 5		作画基礎課題21
	7 模写課題 6	34	作画基礎課題提出
	8 模写課題 7		
	9 模写課題 8		
	10 模写課題 9		
	11 模写課題 1 0		
	12 模写課題提出 13 作画基礎課題 1		
授業計画	13 作画基礎課題 1 14 作画基礎課題 2		
汉未可四	15 作画基礎課題 3		
	16 作画基礎課題 4		
	17 作画基礎課題 5		
	18 作画基礎課題 6		
	19 作画基礎課題 7		
	20 作画基礎課題 8		
	21 作画基礎課題 9		
	22 作画基礎課題 1 0		
	23 作画基礎課題 1 1		
	24 作画基礎課題 1 2		
	25 作画基礎課題 1 3		
	26 作画基礎課題 1 4		
	27 作画基礎課題 1 5		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に	評価	
備考			

タイトル	内容		
授業科目	空間基礎・パースI		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
   授業回数	17コマ		
授業概要	透視図法について学び、遠近感のある背景を描ける力を養う。		
授業の進め方			
達成目標	透視図法を使用して背景作画が出来る。		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 フレーム、構図について         2 アイレベル、消失点について         3 1点透視図法1         4 1点透視図法2         5 2点透視図法1         6 2点透視図法2         7 3点透視図法1         8 3点透視図法2         9 背景作画課題1         10 背景作画課題2         11 背景作画課題3         12 背景作画課題5         14 背景作画課題6         15 背景作画課題7         16 背景作画課題8		
	17   背景作画課題提出     課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
(試験実施方法)			
備考 			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターI		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
	演習		
	50時間		
	17コマ		
授業概要	アニメやマンガ、ゲーム等のキャラクターを研究し、アイディアを具体化する為の手順について学ぶ。		
授業の進め方	有識者の指導による講義とキャラクター制作の演習を合わせて授業を行う。		
達成目標	作品作りのプロセスを学び、発想力や制作技術を身に付ける。		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	<ul> <li>1 アニメ・マンガ・ゲームのヒット作から流行の分析力や発想力を身に付ける</li> <li>2 作品制作1 学園を舞台としたキャラクターと美術設定を作成する</li> <li>3 作品制作1 衣装や小物のデザイン、イメージボードの作成</li> <li>4 作品制作1 キャラクター設定、美術設定を仕上げる</li> <li>5 作品1の講評。 アイディアをブラッシュアップする手順、方法を学ぶ</li> <li>6 作品制作2 学園を舞台としたマンガやイラストの作成(下描き)</li> <li>7 作品制作2 前回の制作の続き(清書、色塗り)</li> <li>8 作品制作2 前回の制作の続き(仕上げ、完成)</li> <li>9 作品2の講評。 キャラクターデザイナーとは、業種別知識とスキル。</li> <li>10 作品制作3 近未来を舞台としたファンタジー作品の設定を作る</li> <li>11 作品制作3 衣装や小物のデザイン、イメージボードの作成</li> <li>12 作品制作3 キャラクター設定、美術設定を仕上げる</li> <li>13 作品3の講評。 アイディアをブラッシュアップする。</li> <li>14 作品制作4 近未来を舞台としたファンタジーイラスト(下描き)</li> <li>15 作品制作4 制作の続き(清書、色塗り)</li> <li>16 作品制作4 制作の続き(仕上げ、完成)</li> </ul>		
成績評価方法	17 作品提出		
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価 		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	色彩表現 I		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	明度・彩度・色相・補色について学ぶ。		
授業の進め方	   反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
	明度・彩度・色相・補色を理解する。		
<b>数</b> 科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	北と色     目のしくみ、照明の色と見え方     色の表示(色の分類と三属性、PCCS)     色の表示(PCCS、言葉による色表示)     色相・明度・彩度・補色     色彩心理(心理的効果、視覚効果、知覚的効果)     色彩調和(トーンから配色を考える、配色の基本的な技法)     色彩練習課題 1     色彩練習課題 2     し色彩練習課題 3     日色彩練習課題 4     セ彩練習課題 5     コームの表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の表示の		
成績評価方法	17     色彩練習課題提出		
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワーク I A		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17-17		
授業概要	映像制作の基礎とフォトショップ、クリップスタジオ、アフターエフェクト等の使い方		
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する		
達成目標	オリジナルの映像作品を制作できるようになる		
教科書	配布プリント・映像素材		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 アニメ映像の作り方の例         2 アフターエフェクトの使い方         3 アフターエフェクトの使い方         4 アフターエフェクトの使い方         5 キャラクターを描く         6 キャラクターを描く         8 企画・設定・絵コンテ         9 絵コンテ・レイアウト         10 作画 1         11 作画 2         12 作画 3         13 作画 4         14 作画 5         15 作画 6         16 編集・ダビング プレミアの使い方		
成績評価方法 (試験実施方法)	17   作品提出   課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワーク I B		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	Live2Dの基本操作について学ぶ		
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する		
達成目標	Live2Dの基本操作を習得する オリジナルの映像作品を制作できるようになる		
教科書	配布プリント・映像素材		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 Live2Dについて         2 Live2Dチュートリアル1         3 Live2Dチュートリアル2         4 Live2Dチュートリアル3         5 Live2D練習課題1         6 Live2D練習課題2         7 Live2D練習課題3         8 Live2D練習課題4         9 Live2D練習課題5         10 Live2D練習課題6         11 Live2D練習課題7         12 Live2D練習課題8         13 Live2D練習課題9         14 Live2D練習課題10         15 Live2D練習課題11         16 Live2D練習課題12		
成績評価方法	17 Live2D練習課題提出		
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワーク I C		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
達成目標	デジタルソフトを使用して作品を制作できるようになる		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 CLIP STUDIOについて 2 各種ツールについて 1 3 各種ツールについて 2 4 各種ツールについて 3 5 CLIP STUDIO練習課題 1 6 CLIP STUDIO練習課題 2 7 CLIP STUDIO練習課題 3 8 CLIP STUDIO練習課題 4 9 CLIP STUDIO練習課題 5 10 CLIP STUDIO練習課題 6 11 CLIP STUDIO練習課題 7 12 CLIP STUDIO練習課題 8 13 CLIP STUDIO練習課題 9 14 CLIP STUDIO練習課題 1 0 15 CLIP STUDIO練習課題 1 1 16 CLIP STUDIO練習課題 1 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	17 CLIP STUDIO練習課題提出 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワークⅡA		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分			
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	映像制作の基礎とフォトショップ、クリップスタジオ、アフターエフェクト等の使い方		
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する		
達成目標	オリジナルの映像作品を制作できるようになる		
教科書	配布プリント・映像素材		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 著作権・意匠権、公募出展時の注意         2 企画・設定・絵コンテ         3 絵コンテ・レイアウト         4 作画 1         5 作画 2         6 作画 3         7 作画 4         8 作画 5         9 作画 6         10 作品提出         11 作画 7         12 作画 8         13 作画 9         14 作画 1 0         15 作画 1 1         16 作画 1 2		
成績評価方法 (試験実施方法)	17   作品提出     課題制作および授業出席状況を総合的に評価     に対しては、		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワークⅡB		
実務家教員			
学部•学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
 開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
	Live2Dの基本操作について学ぶ		
授業の進め方	参考映像と課題を使い、ソフトの使い方を学びながら動画作品を制作する		
	Live2Dの基本操作を習得する オリジナルの映像作品を制作できるようになる		
	配布プリント・映像素材		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 チュートリアル         2 企画・設定         3 Live2D練習課題 1         4 Live2D練習課題 2         5 Live2D練習課題 3         6 Live2D練習課題 5         8 Live2D練習課題 6         9 Live2D練習課題 7         10 Live2D練習課題 8         11 Live2D練習課題 9         12 Live2D練習課題 1 0         13 Live2D練習課題 1 2         15 Live2D練習課題 1 3         16 Live2D練習課題 1 4		
成績評価方法 (試験実施方法)	17 Live2D練習課題提出 課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	デジタルワークⅡC		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	後期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	CLIP STUDIO PAINTの操作方法を学ぶ		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
達成目標	デジタルソフトを使用して作品を制作できるようになる		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。		
授業計画	1 各種ツールのおさらい         2 CLIP STUDIO練習課題 1         3 CLIP STUDIO練習課題 2         4 CLIP STUDIO練習課題 3         5 CLIP STUDIO練習課題 4         6 CLIP STUDIO練習課題 5         7 CLIP STUDIO練習課題 6         8 CLIP STUDIO練習課題 7         9 CLIP STUDIO練習課題 8         10 CLIP STUDIO練習課題 9         11 CLIP STUDIO練習課題 1 0         12 CLIP STUDIO練習課題 1 2         14 CLIP STUDIO練習課題 1 3         15 CLIP STUDIO練習課題 1 3         16 CLIP STUDIO練習課題 1 5		
6.77 =	17 CLIP STUDIO練習課題提出		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル		内容	
	コミック制作I		
 実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	通年		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	100時間		
授業回数	34コマ		
授業概要	漫画原稿を制作する。		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識。	とスキルの	定着を図る
達成目標	漫画出版社の編集者に見せることができる	る、原稿を	完成させる。
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
	1 ストーリーの基礎	28	原稿制作14
	2 プロットについて	29	原稿制作15
	3 ネームについて		原稿制作16
	4 プロット制作課題1		原稿制作17
	5 プロット制作課題 2		原稿制作18
	6 プロット制作課題3		原稿制作19
	7 ネーム制作課題 1	34	原稿提出
	8       ネーム制作課題 2         9       ネーム制作課題 3		
	10 効果線について		
	11 吹き出し、書体について		
	12 デジタルコミック練習課題 1		
	13 デジタルコミック練習課題 2		
授業計画	14 デジタルコミック練習課題3		
	15 原稿制作1		
	16 原稿制作 2		
	17 原稿制作3		
	18 原稿制作 4		
	19 原稿制作 5		
	20 原稿制作 6		
	21 原稿制作 7		
	22 原稿制作 8       23 原稿制作 9		
	24 原稿制作10		
	25 原稿制作 1 1		
	26 原稿制作12		
	27 原稿制作13		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に	評価	•
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクター研究 I		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
達成目標	自身の考えるキャラクターを描くことが出来る。		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1顔、全身の基本2表情(喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど)3男女の描き分け(骨格や筋肉の付き方の違い)4アオリ、フカン(顔、全身)5キャラクターデザイン(三面図)6陰影の付け方7各パーツの描き方8頭身による描き分け(5頭身、2頭身など)9年齢の描き分け10キャラクター描写課題 111キャラクター描写課題 212キャラクター描写課題 313キャラクター描写課題 414キャラクター描写課題 515キャラクター描写課題 7		
成績評価方法	17   キャラクター描写課題提出		
(試験実施方法)	B水(を)  1717   1717		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクター研究Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	マンガキャラクターの研究とマンガ・イラスト作品の制作		
授業の進め方	前期に習得した基礎をもとに、より設定に忠実かつ魅力的なキャラクターが描ける力を養う		
達成目標	設定に忠実かつ魅力的キャラクターを描くことが出来る		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1キャラクター描写練習課題 12キャラクター描写練習課題 23キャラクター描写練習課題 34キャラクター描写練習課題 56キャラクター描写練習課題 67キャラクター描写練習課題 78キャラクター描写練習課題 89キャラクター描写練習課題 1 010キャラクター描写練習課題 1 112キャラクター描写練習課題 1 213キャラクター描写練習課題 1 314キャラクター描写練習課題 1 415キャラクター描写練習課題 1 516キャラクター描写練習課題 1 6		
よ は は は は は は は は は り り り り り り り り り り	17   キャラクター描写課題提出		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	イラスト実技基礎 I		
 実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
	1年次		
開講区分	通年		
科目区分	選択		
	演習		
授業方法			
授業時間	100時間		
授業回数	3477		
授業概要	Illustrator、Photoshopの操作方法を学	- S	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識	とスキルの	)定着を図る
達成目標	IllustratorとPhotoshopの基本的技術を	習得する	
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
	1 Illustratorについて	28	Photoshop練習課題 8
	2 各種ツールの基本1	29	Photoshop練習課題 9
	3 各種ツールの基本 2		Photoshop練習課題10
	4 Illustrator練習課題 1		Photoshop練習課題11
	5 Illustrator練習課題 2		Photoshop練習課題12
	6 Illustrator練習課題 3		Photoshop練習課題13
	7 Illustrator練習課題 4	34	Photoshop練習課題 7
	8 Illustrator練習課題 5		
	9 Illustrator練習課題 6		
	10 Illustrator練習課題 7		
	11 Illustrator練習課題 8		
	12 Illustrator練習課題 9		
授業計画	13Illustrator練習課題1014Illustrator練習課題11		
7文未可凹	15 Illustrator練習課題 1 2		
	16 Illustrator練習課題13		
	17 Illustrator練習課題提出		
	18 Photoshopについて		
	19 各種ツールの基本 1		
	20 各種ツールの基本 2		
	21 Photoshop練習課題 1		
	22 Photoshop練習課題 2		
	23 Photoshop練習課題 3		
	24 Photoshop練習課題 4		
	25 Photoshop練習課題 5		
	26 Photoshop練習課題 6		
	27 Photoshop練習課題 7		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に	評価	
備考			

タイトル	内容		
授業科目	グラフィックデザインI		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1 年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	グラフィックデザインの演習を行いながら、写真撮影及び写真加工、WEBデザインの基礎 を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う		
達成目標	グラフィックデザイン理解。出版物やインターネットを活用した表現手段の理解		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基 づいて所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 写真撮影の基礎知識 カメラショット 遠近法と写真 写真資料の活用2 グラフィックデザインとは デザインラフ (パンフレット)3 文字書体・ロゴデザイン パンフレット表紙の制作4 パンフレット表紙の仕上5 フォトショップ レタッチ トリミング AIによる処理6 DM制作 写真加工7 DM制作8 DM制作9 WEBデザインの基礎①10 ポスター制作 (イベント・PR・公募) デザインラフ11 ポスター用イラスト制作12 ポスター用イラスト制作13 WEBデザインの基礎②14 ポスター用イラスト制作15 ポスター用イラスト制作16 ペンフレット制作② (デザインラフ)17 作品提出		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
 備考			

タイトル	内容		
授業科目	グラフィックデザインⅡ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	1年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	グラフィックデザインの演習を行いながら、動画撮影及び動画編集、WEBデザインの基礎 を学ぶ		
授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う		
達成目標	グラフィックデザイン理解。出版物やインターネットを活用した表現手段の理解		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基 づいて所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 動画撮影の基礎知識 カメラワーク         2 パンフレット制作②         4 本の制作 マンガや絵本制作の企画 イメージ ラフスケッチ         5 WEBデザインの基礎③         6 本の制作         7 本の制作         8 本の制作         9 WEBデザインの基礎④         10 WEBサイト制作         11 WEBサイト制作         12 WEBサイト制作         13 WEBデザインの基礎⑤         14 作品展用の展示物準備         15 作品展用の展示物準備         16 ポートフォリオとプレゼンテーション		
成績評価方法	17   作品提出   課題制作および授業出席状況を総合的に評価   まままま   まままままままます。   ままままままままままままままままま		
(試験実施方法) 備考			

タイトル		内容	
授業科目	基礎デッサンⅡ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
	2年次		
———— 開講区分			
科目区分			
	演習		
	100時間		
	34コマ		
授業回数		46767 - N	tricと + ・ ~ + ・ ノ
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、より		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識		
達成目標	初年次に学んだことの精度を上げ、より	的確かつ返	<b>態度を持って描くことができる</b>
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
	1 デッサン課題1	28	デッサン課題28
	2 デッサン課題 2	29	デッサン課題29
	3 デッサン課題 3		デッサン課題30
	4 デッサン課題 4		デッサン課題31
	5 デッサン課題 5		デッサン課題32
	6       デッサン課題 6         7       デッサン課題 7		デッサン課題 3 3 デッサン課題提出
	8 デッサン課題8	34	/ グリン 味趣ル山
	9 デッサン課題 9		
	10 デッサン課題 1 0		
	11 デッサン課題11		
	12 デッサン課題12		
	13 デッサン課題13		
授業計画	14 デッサン課題 1 4		
	15デッサン課題 1 516デッサン課題 1 6		
	17 デッサン課題17		
	18 デッサン課題18		
	19 デッサン課題19		
	20 デッサン課題20		
	21 デッサン課題21		
	22 デッサン課題22		
	23 デッサン課題 2 3		
	24 デッサン課題 2 4		
	25 デッサン課題25		
	26デッサン課題 2 627デッサン課題 2 7		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に	 評価	
備考			
''佣' 与			

タイトル	内容		
授業科目	クロッキー基礎Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
	17コマ		
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、より的確かつ速度を持って描く力を養う		
授業の進め方	   反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
	素早く人物のかたちを捉える力を身につける		
	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 クロッキー1         2 クロッキー2         3 クロッキー3         4 クロッキー4         5 クロッキー5         6 クロッキー6         7 クロッキー7         8 クロッキー8         9 クロッキー9         10 クロッキー10         11 クロッキー11         12 クロッキー12         13 クロッキー13         14 クロッキー15         16 クロッキー16		
   成績評価方法	17 クロッキー提出		
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクターⅡ		
 実務家教員			
 学部・学科	マンガ・イラスト学科		
	2 年次		
開講区分	通年		
	· ·		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	100時間		
授業回数	34コマ		
授業概要	アニメや漫画など映像・出版業界を知り、仕事をで キャラクターの発案方法や表現方法を学ぶ	けるためのスキルを身に付ける	
授業の進め方	有識者の指導による講義とキャラクター制作の	)演習を合わせて授業を行う	
達成目標	商業作品の制作プロセス、商取引の流れを学び	が、仕事に繋げるスキルを身に付ける	
 教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作を 所作指導等の授業を展開する。	とおこなっている担当者が実務経験に基づいて	
	1 アニメや漫画業界の商業取引の流れ仕事内容を知る	28 作品制作 6 卒業制作	
	2 作品制作1 キャラクター設定、物語の設定を考える	29 作品制作6 卒業制作	
	3 作品制作1 プロットやネーム、イメージボードの作成	30 作品制作 6 卒業制作	
	4 作品制作1 ネームやイメージボード制作の続き	31 作品制作6 卒業制作	
	5 持込時のアプローチ方法、プレゼンテーション能力	32 作品制作6 卒業制作	
	6 作品制作2 漫画又はイラスト作品の制作	33 卒業作品展準備 製本、キャラクターグッズ制作など	
	7 作品制作2 制作の続き(清書/ペン入れ又は色塗り)	34 作品の講評・審査	
	8 作品制作2 制作の続き(仕上げ、完成)	作画基礎課題提出	
	9 スケジュール管理とコミュニケーション力を養う		
	10 作品制作3 近未来舞台のファンタジーの設定制作		
	11 作品制作3 衣装や小物デザイン、イメージボード		
	12 作品制作3 キャラクター設定、美術設定を仕上げる		
	13 ビジネス知財について著作権商標権契約交渉		
授業計画	14 作品制作4 漫画又はイラスト(絵本)の作品制作		
	15 作品制作4 制作の続き(清書/ペン入れ又は色塗り)		
	16 作品制作4 制作の続き(仕上げ、完成)		
	17 作品提出 講評・審査		
	18 キャラクター制作の発案や表現方法、商品化を考慮		
	19 作品制作 5 作品集表紙デザイン イラスト・ロゴ		
	20 作品制作 5 表 1 イラストの作成又はキャラグッズ		
	21 作品制作5 表4イラストの作成又はキャラグッズ		
	22 テーマ、季節に合わせたアイディアの出し方		
	23 フライヤー、ポスターなど宣材制作		
	24 製本、キャラクターグッズ制作、展示準備		
	25 製本、キャラクターグッズ制作、展示準備		
	26 審査会、卒業作品展に向けた作品制作		
	27 作品制作6 卒業制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	一般常識		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	—————————————————————————————————————		
科目区分			
授業方法	講義		
授業時間			
	17コマ		
授業概要	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界の一般常識について学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習、知識の定着を図る		
	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界の一般常識を身に付ける		
教科書	<u></u> 配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 社会人としての一般常識 2 インターンシップ・就職活動について 3 書類・作品の提出や持ち込みについて 4 出版・印刷業界について 5 アニメ・ゲーム業界について 6 広告・デザイン業界について 7 映像・放送・他の業界について 8 雇用形態および個人事業主について 9 一般教養・面接対策 1 10 一般教養・面接対策 2 11 一般教養・面接対策 3 12 一般教養・面接対策 4 13 一般教養・面接対策 5 14 一般教養・面接対策 6 15 通知および連絡、書類の確認について 16 守秘義務、研修時の注意事項について		
成績評価方法	17   一般常識のテスト		
(試験実施方法) 備考	- / / / - 1 / -		

タイトル	内容		
授業科目	ビジネスマナー		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	講義		
授業時間	50時間		
授業回数	17-17		
授業概要	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界のマナーについて学ぶ		
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習、知識の定着を図る		
達成目標	マンガ、イラスト、出版、映像などクリエイティブ業界のマナーを身に付ける		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	<ul> <li>1 ビジネスマナーの必要性と好印象を与える印象管理</li> <li>2 挨拶・身だしなみ・話の聴き方</li> <li>3 正しい言葉遣い、正しい敬語</li> <li>4 コミュニケーションの定義、手段</li> <li>6 電話、Eメールでの連絡・応答のマナー</li> <li>6 会社への問合せマナー 求人確認や売込み時ほか</li> <li>7 会社見学、インターンシップでの注意事項</li> <li>8 マンガ家、イラストレーターとしての自覚と仕事のマナー</li> <li>9 ビジネスマナー・履歴書の書き方</li> <li>10 ビジネスマナー・面接対策 1</li> <li>11 ビジネスマナー・面接対策 3</li> <li>13 ビジネスマナー・面接対策 4</li> <li>14 ビジネスマナー・面接対策 5</li> <li>15 ビジネスマナー・面接対策 6</li> <li>16 在学中の会社研修について</li> </ul>		
	17 ビジネスマナーのテスト		
成績評価方法 (試験実施方法)	テストと授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	ポートフォリオ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	必修		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17-17		
授業概要	就職活動時に提出するポートフォリオの制作		
授業の進め方	ポートフォリオや応募作品の作成状況を確認し、アドバイスをおこなう		
達成目標	就職、デビューにつながる作品にする		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1       ポートフォリオ、応募作品の作り方         2       課題およびポートフォリオ制作1         3       課題およびポートフォリオ制作3         5       課題およびポートフォリオ制作4         6       課題およびポートフォリオ制作5         7       課題およびポートフォリオ制作6         8       課題およびポートフォリオ制作7         9       課題およびポートフォリオ制作9         11       課題およびポートフォリオ制作10         12       課題およびポートフォリオ制作11         13       課題およびポートフォリオ制作13         15       課題およびポートフォリオ制作14         16       課題およびポートフォリオ制作15		
	17 課題およびポートフォリオ制作評価		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容	
授業科目	色彩表現Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
	演習	
	50時間	
	17コマ	
	ベースカラー・アソートカラー・アクセントカラーについて学ぶ	
授業の進め方	   反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
	ベースカラー・アソートカラー・アクセントカラーを理解する	
教科書	配布プリント・映像素材	
特記	出版・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1 色彩構成の基礎(ベースカラーとアソートカラー) 2 色彩構成の基礎(アクセントカラーとポイントカラー) 3 色彩構成の基礎(グラデーション効果・シンメトリーとアシンメトリー) 4 色の連想・イメージ 5 寒暖・進出後退・膨張収縮 6 異奮沈静・軽重・派手地味 7 色の対比と同化・面積効果 8 色彩表現練習課題 1 9 色彩表現練習課題 2 10 色彩表現練習課題 3 11 色彩表現練習課題 5 13 色彩表現練習課題 5 13 色彩表現練習課題 6 14 色彩表現練習課題 7 15 色彩表現練習課題 8	
5.41 =	17 色彩表現練習課題提出	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	デジタルワークⅢA	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを映像化する技術を身に付ける	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	自身の描きたいイメージを映像で表現することが出来る	
教科書	配布プリント・資料	
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1 デジタル制作課題 1 2 デジタル制作課題 2 3 デジタル制作課題 3 4 デジタル制作課題 4 5 デジタル制作課題 5 6 デジタル制作課題 6 7 デジタル制作課題 7 8 デジタル制作課題 8 9 デジタル制作課題 9 10 デジタル制作課題 1 0 11 デジタル制作課題 1 1 12 デジタル制作課題 1 2 13 デジタル制作課題 1 3 14 デジタル制作課題 1 3 15 デジタル制作課題 1 5 16 デジタル制作課題 1 6	
_₽ <b>⟨</b> 事 ₹₩ / ₩ - ₩ -	17 デジタル制作課題提出	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	デジタルワークⅢB	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
	17コマ	
授業概要	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを一枚絵で考える力を養う	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
	自身の描きたいイメージを一枚絵で表現することが出来る	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1       デジタル制作課題 1         2       デジタル制作課題 2         3       デジタル制作課題 3         4       デジタル制作課題 5         6       デジタル制作課題 6         7       デジタル制作課題 7         8       デジタル制作課題 8         9       デジタル制作課題 1 0         11       デジタル制作課題 1 2         13       デジタル制作課題 1 3         14       デジタル制作課題 1 4         15       デジタル制作課題 1 5         16       デジタル制作課題 1 6	
 	17     デジタル制作課題提出	
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	デジタルワークⅣA	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
	50時間	
	17コマ	
授業概要	  テーマに沿って、自身の描きたいイメージを映像化する技術を身に付ける	
達成目標		
	配布プリント・資料	
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1 デジタル制作課題 1 2 デジタル制作課題 2 3 デジタル制作課題 3 4 デジタル制作課題 4 5 デジタル制作課題 5 6 デジタル制作課題 6 7 デジタル制作課題 7 8 デジタル制作課題 8 9 デジタル制作課題 9 10 デジタル制作課題 1 0 11 デジタル制作課題 1 1 12 デジタル制作課題 1 2 13 デジタル制作課題 1 3 14 デジタル制作課題 1 4 15 デジタル制作課題 1 6	
成績評価方法	17   デジタル制作課題提出	
(試験実施方法) 備考		

タイトル	内容	
授業科目	デジタルワークⅣB	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	テーマに沿って、自身の描きたいイメージを一枚絵で考える力を養う	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	自身の描きたいイメージを一枚絵で表現することが出来る	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1 デジタル制作課題 1 2 デジタル制作課題 2 3 デジタル制作課題 3 4 デジタル制作課題 4 5 デジタル制作課題 5 6 デジタル制作課題 6 7 デジタル制作課題 7 8 デジタル制作課題 8 9 デジタル制作課題 9 10 デジタル制作課題 1 0 11 デジタル制作課題 1 1 12 デジタル制作課題 1 2 13 デジタル制作課題 1 3 14 デジタル制作課題 1 4 15 デジタル制作課題 1 5 16 デジタル制作課題 1 6	
   成績評価方法	17     デジタル制作課題提出	
(試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル	内容	
授業科目	卒業制作	
実務家教員		
学部・学科	マンガ・イラスト学科	
履修年次	2年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	卒業作品展や学校外で発表するための作品を制作する	
授業の進め方	学んできたことを確認しながら集大成となる作品制作指導をおこなう	
達成目標	就職、デビューにつながる作品にする	
教科書	配布プリント・資料	
特記	映像・デザイン業界で企画・制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等 の授業を展開する。	
授業計画	1 作品制作1         2 作品制作2         3 作品制作3         4 作品制作4         5 作品制作5         6 作品制作6         7 作品制作7         8 作品制作8         9 作品制作9         10 作品制作10         11 作品制作11         12 作品制作13         14 作品制作14         15 作品制作15         16 作品制作16	
	17 作品制作展示と作品審査	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

タイトル		内容	
授業科目	コミック制作Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
	2年次		
開講区分			
科目区分	選択		
	演習		
	100時間		
	34コマ		
	漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ	»	
授業の進め方		. = 1, . = ,	
達成目標 	漫画出版社の編集者に見せることができる	)、原稿を元成させる。	
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制 所作指導等の授業を展開する。	作をおこなっている担当者が実務経験に基づいっ	
	1 デジタルコミック制作課題 1	28 デジタルコミック制作課題 2 8	
	2 デジタルコミック制作課題2	29 デジタルコミック制作課題 2 9	
	3 デジタルコミック制作課題3	30 デジタルコミック制作課題30	
	4 デジタルコミック制作課題4	31 デジタルコミック制作課題31	
	5 デジタルコミック制作課題5	32 デジタルコミック制作課題32	
	6 デジタルコミック制作課題6	33 デジタルコミック制作課題33	
	7 デジタルコミック制作課題7	34 デジタルコミック制作課題提出	
	8 デジタルコミック制作課題8		
	9 デジタルコミック制作課題 9		
	10 デジタルコミック制作課題10		
	11 デジタルコミック制作課題 1 1		
	12 デジタルコミック制作課題 1 2		
	13 デジタルコミック制作課題 1 3		
授業計画	14 デジタルコミック制作課題 1 4		
1XXXII	15 デジタルコミック制作課題 1 5		
	16 デジタルコミック制作課題 1 6		
	17 デジタルコミック制作課題 1 7		
	18 デジタルコミック制作課題 1 8		
	19 デジタルコミック制作課題 1 9		
	20 デジタルコミック制作課題20		
	21 デジタルコミック制作課題 2 1		
	22 デジタルコミック制作課題 2 2		
	23 デジタルコミック制作課題23		
	24 デジタルコミック制作課題 2 4		
	25 デジタルコミック制作課題 2 5		
	26 デジタルコミック制作課題 2 6		
	27 デジタルコミック制作課題27		
成績評価方法	課題制作および授業出席状況を総合的に記	<b></b> P価	
(試験実施方法)	THE PARTY OF STANDARD CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE PART	·	
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクター研究Ⅲ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17コマ		
授業概要	初年次に習得した基礎をもとに設定に忠実かつ魅力的なキャラクターが描ける力を養う		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
達成目標	設定に忠実かつ魅力的キャラクターを描くことが出来る		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 キャラクター描写練習課題 1         2 キャラクター描写練習課題 2         3 キャラクター描写練習課題 3         4 キャラクター描写練習課題 4         5 キャラクター描写練習課題 5         6 キャラクター描写練習課題 7         8 キャラクター描写練習課題 7         8 キャラクター描写練習課題 8         9 キャラクター描写練習課題 9         10 キャラクター描写練習課題 1 0         11 キャラクター描写練習課題 1 1         12 キャラクター描写練習課題 1 2         13 キャラクター描写練習課題 1 3         14 キャラクター描写練習課題 1 4         15 キャラクター描写練習課題 1 5         16 キャラクター描写練習課題 1 6		
_♪◇≠≒ボ /デ ユ 、ンエ .	17 キャラクター描写練習課題提出		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容		
授業科目	キャラクター研究Ⅳ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	前期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
授業時間	50時間		
授業回数	17-17		
授業概要	前期で作成したキャラクターを使い商品化を意識した作品制作をおこなう		
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る		
達成目標	魅力的なキャラクターを描くことが出来る		
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 企画立案 漫画、カード、玩具、グッズなど 2 作品制作1 3 作品制作2 4 作品制作3 5 作品制作4 6 作品制作5 7 作品制作6 8 作品制作7 9 作品制作8 10 作品制作9 11 作品制作1 0 12 作品制作1 1 13 作品制作1 2 14 作品制作1 3 15 作品制作1 3		
成績評価方法 (試験実施方法)	17   作品提出   課題制作および授業出席状況を総合的に評価   17   17   17   18   19   19   19   19   19   19   19		
備考			

タイトル		内容	
授業科目	イラスト実技基礎Ⅱ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
	2年次		
開講区分	通年		
	選択		
授業方法	演習		
授業時間	100時間		
授業回数	34コマ		
授業概要	Illustrator、Photoshopを使用し、作品	品を制作する	らことが出来る
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識	哉とスキルの	)定着を図る
達成目標	IllustratorとPhotoshopの技術を習得す	ーる	
教科書	配布プリント・資料		
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画 所作指導等の授業を展開する。	面制作をおこ	こなっている担当者が実務経験に基づいて
	1 Illustratorの制作課題 1	28	Photoshopの制作課題11
	2 Illustratorの制作課題 2	29	Photoshopの制作課題12
	3 Illustratorの制作課題 3	30	Photoshopの制作課題13
	4 Illustratorの制作課題 4	31	Photoshopの制作課題14
	5 Illustratorの制作課題 5	32	Photoshopの制作課題15
	6 Illustratorの制作課題 6	33	Photoshopの制作課題16
	7 Illustratorの制作課題 7	34	Photoshopの制作課題提出
	8 Illustratorの制作課題 8		
	9 Illustratorの制作課題 9		
	10 Illustratorの制作課題10		
	11 Illustratorの制作課題11		
	12 Illustratorの制作課題12		
	13 Illustratorの制作課題13		
授業計画	14 Illustratorの制作課題14		
	15 Illustratorの制作課題15		
	16 Illustratorの制作課題16		
	17 Illustratorの制作課題提出		
	18 Photoshopの制作課題 1		
	19 Photoshopの制作課題 2		
	20 Photoshopの制作課題 3		
	21 Photoshopの制作課題 4		
	22 Photoshopの制作課題 5		
	23 Photoshopの制作課題 6		
	24 Photoshopの制作課題 7		
	25 Photoshopの制作課題 8		
	26 Photoshopの制作課題 9		
	27 Photoshopの制作課題10		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的は	二評価	
備考			

タイトル	内容		
授業科目	グラフィックデザインⅢ		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2 年次		
開講区分	前期		
科目区分	<del>選</del> 択		
授業方法			
	50時間		
	17コマ		
	 初年次に学んだことを応用し、グラフィックデザインの演習を行う		
授業の進め方	   有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う		
達成目標	出版物やインターネットを活用した表現手段の習得		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	1 小冊子制作 企画立案・リサーチ         2 小冊子制作 デザインラフ         3 企画発表・プレゼンテーション         4 小冊子制作         5 小冊子制作         6 小冊子制作         7 小冊子制作         8 小冊子提出         9 小冊子のデジタルページ制作         10 小冊子のデジタルページ制作         11 小冊子のデジタルページ制作         12 小冊子のデジタルページ制作         13 小冊子のデジタルページ提出         14 雑誌、画集、絵本などオリジナル書籍の制作         15 オリジナル書籍の制作         16 オリジナル書籍の制作		
成績評価方法	17   オリジナル書籍の制作		
(試験実施方法) 備考			

タイトル	内容		
授業科目	グラフィックデザインIV		
実務家教員			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講区分	後期		
科目区分	選択		
授業方法	演習		
	50時間		
	17コマ		
	今までに学んだ知識と技術を生かして自分の企画を商品化してみる		
 授業の進め方	有識者の指導による講義とグラフィックデザイン制作の演習を合わせて授業を行う		
	出版物やインターネットを活用した表現手段の習得		
教科書	配布プリント・資料		
特記	映像・出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて所作指導等の授業を展開する。		
授業計画	ついて所作指導等の授業を展開する。1オリジナル書籍の制作3オリジナル書籍の制作4オリジナル書籍の制作5作品紹介用WEBページの制作6作品紹介用WEBページの制作7作品紹介用WEBページの制作8作品紹介用WEBページの制作9作品紹介用WEBページ提出10商品化をイメージした企画・制作11商品化をイメージした企画・制作12商品化をイメージした企画・制作13商品化をイメージした企画・制作14商品化をイメージした企画・制作15商品化をイメージした企画・制作16商品化をイメージした企画・制作		
成績評価方法 (試験実施方法)	17   商品化をイメージ作品提出   課題制作および授業出席状況を総合的に評価		
備考			

タイトル	内容
授業科目	作品制作 I
実務家教員	
学部・学科	マンガ・イラスト学科
履修年次	2年次
開講区分	前期
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	45時間
授業回数	15コマ
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する
授業の進め方	授業課題
	生徒の技術向上と弱点克服 締切までに作品を完成させる
 教科書	配布プリント・資料
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。
	1 課題作品の制作
授業計画	2 課題作品の制作、提出
	3 課題作品の制作、提出
	4 課題作品の制作、提出
	5 課題作品の制作、提出
	6 課題作品の制作、提出
	7 課題作品の制作、提出
	8 課題作品の制作、提出         9 課題作品の制作、提出
	10 課題作品の制作、提出
	11 課題作品の制作、提出
	12 課題作品の制作、提出
	13 課題作品の制作、提出
	14 課題作品の制作、提出
	15 課題作品の制作、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価
備考	

タイトル	内容
授業科目	作品制作Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	マンガ・イラスト学科
履修年次	2年次
開講区分	後期
—————————————————————————————————————	選択
	演習
	45時間
	15コマ
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する
授業の進め方	授業課題
達成目標	生徒の技術向上と弱点克服 締切までに作品を完成させる
	配布プリント・資料
特記	出版・デザイン業界で執筆・編集・作画制作をおこなっている担当者が実務経験に基づいて 所作指導等の授業を展開する。
	1 課題作品の制作
授業計画	2 課題作品の制作、提出
	3 課題作品の制作、提出
	4 課題作品の制作、提出
	5 課題作品の制作、提出
	6 課題作品の制作、提出
	7 課題作品の制作、提出
	8 課題作品の制作、提出
	9 課題作品の制作、提出 10 課題作品の制作、提出
	10   課題作品の制作、提出
	11 味趣作品の制作、提出
	13 課題作品の制作、提出
	14 課題作品の制作、提出
	15 課題作品の制作、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価
備考	