

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1~21	
	2	ネーム	自己紹介表の記入・年間計画の確認	
	3	ネーム	文章からネームを起こす①	
	4	短編漫画	文章からネームを起こす②	
	5	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	6	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	7	短編漫画	4~9pの漫画作品の制作	
	8	短編漫画	4~10pの漫画作品の制作	
	9	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	10	短編漫画	プロットネーム作業	
	11	短編漫画	プロットネーム作業	
	12	短編漫画	原稿作成	
	13	期末試験	原稿作成	
	14	期末試験の振り返り	期末課題(4~8p漫画作品)	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 後 期	1	漫画作品制作	主人公が活躍する漫画研究	
	2	漫画作品制作	破綻のない物語制作について	
	3	漫画作品制作	人体が正しく描けているかについて	
	4	漫画作品制作	わかりやすい背景について	
	5	漫画作品制作	ペン入れの精度について	
	6	漫画作品制作	仕上げ・修正について	
	7	期末作品制作の企画①	修了制作作品企画	
	8	期末作品制作の企画②	修了制作作品企画	
	9	期末作品制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・ネーム	
	10	期末作品制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム②	
	11	期末作品制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削	
	12	期末作品制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②	
	13	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③	
	14	期末試験の振り返り		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習 I		指導担当者名	濱崎 泰希
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC,CLIPSTUDIO			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	はじめに	PCで漫画制作を行うために必要な知識	
	2	基本的な作画①	ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方	
	3	基本的な作画②	ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ	
	4	基本的な作画③	作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)	
	5	トーン/塗り①	塗りつぶしツールと選択範囲	
	6	トーン/塗り②	グラデーション/エアブラシツール	
	7	トーン/塗り③	キャラクターのトーン処理	
	8	コマ割り/テキスト	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	9	ブロップ作画①	身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)	
	10	ブロップ作画②	3Dを活用したブロップ(小道具)作画	
	11	ブロップ作画③	人物とブロップを組み合わせた作画	
	12	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
	13	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
	14	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習 I		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC,CLIPSTUDIO				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画 後 期	1	デジタルで仕事を進めるために必要な知識	クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)		
	2	背景/室内の作画①	部屋の平面図を考えながら作成する		
	3	背景/室内の作画②	自由変形とパース定規を使って平面図から室内風景を作画		
	4	背景/室内の作画③	室内風景の仕上げ		
	5	建築物作画①	写真のトレース/パース定規の設定方法		
	6	建築物作画②	建築物の描写		
	7	建築物作画③	建築物の描写仕上げ処理口		
	8	建築物作画①	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール		
	9	マシン作画①	マシン描画(線画とトーン(色)処理)		
	10	マシン作画②	マシン描画(線画とトーン(色)処理)		
	11	ポートフォリオ制作	これまでの課題を組み合わせるポートフォリオに		
	12	ポートフォリオ制作	小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など		
	13	ポートフォリオ制作	作品をポートフォリオとしてまとめる		
	14	ポートフォリオ制作			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年、コミックイラスト科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	自己紹介	自己紹介	
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)	
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)	
	4	顔を描く	アオリ	
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)	
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)	
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)	
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)	
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)	
	10	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)	
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)	
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)	
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)	
	14	振り返り	個別指導	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習 I		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年、コミックイラスト科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	表情	喜怒哀楽		
	2	動き	コントラポスト		
	3	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	4	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	5	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	6	振り返り	返却、アドバイス		
	7	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	8	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	9	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	10	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	11	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	12	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	13	課題確認	期末課題の発表		
	14	発表			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年、コミックイラスト科1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	作画用具一式			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性	
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本	
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性	
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本	
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性	
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本	
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性	
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削	
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習 I		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年、コミックイラスト科1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは。A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授 業 計 画  後 期	1	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点		
	2	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介		
	3	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作		
	4	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	5	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削		
	6	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成		
	7	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作		
	8	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削		
	9	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成		
	10	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	11	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	12	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	13	課題確認	期末課題発表		
	14	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					



## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習 I		指導担当者名	安原 真理
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習	
	2	ミリペン使い方	枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。	
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。	
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。	
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。	
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情	
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。	
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。	
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。	
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布	
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。	
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成	
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成	
	14	応用③	テーマ別アナログイラスト作成	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習 I		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後 期	1	前期振り返り	夏課題の回収と添削		
	2	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	3	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	4	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	5	カケアミ	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。		
	6	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布		
	7	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布		
	8	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布		
	9	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。		
	10	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。		
	11	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作		
	12	復習	テスト前の練習期間		
	13	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト		
	14	後期テスト返却			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	自己紹介・授業説明・画力確認	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1~21	
	2	ネーム	自己紹介表の記入・年間計画の確認	
	3	ネーム	文章からネームを起こす①	
	4	短編漫画	文章からネームを起こす②	
	5	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	6	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	7	短編漫画	4~9pの漫画作品の制作	
	8	短編漫画	4~10pの漫画作品の制作	
	9	短編漫画	4~8pの漫画作品の制作	
	10	短編漫画	プロットネーム作業	
	11	短編漫画	プロットネーム作業	
	12	短編漫画	原稿作成	
	13	期末試験	原稿作成	
	14	期末試験の振り返り	期末課題(4~8p漫画作品)	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	マンガ制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	252 時間		週時間数	9 時間	
学習到達目標	オリジナルマンガの完成を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	ネーム用紙、原稿用紙、作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画 後 期	1	漫画作品制作	主人公が活躍する漫画研究		
	2	漫画作品制作	破綻のない物語制作について		
	3	漫画作品制作	人体が正しく描けているかについて		
	4	漫画作品制作	わかりやすい背景について		
	5	漫画作品制作	ペン入れの精度について		
	6	漫画作品制作	仕上げ・修正について		
	7	期末作品制作の企画①	修了制作作品企画		
	8	期末作品制作の企画②	修了制作作品企画		
	9	期末作品制作の企画③	修了制作漫画作品の企画・ネーム		
	10	期末作品制作の企画④	修了制作漫画作品の企画・ネーム②		
	11	期末作品制作の企画⑤	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削		
	12	期末作品制作の企画⑥	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削②		
	13	期末試験	修了制作漫画作品の企画・プロット、ネームの添削③		
	14	期末試験の振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科2年、マンガクリエイト科2年、グラフィックデザイン科2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応			
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 2部応用編 チャプター1 オブジェクトの描画 線 レイアウトの補助機能	
	2	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 スウォッチ、パターン、グラデーション、アピアランス	
	3	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 レイヤー応用 チャプター4 パス上文字入力、文字種類、文字関連機能 チャプター5 パスの編集	
	4	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター1 制作	
	5	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 コンテンツの制作編 チャプター2 制作	
	6	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター3 WEB用に保存する、WEBパーツデザインをする	
	7	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする	
	8	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター4 グラフの基本操作、グラフのデザインをカスタマイズする	
	9	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 DTPのための環境設定、名刺デザイン	
	10	Illustrator検定実技対策(エキスパート)	クイックマスター 第3部 チャプター5 写真を配置したDM、見開きパンフレットのデザイン	
	11	過去問題	一昨年の問題の実践と解説	
	12	過去問題	昨年の問題の実践と解説	
	13	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施	
	14	前期振り返り	検定試験前の最終確認授業	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルソフト実習Ⅱ		指導担当者名	岡部 美保	
実務経験	有	デザイン会社・広告代理店、デザイン制作業務に6年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	コミックイラスト科2年、マンガクリエイト科2年、グラフィックデザイン科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	アプリケーションのアドバンススキル習得 * 前期では サーティファイ Illustratorクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す * 後期では サーティファイ photoshopクリエイター能力認定試験エキスパート 取得を目指す				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	MACPC Illustrator®クイックマスター CC (Win/Mac) 対応、Photoshop®クイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター 第2部 コンテンツ制作編 チャプター1 色調補正ツールの基本ワザ、食べ物の写真を補正する		
	2	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター1 曇天の裏路地を夕暮れに変える、ロゴデザイン		
	3	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター2 ログデザイン、カスタムシェイブとカスタムスタイルで制作、撮れたナンバープレートの制作		
	4	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター3 アクションで作るミニフォトカード、写真から作る立体ポップ、フィルターで作るブックカバー		
	5	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター4 フォトコラージュ		
	6	Photoshop検定対策(エキスパート)	クイックマスター チャプター5 WEBサイトデザイン		
	7	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P10~59		
	8	Photoshop検定対策(エキスパート)	1年次からの振り返り、基本操作編1 P60~119		
	9	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P120~181		
	10	Photoshop検定対策(エキスパート)	2年次習得用語振り返り、P182~246		
	11	過去問題	一昨年前の過去問題の実施と解説		
	12	過去問題	昨年度の過去問題の実施と解説		
	13	期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	後期振り返り	検定試験前の最終確認授業		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習Ⅱ		指導担当者名	濱崎 泰希
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクエリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC,CLIPSTUDIO			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	はじめに	PCで漫画制作を行うために必要な知識	
	2	基本的な作画①	ブラシツール(鉛筆/ペンツールなど)の使い方	
	3	基本的な作画②	ラスターとベクターについて。ブラシツールのカスタマイズ	
	4	基本的な作画③	作画したキャラクターの差分イラストを作成(提出)	
	5	トーン/塗り①	塗りつぶしツールと選択範囲	
	6	トーン/塗り②	グラデーション/エアブラシツール	
	7	トーン/塗り③	キャラクターのトーン処理	
	8	コマ割り/テキスト	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール	
	9	ブロップ作画①	身の回りのアイテムの描画(特殊定規について)	
	10	ブロップ作画②	3Dを活用したブロップ(小道具)作画	
	11	ブロップ作画③	人物とブロップを組み合わせた作画	
	12	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
	13	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
	14	作品制作	ポートフォリオ用事例の制作	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルコミック実習Ⅱ		指導担当者名	濱崎 泰希	
実務経験	有	プロ漫画家アシスタントとして7年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクエリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	CLIPSTUDIOの基礎を学び、自身の作品への応用を目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC,CLIPSTUDIO				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画 後 期	1	デジタルで仕事を進めるために必要な知識	クラウド/チャットツール/ネットワークのお話(絵描き向け)		
	2	背景/室内の作画①	部屋の平面図を考えながら作成する		
	3	背景/室内の作画②	自由変形とパース定規を使って平面図から室内風景を作画		
	4	背景/室内の作画③	室内風景の仕上げ		
	5	建築物作画①	写真のトレース/パース定規の設定方法		
	6	建築物作画②	建築物の描写		
	7	建築物作画③	建築物の描写仕上げ処理口		
	8	建築物作画①	漫画原稿用のコマ割りとテキストツール		
	9	マシン作画①	マシン描画(線画とトーン(色)処理)		
	10	マシン作画②	マシン描画(線画とトーン(色)処理)		
	11	ポートフォリオ制作	これまでの課題を組み合わせるポートフォリオに		
	12	ポートフォリオ制作	小道具と人物の組み合わせ/台所に立つ人物/机に座って作業する人物など		
	13	ポートフォリオ制作	作品をポートフォリオとしてまとめる		
	14	ポートフォリオ制作			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					



## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	自己紹介	自己紹介	
	2	顔を描く	男女の描き分け(女)	
	3	顔を描く	年齢の描き分け(男)	
	4	顔を描く	アオリ	
	5	手を描く	基本の動き、男女の違い(女)	
	6	足を描く	基本の動き、男女の違い(男)	
	7	全身を描く	男女の描き分け、等身について(女)	
	8	全身を描く	男女の描き分け、等身について(男)	
	9	全身を描く	男女の描き分け、等身について(等身)	
	10	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題発表)	
	11	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(進捗チェック及びアドバイス)	
	12	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(発表会)	
	13	期末課題	全身イラストA4 テーマ:水着(課題提出)	
	14	振り返り	個別指導	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人物の基本的構造を理解する</li> <li>・人物描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景描画の基礎を身に付ける</li> <li>・背景と人物が同じ空間にいるように、違和感なく描ける</li> </ul> クリエイティブな環境について学習し、作品発信につなげる				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	Machintosh PC、スマートフォン・iPad・アップルペンシル・ペンタブレット				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	表情	喜怒哀楽		
	2	動き	コントラポスト		
	3	オリジナルキャラづくり	イメージを膨らませる		
	4	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	5	期末課題	三面図(二週連続課題)		
	6	振り返り	返却、アドバイス		
	7	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身		
	8	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(イラスト制作)		
	9	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(中間確認)		
	10	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(アドバイス)		
	11	期末課題	テーマイラスト制作 テーマ:全身(最終提出)		
	12	期末課題	期末課題の確認、質問、個別指導		
	13	課題確認	期末課題の発表		
	14	発表			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A, B, Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	作画用具一式			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業目的、内容、背景の重要性	
	2	一点透視図法	一点透視図法の基本	
	3	一点透視図法	構図 人物の関係性	
	4	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	5	一点透視図法	一点透視図法を用いた背景作画	
	6	二点透視図法	二点透視図法の基本	
	7	二点透視図法	構図 人物の関係性	
	8	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	9	二点透視図法	二点透視図法を用いた背景作画	
	10	三点透視図法	三点透視図法の基本	
	11	三点透視図法	構図 人物の関係性	
	12	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	13	三点透視図法	三点透視図法を用いた背景作画	
	14	前期まとめ	前期末課題返却と振り返り、制作、添削	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	背景制作実習Ⅱ		指導担当者名	志村 早織	
実務経験	有	漫画連載、アシスタントなど漫画に関わる業務に5年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	背景を、正確な遠近法を用いて作画できる技術を習得する 一点透視図法、二点透視図法を学び、室内から屋外まで描画できる力を養う				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。				
使用教材	作画用具一式				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授 業 計 画  後 期	1	背景の描き方の復習	透視図の復習。各種比較と違い、注意点		
	2	デジタルイラストの背景	背景に使えるデジタルテクスチャ紹介		
	3	デジタルイラストの背景	背景に使えるテクスチャ制作 作品制作		
	4	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作		
	5	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 添削		
	6	イラスト制作①	透視図を用いて、実在する建物と人物のイラスト制作 完成		
	7	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作		
	8	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 添削		
	9	イラスト制作②	透視図を用いて、想像上の風景のカラーイラスト制作 完成		
	10	イラスト制作②	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	11	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	12	期末課題制作	世界観がわかる背景を描いた小説の挿絵制作		
	13	課題確認	期末課題発表		
	14	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等			
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業 計画 前期	1	アナログについて	道具の紹介・原稿の使い方・つけペン実習	
	2	ミリペン使い方	枠線(切り貼り)・フキダシ・描き文字。色々な丸を描く。	
	3	効果線①	流線(スピード線)・集中線の基礎。絵をトレース。	
	4	効果線②	ベタフラッシュ・ウニフラッシュの基礎。模写。	
	5	効果線③	効果線の応用。顔の描き方。	
	6	ホワイト①・筆(筆ペン)の使い方	ベタ・ホワイトの基礎。(飛沫・ガーゼのやり方なども)・表情	
	7	ホワイト②	ホワイトの応用。髪の毛の描き方。	
	8	トーン①	ベタ貼り・重ね貼り(モアレについて)・削り。手・腕の描き方。	
	9	トーン②	トーンフラッシュ・流線フラッシュ・トーン応用。下半身・足の描き方。	
	10	前期テスト	前期の復習実技テスト。テキスト配布	
	11	線画の研究	夏課題説明・前期テストの返却。色々な漫画家さんの線画の研究。	
	12	応用①	テーマ別アナログイラスト作成	
	13	応用②	テーマ別アナログイラスト作成	
	14	応用③	テーマ別アナログイラスト作成	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	アナログテクニック実習Ⅱ		指導担当者名	安原 真理	
実務経験	有	漫画商業誌制作業務に20年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	マンガクリエイト科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	○	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	アナログ画材の技術を学び作品作りに応用することを目標とする。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績表かは、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段かとする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	教科書(マンガのしくみ)・マンガ道具一式・筆記用具・ティッシュ・プリント等				
授業外学習の方法	進捗確認後にフィードバック内容を作品に反映する				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  後 期	1	前期振り返り	夏課題の回収と添削		
	2	点描・カケアミ	点描&カケアミの基礎。全身・筋肉の描き方。		
	3	カケアミ	カケアミの応用。体の重心を意識(静と動)		
	4	ナワアミ	ナワアミの基礎と応用。効果を模写。		
	5	カケアミ	ナワアミとカケアミの応用と実用方法。マーカーで着色。		
	6	植物類・爆発などの描き方	植物類・爆発などを筆やつけペンで表現する。テキスト&プリント配布		
	7	効果線応用	雲形定規や曲線定規の使用法。テキスト&プリント配布		
	8	後期テスト①	今までの復習とアシスタント式テスト。テキスト&プリント配布		
	9	後期テスト②	今までの復習とアシスタント式テスト。		
	10	後期テスト振り返り	後期テストの添削。修了制作プロット、ネーム添削。		
	11	期末作品制作	各種効果を使用した漫画・イラスト作品の制作		
	12	復習	テスト前の練習期間		
	13	後期テスト	今までの復習とアシスタント式テスト		
	14	後期テスト返却			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</li> <li>・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</li> </ul>					