

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサンⅠ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀
授業の概要				
静物デッサン(幾何石膏・各種静物) 人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング)				
授業終了時の到達目標				
<b>クロッキー</b> (基本目標:C評価以上) ・描く対象物を簡略化してとらえることができる。 (標準目標:B評価以上) ・見えない所も意識して立体としてとらえる事が出来る。 (発展的目標:A評価) ・上記に加え、見切れることなく全身をバランス良く描くことができる。				
<b>静物デッサン</b> (基本目標:C評価以上) ・輪郭線ではなく面で対象物をとらえることができる。 (標準目標:B評価以上) ・シェーディングとハッチングが出来る。 (発展的目標:A評価) ・上記に加え、形のバランスが良く質感が表現されている。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デッサン塾での指導(2001~2004年) イラスト制作販売の経験(2003~2020年)		
時間外に必要な学修				
身の回りのものを様々な角度から観察し、それを見ながらスケッチしてみる。写真に撮ってそれを見ながら模写すると見え方の変化が理解しやすい。				
回	テーマ	内容		
1~6	デッサンの基本	鉛筆を削るところから持ち方、デッサンの描き方を学ぶ。 透視図・幾何石膏(立方体)		
7~18	人物クロッキー	手、自画像、モデル、写真描画など、人物の描き方を学ぶ。		
19~30	静物デッサン	ビン、金属、木など様々な素材から出来ているモチーフの描き方を学ぶ。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	モチーフの形、色、素材感、陰影を構造的かつ視覚的に捉えているか  対象への観察力と空間を感じさせる平面構造が表現されているかを主に評価する。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	石川 愛奈
<b>授業の概要</b>				
<p>illustratorとphotoshopの基本操作とデザインにおける考え方を学び、デザインの基礎を学ぶ。実際の業務プロセスに沿ってクライアントの意を汲み取ったデザインを行ったり、入稿データを作成できるように実習を進めていく。</p> <p>デザイン業務で多用するデジタル素材の作成についても触れ、イラストレーションの幅を広げる。また、実習中にディスカッションやプレゼンを行い、人前でデザインのコンセプトを話す経験を積むことでコミュニケーション能力の向上も目指す。</p>				
<b>授業終了時の到達目標</b>				
グラフィックデザイン業界の実際の業務内容について知り、DTPの基礎的作業技術を修得する。デザイン業界就職の入り口を目指せるレベルと内容の作品を制作する。				
<b>実務経験有無</b>		<b>実務経験内容</b>		
有		尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として活動中。グラフィックデザイナーとしても5年以上活動しており、東京2020のサインージ制作に携わった実績あり。		
<b>時間外に必要な学修</b>				
<p>生活の中にある印刷物を中心としたデザイン物を興味を持って、観察し、さらにデザイナーの意図を考察してみる。</p> <p>紙・デジタル媒体問わず資料を収集するよう日頃から心がけ、「自分だったらどのように作るか」という視点から作品を分析する。</p>				
回	テーマ	内 容		
1~2	オリエンテーション ・グラフィックデザインとは ・ターゲット分析 ・クライアント分析	グラフィックデザインや関連する職業、必要な技能について解説し、この授業の目的について理解する。 企業ロゴのトレースを通じて、illustratorの基礎操作について学ぶ。 ロゴ課題を出題し、制作の進め方について解説を行う。 チームに分かれてディスカッションを行い、ロゴ制作において表現するポイントを話しあう。		
3~4	ロゴ制作案出し・清書 ・色が与える印象	前回行ったロゴのトレースとディスカッションの内容を踏まえ、課題のロゴを制作する。 テーマについて各自リサーチを行い、ラフスケッチを描く。 何案か出したら、illustrator上で清書を進めていく。 清書後のデータの処理について解説する。(アウトライン化、データサイズなど)		
5~6	ロゴ完成・講評	前半でロゴ課題を完成させ、後半で講評とデータチェックを行う。 デザイン公募に応募するための手順を解説し、メールの制作やデータの添付方法について触れていく。		
7~8	プロダクトデザイン① 案出し・資料集め	公募テーマに基づきデザインを制作する。 テーマについて解釈するためのロジックについて解説を行い、資料を集めながらラフスケッチを作成していく。 数案作成したらディスカッションを行い、アイデアや発想の幅を広げる。		
9~10	プロダクトデザイン② 清書	前回作成したスケッチを基に、デザインの清書を行なっていく。 illustratorとphotoshopを使い、デザインをはめ込んだ画像を作る手順について学ぶ。		
11~12	プロダクトデザイン③ 完成・講評	制作したアイテムについてプレゼンしてもらい、講評とディスカッションを行う。 講評後、デザインを見直し修正やカラーリングなどの調整を行う。 公募の応募要項に沿ってデータを作成し提出。		

13~14	エディトリアルデザイン① 表紙・ロゴタイプ案出し	エディトリアルデザインとは何か解説を行い、見開きパンフレットを編纂する。 文字の太さや形によるイメージの違いについて触れ、デザインにふさわしい文字の形を考えて選択するポイントを学ぶ。 フォントをアウトライン化して行うロゴタイプの作り方について実習を進めていく。		
15~16	エディトリアルデザイン② 本文・ロゴタイプ清書 ・写真の処理について ・トリムマーク	本文の組み方について解説を行う。 本のタイトルや内容によって変わる組み方や、視線の動き方について学び、実際に文字組みを行う。 大まかな流れを数パターン書いた上でillustrator上でレイアウトを進める。		
17~18	エディトリアルデザイン③ 裏表紙・講評	裏表紙について記載する情報について触れる。 実際に紙媒体で出力して目で確認し、レイアウトの調整を行なっていく。 後半で出力したものを基にディスカッションを行う。		
19~20	キャラクターデザイン① ・フリー素材サイトについて	ご当地キャラクターやゆるキャラなどのデザインについて解説。 どのようなコンセプトで作られているか、製作者・クライアントそれぞれの意図を探る。 オリジナルのキャラクターを作るために、様々な作品をリサーチし、自分が制作しようとするキャラクターの参考資料とする。 コンセプトを練り、ラフスケッチを行なっていく。 ラフスケッチと併せてでカラーリングも設定する。		
21~22	キャラクターデザイン② ・フリー素材サイトについて	ラフスケッチを基にアイデアを発表。 簡単に講評を行ったのち、清書を進めていく。 キャラのデザインと併せて、キャラ名のロゴタイプも制作する。		
23~24	キャラクターデザイン③ ・完成、講評 ・パスのアウトライン処理について	完成したゆるキャラをプレゼン用にレイアウトしていく。 カラーパレットを設定し、口癖や生い立ちなどキャラクターの設定を書き込む。 授業の後半で出力し、講評を行う。		
25~26	レイアウトトレーニング① ・名刺 ・入稿データについて	制作テーマを解説したのち、見本を見ながらデザインの模写を行う。 模写が完了したら、見本と並べて比較してみる。 また、見本と同じ題材で自分だったらどのようにレイアウトするかを考え、デザインする。		
27~28	レイアウトトレーニング② ・ポスター、チラシ	制作テーマを解説したのち、見本を見ながらデザインの模写を行う。 模写が完了したら、見本と並べて比較してみる。 また、見本と同じ題材で自分だったらどのようにレイアウトするかを考え、デザインする。		
29~30	インフォグラフィックス ・イラスト表現の幅を広げる	日常身の回りに溢れるピクトグラムやインフォグラフィックスについて考察する。 どのような形が情報を伝達するために効果的か、実際に作ってみて簡略化や精密さのバランス感覚を養う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイン技法図鑑「ひと目で分かるレイアウトの基本」		出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70%	【準備学習】 社会性のあるデザインができるよう、普段から身の回りのデザインへの観察眼を養う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックビジネスⅠ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
自分で描いた絵やマンガを実際にビジネスとしてネットや即売会にて購入してもらうことで、将来のプロの考え方や今の自分の実力を知る。				
授業終了時の到達目標				
自分の作品(絵やマンガを)肉親を覗く他者に購入してもらう。売り上げを伸ばすにはどうすればいいか、何を描けばいいかを自ら気づき、工夫できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えています。		
時間外に必要な学修				
ネット通販やダウンロード販売の仕組みを知る。今売れている物を調べる。				
回	テーマ	内容		
1	コミックビジネスとは	・現状の出版界の販売方法と問題点		
2	ネットを使った販売方法、その1	・DIサイトコム、DMMドットコムなどのサイトの特徴と利用方法		
3	ネットを使った販売方法、その2	・オークション形式の販売方法と問題点		
4	ネットを使った販売方法、その3	・同人誌即売会をつかった方法		
5	著作権の問題	・出版における著作権についての説明、契約書について		
6	源泉徴収、税金、申告	・個人経営者の経営に必要な最低限の知識		
7	利益を上げるには	・マーケティング、宣伝方法、リピート率を上げる方法		
8	写真合成 3	・人物を町並みと合成する(遠近感と空気感のコントロール)		
9	販売計画	・自分ができる販売方法と作れる商品を計画する		
10	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック		
11	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック		
12	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック		
13	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック		
14	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック		
15	総評	・個々の売り上げの違い、売れない問題点を考える		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
使用しない		提出作品の完成度と売り上げ 理解度・上達度 出席率 授業態度	60.0% 20.0% 10.0% 10.0%	前年度の学習 資料を準備し てビジネスの 上で大切な事 をどう伝える か流れを確認 します

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックツール実習		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	柳 道子
授業の概要				
CLIP STUDIO PAINTの機能の習得				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIO PAINTにてイラスト制作・マンガ制作のための機能を一通り使えるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラスト、カット、マンガ、2Dゲーム原画、2DCG彩色、カラー背景を手掛けるフリーランスの画業経験28年。カラーイラストの魅力の本質を学生にわかりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
CLIP STUDIO PAINTで課題以外のイラストも日々楽しく描き、積極的にPCという画材に慣れるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1~2	アンケート	プロ志望であるか、デジタルツールを使ったことがあるか等のアンケート。及びバスタップと全身とをそれぞれ今の実力で紙に描く。		
3~4	CLIPSTUDIO PAINT及びペンタブレットドライバのインストール	CLIP STUDIO PAINTのインストール、ペンタブレットドライバのインストール、サイドスイッチ等のペンタブレット機能設定、CLIP STUDIO PAINTの筆圧設定等の基本機能設定。		
5~8	ラフ・下描き、ペン入れに必要なツールの習得	公式サイトCLIPにメンバー登録をし、画材のDLの仕方を覚える。ラフ・下描きに向けたツールとペン入れに向けたツールを理解し、描きやすい好みのツールを使いながらキャラクター描画の作業実践を経る。		
9~10	塗りつぶしツール、不透明部分のロック、色調補正の方法、レイヤーのクリッピングについて	前回描いたキャラクターにベース塗りを施す。その際に塗りつぶしツールの複数の各機能を知る。視認性の良い目立つ色から本番色への変更、またレイヤーのクリッピングを理解する。		
11~12	選択範囲、変形の方法各種、カラーパレット作成、グラデーションツールの習得	選択範囲とその形状を学ぶ。変形の仕方はセンターマーカの扱い、拡大縮小・遠近変形など。また色相をずらした明暗表現のためのパレット作成、グラデーションツールの機能を理解する。		
13~14	レイヤーモードとレイヤーマスクの習得	レイヤーモードの習得(乗算・オーバーレイ・覆い焼きカラー・加算発光などを中心に)。またレイヤーマスクの機能を理解し各自のイラスト上で実践を試みる。		

15～ 16	カラーのキャラクター制作仕上げ	ここまで習得した各機能を使い各自のキャラクターのカラー立ち絵を仕上げる。		
17～ 18	イラストとマンガ原稿の違い、コマフォルダの習得	カラー原稿とモノクロ原稿の解像度の違い、アンチエイリアスの設定。コマフォルダとコマ枠カットツールの機能を学ぶ。		
19～ 20	マンガ用原稿制作	配布されたネームを元にコマフォルダとコマ枠カットツールを使いながらコマを割ってゆく。指定された場所にキャラクターを描き込む。		
21～ 22	パス定規など各種定規の操作、ベクターレイヤー使った背景描画	キャラクターに合わせてパス定規を当て簡単な背景をベクターレイヤーで描画。ベクター用交点消去の機能を学ぶ。他対称定規・同心円定規等の紹介。定規を使う場合と使わない場合の切り替え方をしっかり学ぶ。		
23～ 26	ベタ入れ、トーンの貼り方、デコレーションブラシの習得	トーンレイヤーの扱い、グレー彩色のトーン化を学ぶ。デコレーションブラシをベースにブラシのプロパティ設定、描画点の感覚調整などのブラシ系の詳細な設定を学ぶ。ここまでの技術で指定されたコマに一通り手を入れる。		
27～ 28	集中線と吹き出し、ホワイトの習得	集中線ツール・流線ツールの理解。流線ツールと曲線ツールは独特な動作を必要とするので実践にて学ぶ。吹き出しツールの機能を学習。画面に効果的なホワイトの入れ方を学ぶ。		
29～ 30	仕上げ	配布されたネームに指定された内容を全てのコマに描き込み仕上げをし完成させる。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック		課題点 授業態度 出席率	70% 10% 20%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインツール実習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
Windowsを使用してillustratorの基本操作を取得する				
授業終了時の到達目標				
制作のために必要なツール等を正しく選択できる パスを用いて自由に作品描画ができる 検定取得の為の基本的なオペレーション操作ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
各種ツールを効率よく利用する為にはシートカットキーが必須です。テキストに付属されている問題を繰り返し実施し習得できるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1	illustratorの概要及び基本操作方法の説明 アートワークの表示とプリント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・illustratorの起動とインターフェース</li> <li>・ツールパネルとパネルの展開</li> <li>・アイコン化とパネル操作</li> <li>・アートワークのスクロール・拡大・縮小表示</li> <li>・ナビゲーターパネル</li> <li>・プレビューモードとアウトラインモード</li> <li>・選択ツールとバウンディングボックス</li> <li>・スマートガイドと保存・別名保存</li> <li>・アートボードの設定と用紙設定</li> </ul>		
2	環境設定 塗りと線 オブジェクトの描画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・環境設定とGPUパフォーマンスの設定</li> <li>・塗りと線</li> <li>・スポイトツール</li> <li>・長方形ツール</li> <li>・カラー設定</li> <li>・長方形を中心から描画</li> <li>・正方形の描画と楕円形ツール</li> </ul>		
3	基本的な編集操作 カラーパネルによるカラー設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カット&amp;ペースト・コピー&amp;ペースト</li> <li>・前面へペースト・背面へペースト</li> <li>・オブジェクトの前後関係とグループ化</li> <li>・バウンディングボックスによる拡大・縮小と回転</li> <li>・ライブシェイプ機能によるシェイプの変形と移動</li> <li>・回転ツールとリフレクトツール</li> <li>・拡大・縮小ツールとシアーツール</li> <li>・グレースケール・CMYK・RGB・HSB</li> <li>・新規ドキュメントのカラーモード</li> </ul>		
4	レイヤー オブジェクトの組み合わせによる編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レイヤーとレイヤーパネル</li> <li>・レイヤーの作成</li> <li>・レイヤー間の移動とレイヤーの結合</li> <li>・クリッピングマスク</li> <li>・複合パス</li> <li>・パスファインダー</li> </ul>		

回	テーマ	内容
5	文字の作成 文字関連の機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字ツールと文字エリアの作成</li> <li>・エリア内文字ツール</li> <li>・文字パネル</li> <li>・トラッキングとカーニング</li> <li>・行送りの設定</li> </ul>
6	パスの基本的な描画 パスの編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パス</li> <li>・ペンツールと直線の描画方法</li> <li>・ペンツールと曲線の描画方法</li> <li>・直線と曲線が連続する場合の描画方法</li> <li>・パスの追加</li> <li>・アンカーポイントの切り換え</li> <li>・アンカーポイントの追加と削除</li> <li>・パスの切断と連結</li> </ul>
7	オブジェクトの描画 線	<ul style="list-style-type: none"> <li>・直線ツールと円弧ツール</li> <li>・鉛筆ツールと角丸長方形ツール</li> <li>・多角形ツールとスターツール</li> <li>・スパイラルツールとフレアツール</li> <li>・線端アップションノボタン</li> <li>・角の形状オプションのボタン</li> <li>・破線</li> <li>・線の複合</li> <li>・可変線幅プロファイルと線のグラデーション</li> </ul>
8	レイアウトの補助機能 スウォッチ、パターン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・定規の表示</li> <li>・情報パネルとものさしツール</li> <li>・ガイドとスナップ</li> <li>・オブジェクトのガイド化</li> <li>・長方形グリッドツールと同心円グリッドツール</li> <li>・整列パネル</li> <li>・特定オブジェクトを基準とした整列</li> <li>・オブジェクトの表示・非表示</li> <li>・新規スウォッチの作成と編集</li> <li>・グローバルプロセスカラーとスポットカラー</li> <li>・パターンの適用とパターンの作成</li> </ul>
9	グラデーション アピアランス レイヤーの応用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラデーションの適用</li> <li>・グラデーションツールとグラデーションの作成</li> <li>・アピアランスパネルとアピアランスの分割</li> <li>・透明パネルと不透明マスク</li> <li>・サブレイヤーの作成</li> <li>・レイヤー間のアピアランスコピー</li> </ul>
10	パス上の文字入力 文字の種類 文字関連の機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パス上文字ツールとパス上文字オプション</li> <li>・文字タッチツール</li> <li>・文字のアウトライン化</li> <li>・TryeTypeフォントとPostscriptフォント</li> <li>・OpenTypeフォントと字形パネル</li> <li>・OpenTypeパネル</li> <li>・段落設定とタブパネル</li> <li>・テキストオブジェクトのリンク</li> <li>・テキストの回り込みと段落パネル</li> <li>・段落スタイルパネルと文字スタイルパネル</li> </ul>
11	パスの編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ナイフツール</li> <li>・塗りブラシツールと画像ブラシ</li> <li>・璃シェイプツールとセグメントのリシェイプ</li> <li>・自由変形ツールとエンベロープ</li> <li>・遠近グリッドとスムーズツール</li> <li>・パス消しゴムツールろリキッドツール</li> <li>・塗りのブレンドと線幅ブレンド</li> <li>・複数のオブジェクトのブレンド</li> </ul>

回	テ ー マ	内 容		
12-15	パスの練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・直線</li> <li>・曲線の基本と応用</li> <li>・クローズパス</li> <li>・曲線のまとめ</li> <li>・方向点の切り替え</li> <li>・アンカーポイント</li> <li>・ペンのまとめ</li> <li>・パスの平均</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 『Illustratorクイックマスター』 問題集 『Illustrator®クリエイター能力認定試験』		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ実習Ⅰ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90	60	4単位(120時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します。つけペンの使い方。デジタルでの作画方法。プロットの組み立て方、ネームの書式、書き方などの、ストーリーを作る上での基本的なことを学びます。後期マンガを選択する人は、パース・アイレベルなどの作画に必要な知識を引き続き。初心者から上級者のマンガとイラスト(モノクロ&フルカラー)の知識と技術指導。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標：C評価以上) ・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることができる。				
(標準目標：B評価以上) ・下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることができる。				
(発展的目標：A評価) ・上記に加え、読者を楽しませるために客観的に自分を見つめ、技術向上をしていける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えています。		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。アニメだけでなく洋画邦画の映画を多く見ましょう。マンガは読み切り作品を読む				
回	テーマ	内容		
1-8	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログ、デジタル、いずれかの画材やどのような機能があるのか使い方を学びます。		
9-16	原稿用紙の使い方を覚える	原稿用紙の使い方を学びます。原稿用紙を使う上でのルールを学び、実際にコマを割ってキャラなどを描いてみましょう。		
17-24	コマワリの中のいろいろな表現方法	集中線・ベタフラッシュ・ホワイトの使い方など、漫画を作画する上で必要最低限の技術を学び、実践してみます。		
25-32	トーンワーク	マンガを描く上で必要なトーン。トーンの貼り方から削り方など、基本的な使用方法を学びます。		
33-60	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「マンガのしくみ」 「快描教室」 「DVD(映画)」 「ペントレース教材」		課題	100%	

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態
イラスト実習Ⅰ		マンガ・イラスト学科／1年	2022／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位（120時間）	必須	柳 道子
授業の概要				
イラストの基礎を学び、デジタルツールの基本技術を学ぶ。 1枚絵に必要な情報密度、魅力あるイラストとは何かを理解する。 日頃から情報収集・取材を心掛ける意識を持たせる。				
授業終了時の到達目標				
イラストに必要な情報密度を理解し、要素を練り詰めた1枚絵を仕上げられるようにする。 デジタル画材CLIP STUDIO PAINTのイラスト機能の基礎を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		イラスト、カット、マンガ、2Dゲーム原画、2DCG彩色、カラー背景を手掛けるフリーランスの画業経験28年。カラーイラストの魅力の本質を学生にわかりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・短時間単純な絵で構わないので毎日何かを描く習慣を身に付けましょう。</li> <li>・日頃から自他共に心を惹かれそうなネタをストックする習慣を持ちましょう。</li> </ul>				
回	テーマ	内 容		
1-4	プロに求められるイラストとは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・商業イラストに求められる意識、内容、単価など職業の現実の情報</li> <li>・基礎画力の確認、志望の意思確認</li> </ul>		
5-8	CLIP STUDIO PAINTの基本設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「バストアップ」を描くに当たって必要なツールの簡単な紹介</li> <li>・CLIPサイトのアカウント作成と素材のDL</li> <li>・ペンタブレットのペンのサイドスイッチの設定</li> </ul>		
9-12	ラフ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「バストアップ」のラフの描き方</li> <li>・「バストアップ」のラフ制作</li> </ul>		
13-16	下描きと丁寧な下描き	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「下描き」と「丁寧な下描き」の2段階で作業をする意味と注意点</li> <li>・「バストアップ」の下描きと丁寧な下描きの制作</li> </ul>		
17-20	ペン入れ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・滑らかな線の描き方</li> <li>・アンチエイリアスについて</li> <li>・各ツール別の筆圧設定の方法</li> <li>・「バストアップ」でペンによるクリンナップ演習</li> </ul>		
21-24	ベース塗り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベース塗りとは</li> <li>・レイヤーのクリッピング方法</li> <li>・「バストアップ」でベース塗り演習</li> </ul>		
25-28	色彩設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラデーションツールの詳細設定</li> <li>・色相、彩度、明度についての解説</li> <li>・「バストアップ」の色彩調整演習</li> </ul>		
29-32	イラストにおける「ラフ」とは	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストにおけるラフの重要性</li> <li>・情報収集と取材の必要性と方法</li> <li>・ラフ制作の進め方</li> <li>・題材「夏」イラストのラフ制作</li> </ul>		
33-36	ラフを練る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1枚のイラスト」における情報密度、アイデア、コーディネートについて</li> <li>・題材「夏」イラストの練度を上げる加筆修正ラフ制作</li> </ul>		

37-40	演習：下描き	・「夏」イラストの下描き演習		
41-44	演習：ペン入れ	・「夏」イラストのペン入れ演習		
45-48	演習：彩色	・「夏」イラストの彩色演習		
48-52	エフェクト（効果）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CLIP STUDIO PAINTのレイヤーモードによる効果</li> <li>・画面を映させる小技</li> <li>・「夏」イラストへエフェクト（効果）の加筆</li> </ul>		
53-56	ブラッシュアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブラッシュアップとは</li> <li>・コントラストの意味と調整</li> <li>・「夏」イラストのブラッシュアップ演習</li> </ul>		
57-60	講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストの投稿</li> <li>・作品制作の振り返り</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		課題 授業態度 出席率	70.0% 10.0% 20.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コンピュータリテラシー		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	平田 大
授業の概要				
コンピュータとインターネットに関する基礎知識を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
コンピュータとインターネットに関する基礎知識を身に付け、デジタル社会への対応力を持つ。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Webを中心に開発運營業務を5年間経験。 その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業内容の復習と次回の予習</li> <li>・ タイピングに不慣れな人はタイピングの練習</li> </ul>				
回	テーマ	内容		
1	導入～動機付け	・ コンピュータやインターネットの正しい知識を学び、身に付ける必要性について・今後の生活にどう役立っていくか。		
2	パソコンの基礎知識①	・ パソコンの基本操作・キーボード・タイピング		
3	ハードウェアについて	・ PC各部位名称・PC動作の基本的な仕組み・周辺機器について		
4	ソフトウェアについて	・ オペレーティングシステム・アプリケーションソフトウェア・ユーザーアカウント		
5	インターネットについて	・ インターネットとは・インターネットの基本・インターネットでできること・インターネットの影響		
6	インターネットの仕組み	・ インターネットの仕組み・ホームページの仕組み・電子メールの仕組み・SNSの仕組み・ネットショッピング・Wi-Fiの基礎知識		
7	法規について	・ 著作権・肖像権・パブリシティ権・名誉棄損・不正アクセス禁止用・個人情報保護法		
8	インターネット利用のモラル	・ 情報発信者のモラル・閲覧者としての注意・個人情報の公開・嫌がらせ・プラしくみイバシー		
9	コンピュータウイルス	・ マルウェアとは・ウイルスの感染経路・感染を防ぐには		

回	テ ー マ	内 容		
10	セキュリティ	・ユーザー認証・パスワード管理・電子証明書・暗号化技術・フィルタリング・ファイアウォール		
11-14	復習	・これまでの学習内容のポイントごとの確認・タイピング問題の実施		
15	期末テスト	・これまでの学習内容を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・いちばんやさしいパソコン超入門</li> <li>・iBut公式テキスト</li> </ul>		出席 授業態度 期末テスト	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
PC実習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2022/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
表作成やグラフ作成、関数の使い方等基礎から応用までの操作技術を学ぶ。 特に、実務で使う「計算式」や「関数」を体系的に学ぶことで、より実務に近い操作を習得する。				
授業終了時の到達目標				
MOS Excel Specialist(一般)2016の試験範囲を一通り学習し、合格に向けての知識を身に付ける。 Excelの一般的な操作を習得するとともに、ショートカットキーを効率よく使える技能を身に付ける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
授業内で実施した問題を繰り返し実施する。(特に章末の確認問題は確実に理解が必要)				
回	テーマ	内容		
1~2	動機づけ データ入力の基礎・ワークシート 編集	資格取得のメリット・評価方法の説明 データ入力の手順・ワークシートの保存と読み込み・印刷 行列の操作・表示位置の変更・書式の変更・保存		
3~4	出題範囲① ワークシートブックの作成と管理	ブック・テンプレート・インポート・ワークシート・ウィンドウ ハイパーリンク・ジャンプ・名前ボックス・プロパティ・ズーム クイックアクセスツールバー・リボン・数式・マクロ・保存・印刷		
5~6	出題範囲② セルやセル範囲の作成	データ 追加・検索・置換・コピー・貼り付け・オートフィル セル 挿入・削除・結合・配置・インデント・スタイル 条件付き書式・スパークライン・アウトライン		
7~8	出題範囲③ テーブルの作成	テーブル内でセルを追加・削除 テーブルのスタイル(縞模様・集計行) フィルター・並べ替え・重複データを削除		
9~11	出題範囲④ 数式や関数の適用	セル参照(相対参照・複合参照・絶対参照) 関数(SUM・MAX/MIN・COUNT・AVERAGE・SUMIF・AVERAGEIF・ COUNTIF・RIGHT/LEFT/MID・TRIM・UPPER/LOWER・ CONCATENATE)		
12~14	出題範囲⑤ グラフやオブジェクトの作成	チャート・グラフの作成(凡例・サイズ・構成要素・スタイル) 図形・画像挿入(テキストボックス・SmartArt・画像) オブジェクト(枠線・色・スタイル・効果・プロパティ・配置)		
15	出題範囲の復習	各自で復習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト 『よくわかるMOS Excel2016テキスト(FOM出版)』 問題集 『MOS対策テキスト Excel2016(日経BP)』		授業態度 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
comico実習 I		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	竹口 佑樹
授業の概要				
スマホアプリのcomicoの形式での漫画制作				
授業終了時の到達目標				
縦型スクロール型のカラー漫画が描けるようになる チャレンジからベストチャレンジ、公式作品を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家・漫画家アシスタントとして9年間フリーランスとしての実務経験を活かし学生たちの在学、卒業時の希望職種への間口を広げること		
時間外に必要な学修				
自宅で課題を行いつつ、課題の参考になるような作品をcomico内を閲覧し、自分の作品を向上させる。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	comico穴吹杯用の作品選び①	comico編集部より送られてきた校内コンペ用の作品を選び ネーム賞か作画賞を選択する		
3~ 4	comico穴吹杯用の作品選び②	comico編集部より送られてきた校内コンペ用の作品を選び ネーム賞か作画賞を選択する		
5~ 6	comicoネーム賞作画賞①	選択した賞の作業を進める		
7~ 8	comicoネーム賞作画賞②	選択した賞の作業を進める		
9~ 10	comicoネーム賞作画賞③	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者は、作品完成後チェックを受ける		
11~ 12	comicoネーム賞作画賞④	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者は、作品完成後チェックを受ける		
13~ 14	comicoネーム賞作画賞⑤	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者は、作品完成後チェックを受ける		
15~ 16	comicoネーム賞作画賞⑥	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者は、作品完成後チェックを受ける		
17~ 18	comicoネーム賞作画賞⑦	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者はチェック後であれば修正を行う		
19~ 20	comicoネーム賞作画賞⑧	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者はチェック後であれば修正を行う		
21~ 22	comicoネーム賞作画賞⑨	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者はチェック後であれば修正を行う		
23~ 24	comicoネーム賞作画賞⑩	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者はチェック後であれば修正を行う		
25~ 26	comicoネーム賞作画賞⑪	選択した賞の作業を進める ネーム賞選択者は完成していれば提出を行う		

27～ 28	最終提出チェック日	最終的に提出を行い、今回と次回で投票を行い。コンペを行う。		
29～ 30	作品校内コンペ投票日	最終受賞者を発表する。受賞者には商品授与		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デジタル漫画のテクニック		作品レベル・提出数 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	作品の制作のための 情報収集提出課題の 事前確認

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサンⅡ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	鶏内 真紀

#### 授業の概要

本実習はデッサンⅠの上級の演習として位置付ける。依然として基礎過程のなかにあるが、難易度の高いモチーフを課題とする。

#### 授業終了時の到達目標

1. 透視図法を理解し、目測でパースを捉えることが出来る。
2. 骨格・筋肉の影響を考慮した上で、バランスの良いプロポーションの人物が描ける。

#### 実務経験有無

#### 実務経験内容

有

デッサン塾での指導(2001~2004年) イラスト制作販売の経験(2003~2020年)

#### 時間外に必要な学修

身の回りのものを様々な角度から観察し、それを見ながらスケッチしてみる。写真に撮ってそれを見ながら模写すると見え方の変化が理解しやすい。

回	テーマ	内容
1~2	遠近法について	平面に立体を表現する技法の習得
3	目測を鍛える	立方体を15個作画する(二点透視図法)
4	パーストレーニング	目測でパースラインを探り、自然にみえる立方体を描く
5~10	卓上デッサン	箱モチーフのデッサン 講評と手直し
11~16	室内パースを描く	一点透視図法を用いて、室内パースを描く
17~20	人物の描き分け	年齢と性別の描き分け プロポーションの変化
21~24	骨格について  理解度確認テスト「骨格」  理解度確認テスト「骨格」の修正	骨格の模写 皮膚の表面近くにあり、人物描写をする上で影響が出てくる骨を押さえておく  8頭身プロポーション(男性)の骨格を描く 正面・真横・後方の3方向からの描写  前回の確認テストの修正を行い、再度提出する 資料を確認し、見直しを行うことで理解度を高める
25~30	筋肉について	筋肉の模写 皮膚の表面近くにあり、人物描写をする上で影響が出てくる筋肉と陰を押さえておく

回	テーマ	内 容		
	<p>理解度確認テスト「人体描写」</p> <p>理解度確認テスト「人体描写」の修正</p>	<p>8頭身プロポーション（男性）の骨格・筋肉の影響を考慮した上での人物アウトラインを描く 正面・真横・後方の3方向からの描写</p> <p>前回の確認テストの修正を行い、再度提出する資料を確認し、見直しを行うことで理解度を高める</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		<p>出席率</p> <p>授業態度</p> <p>課題</p>	<p>20.0%</p> <p>10.0%</p> <p>70.0%</p>	<p>モチーフの形、色、素材感、陰影を構造的かつ視覚的に捉えているか</p> <p>対象への観察力と空間を感じさせる平面構造が表現されているかを主に評価す</p>

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルデザイン		マンガイラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	平田 大
授業の概要				
デザインの基礎を学び、ゲーム制作、ビジュアルデザイン、グラフィック制作に役立てる。				
授業終了時の到達目標				
広告デザインおよびUIデザインの基礎を理解し、自らの力で情報整理されたUIおよびポスターを作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Webを中心に開発運營業務を5年間経験、その経験からデジタルコンテンツ制作の本質を学生に分かりやすく伝える。			
時間外に必要な学修				
前回の復習と応用				
回	テーマ	内容		
1	導入～動機付け	・デザインとは・なぜゲーム学科でデザインか・UI/UXとWeb		
2	情報整理	・情報整理の必要性・情報整理の手法・マーケットとターゲット		
3	演習：情報整理	・仮想コンテンツを想定した演習		
4	レイアウトと文字情報	・レイアウトの基本・構図の基本・文字情報の基本		
5	色彩と図版	・色の取り扱い・図版の取り扱い		
6	実践的デザイン	・実例を元にした実践テクニックについて		
7	演習：文書デザイン	・仮想コンテンツを想定した演習		
8	バナーデザイン	・バナー広告とは・バナー広告の収集・Web広告用バナーのポイント・ゲーム内の告知バナーのポイント		
9	演習：Webバナーデザイン	・Web用広告バナーの作成		
10	演習：ゲームバナーデザイン	・ゲーム内告知バナーの作成		
11	アイコンとピクトグラム	・アイコンとは・良いアイコン、悪いアイコン・ピクトグラムとは		
12	演習：アイコンデザイン	・アイコンの作成(複数)		
13	UIデザイン①	・UIデザインとは・UIデザインのポイント・良いUI、悪いUI		
14	演習：UIデザイン①-1	・テーマに沿ったUIデザインの実施		
15	演習：UIデザイン①-2	・テーマに沿ったUIデザインの実施		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	石川 愛奈
授業の概要				
<p>illustratorとphotoshopの基本操作とデザインにおける考え方を学び、デザインの基礎を学ぶ。            実際の業務プロセスに沿ってクライアントの意を汲み取ったデザインを行ったり、入稿データを作成できるように実習を進めていく。            デザイン業務で多用するデジタル素材の作成についても触れ、イラストレーションの幅を広げる。            また、実習中にディスカッションやプレゼンを行い、人前でデザインのコンセプトを話す経験を積むことでコミュニケーション能力の向上も目指す。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>グラフィックデザイン業界の多様な業務内容について知り、DTPの基礎的作業技術からさらに発展させた応用力を修得する。デザイン業界就職も視野に入れたレベルと内容の作品を制作する。</p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>尾道市立大学美術学科卒業後、イラストレーターや就労支援施設での絵画講師として活動中。グラフィックデザイナーとしても5年以上活動しており、東京2020のサインージ制作に携わった実績あり。</p>		
時間外に必要な学修				
<p>生活の中にある印刷物を中心としたデザイン物を興味を持って、観察し、さらにデザイナーの意図を考察してみる。            紙・デジタル媒体問わず資料を収集するよう日頃から心がけ、「自分だったらどのように作るか」という視点から作品を分析する。</p>				
回	テーマ	内容		
1~2	レイアウトトレーニング③ ・webバナー ・紙と異なるデータ作成について ・web用の写真処理について	<p>制作テーマを解説したのち、見本を見ながらデザインの模写を行う。            模写が完了したら、見本と並べて比較してみる。            また、見本と同じ題材で自分だったらどのようにレイアウトするかを考え、デザインする。</p>		
3~4	レイアウトトレーニング④ ・単行本の帯 ・好きな本の装丁を考える	<p>冒頭に、前回制作したものの講評とディスカッションを行う。            制作テーマを解説したのち、見本を見ながらデザインの模写を行う。            模写が完了したら、見本と並べて比較してみる。            また、見本と同じ題材で自分だったらどのようにレイアウトするかを考え、デザインする。</p>		
5~6	レイアウトトレーニング⑤ ・画集 ・自身のポートフォリオ作成について	<p>冒頭に、前回制作したものの講評とディスカッションを行う。            制作テーマを解説したのち、見本を見ながらデザインの模写を行う。            模写が完了したら、見本と並べて比較してみる。            また、見本と同じ題材で自分だったらどのようにレイアウトするかを考え、デザインする。</p>		
7~8	ポートフォリオ作成① ・プロフィールページ ・これまでの復習 (配色、レイアウトなど)	<p>自身のイラスト作品や漫画作品を人に見てもらいやすいようにレイアウトし、ファイリングを行う。            自身のスキルや性格など、自分のことが伝わりやすいデザインを作成するために、各自資料を集め方向性を探る。            レイアウトのラフスケッチを作成し、ディスカッションしながら進めていく。</p>		
9~10	ポートフォリオ作成② ・プロフィールページ ・本文	<p>ラフスケッチを基に、プロフィールページと本文のレイアウトを行なっていく。            随時出力してファイリングし、添削を行う。</p>		
11~12	ポートフォリオ作成③ ・本文	<p>ポートフォリオの製作を行う。            紙媒体で作成し終わった方からSNSなどのweb上でのレイアウトも考える。</p>		
13~14	ポートフォリオ作成④ ・本文	<p>ポートフォリオの製作を行う。            紙媒体で作成し終わった方からSNSなどのweb上でのレイアウトも考える。</p>		

15~16	ポートフォリオ作成⑤ ・ 本文	ポートフォリオの製作を行う。 紙媒体で作成し終わった方からSNSなどのweb上でのレイアウトも考える。		
17~18	ポートフォリオ作成⑥ ・ 本文	ポートフォリオの製作を行う。 紙媒体で作成し終わった方からSNSなどのweb上でのレイアウトも考える。		
19~20	ポートフォリオ作成⑦ ・ 本文	ポートフォリオの制作を行う。 授業の後半で完成したものをクラス内で鑑賞する。		
21~22	ブランディング① ・ ブランディングとは ・ 広告作成のポイントをおさらい	商品をよりよく魅せるための広告戦略について学ぶ。 紙広告やECサイトなどでどのように表現されているか分析し、商品によって効果的な宣伝方法は何かを考える。		
23~24	ブランディング② ・ メインビジュアルの設定	イメージの核となるメインビジュアルの企画・デザインを行う。 web検索した時一番に出てくる画像となるメインビジュアル。 あらゆるホームページや広告ポスターなどを参考に、商品に合ったデザインを模索する。		
25~26	ブランディング③ ・ 広報企画とデザイン	架空の商品の広告を制作する。 即売会のイベントがあると仮定し、それを効果的に周知するためにはどのような媒体が良いかディスカッションを行う。 ターゲット層や商品の強みを分析し、デザインを組み立てていく。		
27~28	ブランディング④ ・ ①~③の企画シートのまとめ	前回までに作成した広告について、プレゼン資料を作成する。 企画を見やすく、伝わりやすくするための情報整理と組み立て方について学び、論理的思考を養う。		
29~30	ブランディング⑤ ・ 発表と講評	製作したデータから入稿できる状態の完成データを作成し、作品の完成とする。 各自制作したデザインと企画についてプレゼンテーションを行い、作品の鑑賞会を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		出席率 授業態度 パンフレット課題	20.0% 10.0% 70%	【準備学習】 社会性のあるデザインができるよう、普段から身の回りのデザインへの観察眼を養う。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックビジネスⅡ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	石井 晃二

#### 授業の概要

自分で描いた絵やマンガを実際にビジネスとしてネットや即売会にて購入してもらうことで、将来のプロの考え方や今の自分の実力を知る。

#### 授業終了時の到達目標

自分の作品(絵やマンガを)肉親を覗く他者に購入してもらう。売り上げを伸ばすにはどうすればいいか、何を描けばいいかを自ら気づき、工夫できるようになる

#### 実務経験有無

#### 実務経験内容

有

18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えていきます。

#### 時間外に必要な学修

ネット通販やダウンロード販売の仕組みを知る。今売れている物を調べる。

回	テーマ	内容
1	前期の売り上げについての反省	・前期の売り上げについての復習と確認
2	同人誌のレベルアップ、その1	・同人誌の表紙のデザイン力を上げるためにレイアウトを学ぶ
3	同人誌のレベルアップ、その2	・同人誌の表紙のデザイン力を上げるためにタイトルロゴの作成
4	同人誌のレベルアップ、その3	・同人誌の表紙のデザイン力を上げるためにタイトルロゴの作成
5	同人誌のレベルアップ、その4	・同人誌の表紙のデザイン力を上げるためにタイトルロゴの作成
6	同人誌のレベルアップ、その5	・同人誌の表紙のデザイン力を上げるためにレイアウトデザイン
7	同人誌のレベルアップ、その6	・印刷の仕組みと製本について、専門用語や用紙について
8	作品制作	・自分で考えて商品を計画する
9	作品制作	・自分で考えて商品を計画する
10	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック
11	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック
12	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック
13	商品製作と売り上げ確認	・商品(作品)の制作と売り上げのレポート提出チェック

14	商品製作と売り上げ確認	・商品（作品）の制作と売り上げのレポート提出チェック		
15	総評	・個々の売り上げの違い、売れない問題点を考える		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
無し		提出作品の完成度と売り上げ 理解度・上達度 授業態度・出席状況	60.0% 20.0% 20.0%	前年度の学習資料を 準備してビジネスの 上で大切な事をどう 伝えるか流れを確認 します

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザインツール実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
Windowsを使用してillustratorの基本操作を取得する				
授業終了時の到達目標				
制作のために必要なツール等を正しく選択できる パスを用いて自由に作品描画ができる illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード合格！(2月)				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
1問でも多くの問題に慣れておく必要があります。模擬問題と類似問題を繰り返し解き理解を深めましょう。				
回	テーマ	内容		
1	検定対策の実施方法解説(過去問) サンプル問題の解説	問題を実際に解きながら解説(実技と実践)(30分) サンプル問題実技を解く(40分)⇒解説(20分)		
2	類似問題実技	実技問題A(40分)⇒解説(20分) 実技問題B(20分)⇒解説(10分)		
3	類似問題実技	実技問題B(20分)⇒解説(10分) 実技問題C(40分)⇒解説(20分)		
4	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題D実技(30分)		
5	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実践問題(90分)		
6	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題1	実践解説(30分) ⇒類似問題D実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
7	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題E実技(30分)		
8	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実践問題(90分)		
9	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題2	実践解説(30分) ⇒類似問題E実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
10	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題F実技(30分)		
11	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実践問題(90分)		
12	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題3	実践解説(30分) ⇒類似問題F実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
13	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題4	実技問題(40分) ⇒解説(20分)⇒類似問題G実技(30分)		
14	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題4	実践問題(90分)		
15	Illustratorクリエイター能力認定試験 模擬問題4	実践解説(30分) ⇒類似問題G実技(20分)⇒類似問題実技解説(40分)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書 『Illustratorクイックマスター』 問題集 『Illustrator®クリエイター能力認定試験』		授業態度 実習・実技評価 検定結果	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガ実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90	60	4単位(120時間)	必須	石井 晃二
授業の概要				
1年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる修了制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。				
授業終了時の到達目標				
オリジナルのマンガが作成できるようになる。				
(基本目標：C評価以上)				
・頭の中のイメージをプロットやネームで他人に伝えることが出来る。				
(標準目標：B評価以上)				
・下書きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。				
(発展的目標：A評価)				
・上記に加え、読者を楽しませるために客観的に自分を見つめ、技術向上をしていける。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	18歳より9年間、印刷会社のデザイン部に勤務し、イラストとデザインを担当し27歳の時に漫画家デビュー。30歳にデザイン、イラスト、漫画を業務とした、有限会社スタジオオズを設立し広告イラストや企業漫画、月刊誌で10年間連載の漫画などあり。長年のイラストや漫画の実務経験から学んだ事を分かりやすく伝えていきます。			
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。映画を多く見ましょう				
回	テーマ	内容		
1-12	プロット制作	修了制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めていきます。		
13-16	プロットチェック&ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。		
17-28	ネームチェック&ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めていきます。		
29-44	マンガ本編下書き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。		
45-60	マンガ本編ペン入れ&仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です！		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	100%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	必須	柳 道子

### 授業の概要

画面演出を学び、イラストをより魅力的な1枚に仕上げる。「色ラフ」制作を通して、グリザイユ画法・自然で簡易な影付け・エフェクトの実験を体験し、先に完成イメージを持つことで作品完成への早道を知る。

### 授業終了時の到達目標

「仕上がりのプレビュー＝色ラフ」を制作、ゴールのイメージをラフの段階で持てるようにする。背景にパースを合わせながら画面内に身長異なる複数の人物を自然に立たせる方法を理解する。対象物を観察する目を磨き見て取るべき情報を抑えられる力をつける。有機物である樹木と枝葉を描画し、タッチで描くことを覚える。

### 実務経験有無

### 実務経験内容

有 イラスト、カット、マンガ、2Dゲーム原画、2DCG彩色、カラー背景を手掛けるフリーランスの画業経験28年。カラーイラストの魅力の本質を学生にわかりやすく伝える。

### 時間外に必要な学修

積極的にラフ絵のストックを作り、日々の中で見返しては練る作業をしましょう。ラフ絵に活かせるものへのアンテナをあちこちへ張る意識も持ちましょう。

回	テーマ	内容
1-4	画面を活かす複数の演出方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メインを活かす、距離感演出の方法</li> <li>・「空気の層」を作る</li> <li>・乗算モードで「押し込む」</li> <li>・自然な光源と反射光のエフェクト演出</li> </ul>
5-8	演習・画面を活かす演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第1回にて解説された演出を各自イラストへ加筆</li> </ul>
9-12	色ラフ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色ラフを作る意味</li> <li>・グリザイユ画法</li> <li>・固有色</li> </ul>
13-16	演習：固有色の彩色	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自作ラフ画に固有色を彩色</li> </ul>
17-20	影の効果と攻略	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カラーイラストにおけるコントラストの重要性と確認の仕方</li> <li>・影付けが苦手でもイメージを捉えることが出来る加筆方法</li> </ul>
21-24	演習：グリザイユ画法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラフ画に影を彩色</li> <li>・グリザイユ画法の実践</li> </ul>
25-28	色ラフにおけるエフェクト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色ラフで作る完成イメージ</li> <li>・「四隅をどうするか」</li> <li>・画面の表情を整える</li> </ul>
29-32	テクスチャの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テクスチャは作るもの</li> <li>・素材撮影と加工方法</li> <li>・自作テクスチャの効果</li> </ul>
33-36	演習：テクスチャ作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材撮影と加工</li> <li>・複数のテクスチャ制作</li> </ul>
37-40	遠景の樹木を描く	<ul style="list-style-type: none"> <li>・樹木とはシルエット</li> <li>・広葉樹と落葉樹の色味</li> <li>・幹と枝の分岐と葉のコロニー</li> <li>・使用ブラシのタッチ</li> </ul>
41-44	演習：遠景の樹木を描く	<ul style="list-style-type: none"> <li>・描き込みに適したレイヤー構成</li> <li>・葉の茂りを理解した立体感のある樹木の描画</li> </ul>

45-48	近景の枝葉を描く	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 観察の重要性</li> <li>・ 植物の個性を捉える</li> <li>・ どこまで描くか、どこを省くか</li> <li>・ 葉の抑揚と表裏</li> </ul>		
48-52	演習：近景の枝葉を描く	・ 生き生きとした無理のないアートの自然な枝葉の描画		
53-56	演習：緑に囲まれたイラストを描く	・ 自然物を取り入れたイラスト制作		
57-60	講評	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ イラストの投稿</li> <li>・ 作品制作の振り返り</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント配布		課題 授業態度 出席率	70.0% 10.0% 20.0%	無し

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
PC実習Ⅱ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
表作成やグラフ作成、関数の使い方等基礎から応用までの操作技術を学ぶ。 特に、実務で使う「計算式」や「関数」を体系的に学ぶことで、より実務に近い操作を習得する。				
授業終了時の到達目標				
MOS Excel Specialist(一般)2016の合格。(2月) 実務技能を身に付ける。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。			
時間外に必要な学修				
模擬試験で900点以上が出せるまで実施する。Excelを使用して自分なりの管理表を実務として使ってみる。				
回	テーマ	内容		
1~2	模擬試験①	実施→見直し→質問→再実施		
3~4	模擬試験②	実施→見直し→質問→再実施		
5~6	模擬試験③	実施→見直し→質問→再実施		
7~8	模擬試験④	実施→見直し→質問→再実施		
9~10	模擬試験⑤	実施→見直し→質問→再実施		
11~12	Excel応用	主に社内文書(売上日報・営業月報・売上実績表・時間帯別客単価・月間勤務表・交通費清算書)		
13~14	Excel応用	主に社外文書(見積書・納品書・請求書・受注一覧・発注一覧)		
15	検定試験(MOS検定)	到達に応じて検定受験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト 『よくわかるMOS Excel2016テキスト(FOM出版)』 問題集 『MOS対策テキスト Excel2016(日経BP)』		授業態度 検定結果	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅰ		マンガ・イラスト学科/1年	2022/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	小川 達雄
授業の概要				
進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な準備方法を理解する 就職活動の流れと求人情報の収集方法を理解する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。		
時間外に必要な学修				
情報を手に入れることは大きな武器になります。日頃から新聞やニュースに目を向けて情報を取り入れるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1	授業の目的	・後期授業について(目的・狙い) 就職活動の世界を知る		
2	就職活動の流れ	・就職活動の世界を知る		
3	企業研究の重要性	・企業研究と仕事研究の重要性		
4	企業研究①	・仕事の見つけ方		
5	企業研究②	・世の中の仕事を知る		
6	企業研究③	・自分に合った仕事・会社を探す		
7	就職サイトの登録	・リクナビとマイナビの登録		
8	求人票について	・求人票の見方を知る		
9	仕事研究	・過去の求人票と情報サイトから興味のある仕事を探す		
10	会社訪問時のルールとマナー	・会社訪問/説明会に行く際のルールとマナーを知る ・お礼状の書き方を知ろう		
11	面接時の注意事項	・面接の注意点(してはいけないこと)の理解 ・面接での立ち居振る舞いを知る ・面接で聞かれることを知っておく		
12	面接練習	・入退室の練習(立振舞い) ・自己PRの練習(受け答え) ・志望動機の練習(受け答え)		
13	個人面談	・進路調査票記入注意点 ・進路調査票記入 ・進路希望についての面談		
14	個人面談	・進路希望についての面談(続き)		
15	後期振り返り	・進路希望についての面談(続き) ・後期の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
熱血! 森吉弘の就勝ゼミ教材		授業態度 課題提出	50.0% 50.0%	