

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャリアデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	必修			
授業方法	講義・演習			
授業時間	45単位時間			
授業コマ数	23コマ			
授業概要	就職活動の心構えや自己の長所を再発見する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	自己PRを構築する。			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	就職概論	31	
	2	就職スケジュール	32	
	3	一般常識試験	33	
	4	適性検査	34	
	5	作文	35	
	6	敬語と立ち居振舞い	36	
	7	面接試験のねらい	37	
	8	グループ面接	38	
	9	自己PRとは	39	
	10	自己PRの書き方1	40	
	11	自己PRの書き方2	41	
	12	自己PRの書き方3	42	
	13	自己PRの書き方4	43	
	14	好ましくない自己PRの例	44	
	15	仕事の選び方	45	
	16	会社の選び方	46	
	17	履歴書の書き方1	47	
	18	履歴書の書き方2	48	
	19	履歴書の書き方3	49	
	20	エントリーシートの書き方1	50	
	21	エントリーシートの書き方2	51	
	22	送付状の書き方	52	
	23	インターンシップについて	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ベーシックデザイン			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	前期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・演習			
授業時間	40単位時間			
授業コマ数	20コマ			
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする			
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック			
特記	イラストレーター=Ai、Photoshop=Psと表記			
授業計画	1	Ai・Psの説明	31	
	2	PCの基本的な使用方法	32	
	3	Ai実習 ①	33	
	4	Ai実習 ②	34	
	5	Ai実習 ③	35	
	6	Ai実習 ④	36	
	7	Ai実習 ⑤	37	
	8	Ai実習 ⑥	38	
	9	Ai実習 ⑦	39	
	10	Ai実習まとめ・課題制作①	40	
	11	Ps実習 ①	41	
	12	Ps実習 ②	42	
	13	Ps実習 ③	43	
	14	Ps実習 ④	44	
	15	Ps実習 ⑤	45	
	16	Ps実習 ⑥	46	
	17	Ps実習 ⑦	47	
	18	Ps実習まとめ・課題制作②	48	
	19	課題制作③	49	
	20	課題制作④	50	
	21		51	
	22		52	
	23		53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	進級制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	後期		
科目区分	必修		
授業方法	実習		
授業時間	180単位時間		
授業コマ数	90コマ		
授業概要	進級審査のための1年間の集大成となる作品の制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	テーマに沿った作品の作成、及びプレゼンテーション		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	進級制作テーマ説明	
	2	企画①	
	3	企画②	
	4	企画③	
	5	企画④	
	6	企画プレゼン	
	7	企画調査①	
	8	企画調査②	
	9	企画調査③	
	10	企画調査④	
	11	中間プレゼン	
	12	12～80 課題制作	
	80	コンセプトボード作成①	
	81	コンセプトボード作成②	
	82	コンセプトボード作成③	
	83	コンセプトボード作成④	
	84	プレゼン準備（パワーポイント）①	
	85	プレゼン準備（パワーポイント）②	
	86	プレゼン準備（パワーポイント）③	
	87	プレゼン準備（パワーポイント）④	
	88	プレゼンリハーサル①	
	89	プレゼンリハーサル②	
	90	進級制作プレゼンテーション	
成績評価方法 (試験実施方法)	研究発表100% 研究成果のプレゼンテーションに対する有識者の講評		
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			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	必修			
授業方法	講義・演習			
授業時間	60単位時間			
授業コマ数	30コマ			
授業概要	就職活動に於けるPRツールであるポートフォリオの制作準備			
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習			
達成目標	ポートフォリオ制作にあたりテンプレートの準備と自己紹介ページの完成			
教科書	なし			
特記	イラストレーター＝Ai、Photoshop＝Psと表記			
授業計画	1	ポートフォリオとは	31	
	2	作成事例紹介	32	
	3	フォーマット準備①	33	
	4	フォーマット準備②	34	
	5	フォーマット作成①	35	
	6	フォーマット作成②	36	
	7	フォーマット作成③	37	
	8	フォーマット作成④	38	
	9	ページ構成①	39	
	10	ページ構成②	40	
	11	写真撮影、作品準備①	41	
	12	写真撮影、作品準備②	42	
	13	コンテンツ制作①	43	
	14	コンテンツ制作②	44	
	15	コンテンツ制作③	45	
	16	コンテンツ制作④	46	
	17	コンテンツ制作⑤	47	
	18	コンテンツ制作⑥	48	
	19	コンテンツ制作⑦	49	
	20	コンテンツ制作⑧	50	
	21	コンテンツ制作⑨	51	
	22	コンテンツ制作⑩	52	
	23	コンテンツ制作⑪	53	
	24	コンテンツ制作⑫	54	
	25	コンテンツ制作⑬	55	
	26	ポートフォリオ印刷・製本①	56	
	27	ポートフォリオ印刷・製本②	57	
	28	ポートフォリオ印刷・製本③	58	
	29	ポートフォリオ印刷・製本④	59	
	30	プレゼンテーション	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
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			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	グラフィックデザイン制作にて必要になる基礎知識と基本オペレーションの習得を行う			
授業の進め方	有識者の指導を基にグループワークなどを通じ、実践的知識の習得			
達成目標	Illustratorを用いたグラフィックデザイン制作のスキルとマーケティング基礎を習得する			
教科書	なし			
特記	イラストレーター＝Aiと表記			
授業計画	1	オリエンテーション。Mac基本操作	31	ブランディングデザイン知識①
	2	Ai実習 基本操作	32	ブランディングデザイン知識②
	3	Ai実習 描画①	33	ブランディングデザイン知識③
	4	Ai実習 描画②	34	ブランドロゴ①
	5	Ai実習 作図①	35	課題制作①
	6	Ai実習 作図②	36	課題制作②
	7	Ai実習 制作①	37	ガイドライン（仕様書）作成法
	8	Ai実習 制作②	38	課題制作①
	9	課題制作①	39	課題制作②
	10	課題制作②	40	課題制作③
	11	Ai実習 ベジェ曲線①	41	パッケージデザイン知識①
	12	Ai実習 ベジェ曲線②	42	パッケージデザイン知識②
	13	Ai実習 画像	43	パッケージ分析①
	14	課題制作①	44	パッケージ分析②
	15	課題制作②	45	課題制作
	16	課題制作③	46	
	17	課題制作④	47	
	18	課題制作⑤	48	
	19	オリエンテーション。情報デザインとは	49	
	20	図解表現理解	50	
	21	ピクトグラム（アイコン）知識	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	インフォグラフィックス知識①	57	
	28	インフォグラフィックス知識②	58	
	29	課題制作①	59	
	30	課題制作②	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	平常点100% 授業への参加姿勢、授業内レポートの完成度で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	イラスト実習 I
実務家教員授業	
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	選択
授業方法	実習
授業時間	60単位時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	イラストの多種多様な表現方法、技法を身につけ幅広いイラストの表現を学ぶ
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習
達成目標	イラストを用いた幅広い表現力を身につけるとともに画力の向上を目指す
教科書	なし
特記	Illustrator=Ai表記
授業計画	1 Aiの復習 2 アバター制作について/似顔絵・2頭身キャラクターのデザイン 3 アバター制作/ベースを元に個性を出すキャラクターデザインの方法 4 アバター制作/キャラクターデザイン① 5 アバター制作/キャラクターデザイン② 6 アバター制作/キャラクターデザイン③ 7 アバター制作/パスを使用したトレース① 8 アバター制作/パスを使用したトレース② 9 アバター制作/パスを使用したトレース③ 10 プレゼンテーション 11 写真とイラストの構成①/説明と構図の構想 12 写真とイラストの構成②/写真撮影 13 写真とイラストの構成③Photoshop画像加工 14 写真とイラストの構成④/クリップスタジオを使用して写真にイラスト合成 15 写真とイラストの構成⑤/Aiを使用してポストカードデータを作成 16 プレゼンテーション 17 パターン構成①/パターンの作り方 18 パターン構成②/イラストの単純化（情報量の整理） 19 パターン構成③/イラストのパス化 20 パターン構成④/Aiを使用してパターン化 21 パターン構成⑤/パターンの調整 22 パターンを使用したブランディング① 23 パターンを使用したブランディング② 24 パターンを使用したブランディング③ 25 パターンを使用した商品化企画① 26 パターンを使用した商品化企画② 27 パターンを使用した商品化企画③ 28 コンセプトボード制作① 29 コンセプトボード制作② 30 プレゼンテーション
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	デジタルデザイン実習 I		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制		
履修年次	1年次		
開講学期	通年		
科目区分	選択		
授業方法	実習		
授業時間	240単位時間		
授業コマ数	120コマ		
授業概要	デジタルペイントツールのマスター、流行の画法の習得		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	プロとして通用するためにデジタルイラストの習得、様々な絵柄への挑戦		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	デジタルペイントツールの使い方①	88 プレゼンテーション
	2	デジタルペイントツールの使い方②	89 UIデザイン/アイコンについて
	3	デジタルペイントツールの使い方③	90 UIデザイン/アイコン案出し
	4	人体基礎/人体比率6～8頭身	91 UIデザイン/アイコン案出し
	5	人体基礎/人体比率2～5頭身	92 92～94UIデザイン/トレース
	6	6～10人体基礎/人体比率パーツ解説	36
	11	11～15人体基礎/筋肉・骨格知識	95 UIデザイン/コンセプトボード
	16	16～20色彩感覚/光と影の魅せ方①	96 UIデザイン/コンセプトボード
	21	21～25キャラクターデザイン/ファッション	97 プレゼンテーション
	26	26～30キャラクターデザイン/小物・アクセサリ①	98 挿絵イラストについて
	31	31～35キャラクターデザイン/質感表現①	99 99～101挿絵イラスト/案出し
	36	36～40表現/無機物	102 102～104挿絵イラスト/レイアウト
	41	41～45背景デザイン/ソーシャルゲーム	105 105～108挿絵イラスト/挿絵作成
	46	46～50エフェクト表現	106 挿絵イラスト/挿絵作成
	51	51～55光と影の表現方法	109 挿絵イラスト/仕上げ
	56	56～59課題制作	110 コンセプトボード
	60	まとめ	111 プレゼンテーション
	61	最近の求められるイラストについて	112 ポージング練習①
	62	62～64イラスト分析	113 ポージング練習②
	65	65～67商業イラスト/ポーズの分析	114 ポージング練習③
	68	商業イラスト/線画分析①	115 課題制作①
	69	商業イラスト/線画分析②	116 課題制作②
	70	商業イラスト/着色分析①	117 課題制作③
	71	商業イラスト/着色分析②	118 課題制作④
	72	72～74キャラクターデザイン企画	119 課題制作⑤
	75	75～77キャラクターデザイン/下書き・線画	120 まとめ
	78	リテイクについて	
	79	79～81キャラクターデザイン/着色	
	82	82～84キャラクターデザイン/背景	
	85	85～87キャラクターデザイン/仕上げ	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	キャラクターイラストを描く際の初歩。基本を押さえる			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	細かなパーツの説明、全体の統一感を目指し基礎の習得を行う。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	キャラクターデザインについて	64	キャラクターデザイン分析
	2	線を滑らかに描く練習	65	キャラクターデザイン分析
	3	線を滑らかに描く練習	66	キャラクターデザイン研究
	4	綺麗な円を描く練習	67	キャラクターデザイン研究
	5	綺麗な円を描く練習	68	キャラクターデザイン研究
	6	アタリの取り方	69	キャラクターデザイン研究
	7	アタリの取り方	70	研究結果発表
	8	頭身について	71	キャラクターデザイン/指定設定企画
	9	頭身について	72	キャラクターデザイン/指定設定企画
	10	頭身について	73	キャラクターデザイン/指定設定企画
	11	頭身について	74	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	12	男女のかき分けについて	75	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	13	男女のかき分けについて	76	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	14	年齢差のかき分け	77	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	15	年齢差のかき分け	78	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	16	個性の出るシルエット	79	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	17	個性の出るシルエット	80	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	18	18～22目のかき分	81	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	23	23～26口のかき分け	82	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	27	27～30手足の書き方	83	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	31	31～34骨格と筋肉	84	プレゼンテーション
	35	35～38髪毛の書き方	85	神話キャラクターデザイン/企画
	39	39～43表情のかき分け	86	神話キャラクターデザイン/企画
	44	44～48魅力ある構図の仕組み	87	神話キャラクターデザイン/企画
	49	49～53個性を出す小物デザイン	88	神話キャラクターデザイン/デザイン
	54	54～59個性を出すファッション研究	89	神話キャラクターデザイン/デザイン
	60	まとめ	90	神話キャラクターデザイン/デザイン
	61	キャラクターデザイン分析		
	62	キャラクターデザイン分析		
	63	キャラクターデザイン分析		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	広告デザイン I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	30単位時間	
授業コマ数	15コマ	
授業概要	広告デザインの基礎を習得し、広告に必要な素材（写真・動画・イラスト）の習得	
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	広告デザインを作成。素材を自分で収集する能力を身につける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	広告デザインについて
	2	企画基礎（ターゲット・目的）
	3	フレームワーク（5W1H）
	4	構成要素の書き出し（内容・レイアウトのコンテキスト）
	5	写真・イラスト画像素材
	6	写真基礎①
	7	写真基礎②
	8	カメラ操作①
	9	カメラ操作②
	10	カメラ操作③
	11	画像編集①
	12	画像編集②
	13	画像編集④
	14	DTP
	15	プレゼンテーション
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デッサン I	
実務家教員授業		
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	選択	
授業方法	実習	
授業時間	4 5 単位時間	
授業コマ数	2 3 コマ	
授業概要	デッサンの基礎、ラフデザインの技術の習得	
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習	
達成目標	物を正確に見て捉える力を養い、イメージを形にする表現力を身につける	
教科書	なし	
特記		
授業計画	1	デザインにおけるデッサンの意味
	2	鉛筆デッサン 形の計測
	3	鉛筆デッサン 光と陰影
	4	鉛筆デッサン 明暗と調子
	5	鉛筆デッサン 質感の表現
	6	鉛筆デッサン 量感の表現
	7	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン①
	8	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン②
	9	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン③
	10	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン④
	11	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン⑤
	12	講評
	13	静物デッサン/野菜果物・グラス①
	14	静物デッサン/野菜果物・グラス②
	15	静物デッサン/野菜果物・グラス③
	16	静物デッサン/野菜果物・グラス④
	17	静物デッサン/野菜果物・グラス⑤
	18	講評
	19	石膏デッサン/胸像デッサン①
	20	石膏デッサン/胸像デッサン②
	21	石膏デッサン/胸像デッサン③
	22	石膏デッサン/胸像デッサン④
	23	講評
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	色彩			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	後期			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	45単位時間			
授業コマ数	23コマ			
授業概要	色彩に関する基本的な知識を習得する。			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	色彩検定3級の合格とし、色に関する基本的な知識や与える効果などを体系的に習得する。			
教科書	色彩検定 公式テキスト3級編、過去問題集			
特記				
授業計画	1	色彩感覚とデザインについて	31	
	2	色の視覚効果	32	
	3	色の視覚効果	33	
	4	配力の基本的な考え方	34	
	5	色相から配色を考える	35	
	6	トーンから配色を考える	36	
	7	配色の基本的な技法	37	
	8	配色演習	38	
	9	配色演習	39	
	10	色彩と校正	40	
	11	色彩と生活	41	
	12	ファッションとは	42	
	13	ファッションとは色彩	43	
	14	インテリアと色彩	44	
	15	インテリアのカラーコーディネーション	45	
	16	総合演習	46	
	17	検定対策	47	
	18	検定対策	48	
	19	検定対策	49	
	20	過去問題	50	
	21	過去問題	51	
	22	過去問題	52	
	23	過去問題・総復習	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	講義・演習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	マンガの基礎的技術の習得、道具の使い方の理解。ストーリー漫画の制作、講評を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ			
達成目標	ストーリー漫画の基礎技術を習得し、与えられたテーマを元に簡単なストーリーマンガを制作			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガとは何か	31	オリエンテーション/イラスト制作
	2	オリエンテーション/道具の説明	32	アイディア出し/物語の構成について
	3	道具の使い方/下書き	33	アイディア出し/物語の構成について
	4	道具の使い方/ペンの使い方	34	キャラクター制作/基本的な設定
	5	道具の使い方/筆ペン・ホワイト	35	キャラクター制作/キャラクターを動かす
	6	道具の使い方/トーン	36	キャラクター制作/脇役を動かす。物語の登場人物としての役割
	7	道具の使い方/効果線トレーニング	37	世界観設定/テーマ・舞台・世界観の設定
	8	ストーリー漫画制作/プロット・キャラ制作	38	プロット制作/物語の骨格
	9	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/読切漫画の組み立て	39	プロット制作/物語の骨格
	10	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/物語の冒頭	40	プロット制作/物語の骨格
	11	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	41	ネーム制作/テーマを意識する
	12	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	42	ネーム制作
	13	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	43	ネーム制作
	14	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/マンガの書き方・順序・考え方	44	ネーム制作
	15	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/マンガの書き方・順序・考え方	45	ネーム制作
	16	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/原稿用紙の使い方	46	下書き
	17	ネーム・キャラクター設定提出	47	下書き
	18	作画作業	48	下書き
	19	作画作業	49	下書き
	20	作画作業	50	下書き
	21	作画作業	51	ペン入れ
	22	作画作業	52	ペン入れ
	23	作画作業	53	ペン入れ
	24	作画作業	54	ペン入れ
	25	作画作業	55	ペン入れ
	26	作画作業	56	ペン入れ
	27	作画作業	57	仕上げ/ベタ、トーン、ホワイト
	28	作画作業	58	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	29	作画作業	59	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	30	6p読切原稿提出	60	16pマンガ提出・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	120単位時間			
授業コマ数	60コマ			
授業概要	課題制作を通して絵を描くために必要な、思考力や観察力、構図、画材について習得する			
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ			
達成目標	幅広い絵を描くことを通して技術や表現のレベルを向上させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	ガイダンス・道具の使い方	31	背景パース基礎
	2	色彩	32	背景パース概論
	3	絵具の種類と特性	33	背景パース実習
	4	絵具を使った表現方法	34	背景パース実習
	5	絵具を使った表現方法	35	背景パース実習
	6	絵具を使った表現方法	36	背景パース実習
	7	絵具を使った表現方法	37	背景パース実習
	8	絵具を使った表現方法	38	仕上げ・提出
	9	Illustratorの使い方	39	アイディア・企画基礎
	10	Illustratorの使い方	40	アイディア・企画基礎
	11	Illustratorの使い方	41	構図考察
	12	Illustratorの使い方	42	構図考察
	13	Illustratorの使い方	43	現代イラストレーション研究
	14	アナログ表現/様々な画材を使用した表現の違いを理解	44	現代イラストレーション研究
	15	アナログ表現/様々な画材を使用した表現の違いを理解	45	現代イラストレーション研究
	16	アナログ表現/様々な画材を使用した表現の違いを理解	46	模写
	17	アナログ表現/様々な画材を使用した表現の違いを理解	47	模写
	18	アナログ表現/様々な画材を使用した表現の違いを理解	48	模写
	19	水彩を使用した表現	49	流行と商業イラスト
	20	水彩を使用した表現	50	流行と商業イラスト
	21	水彩を使用した表現	51	流行と商業イラスト
	22	水彩を使用した表現	52	研究発表・考察
	23	パスを使用した表現	53	テーマに沿ったイラスト/企画考察
	24	パスを使用した表現	54	テーマに沿ったイラスト/画材表現方法の選択
	25	パスを使用した表現	55	テーマに沿ったイラスト/制作
	26	パスを使用した表現	56	テーマに沿ったイラスト/制作
	27	パスを使用した表現	57	テーマに沿ったイラスト/制作
	28	イラストレーション表現考察	58	テーマに沿ったイラスト/制作
	29	イラストレーション表現考察	59	テーマに沿ったイラスト/制作
	30	イラストレーション表現考察	60	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	筆記試験100% 筆記試験における得点で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	デジタルデザイン実習 I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	デジタルペイントツールのマスター、流行の画法の習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	プロとして通用するためにデジタルイラストの習得、様々な絵柄への挑戦			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デジタルペイントツールの使い方①	88	コンセプトボード
	2	デジタルペイントツールの使い方②	89	プレゼンテーション
	3	デジタルペイントツールの使い方③	90	まとめ
	4	人体基礎/人体比率6～8頭身		
	5	人体基礎/人体比率2～5頭身		
	6	6～10人体基礎/人体比率パーツ解説		
	11	11～15人体基礎/筋肉・骨格知識		
	16	16～20色彩感覚/光と影の魅せ方①		
	21	21～25キャラクターデザイン/ファッション		
	26	26～30キャラクターデザイン/小物・アクセサリ①		
	31	31～35キャラクターデザイン/質感表現①		
	36	36～40表現/無機物		
	41	41～45背景デザイン/ソーシャルゲーム		
	46	46～50エフェクト表現		
	51	51～55光と影の表現方法		
	56	56～59課題制作		
	60	まとめ		
	61	最近の求められるイラストについて		
	62	62～64イラスト分析		
	65	65～67商業イラスト/ポーズの分析		
	68	商業イラスト/線画分析①		
	69	商業イラスト/線画分析②		
	70	商業イラスト/着色分析①		
	71	商業イラスト/着色分析②		
	72	72～74キャラクターデザイン企画		
	75	75～77キャラクターデザイン/下書き・線画		
	78	リテイクについて		
	79	79～81キャラクターデザイン/着色		
	82	82～84キャラクターデザイン/背景		
	85	85～87キャラクターデザイン/仕上げ		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン I			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	180単位時間			
授業コマ数	90コマ			
授業概要	キャラクターイラストを描く際の初歩。基本を押さえる			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	細かなパーツの説明、全体の統一感を目指し基礎の習得を行う。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	キャラクターデザインについて	64	キャラクターデザイン分析
	2	線を滑らかに描く練習	65	キャラクターデザイン分析
	3	線を滑らかに描く練習	66	キャラクターデザイン研究
	4	綺麗な円を描く練習	67	キャラクターデザイン研究
	5	綺麗な円を描く練習	68	キャラクターデザイン研究
	6	アタリの取り方	69	キャラクターデザイン研究
	7	アタリの取り方	70	研究結果発表
	8	頭身について	71	キャラクターデザイン/指定設定企画
	9	頭身について	72	キャラクターデザイン/指定設定企画
	10	頭身について	73	キャラクターデザイン/指定設定企画
	11	頭身について	74	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	12	男女のかき分けについて	75	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	13	男女のかき分けについて	76	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	14	年齢差のかき分け	77	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	15	年齢差のかき分け	78	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	16	個性の出るシルエット	79	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	17	個性の出るシルエット	80	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	18	18～22目のかき分	81	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	23	23～26口のかき分け	82	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	27	27～30手足の書き方	83	キャラクターデザイン/指定設定デザイン
	31	31～34骨格と筋肉	84	プレゼンテーション
	35	35～38髪の毛の書き方	85	神話キャラクターデザイン/企画
	39	39～43表情のかき分け	86	神話キャラクターデザイン/企画
	44	44～48魅力ある構図の仕組み	87	神話キャラクターデザイン/企画
	49	49～53個性を出す小物デザイン	88	神話キャラクターデザイン/デザイン
	54	54～59個性を出すファッション研究	89	神話キャラクターデザイン/デザイン
	60	まとめ	90	神話キャラクターデザイン/デザイン
	61	キャラクターデザイン分析		
	62	キャラクターデザイン分析		
	63	キャラクターデザイン分析		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガデッサン			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科 2年制			
履修年次	1年次			
開講学期	通年			
科目区分	選択			
授業方法	実習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	対象を正確に捉え、表現するデッサンや、動きを線で素早く表現するクロッキーのトレーニングを行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ			
達成目標	マンガを描く上で必要な対象を正確に捉え、なおかつ動きを素早く表現することができる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	デザインにおけるデッサンの意味	31	人物デッサン/動きのあるポーズを様々な視点から描く
	2	鉛筆デッサン 形の計測	32	人物デッサン/動きのあるポーズを様々な視点から描く
	3	鉛筆デッサン 光と陰影	33	人物デッサン/動きのあるポーズを様々な視点から描く
	4	鉛筆デッサン 明暗と調子	34	街頭クロッキー/街中の人物を観察し、日常の動きを捉える
	5	鉛筆デッサン 質感の表現	35	街頭クロッキー/街中の人物を観察し、日常の動きを捉える
	6	鉛筆デッサン 量感の表現	36	街頭クロッキー/街中の人物を観察し、日常の動きを捉える
	7	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン①	37	仕上げ・講評
	8	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン②	38	街頭クロッキー/風景画
	9	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン③	39	街頭クロッキー/風景画
	10	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン④	40	街頭クロッキー/風景画
	11	石膏デッサン/円柱、四角柱デッサン⑤	41	街頭クロッキー/風景画
	12	講評	42	街頭クロッキー/着彩
	13	静物デッサン/野菜果物・グラス①	43	街頭クロッキー/着彩
	14	静物デッサン/野菜果物・グラス②	44	街頭クロッキー/着彩
	15	静物デッサン/野菜果物・グラス③	45	仕上げ・講評
	16	静物デッサン/野菜果物・グラス④	46	
	17	静物デッサン/野菜果物・グラス⑤	47	
	18	講評	48	
	19	石膏デッサン/胸像デッサン①	49	
	20	石膏デッサン/胸像デッサン②	50	
	21	石膏デッサン/胸像デッサン③	51	
	22	石膏デッサン/胸像デッサン④	52	
	23	石膏デッサン/胸像デッサン⑤	53	
	24	講評	54	
	25	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン①	55	
	26	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン②	56	
	27	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン③	57	
	28	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン④	58	
	29	人物デッサン/ペアでお互いのバストアップデッサン⑤	59	
	30	講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジネス実務			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	講義・演習			
授業時間	9 0 単位時間			
授業コマ数	4 5 コマ			
授業概要	実践的な就職活動のための知識習得			
授業の進め方	テキストによる講義と基礎的な演習			
達成目標	自己PRを構築する。			
教科書	就職ガイドブック・就職ノートブック			
特記				
授業計画	1	就職概論	31	インターンシップ応募方法
	2	就職スケジュール	32	電話対応 1
	3	一般常識試験	33	電話対応 2
	4	適性検査	34	社会常識 1
	5	作文	35	社会常識 2
	6	敬語と立ち居振舞い	36	ビジネスマナー 1
	7	面接試験のねらい	37	ビジネスマナー 2
	8	グループ面接	38	ビジネスマナー 3
	9	自己PRとは	39	ビジネスマナー 4
	10	自己PRの書き方1	40	ビジネスマナー 5
	11	自己PRの書き方2	41	ビジネスマナー 6
	12	自己PRの書き方3	42	ビジネスマナー 7
	13	自己PRの書き方4	43	ビジネスマナー 8
	14	好ましくない自己PRの例	44	ビジネスマナー 9
	15	仕事の選び方	45	ビジネスマナー 1 0
	16	会社の選び方	46	
	17	履歴書の書き方1	47	
	18	履歴書の書き方2	48	
	19	履歴書の書き方3	49	
	20	エントリーシートの書き方1	50	
	21	エントリーシートの書き方2	51	
	22	送付状の書き方	52	
	23	インターンシップについて	53	
	24	業界研究1	54	
	25	業界研究2	55	
	26	ポートフォリオ評価	56	
	27	履歴書の書き方	57	
	28	エントリーシートの書き方	58	
	29	メールの送り方1	59	
	30	メールの送り方2	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	漢字			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	演習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	問題対策を行い、知識を習得する。			
授業の進め方	演習形式による試験対策			
達成目標	検定試験の合格を目指す。			
教科書	検定対策問題			
特記				
授業計画	1	項目別答練 1	31	
	2	項目別答練 2	32	
	3	項目別答練 3	33	
	4	項目別答練 4	34	
	5	項目別答練 5	35	
	6	復習問題	36	
	7	直前答練 1	37	
	8	直前答練 2	38	
	9	直前答練 3	39	
	10	直前答練 4	40	
	11	直前答練 5	41	
	12	復習問題	42	
	13	問題別問題 1	43	
	14	問題別問題 2	44	
	15	問題別問題 3	45	
	16	問題別問題 4	46	
	17	問題別問題 5	47	
	18	復習問題	48	
	19	直前答練 1	49	
	20	直前答練 2	50	
	21	直前答練 3	51	
	22	直前答練 4	52	
	23	直前答練 5	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マルチメディア演習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	講義・演習			
授業時間	45単位時間			
授業コマ数	23コマ			
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする			
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック			
特記	イラストレーター＝Ai、Photoshop＝Psと表記			
授業計画	1	Ai・Psの説明	31	
	2	PCの基本的な使用方法	32	
	3	Ai実習 ①	33	
	4	Ai実習 ②	34	
	5	Ai実習 ③	35	
	6	Ai実習 ④	36	
	7	Ai実習 ⑤	37	
	8	Ai実習 ⑥	38	
	9	Ai実習 ⑦	39	
	10	Ai実習まとめ・課題制作①	40	
	11	Ps実習 ①	41	
	12	Ps実習 ②	42	
	13	Ps実習 ③	43	
	14	Ps実習 ④	44	
	15	Ps実習 ⑤	45	
	16	Ps実習 ⑥	46	
	17	Ps実習 ⑦	47	
	18	Ps実習まとめ・課題制作②	48	
	19	課題制作①	49	
	20	課題制作②	50	
	21	課題制作③	51	
	22	課題制作④	52	
	23	まとめ、提出	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	卒業制作		
実務家教員授業	○		
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2 年次		
開講学期	後期		
科目区分	必須		
授業方法	講義・演習		
授業時間	3 3 0 単位時間		
授業コマ数	1 6 5 コマ		
授業概要	2 年間の集大成となる作品の制作		
授業の進め方	有識者の指導による講義と基礎的な実習		
達成目標	2 年間の集大成となる作品の制作とプレゼンテーション、卒業展示会のための作品制作		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	1～80 作品制作	
	80	コンセプトボード作成①	
	81	コンセプトボード作成②	
	82	コンセプトボード作成③	
	83	コンセプトボード作成④	
	84	プレゼン準備（パワーポイント）①	
	85	プレゼン準備（パワーポイント）②	
	86	プレゼン準備（パワーポイント）③	
	87	プレゼン準備（パワーポイント）④	
	88	プレゼンリハーサル①	
	89	プレゼンリハーサル②	
	90	進級制作プレゼンテーション	
	91	91～158 卒業制作展準備	
	158	158～165卒業制作展	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	CG実習			
実務家教員授業	○			
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	必須			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	制作にて代表的な作成ツールのIllustrator、Photoshopの基礎を習得する			
授業の進め方	テキストによる講義と実技的な演習			
達成目標	Illustrator、Photoshopの基本操作をマスターする			
教科書	Illustratorトレーニングブック、Photoshopトレーニングブック			
特記	イラストレーター=Ai、Photoshop=Psと表記			
授業計画	1	オリエンテーション。情報デザインとは	31	パッケージデザイン知識①
	2	図解表現理解	32	パッケージデザイン知識②
	3	ピクトグラム（アイコン）知識	33	パッケージ分析①
	4	課題制作①	34	パッケージ分析②
	5	課題制作②	35	課題制作①
	6	課題制作③	36	課題制作②
	7	課題制作④	37	課題制作③
	8	課題制作⑤	38	課題制作④
	9	インフォグラフィックス知識①	39	課題制作⑤
	10	インフォグラフィックス知識②	40	課題制作⑥
	11	課題制作①	41	課題制作⑦
	12	課題制作②	42	課題制作⑧
	13	課題制作③	43	課題制作⑨
	14	課題制作④	44	課題制作⑩
	15	課題制作⑤	45	プレゼンテーション・まとめ
	16	課題制作⑥	46	
	17	ブランディングデザイン知識①	47	
	18	ブランディングデザイン知識②	48	
	19	ブランディングデザイン知識③	49	
	20	ブランドロゴ①	50	
	21	課題制作①	51	
	22	課題制作②	52	
	23	課題制作③	53	
	24	課題制作④	54	
	25	課題制作⑤	55	
	26	課題制作⑥	56	
	27	ガイドライン（仕様書）作成法	57	
	28	課題制作①	58	
	29	課題制作②	59	
	30	課題制作③	60	
成績評価方法 （試験実施方法）	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ技法			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	135単位時間			
授業コマ数	68コマ			
授業概要	マンガの基礎的技術の習得、道具の使い方の理解。ストーリー漫画の制作、講評を行う。			
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ			
達成目標	ストーリー漫画の基礎技術を習得し、与えられたテーマを元に簡単なストーリーマンガを制作する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	マンガとは何か	31	オリエンテーション/イラスト制作
	2	オリエンテーション/道具の説明	32	アイディア出し/物語の構成について
	3	道具の使い方/下書き	33	アイディア出し/物語の構成について
	4	道具の使い方/ペンの使い方	34	キャラクター制作/基本的な設定
	5	道具の使い方/筆ペン・ホワイト	35	キャラクター制作/キャラクターを動かす
	6	道具の使い方/トーン	36	キャラクター制作/脇役を動かす。物語の登場人物としての役割
	7	道具の使い方/効果線トレーニング	37	世界観設定/テーマ・舞台・世界観の設定
	8	ストーリー漫画制作/プロット・キャラ制作	38	プロット制作/物語の骨格
	9	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/読切漫画の組み立て	39	プロット制作/物語の骨格
	10	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/物語の冒頭	40	プロット制作/物語の骨格
	11	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	41	ネーム制作/テーマを意識する
	12	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	42	ネーム制作
	13	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/コマ割りテクニック	43	ネーム制作
	14	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/マンガの書き方・順序・考え方	44	ネーム制作
	15	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/マンガの書き方・順序・考え方	45	ネーム制作
	16	ストーリー漫画制作（ネーム制作）/原稿用紙の使い方	46	下書き
	17	ネーム・キャラクター設定提出	47	下書き
	18	作画作業	48	下書き
	19	作画作業	49	下書き
	20	作画作業	50	下書き
	21	作画作業	51	51～60 ペン入れ
	22	作画作業	61	仕上げ/ベタ、トーン、ホワイト
	23	作画作業	62	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	24	作画作業	63	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	25	作画作業	64	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	26	作画作業	65	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	27	作画作業	66	デジタル仕上げ/スキャン・写植・修正
	28	作画作業	67	16pマンガ提出・講評
	29	作画作業	68	まとめ・解説
	30	6p読切原稿提出	69	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	マンガ演習			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	130単位時間			
授業コマ数	65コマ			
授業概要	読者を感動させるマンガの基礎技術を具体的なマンガ制作を通して指導する。			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	16p以上のマンガ作品を制作する過程において必要なテクニック・ルールについて指導する。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	授業説明	61	テーマのあるマンガ制作
	2	アイディア・タイトルを考える	62	テーマのあるマンガ制作
	3	テーマ設定	63	テーマのあるマンガ制作
	4	キャラクター設定	64	テーマのあるマンガ制作
	5	舞台・世界観設定	65	提出・講評
	6	プロット制作/物語の骨格	66	
	7	プロット制作/物語の骨格	67	
	8	プロット制作/物語の骨格	68	
	9	9～20ネーム制作/展開	69	
	20	ネーム制作/コマ割り・構図の工夫	70	
	21	21～30下絵を描く/原稿の使用法	71	
	30	下絵を描く/原稿の使用法	72	
	31	下絵を描く/台詞と写植・吹き出しの大きさ	73	
	32	32～45ペン入れ	74	
	45	45～60仕上げ作業	75	
	46	デジタル編集/スキャン画像編集	76	
	47	デジタル編集/スキャン画像編集	77	
	48	デジタル編集/修正	78	
	49	デジタル編集/修正	79	
	50	デジタル編集/デジタルトーン	80	
	51	デジタル編集/デジタルトーン	81	
	52	デジタル編集/デジタル背景	82	
	53	デジタル編集/デジタル背景	83	
	54	デジタル編集/写植	84	
	55	デジタル編集/写植	85	
	56	デジタル編集/写植	86	
	57	提出・講評	87	
	58	テーマのあるマンガ制作	88	
	59	テーマのあるマンガ制作	89	
	60	テーマのあるマンガ制作	90	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト演習			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択A			
授業方法	講義・演習			
授業時間	90単位時間			
授業コマ数	45コマ			
授業概要	課題制作を通して絵を描くために必要な、思考力や観察力、構図、画材について習得する			
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ			
達成目標	幅広い絵を描くことを通して技術や表現のレベルを向上させる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	背景パース基礎	31	水彩を使用した表現
	2	背景パース概論	32	水彩を使用した表現
	3	背景パース実習	33	水彩を使用した表現
	4	背景パース実習	34	水彩を使用した表現
	5	背景パース実習	35	パスを使用した表現
	6	背景パース実習	36	パスを使用した表現
	7	背景パース実習	37	パスを使用した表現
	8	仕上げ・提出	38	パスを使用した表現
	9	アイディア・企画基礎	39	パスを使用した表現
	10	アイディア・企画基礎	40	イラストレーション表現考察
	11	構図考察	41	イラストレーション表現考察
	12	構図考察	42	イラストレーション表現考察
	13	現代イラストレーション研究	43	イラストレーション表現考察
	14	現代イラストレーション研究	44	イラストレーション表現考察
	15	現代イラストレーション研究	45	まとめ
	16	模写	46	
	17	模写	47	
	18	模写	48	
	19	流行と商業イラスト	49	
	20	流行と商業イラスト	50	
	21	流行と商業イラスト	51	
	22	研究発表・考察	52	
	23	テーマに沿ったイラスト/企画考察	53	
	24	テーマに沿ったイラスト/画材表現方法の選択	54	
	25	テーマに沿ったイラスト/制作	55	
	26	テーマに沿ったイラスト/制作	56	
	27	テーマに沿ったイラスト/制作	57	
	28	テーマに沿ったイラスト/制作	58	
	29	テーマに沿ったイラスト/制作	59	
	30	発表・講評	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容		
授業科目	シナリオ技法		
実務家教員授業			
学部・学科	マンガ・イラスト学科		
履修年次	2年次		
開講学期	前期		
科目区分	選択A		
授業方法	講義・演習		
授業時間	45単位時間		
授業コマ数	23コマ		
授業概要	マンガ・アニメ・ゲーム業界に重要な設定企画を習得する		
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習		
達成目標	世界観、キャラクターなど商品化を意識したシナリオの作成を行う		
教科書	なし		
特記			
授業計画	1	テーマコンセプトについて	31
	2	コンセプトの考え方	32
	3	世界観設定/ルールの設定方法	33
	4	世界観設定/環境・状況の設定	34
	5	世界観設定/能力	35
	6	キャラクター設定/基本的な設定	36
	7	キャラクター設定/外的特徴	37
	8	キャラクター設定/内的特徴	38
	9	キャラクター設定/脇役、モブ	39
	10	キャラクター設定/役割、役職	40
	11	プロット作成	41
	12	プロット作成	42
	13	プロット作成	43
	14	プロット作成	44
	15	プロット作成	45
	16	企画プレゼン	46
	17	イメージ画作成/世界観の伝わるもの	47
	18	イメージ画作成/キャラクター	48
	19	イメージ画設定/背景、小物、服装、武器	49
	20	カラーラフ	50
	21	カラーラフ	51
	22	コンセプトボード作成	52
	23	プレゼンテーション	53
	24		54
	25		55
	26		56
	27		57
	28		58
	29		59
	30		60
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価		
備考			

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	アニメーション演習			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	4 5 単位時間			
授業コマ数	2 3 コマ			
授業概要	アニメーションの原理、基礎の理解と基本的なショートアニメーションの作成			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	動画編集作画基礎を習得し、ショートアニメーションの作成			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	シナリオを元に絵コンテ作成	31	
	2	絵コンテ制作	32	
	3	絵コンテ制作	33	
	4	絵コンテ制作	34	
	5	絵コンテ制作	35	
	6	絵コンテ制作	36	
	7	絵コンテ制作	37	
	8	セル画作成	38	
	9	セル画作成	39	
	10	セル画作成	40	
	11	セル画作成	41	
	12	セル画作成	42	
	13	セル画作成	43	
	14	セル画作成	44	
	15	スキャン・編集	45	
	16	スキャン・編集	46	
	17	スキャン・編集	47	
	18	動画編集	48	
	19	動画編集	49	
	20	動画編集	50	
	21	動画編集	51	
	22	コンセプトボード	52	
	23	プレゼンテーション	53	
	24		54	
	25		55	
	26		56	
	27		57	
	28		58	
	29		59	
	30		60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	ビジュアルデザイン			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	85単位時間			
授業コマ数	43コマ			
授業概要	パッケージの意味と目的、素材・形態・機能性・情報のグラフィック化の基礎を習得			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	基礎知識の習得と、上品の一部を担うデザイナーの役割を理解する			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	パッケージデザイン知識①	31	課題制作①
	2	パッケージデザイン知識②	32	課題制作②
	3	パッケージデザイン知識③	33	課題制作③
	4	課題制作①	34	課題制作④
	5	課題制作②	35	課題制作⑤
	6	課題制作③	36	ブランディング応用知識①
	7	課題制作④	37	ブランディング応用知識②
	8	課題制作⑤	38	ブランディング応用知識③
	9	プレゼンテーション	39	課題制作①
	10	印刷技術知識①	40	課題制作②
	11	印刷技術知識②	41	課題制作③
	12	印刷技術知識③	42	課題制作④
	13	課題制作①	43	プレゼンテーション
	14	課題制作②	44	
	15	課題制作③	45	
	16	課題制作④	46	
	17	課題制作⑤	47	
	18	プレゼンテーション	48	
	19	ビジュアルアイデンティティ知識①	49	
	20	ビジュアルアイデンティティ知識②	50	
	21	ビジュアルアイデンティティ知識③	51	
	22	課題制作①	52	
	23	課題制作②	53	
	24	課題制作③	54	
	25	課題制作④	55	
	26	課題制作⑤	56	
	27	プレゼンテーション	57	
	28	パッケージ形態・機能性知識①	58	
	29	パッケージ形態・機能性知識②	59	
	30	パッケージ形態・機能性知識③	60	
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	キャラクターデザイン			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2 年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	1 3 5 単位時間			
授業コマ数	6 8 コマ			
授業概要	より実践的な想定をしたキャラクターデザイン。クライアントを意識した実践的な課題内容。			
授業の進め方	講義と実践的な実習			
達成目標	画力の向上と、依頼内容に合わせて的確なキャラクターデザインを行うこと。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	1～9キャラクターデザイン分析	65	グッズ化することを想定したイラスト グッズ化することを想定したイラスト グッズ化することを想定したイラスト グッズ制作（外注）
	10	研究結果発表	66	
	11	11～13キャラクターデザイン/指定設定企画	67	
	14	14～23指定設定デザイン	68	
	24	プレゼンテーション		
	25	神話キャラクターデザイン/企画		
	26	神話キャラクターデザイン/企画		
	27	神話キャラクターデザイン/企画		
	9	28～37神話キャラクターデザイン/デザイン		
	38	プレゼンテーション		
	39	39～45人外キャラクターデザイン		
	46	プレゼンテーション		
	47	雑誌の挿絵を想定したイラスト		
	48	雑誌の挿絵を想定したイラスト		
	49	雑誌の挿絵を想定したイラスト		
	50	雑誌の挿絵を想定したイラスト		
	51	雑誌の挿絵を想定したイラスト		
	52	コンセプトボード		
	53	プレゼンテーション		
	54	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	55	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	56	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	57	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	58	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	59	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	60	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	61	ソーシャルゲーム登場キャラクターを想定したイラスト		
	62	コンセプトボード		
	63	プレゼンテーション		
	64	グッズ化することを想定したイラスト		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	イラスト実習			
実務家教員授業				
学部・学科	マンガ・イラスト学科			
履修年次	2年次			
開講学期	前期			
科目区分	選択B			
授業方法	講義・演習			
授業時間	135単位時間			
授業コマ数	68コマ			
授業概要	様々な要望に応じることができる表現力の幅を身につける。絵柄に合った指導を行う。			
授業の進め方	講義と基礎から応用までの実習			
達成目標	自分の絵柄に合ったイラストの応用を身につける。更なる表現の幅を広げる。			
教科書	なし			
特記				
授業計画	1	イラストについて	31	31～37背景パース基礎
	2	著作権・権利について	38	仕上げ・提出
	3	出版社・企業とのやりとりについて	39	アイディア・企画基礎
	4	SNS・イラストサイトの活用方法について	40	アイディア・企画基礎
	5	クライアントの要望を想定したイラストの描き方	41	構図考察
	6	クライアントの要望を想定したイラストの描き方	42	構図考察
	7	クライアントの要望を想定したイラストの描き方	43	43～15現代イラストレーション研究
	8	クライアントの要望を想定したイラストの描き方	46	模写
	9	クライアントの要望を想定したイラストの描き方	47	模写
	10	データの仕上げ、提出方法	48	模写
	11	外注を想定したイラストの描き方	49	流行と商業イラスト
	12	外注を想定したイラストの描き方	50	流行と商業イラスト
	13	外注を想定したイラストの描き方	51	流行と商業イラスト
	14	外注を想定したイラストの描き方	52	研究発表・考察
	15	外注を想定したイラストの描き方	53	テーマに沿ったイラスト/企画考察
	16	データの仕上げ、提出方法	54	テーマに沿ったイラスト/画材表現方法の選択
	17	印刷技術・知識	55	テーマに沿ったイラスト/制作
	18	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	56	テーマに沿ったイラスト/制作
	19	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	57	テーマに沿ったイラスト/制作
	20	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	58	テーマに沿ったイラスト/制作
	21	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	59	テーマに沿ったイラスト/制作
	22	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	60	テーマに沿ったイラスト/制作
	23	グッズ化、ブランド化することを想定したイラスト	61	テーマに沿ったイラスト/制作
	24	データの仕上げ、提出方法	62	テーマに沿ったイラスト/制作
	25	イラストをもちいたデザインの仕上げ	63	テーマに沿ったイラスト/制作
	26	イラストをもちいたデザインの仕上げ	64	テーマに沿ったイラスト/制作
	27	イラストをもちいたデザインの仕上げ	65	テーマに沿ったイラスト/制作
	28	イラストをもちいたデザインの仕上げ	66	コンセプトボード
	29	イラストをもちいたデザインの仕上げ	67	コンセプトボード
	30	データの仕上げ、提出方法	68	発表・講評
成績評価方法 (試験実施方法)	課題70% 平常点30% 課題制作の得点と、授業への参加姿勢で評価			
備考				