

授業概要（シラバス）

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	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回		
授業概要	対象物をよく観察、把握し、物の特徴や印象を捉える力を養う。		
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	対象物をよく観察、把握して、物の特徴や印象を捉える力を身につける。		
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	画材の説明	26 静物デッサン 2 2
	2	幾何形体を描く 1	27 静物デッサン 2 3
	3	幾何形体を描く 2	28 静物デッサン 2 4
	4	幾何形体を描く 3	29 静物デッサン 2 5
	5	静物デッサン 1	30 静物デッサン 2 6
	6	静物デッサン 2	31 静物デッサン 2 7
	7	静物デッサン 3	32 静物デッサン 2 8
	8	静物デッサン 4	33 静物デッサン 2 9
	9	静物デッサン 5	34 静物デッサン提出
	10	静物デッサン 6	
	11	静物デッサン 7	
	12	静物デッサン 8	
	13	静物デッサン 9	
	14	静物デッサン 1 0	
	15	静物デッサン 1 1	
	16	静物デッサン 1 2	
	17	静物デッサン 1 3	
	18	静物デッサン 1 4	
	19	静物デッサン 1 5	
	20	静物デッサン 1 6	
	21	静物デッサン 1 7	
	22	静物デッサン 1 8	
	23	静物デッサン 1 9	
	24	静物デッサン 2 0	
	25	静物デッサン 2 1	
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			

授業概要（シラバス）

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	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回	
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。	
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	素早く人物のかたちを捉える力を身につける。	
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 14
	15	クロッキー 15
	16	クロッキー 16
	17	クロッキー 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		

授業概要（シラバス）

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	必修			
授業方法	演習			
授業時間	100時間			
授業回数	34回			
授業概要	漫画・イラストを制作するにあたって必要な作画基礎力を磨き、安定した画力を養う。			
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	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	人体の構造について	26	作画基礎課題 1 4
	2	模写課題 1	27	作画基礎課題 1 5
	3	模写課題 2	28	作画基礎課題 1 6
	4	模写課題 3	29	作画基礎課題 1 7
	5	模写課題 4	30	作画基礎課題 1 8
	6	模写課題 5	31	作画基礎課題 1 9
	7	模写課題 6	32	作画基礎課題 2 0
	8	模写課題 7	33	作画基礎課題 2 1
	9	模写課題 8	34	作画基礎課題提出
	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		
	14	作画基礎課題 2		
	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		
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				

授業概要（シラバス）

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回	
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	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	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 4
	13	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
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		

授業概要（シラバス）

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	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
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	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
	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
	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
	4	作品制作 1 キャラクター設定、美術設定を仕上げる
	5	作品 1 の講評。アイデアをブラッシュアップする手順、方法を学ぶ
	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）
	7	作品制作 2 前回の制作の続き（清書、色塗り）
	8	作品制作 2 前回の制作の続き（仕上げ、完成）
	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。
	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
	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
	12	作品制作 3 キャラクター設定、美術設定を仕上げる
	13	作品 3 の講評。アイデアをブラッシュアップする。
	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）
	15	作品制作 4 制作の続き（清書、色塗り）
	16	作品制作 4 制作の続き（仕上げ、完成）
	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		

授業概要（シラバス）

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	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
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	
達成目標	明度・彩度・色相・補色を理解する。	
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	光と色
	2	目のしくみ、照明の色と見え方
	3	色の表示（色の分類と三属性、PCCS）
	4	色の表示（PCCS、言葉による色表示）
	5	色相・明度・彩度・補色
	6	色彩心理（心理的効果、視覚効果、知覚的効果）
	7	色彩調和（トーンから配色を考える、配色の基本的な技法）
	8	色彩練習課題 1
	9	色彩練習課題 2
	10	色彩練習課題 3
	11	色彩練習課題 4
	12	色彩練習課題 5
	13	色彩練習課題 6
	14	色彩練習課題 7
	15	色彩練習課題 8
	16	色彩練習課題 9
	17	色彩練習課題提出
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		

授業概要（シラバス）

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回	
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
	7	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
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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 1 0
	15	Live2D練習課題 1 1
	16	Live2D練習課題 1 2
	17	Live2D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		

授業概要（シラバス）

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回	
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
	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		

授業概要（シラバス）

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	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回	
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10
	15	作画11
	16	作画12
	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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタルワーク II 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	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回	
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	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 4
	7	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 1
	14	Live2D練習課題 1 2
	15	Live2D練習課題 1 3
	16	Live2D練習課題 1 4
	17	Live2D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		

授業概要（シラバス）

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回	
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 1
	13	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 4
	16	CLIP STUDIO練習課題 1 5
	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		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	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回			
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、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。			
授業計画	1	ストーリーの基礎	26	原稿制作 1 2
	2	プロットについて	27	原稿制作 1 3
	3	ネームについて	28	原稿制作 1 4
	4	プロット制作課題 1	29	原稿制作 1 5
	5	プロット制作課題 2	30	原稿制作 1 6
	6	プロット制作課題 3	31	原稿制作 1 7
	7	ネーム制作課題 1	32	原稿制作 1 8
	8	ネーム制作課題 2	33	原稿制作 1 9
	9	ネーム制作課題 3	34	原稿提出
	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		
	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 1 0		
	25	原稿制作 1 1		
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				

授業概要（シラバス）

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回	
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できる。	
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 1
	11	キャラクター描写課題 2
	12	キャラクター描写課題 3
	13	キャラクター描写課題 4
	14	キャラクター描写課題 5
	15	キャラクター描写課題 6
	16	キャラクター描写課題 7
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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できる	
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6
	7	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10
	11	キャラクター描写練習課題11
	12	キャラクター描写練習課題12
	13	キャラクター描写練習課題13
	14	キャラクター描写練習課題14
	15	キャラクター描写練習課題15
	16	キャラクター描写練習課題16
	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		

授業概要（シラバス）

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			
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回			
授業概要	Illustrator、Photoshop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	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。			
授業計画	1	Illustratorについて	26	Photoshop練習課題 6
	2	各種ツールの基本 1	27	Photoshop練習課題 7
	3	各種ツールの基本 2	28	Photoshop練習課題 8
	4	Illustrator練習課題 1	29	Photoshop練習課題 9
	5	Illustrator練習課題 2	30	Photoshop練習課題 1 0
	6	Illustrator練習課題 3	31	Photoshop練習課題 1 1
	7	Illustrator練習課題 4	32	Photoshop練習課題 1 2
	8	Illustrator練習課題 5	33	Photoshop練習課題 1 3
	9	Illustrator練習課題 6	34	Photoshop練習課題 7
	10	Illustrator練習課題 7		
	11	Illustrator練習課題 8		
	12	Illustrator練習課題 9		
	13	Illustrator練習課題 1 0		
	14	Illustrator練習課題 1 1		
	15	Illustrator練習課題 1 2		
	16	Illustrator練習課題 1 3		
	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		
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				

授業概要（シラバス）

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回	
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①
	10	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②
	14	ポスター用イラスト制作
	15	ポスター用イラスト制作
	16	パンフレット制作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		

授業概要（シラバス）

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回	
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
	3	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
	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		

授業概要（シラバス）

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			
履修年次	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回			
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの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			
達成目標	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの確かつ速度を持って描くことができる			
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	デッサン課題 1	26	デッサン課題 2 6
	2	デッサン課題 2	27	デッサン課題 2 7
	3	デッサン課題 3	28	デッサン課題 2 8
	4	デッサン課題 4	29	デッサン課題 2 9
	5	デッサン課題 5	30	デッサン課題 3 0
	6	デッサン課題 6	31	デッサン課題 3 1
	7	デッサン課題 7	32	デッサン課題 3 2
	8	デッサン課題 8	33	デッサン課題 3 3
	9	デッサン課題 9	34	デッサン課題提出
	10	デッサン課題 1 0		
	11	デッサン課題 1 1		
	12	デッサン課題 1 2		
	13	デッサン課題 1 3		
	14	デッサン課題 1 4		
	15	デッサン課題 1 5		
	16	デッサン課題 1 6		
	17	デッサン課題 1 7		
	18	デッサン課題 1 8		
	19	デッサン課題 1 9		
	20	デッサン課題 2 0		
	21	デッサン課題 2 1		
	22	デッサン課題 2 2		
	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 2 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				

授業概要（シラバス）

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	
授業回数	17回	
授業概要	初年次に学んだことの精度を上げ、よりの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	
達成目標	素早く人物のかたちを捉える力を身につける	
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14
	15	クロッキー15
	16	クロッキー16
	17	クロッキー提出
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		

授業概要（シラバス）

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			
履修年次	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回			
授業概要	アニメや漫画など映像・出版業界を知り、仕事をするためのスキルを身に付ける キャラクターの発案方法や表現方法を学ぶ			
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	商業作品の制作プロセス、商取引の流れを学び、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	アニメや漫画業界の商業取引の流れ仕事内容を知る	26	審査会、卒業作品展に向けた作品制作
	2	作品制作1 キャラクター設定、物語の設定を考える	27	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	28	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	29	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	30	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	31	作品制作6 卒業制作
	7	作品制作2 制作の続き(清書/ペン入れ又は色塗り)	32	作品制作6 卒業制作
	8	作品制作2 制作の続き(仕上げ、完成)	33	卒業作品展準備 製本、キャラクターグッズ制作など
	9	スケジュール管理とコミュニケーション力を養う	34	作品の講評・審査 作画基礎課題提出
	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		
	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		
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				

授業概要（シラバス）

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	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回	
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	
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一般常識を身に付ける	
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	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
	17	一般常識のテスト
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		

授業概要（シラバス）

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回	
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	1	ビジネスマナーの必要性と好印象を与える印象管理
	2	挨拶・身だしなみ・話の聴き方
	3	正しい言葉遣い、正しい敬語
	4	コミュニケーションの定義、手段
	5	電話、Eメールでの連絡・応答のマナー
	6	会社への問合せマナー 求人確認や売込み時ほか
	7	会社見学、インターンシップでの注意事項
	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
	9	ビジネスマナー・履歴書の書き方
	10	ビジネスマナー・面接対策1
	11	ビジネスマナー・面接対策2
	12	ビジネスマナー・面接対策3
	13	ビジネスマナー・面接対策4
	14	ビジネスマナー・面接対策5
	15	ビジネスマナー・面接対策6
	16	在学中の会社研修について
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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 2
	4	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 8
	10	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 1 0
	12	課題およびポートフォリオ制作 1 1
	13	課題およびポートフォリオ制作 1 2
	14	課題およびポートフォリオ制作 1 3
	15	課題およびポートフォリオ制作 1 4
	16	課題およびポートフォリオ制作 1 5
	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		

授業概要（シラバス）

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	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
授業概要	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	
達成目標	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	興奮沈静・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4
	12	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
	16	色彩表現練習課題9
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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10
	11	デジタル制作課題11
	12	デジタル制作課題12
	13	デジタル制作課題13
	14	デジタル制作課題14
	15	デジタル制作課題15
	16	デジタル制作課題16
	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		

授業概要（シラバス）

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	
授業回数	17回	
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10
	11	デジタル制作課題11
	12	デジタル制作課題12
	13	デジタル制作課題13
	14	デジタル制作課題14
	15	デジタル制作課題15
	16	デジタル制作課題16
	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		

授業概要（シラバス）

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	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
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10
	11	デジタル制作課題11
	12	デジタル制作課題12
	13	デジタル制作課題13
	14	デジタル制作課題14
	15	デジタル制作課題15
	16	デジタル制作課題16
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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10
	11	デジタル制作課題11
	12	デジタル制作課題12
	13	デジタル制作課題13
	14	デジタル制作課題14
	15	デジタル制作課題15
	16	デジタル制作課題16
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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 1 0
	11	作品制作 1 1
	12	作品制作 1 2
	13	作品制作 1 3
	14	作品制作 1 4
	15	作品制作 1 5
	16	作品制作 1 6
	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		

授業概要（シラバス）

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			
履修年次	2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回			
授業概要	漫画作品を制作し、制作手順、工程を学ぶ			
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	漫画出版社の編集者に見せることができる、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。			
授業計画	1	デジタルコミック制作課題1	26	デジタルコミック制作課題26
	2	デジタルコミック制作課題2	27	デジタルコミック制作課題27
	3	デジタルコミック制作課題3	28	デジタルコミック制作課題28
	4	デジタルコミック制作課題4	29	デジタルコミック制作課題29
	5	デジタルコミック制作課題5	30	デジタルコミック制作課題30
	6	デジタルコミック制作課題6	31	デジタルコミック制作課題31
	7	デジタルコミック制作課題7	32	デジタルコミック制作課題32
	8	デジタルコミック制作課題8	33	デジタルコミック制作課題33
	9	デジタルコミック制作課題9	34	デジタルコミック制作課題提出
	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11		
	12	デジタルコミック制作課題12		
	13	デジタルコミック制作課題13		
	14	デジタルコミック制作課題14		
	15	デジタルコミック制作課題15		
	16	デジタルコミック制作課題16		
	17	デジタルコミック制作課題17		
	18	デジタルコミック制作課題18		
	19	デジタルコミック制作課題19		
	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21		
	22	デジタルコミック制作課題22		
	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24		
	25	デジタルコミック制作課題25		
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				

授業概要（シラバス）

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回	
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 6
	7	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
	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		

授業概要（シラバス）

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回	
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できる	
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 4
	16	作品制作 1 5
	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		

授業概要（シラバス）

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			
履修年次	2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回			
授業概要	Illustrator、Photoshopを使用し、作品を制作することが出来る			
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る			
達成目標	IllustratorとPhotoshopの技術を習得する			
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。			
授業計画	1	Illustratorの制作課題 1	26	Photoshopの制作課題 9
	2	Illustratorの制作課題 2	27	Photoshopの制作課題 1 0
	3	Illustratorの制作課題 3	28	Photoshopの制作課題 1 1
	4	Illustratorの制作課題 4	29	Photoshopの制作課題 1 2
	5	Illustratorの制作課題 5	30	Photoshopの制作課題 1 3
	6	Illustratorの制作課題 6	31	Photoshopの制作課題 1 4
	7	Illustratorの制作課題 7	32	Photoshopの制作課題 1 5
	8	Illustratorの制作課題 8	33	Photoshopの制作課題 1 6
	9	Illustratorの制作課題 9	34	Photoshopの制作課題提出
	10	Illustratorの制作課題 1 0		
	11	Illustratorの制作課題 1 1		
	12	Illustratorの制作課題 1 2		
	13	Illustratorの制作課題 1 3		
	14	Illustratorの制作課題 1 4		
	15	Illustratorの制作課題 1 5		
	16	Illustratorの制作課題 1 6		
	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		
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				

授業概要（シラバス）

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	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
授業概要	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
	17	オリジナル書籍の制作
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		

授業概要（シラバス）

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	
授業時間	50時間	
授業回数	17回	
授業概要	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	
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	オリジナル書籍の制作
	2	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
	17	商品化をイメージ作品提出
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		

授業概要（シラバス）

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回	
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	
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	課題作品の制作
	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		

授業概要（シラバス）

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	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	45時間	
授業回数	15回	
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	
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	課題作品の制作
	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		