

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
<p>・京都大学 物質-統合システム拠点 Institute for Integrated Cell-Material Sciences, Kyoto University (iCeMS) 勤務・incomings(デザイン事務所)代表 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001(神戸アートビレッジセンター)・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学・デザインワーク: mobile biz suite (ITCネットワーク株式会社) ロゴマーク、大井浩明 チェンパロ・リサイタル「Barroco-Baroque-Barock」ポスター フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research Forum ポスター フライヤー(沖縄科学技術大学院大学)・建築 設計 デザイン: G 氏邸 共同設計、施工 日暮手傳舎・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TiBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11</p>							
【授業の学習内容】							
<p>人物・静物デッサンの基本的な技術を身につけることによって、イラストやコミックといった応用表現へのフィードバックを目的とする。 また、絵を描くことの面白さ、楽しさ、豊かさを知る。</p>							
【到達目標】							
<p>デッサン技術の習得によって物体や人物の形を正確にとらえ、描画できる様になる。 また、空間における陰影のとらえ方を知り、鉛筆の濃淡によって量感、質感、空間を表現できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション、道具説明(持ち方、使い方、削り方等) デッサンのルール説明(逆パース、アウトライン等)			16回目	自画像デッサン デッサンの重要な線を見極める事ができるようになる		
2回目	デッサン基礎実習 2 モチーフを一つ選び、自分の思うようにデッサンができるようになる			17回目	自画像デッサン 透視図法を用いて空間にキャラクターを描けるようになる		
3回目	デッサン基礎実習 1 デッサンルールの解説、前回作品の添削を通し理解できるようになる			18回目	デッサン実習 1 人物クロッキー 限られた時間内に、瞬間/連続するポーズ/動きのあるポーズを捉えられるようになる		
4回目	デッサン基礎実習 3 構図を考えたデッサン、形どりに重点を置いたモチーフを描けるようになる			19回目	デッサン実習 2 動物スケッチ 動物の瞬間のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズを捉えられるようになる		
5回目	デッサン基礎実習 4 形どりに重点を置き描けるようになる (自分の手をモチーフにデッサンを描く)			20回目	デッサン実習 3 想定デッサン モチーフを組み合わせて、構造のつながった形やユニークな形を想定し、デッサンできるようになる		
6回目	デッサン基礎実習 5 フリーハンド練習陰影、量感に重点を置いたモチーフを描けるようになる			21回目	デッサン実習 4 植物スケッチ 植物の形、連なり、関係性、分布を捉えられるようになる		
7回目	デッサン応用実習 1 描いたデッサンのコピーを使い、コラージュやストーリー展開できるようになる			22回目	デッサン実習 5 静物デッサン 3 つ以上のモチーフを構成し、一枚の絵を意識したデッサンを描けるようになる		
8回目	デッサン基礎実習 一枚の紙を加工し、構造を理解しながら「建つ形」を作れるようになる			23回目	デッサン実習 6 静物デッサン モチーフを構成し、意識したデッサンを描くことができるようになる		
9回目	デッサン基礎実習 7 前回モチーフを描く-空間に存在するモチーフ(構造)を意識できるようになる			24回目	デッサン実習 7 静写真を元にしたデッサン 写真のモノクロコピーに補助線(グリッド)を引き、描くものの正確な形・位置を捉えデッサンできるようになる		
10回目	デッサン基礎実習 8 紙の加工やフロッタージュによる表現できるようになる			25回目	デッサン実習 8 写真を元にしたデッサン 写真のモノクロコピーに補助線(グリッド)を引き、描くものの正確な形・位置を捉えデッサンできるようになる		
11回目	デッサン基礎実習 9 ガラスコップ・タオル・ビニール袋等質感の異なるモチーフを描けるようになる			26回目	デッサン実習 9 写真を元にしたデッサン 写真を元に細密描写 → 写真を元にしたデッサンを通じて細部の観察力を養えるようになる		
12回目	デッサン基礎実習 10 モチーフの色を意識したデッサンを描けるようになる			27回目	デッサン実習 10 人物クロッキー 限られた時間内に、人物の顔の表情や、手・足の細かな表情を捉え心情を表現できるようになる		
13回目	デッサン応用実習 2 自画像デッサンが描けるようになる			28回目	デッサン実習 11 石膏デッサン 陰影、量感に重点を置いたモチーフを描く(石膏 人物像) モチーフの形を正確に捉え量感を大まかな面で捉えられるようになる		
14回目	デッサン応用実習 3 顔を構成する要素の細かな位置・大きさを観察し正確に捉える			29回目	デッサン実習 12 石膏デッサン 白色のモチーフの微細な陰影を捉え、鉛筆の濃淡でモチーフの量感、質感を表現できるようになる		
15回目	デッサン応用実習 4 デッサンのデフォルメから「イラスト」へのつながりを探れるようになる			30回目	デッサン実習 13 デッサン試験(課題モチーフ)		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	デッサンで使用する鉛筆は、最低でも 2H・H・HB・B～3B (Hi-uni, STAEDTLER などデッサンに適したものを) を各三本づつくらい用意してください。 鉛筆は、授業開始までにカッター(鉛筆削りではなく)を使用して削っておいてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。							

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック (Computer Design Basic)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
1998年～2018年までフリーランスのCGデザイナーとしてゲーム、アニメなどのCG制作に携わる。2018年株式会社アウラ代表取締役役に就任し現在に至る。 ゲーム・アニメのメインキャラクター／背景／メカモデリング、イラスト、アミューズメントパークの映像コンテンツなどを手掛ける。						
【授業の学習内容】						
クリエイターとして必要となってくるデザインの知識やアプリケーションの知識をマスターし、臨機応変に対応できるクリエイターを目指す。エクセル／ワードなどのオフィスアプリケーションやPCについての基礎知識、またデジタルでの基礎となるPhotoshop／Illustratorの基本を学ぶ。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題を通して学習する。						
【到達目標】						
デジタルの基本的な知識を確立させる。デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。またアナログ作業とデジタル作業の違いにも注目し、実務的な課題への取り組みを通して、デザイン力を身につけることを目標とする。本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的な制作ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション) IllustratorとPhotoshopなどを使用したデジタルアートワークの概要を理解する					
2回目	(基本操作の習得①) IllustratorとPhotoshopの基本概要を理解し、画面の基本操作、ファイルの作成保存ができるようになる					
3回目	(基本操作の習得②) 図形や線を描く、オブジェクトの選択と基本的な変形、アンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる					
4回目	(基本操作の習得③) 色と透明度の設定、オブジェクトの編集と合成ができるようになる					
5回目	(基本操作の習得④) 線と文字の設定、レイヤーの操作と色調補正、選択範囲の作成ができるようになる					
6回目	(基本操作の習得⑤) 色の設定とペイントの操作、レイヤーマスクの使用、文字、パス、シェイプができるようになる					
7回目	(基本操作の習得⑥) 画像の修正・加工、フィルターとレイヤースタイルの使用ができるようになる					
8回目	(基本操作の習得⑦) IllustratorとPhotoshopの連携ができるようになる / 上記①～⑥のまとめ復習					
9回目	(テスト演習) 上記基本操作①～⑦の理解度確認					
10回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
11回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
12回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
13回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
14回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
15回目	(演習課題制作) 上記①～⑤の操作を活用し、基本的な制作ができるようになる					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	覚えることは多くありますが、一つ一つの操作は簡単です。 わからない事があればなんでも質問して下さい。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
Photoshop、Illustrator、場合によっては、その他CG系アプリケーション、ペンタブレット、ノートおよび筆記用具						

科目名 (英)	クリエイティブワーク	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
	(Creative work)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12		
学科・コース	コミックイラスト科						
【担当教員 実務者経験】							
1986年より編集者・ライター・デザイナーとして株式会社都市通信、株式会社遊タイム出版に勤務後、1997年に独立。デザイン事務所 editorial design E-FLAT代表。エディトリアルデザイナーとして山と溪谷社、ひかりのくに、メディカ出版、ソフトバンクパブリッシング等の書籍の他、びあ、リクルート等の雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。出版社勤務中の1991年に別名義で講談社「ヤングマガジン」新人賞に入選しマンガ家デビュー。その後デザイン業のかたわら「ヤングマガジン海賊版」、ペネッセコーポレーション「高1チャレンジ」、NEC ビジネス会員用webサイトなどでマンガ連載。							
【授業の学習内容】							
印刷物やデジタルデバイス向けコンテンツ(webページ、ゲームや動画など)を創作するうえで、コンピュータを使ったデジタル作業のスキルは欠かせません。中でもAdobe Illustrator(図形・文字の描画編集アプリ)とPhotoshop(画像編集アプリ)は、それぞれ強いかつ多彩な機能を持つアプリケーションで、世界中で多くのデザイナー・クリエイターたちの仕事を支える。IllustratorとPhotoshopを使いこなすことがプロへの入口。教科書と応用演習を通じて基本的な使い方を習得。							
【到達目標】							
Adobe IllustratorとPhotoshopの基本操作を習得し、さまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組みます。							
授業計画・内容							
1回目	ガイダンス(目標、心構え、ルール、進め方、WindowsPCの基本操作等) IllustratorとPhotoshopの紹介、画面の基本操作、印刷物とデジタルデバイス用コンテンツの違い(カラーモード、サイズと画像解像度、各種フォーマット)等についての基礎知識のレクチャー	16回目	後期授業概要についてのガイダンスを行います ○ポートフォリオ制作準備についての注意事項 ○Illustratorでアバターイラストを作成する(Illustrator操作の復習と応用) ・作業に基づきアバターの基本ボディを作成する				
2回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)オブジェクトの「塗り」と「線」 (2)多角形ツールと線ツール、ブラシツールと鉛筆ツール、消しゴムツール (3)ペンツール (4)グラブツール (5)画像トレース	17回目	○Illustratorでアバターイラストを作成できるようになる。(Illustrator操作の復習と応用) ・できあがったアバターイラストに自分なりに差分(髪型、衣装、小道具など)を加えて複数体展開する				
3回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)選択ツールとダイレクト選択ツール (2)パウンディングボックスと各種変形ツール、移動コマンド (3)アンカーポイントとハンドルの操作	18回目	○Illustratorでアバターイラストを作成できるようになる。(Illustrator操作の復習と応用) ・できあがったアバターイラストに自分なりに差分(髪型、衣装、小道具など)を加えて複数体展開する				
4回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)カラーパネルとスウォッチパネル(2)スポイトツール (3)グラデーションパネルとグラデーションツール (4)ハターン (5)オブジェクトの再配色 (6)アピアランスパネル (7)透明パネルと不透明マスク (8)グラデーションメッシュ	19回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・情報を集め、求められているテーマを理解してキャラクターのコンセプトを練り、ラフスケッチを描く				
5回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーパネル (2)オブジェクトの複製 (3)整列パネル (4)ガイド (5)オブジェクトの重ね (6)パスファインダーパネル (7)シェイプ結合ツール (8)複合パス	20回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・ラフスケッチを講師と検討し修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを作成する				
6回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)線パネル (2)線幅ツール (3)ブラシパネル (4)文字ツール (5)文字パネルと段落パネル (6)文字タッチツール (7)エリア内文字オプション (8)テキストの回り込み	21回目	○Illustratorで地方都市のマスコットキャラクター(公募案件)を作成できるようになる。 ・最終的にIllustratorでベクターデータとして仕上げ、要件に基づき公募用データを作成させる				
7回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)クリッピングマスク (2)アピアランスパネルと効果メニュー (3)線の変形 (4)3D効果 (5)エンベロープとワープ効果	22回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(準備編) ・ポートフォリオの役割と作り方 ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの基本フォーマットをデザインする				
8回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーの操作 (2)調整レイヤーを使った色調補正(ヒストグラムとトーンカーブ) (3)塗りつぶしレイヤー	23回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(準備編) ・手書き原稿をスキャンして画像補正し、作品データを整理・準備する ・スキャンの基本、アナログ原稿の補正とモノクロ二階調化				
9回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)さまざまな選択ツール (2)クイックマスクモード (3)境界線の調整 (4)選択範囲の編集とアルファチャンネル	24回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの表紙をデザインする				
10回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)カーブポイントカラーパネル (2)グラデーションエディターとグラデーションツール (3)ブラシツールと鉛筆ツール、消しゴムツール	25回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・フォーマットと表紙デザインを講師と検討し修正・ブラッシュアップする				
11回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)レイヤーマスクの作成と編集 (2)調整レイヤーのマスク編集 (3)クリッピングマスク	26回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページ制作しながら完成ページを出力していく ・プリント出力の基本、トンボ(トリムマーク)の意味と裁断の手順				
12回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)文字ツールと文字パネル (2)ワープロテキスト (3)文字の3D化 (4)パスとシェイプ	27回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・各ページ制作しながら完成ページを出力していく				
13回目	Adobe Illustrator操作 (1)解像度コントロールとコピー・ペーストツール (2)コンテンツに応じた塗りつぶし (3)パウンディングボックスと自由変形コマンド・移動ツール (4)切り抜きツールとカンバスサイズの変更 (5)画像解像度の変更	28回目	○自分の作品ポートフォリオを作成できるようになる(実制作編) ・全体を通して見ながら作品の総観視を決める。				
14回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)フィルターギャラリーとスマートオブジェクト化 (2)レイヤースタイルとスタイルパネル	29回目	○Illustratorでイラストカレンダーを作成する ・作業に基づき自作イラストを用いた次年度の卓上カレンダーを作成することができる。				
15回目	Adobe Illustrator操作を習得できる。 (1)印刷物とデジタルデバイスでの画像モード、画像解像度、画像フォーマットの違い (2)Illustratorへのphotoshop画像の配置とリンクパネル(リンクと埋め込み) (3)IllustratorからPhotoshopへの書き出し	30回目	○Illustratorでイラストカレンダーを作成する ・作業に基づき自作イラストを用いた次年度の卓上カレンダーを作成することができる。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	教室は601Windowsコンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 最初にWindowsPCの基本操作をレクチャーします。 データ保存用のUSBメモリ等記憶デバイス、筆記用具は必ず持参すること。 PCをベンタで操作したい人は授業開始前にあらかじめ準備しておいてください。 アプリの習得は毎回の積み重ねです。遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。						
【使用教科書・教材・参考書】	□						
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)							

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
白泉社で連載							
【授業の学習内容】							
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用した講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの、不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく							
【到達目標】							
人体を立体的に描き、どの角度からも立体的に捉えて理解できるようにする。 またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようにする。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	顔の角度1-1 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしていきたい方向性の絵柄を意識して、顔の正面からと真横からのパースとパーツの形・位置のズレが無いように、理解・調節をして描くことが出来るようになる。	16回目	髪型 髪型此方で用意した資料の髪型をイラストやマンガで描くを意識して簡略化しつつ違いがしっかりと分かるように線を選んで描くことが出来るようになる。				
2回目	顔の角度1-2 続き 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしていきたい方向性の絵柄を意識して、顔の正面からと真横からのパースとパーツの形・位置のズレが無いように、理解・調節をして描くことが出来るようになる。	17回目	年齢の描き分け(女性)1 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
3回目	顔の角度2-1 前回の、正面からと真横からの描き方を踏まえた上で、その間にある斜め45度から見た顔のパーツの角度・つき方を理解して違和感のないように調節して描くことが出来るようになる。	18回目	年齢の描き分け(女性)2 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
4回目	顔の角度2-2 続き 前回の、正面からと真横からの描き方を踏まえた上で、その間にある斜め45度から見た顔のパーツの角度・つき方を理解して違和感のないように調節して描くことが出来るようになる。	19回目	年齢の描き分け(男性)1 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
5回目	顔の角度3 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「あおり」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	20回目	年齢の描き分け(男性)2 同じキャラクターで、赤ちゃん、幼児～小学生(低学年)、中学生～高校生、成年、中年、老人と年齢上での変化を描き分けることが出来るようになる。				
6回目	顔の角度3-2 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「あおり」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	21回目	手の描き分け1 自分の手や他の人の手を様々な角度・仕草でスケッチ。 指などそれぞれのパーツのつき方・動き方を目で見て理解することが出来るようになる。				
7回目	顔の角度4-1 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「俯瞰」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	22回目	手の描き分け2 指などそれぞれのパーツのつき方・動き方を目で見て理解する。 「何かを握む手」、「ピース」を含む計6つのパターンの手の形を描き分けることが出来るようになる。				
8回目	顔の角度4-2 これまでの平行線上での角度の顔の描き方を踏まえた上で、垂直線上の顔の角度「俯瞰」に関して写真などの資料を参考にしながら数パターン描き分けていくことが出来るようになる。	23回目	顔部～首～肩のライン(女性)1 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握する。				
9回目	表情(女性)1 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていくことが出来るようになる。	24回目	顔部～首～肩のライン(女性)2 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
10回目	表情(女性)2 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていく。	25回目	顔部～首～肩のライン(男性)1 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
11回目	表情(男性)1 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていく。	26回目	顔部～首～肩のライン(男性)2 人の顔部、首、肩、胸までのつき方と動きを資料と、実際に自分の身体の動きを確かめるなどして理解・把握することが出来るようになる。				
12回目	表情(男性)2 基本的な表情「喜・怒・哀(・楽)」の表情の変化の描き分け。 顔のパーツ上の変化のみで、誰が見てもその表情(感情)だと分かるように表現して描き分けていくことが出来るようになる。	27回目	印象・イメージの描き分け1 「綺麗な人」、「可愛い人」、「カッコいい人」を説明文をつけなくてもその分類ができるように、顔立ち・表情・仕草・服装等意識して描き分ける。				
13回目	表情の変化1 基本的な表情よりも複雑な感情(美味しい・痛い・感嘆・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分けることが出来るようになる。	28回目	印象・イメージの描き分け2 「綺麗な人」、「可愛い人」、「カッコいい人」を説明文をつけなくてもその分類ができるように、顔立ち・表情・仕草・服装等意識して描き分けることが出来るようになる。				
14回目	表情の変化2 基本的な表情よりも複雑な感情(美味しい・痛い・感嘆・唖然etc...)の表現を10パターン程度描き分けることが出来るようになる。	29回目	指定された顔の角度等(あおり・俯瞰)に、自分で選んだ表情と仕草を組み合わせてバスタップの人物を描く。時間内で下描きからペン入れまで全て描けるようになる。				
15回目	前期課題テスト バスタップ男女描き分け出来るようになる。	30回目	後期課題テスト提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要である。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 量を描くことも大事ですが、「商業イラストを描くために必要なこと」を常に意識すると上達も早いので、自分なりの目標を持って、様々なことに興味を持つようにしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】	□						
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具							

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社ファミリア、株式会社クリエイティブヨコにてキャラクター商品企画。株式会社福田環境デザインにてマーケティングによる商品企画。のちフリーランスとなり現在に至る。海遊館絵本「ものしり博士シリーズ」、国立民族学博物館、国立歴史民俗博物館ポスター制作、伊丹昆虫館紙芝居イラスト等。							
【授業の学習内容】							
画力の向上および創作において必要な感性や表現力を身につけるイラスト制作実習を中心に必要なアナログ・デジタル技術を習得するための課題に取り組む。また作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ファンタジーやSF、描いたことの無いジャンルに取り組める。 衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する 環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする 完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを習得する アナログ画材(水彩・アクリル・カラーインク・コピックマーカー)を使用しアナログ画材の技術習得する 							
授業計画・内容							
1回目	授業ガイダンス (アナログ) 自己紹介イラスト～合評の練習を通し他者からの評価の重要性を知ることが出来る	16回目	デジタルソフトスキルの習得 画像取り込み・レベル補正・線画の抽出を実習を通して理解することが出来る				
2回目	授業ガイダンス② (アナログ) 自己紹介イラスト～合評の練習を通し他者からの評価の重要性を知ることが出来る	17回目	デジタルソフトスキルの習得② 各ツールの説明・ファイル形式と保存バックアップについて実習を通して理解することが出来る				
3回目	コピックマーカー実習 (アナログ) コピックマーカーの使い方や様々な塗り方を習得することが出来る	18回目	デジタルソフトスキルの習得② 画像解像度・色調補正について実習を通して理解することが出来る				
4回目	コピックマーカー実習 (アナログ) 動物をモチーフにしたキャラクター制作を通し色相関係性を理解することが出来る	19回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作① 下書き～背景も含めたラフデザイン制作。完成イメージから構図を理解することが出来る				
5回目	コピックマーカー実習② (アナログ) 動物をモチーフにしたキャラクター制作を通し色相関係性を理解することが出来る	20回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
6回目	透明水彩絵具実習 (アナログ) 透明水彩絵具の使い方をレクチャー。「薄塗」「ぼかし塗」を習得することが出来る	21回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
7回目	透明水彩絵具実習 (アナログ) テーマ:人物と背景で空気遠近法を使って描き水彩絵具の塗り理解することが出来る	22回目	【オリジナル課題A】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
8回目	透明水彩絵具実習② (アナログ) テーマ:人物と背景で空気遠近法を使って描き水彩絵具の塗り理解することが出来る	23回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作① 下書き～背景も含めたラフデザイン制作。完成イメージから構図を理解することが出来る				
9回目	アクリルガッシュ実習 (アナログ) アクリルガッシュの使い方をレクチャー。「厚塗」を習得することが出来る	24回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
10回目	アクリルガッシュ実習 (アナログ) テーマ:ゲームのキャラクターを使って描きアクリルガッシュの塗り理解することが出来る	25回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
11回目	モノクロイラスト～カラーイラスト (アナログ) グリザイユ技法のレクチャー。陰影と色相を理解することが出来る	26回目	【オリジナル課題B】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
12回目	モノクロイラスト～カラーイラスト② (アナログ) モノクロイラスト～水彩絵具着色。立体的なイラスト技術を習得することが出来る	27回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作② 下書き～線画ペン入れまでを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
13回目	本の装丁イラスト 宮沢賢治の世界を描く。文章から世界観を読み解きイラストにすることが出来る	28回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作③ 描き込み～着色までを実制作しレイヤー構造を理解することが出来る				
14回目	本の装丁イラスト② 宮沢賢治の世界を描く。文章から世界観を読み解きイラストにすることが出来る	29回目	【ポートフォリオ作品】デジタルイラスト制作④ 仕上げの描き込み～完成までの過程で自分のオリジナルティ・弱点を理解することが出来る				
15回目	前期テスト:課題イラスト提出	30回目	後期テスト:課題イラスト提出				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	アナログ製作はやり直しのできるデジタルと違い、思うように行かない場合もあるが、それによって工夫ができるようになる。 作品は課題ごとに個人面談、合評をする。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応 (技術評論社)							

科目名 (英)	ビジネスマナー (コミュニケーションスキル)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
	(Communication Skills)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	コミックイラスト科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標> ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身につける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアンの法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネジメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前になる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合格を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	ビジネスマナー (CSU検定 & 就職対策)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	(Communication Skill Up & Business Seminar)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	コミックイラスト科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して社会人としての基本的なコミュニケーションを理解し、就職対策授業へのつながりを意識させ、就職を希望する学生に対してジョブカード等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせ、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①コミュニケーションスキルアップ(CSU)検定の合格。 ②ジョブカードやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ③希望する企業、職種を具体的にみつけることができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、各自何を学びたいかを自己紹介で話す。1年後期でやったところの復習。						
2回目	第5章(P126～150) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(人)、(環境)を学び、実践できるようになる。敬語を復習し就活や社会人として必要な敬語で話せるようになる。						
3回目	第5章(P151～157) サービスマインド。サービスを作り出す3つの要素(プロセス)を学び、実践できるようになる。						
4回目	CSU検定試験対策。模擬試験1回目・解説。模擬試験を受けて検定対策ができるようになる。						
5回目	就職活動の意識づけ、就職活動の心構え、立ち居振る舞い お辞儀を学び、実践できるようになる。						
6回目	検定試験対策。模擬試験2回目・解説。模擬試験を受けてCSU検定に自信を持って臨めるようになる。						
7回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2～9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。						
8回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。 社会人基礎力、求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12～13)を学び、自ら応募できるようになる。						
9回目	自己理解を深める。ジョブカードを作成する意義を理解し、作成する準備を始める。						
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
13回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。						
14回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになる。						
15回目	自己理解を深める。ジョブカード様式1-2、様式3-1、様式3-2を書き上げることで履歴書が書けるようになり、就職活動に前向きに取り組めるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価 + CSU試験評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。昨年から学んでいることを復習し、CSU検定合格を目指しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト・サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	英会話 (English conversation)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分 前期
【担当教員 実務者経験】						
Heriot-Watt 大学卒 日本にて1996年より 英語教授。 株式会社国際教育センター所属。						
【授業の学習内容】						
国際性を高める学習の一環として、日常英会話や専門留学用の英語力、表現力を身につけます。 日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。						
【到達目標】						
日常会話レベルで活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、実践の場で活用できるようになる。						
1回目	How are you?					
2回目	Nice to meet you.					
3回目	Can you say that again?					
4回目	Nice weather, isn't it?					
5回目	I love hip-hop!					
6回目	My favorite movie is...					
7回目	What time is it ?					
8回目	Would you try kayaking?					
9回目	Do you have any brothers?					
10回目	She's pretty smart.					
11回目	I love your shirt!					
12回目	What's she wearing?					
13回目	When do you get up?					
14回目	When do you get there?					
15回目	What do you do first?					
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率および完成度 100%					
受講生への メッセージ	英会話の基礎基本からです。しっかり身に付けて、3年間の英会話を充実したものにしましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
教科書 1 Speak NOW						

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員・実務者経験】						
受賞: ELFA's and Grafikenshus' International Award in Printmaking (Sweden)、第13回今立現代美術紙展準大賞、キリン コンテンポラリー・アワード'98奨励賞 展覧会: 西宮市大谷記念美術館個展、The Art Exhibition Hall of Karlshamn個展 (Japan Art in Blekinge, Sweden)、伊丹市文化会館いたみホール個展、The Contemporary Exhibition of Japanese Art in Finland (Kerava Art Museum, Finland)、ソコニナニガミエル? 写真をめぐる4の表現 (浜田市世界こども美術館)、VOCA展2001 (上野の森美術館, 東京)						
【授業の学習内容】						
1年次に習得したデッサンの基礎力の上に、豊かな絵画表現へとさらに視野をひろげ、自らの作品制作へと結びつける。						
【到達目標】						
基本的な観察力、描写力の上に、検証力、判断力、表現力をつけることを目標とする。						

授業計画・内容			
1回目	オリエンテーション、道具説明(持ち方、使い方、削り方等) 1年次の復讐	16回目	後期オリエンテーション 複数モチーフの静物デッサン構図を学び応用できるようになる
2回目	デッサン実習1 基本の確認 (モチーフ四角い物、丸い物、透ける素材の物を各自選択) ※基礎の確認、デッサンの手順。主に形どり。よく観察描写できる	17回目	静物デッサン 形、陰影、質感をよく観察して描写する。作品の自己評価。問題のある箇所にチェックを入れ、問題解決方法を考えられる。
3回目	デッサン実習2 自己評価・客観的な視点を持つことができるようになる	18回目	デッサン実習1 人物クローキ 質感をとらえるデッサン モチーフそれぞれの細かな質感を描写する。
4回目	デッサン実習3 ディスカッション グループに分かれて、前回作品の問題解決方法を話し合う。 他の人の作品を検証出来るようになる。	19回目	デッサン実習2 静物デッサン 複数モチーフの静物デッサン 構図をまなび応用する2 構図の観点を身につけられる。
5回目	デッサン実習4 人物デッサン(骨格・筋肉) 人物の絵を描く為に必要な体の構造を学ぶことができるようになる	20回目	デッサン実習3 静物デッサン 形、陰影、質感をよく観察して描写する。問題解決方法を考えられる。
6回目	デッサン実習5 クローキ1 前回の構造理解の上で、短時間で人体の形をとらえることができるようになる	21回目	デッサン実習4 ポーズ研究。次週のヌードデッサンに向けて、 描きたいポーズをグループに分かれて考えられる。
7回目	デッサン応用実習 クローキ2 人体の構造理解の上で、状況・感情を表すポーズの描写ができる。	22回目	デッサン実習5 モデルデッサン 骨格、筋肉等構造の観察にあわせて、 陰影や肌の質感等もよく観察、描写が出来るようになる
8回目	デッサン実習6 ヌードデッサン 骨格、筋肉等構造の観察にあわせて、陰影や肌の質感等もよく観察、描写することが出来るようになる	23回目	デッサン実習6 ヌードデッサンを通して実際の骨格肉付きを参考にした作品制作。 着衣の1枚絵として完成させることが出来るようになる
9回目	デッサン実習8 ヌードデッサン グループに分かれて前回のヌードデッサンに着衣させることが出来るようになる	24回目	デッサン実習7 実習6の続き
10回目	デッサン実習9 ヌードデッサン ヌードデッサンを着衣で1枚絵に仕上げる事が出来るようになる	25回目	デッサン実習8 (石膏像デッサン) 画面への配置を考慮する。 石膏像の比率、石膏像と静物の関係に注意できるようになる
11回目	デッサン実習10 ヌードデッサン 人物の周りの空気感をも含め空間を感じさせることができる。	26回目	デッサン実習9 (石膏像デッサン) 全体の明暗、陰影の変化をよく観察して、おおまかな陰影を描写できるようになる
12回目	デッサン実習11 石膏像と静物のデッサン 画面の配置を考慮し比率に注意してかたちを捉えることが出来るようになる	27回目	デッサン実習10 (石膏像デッサン) 像の表情、雰囲気、動き、モチーフそれぞれの質感、光の向き、画面全体の空気感をとらえて細かく描写できるようになる
13回目	デッサン実習12 石膏像と静物のデッサン ボリューム、明暗、陰影の変化をよく観察して描写することが出来るようになる	28回目	デッサン実習11 デッサン課題試験に向けての練習を通し技術を習得できるようになる
14回目	デッサン実習13 像の表情、雰囲気、動きをとらえて、描写することが出来るようになる	29回目	デッサン実習12 デッサン課題試験に向けての練習を通し技術を習得できるようになる
15回目	デッサン実習14 テスト課題制作(課題石膏像デッサン)	30回目	デッサン実習13 デッサン試験(課題モチーフ)
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。		
受講生への メッセージ	鉛筆やペン、絵具などのアナログ画材での描画、デジタル画材での描画、画像などを取り扱うときにもデッサンの力は基礎力としてとても重要です。デッサンがわかると、絵画表現がより楽しくなります。自分の絵づくりのため、デッサンの力をのばしましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】 □			
デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。			

科目名 (英)	クリエイティブワーク (Creative work)	必修 選択	必須	年次	2	
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1986年より編集者・ライター・デザイナーとして株式会社都市通信、株式会社遊タイム出版に勤務後、1997年に独立。デザイン事務所 editorial design E-FLAT代表。エディトリアルデザイナーとして山と溪谷社、ひかりのくに、メディカ出版、ソフトバンクパブリッシング等の書籍の他、びあ、リクルート等の雑誌、会社案内や大学案内等のパンフレットなどを手がける。出版社勤務中の1991年に別名義で講談社「ヤングマガジン」新人賞に入選しマンガ家デビュー。その後デザイン業のかたわら「ヤングマガジン海賊版」、ベネッセコーポレーション「高1チャレンジ」、NECビジネス会員用webサイトなどでマンガ連載。						
【授業の学習内容】						
Adobe IllustratorとPhotoshopの操作をマスターし、Adobe InDesign(ページ組版アプリ)と組み合わせて、自分のイラストのプロデュースを含めたさまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組みます。						
【到達目標】						
Adobe IllustratorとPhotoshopの操作をマスターし、Adobe InDesign(ページ組版アプリ)と組み合わせて、自分のイラストのプロデュースを含めたさまざまなデザインワークに活用する。 演習課題を通して、グラフィックデザインについての感性を身に付ける。 ※基本的に前期で教科書の内容をひと通り解説し、後期でそれを復習しながらデザインを加味した応用課題(ポートフォリオ制作を含む)に取り組む。						
授業計画・内容						
1回目	授業ガイダンス illustrator & Photoshopの基本操作の復習	16回目	後期授業概要についてのガイダンス ○ポートフォリオ制作準備についての注意事項 情報を集め、テーマを理解してキャラクターのコンセプトを練り、ラフスケッチを描く事ができるようになる			
2回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(1) いろいろな建物(お店)を描く事ができるようになる	17回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・ラフスケッチを修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを制作する事ができるようになる			
3回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(2) イラストマップを描く事ができるようになる	18回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・ラフスケッチを修正・ブラッシュアップ後、キャラクターデザインを制作する事ができるようになる			
4回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(3) 前回続き～イラストマップを描く事ができるようになる	19回目	○公募2件分のマスコットキャラクターを制作する事ができる ・最終的にIllustratorでベクターデータとして仕上げ、要項に基づき公募用データを完成させる			
5回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(4) いろいろな食べ物を描く事ができるようになる	20回目	○イラスト作品集「EXCELSIOR」冊子のタイトルロゴを制作する事ができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作する事ができるようになる			
6回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(5) プランのタッチで絵本風に描く事ができるようになる	21回目	○イラスト作品集「EXCELSIOR」冊子のタイトルロゴを制作する事ができる ・ラフスケッチを描き、Illustratorでベクターデータを制作する事ができるようになる			
7回目	Illustratorを使っていろいろなイラストを描く(6) いろいろなシチュエーションを描く事ができるようになる	22回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの基本フォーマットをデザインする事ができるようになる			
8回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(1) 写真を加工・合成してキャラクターを制作する事ができるようになる	23回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・資料等を研究し、Illustratorで自分なりの表紙をデザインする事ができるようになる			
9回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(2) 写真を加工・合成してキャラクターを制作する事ができるようになる	24回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する事ができる(準備編) ・フォーマットと表紙デザインを修正・ブラッシュアップし、InDesignに配置する事ができるようになる ・InDesignの基本操作(ドキュメント設定とマスターページを使った効率的なページ制作)			
10回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(3) 写真を加工・合成して風景を描く事ができるようになる	25回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページを制作しながら完成ページを出力することが出来るようになる。			
11回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(4) 写真を加工・合成して風景を描く事ができるようになる	26回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・各ページを制作しながら完成ページを出力することが出来るようになる。			
12回目	Photoshopを使ってイメージアートを描く(5) キャラクターと風景を合成してエフェクトやロゴを付け完成する事ができるようになる	27回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・目次や中扉をデザインし、全体を通して見ながら作品の掲載順を決めることが出来るようになる。			
13回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(1) 講義 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	28回目	○自分の作品ポートフォリオを作成する(実制作編) ・目次や中扉をデザインし、全体を通して見ながら作品の掲載順を制作する事ができるようになる			
14回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(2) 制作 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	29回目	○Illustratorでイラストカレンダーを制作する ・自作イラストを用いた次年度の二つ折りカレンダーを制作する事ができるようになる			
15回目	Illustrator、Photoshopを使ってLINEスタンプを作る(3) 提出 オリジナルキャラを作って、LINEスタンプ(iPhoneステッカー)制作する事ができるようになる	30回目	○Illustratorでイラストカレンダーを制作する ・自作イラストを用いた次年度の二つ折りカレンダーを制作する事ができるようになる			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	教室は601Windowsコンピュータールームです。 ※教室での飲食、私語、授業に関係のないwebサイト等の閲覧を禁じます。 データ保存用のUSBメモリ等記憶デバイス、筆記用具は必ず持参すること。 PCをペンタブで操作したい人は授業開始前にあらかじめ準備しておいてください。 課題プロジェクトは毎回の積み重ねです。遅刻や欠席が続くとついていけなくなりますので注意してください。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)						

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
白泉社で連載							
【授業の学習内容】							
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用しての講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく							
【到達目標】							
1年生で習得したバスタップの技術をさらに展開し全身を立体的に描き、またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようにする。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。							
授業計画・内容							
1回目	頭身1-1 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしたい方向性の絵柄を意識して、自分の中で人物の等身を安定させて描くことができるようになる。。	16回目	服の鑑4-1 雑誌などの資料から、おしゃれだと思ふもの・かっこいいと思ふもの等を選んで、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる。。				
2回目	頭身1-2 今後自分の描きたい絵柄・仕事をしたい方向性の絵柄を意識して、自分の中で人物の等身を安定させて描くことができるようになる。。	17回目	服の鑑4-2 自分だけがそう思うのではなく、他の人が見てもおしゃれに見えたりかっこよく見えるように考えながら描くことができるようになる。				
3回目	頭身2-1 前回の、自分のキャラクターの等身のバランスを踏まえた上で、別角度からでもそれが崩れないように安定させて描くことができるようになる	18回目	パースの意識1 人物を斜めから見たときなどに生じる距離感・パースを、手足の長さ・位置、さらに服の鑑のラインを意識して描くことができるようになる。				
4回目	頭身2-2 別角度からでもそれが崩れないように安定させて描くことができるようになる 男性・女性のそれぞれ2体ずつを真横から・後ろから、計4体分。	19回目	パースの意識2 人物を斜めから見たときなどに生じる距離感・パースを、立ち姿・座り姿が描けるようになる				
5回目	全身の動き1-1 等身のバランスに注意しながら、「歩く」「走る」の動きを、男性・女性を描くことができるようになる。	20回目	全身の俯瞰1 全身を上から見たときのバランス・パースなどを意識して「俯瞰」での見え方を描くことができるようになる。。				
6回目	全身の動き1-2 等身のバランスに注意しながら、「歩く」「走る」の動きを、男性・女性を描くことができるようになる。	21回目	全身の俯瞰2 全身を上から見たときのバランス・パースなどを意識して「俯瞰」での見え方を描くことができるようになる。 男性・女性のそれぞれ2体 計4体。				
7回目	全身の動き2-1 等身のバランスに注意しながら、「座る」動き(床に座る・椅子に座るetc)を、男性・女性を描くことができるようになる。	22回目	全身のあり1 全身を下から見たときのバランス・パースなどを意識して「あり」での見え方を描くことができるようになる。				
8回目	全身の動き2-2 等身のバランスに注意しながら、「座る」動き(床に座る・椅子に座るetc)を、男性・女性を描くことができるようになる。	23回目	全身のあり2 全身を下から見たときのバランス・パースなどを意識して「あり」での見え方を描くことができるようになる。				
9回目	服の鑑1-1 本物の布地に刻まれる鑑の出来方、仕組みを理解して描くことができるようになる。	24回目	俯瞰の応用1 「俯瞰」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描くことができるようになる。				
10回目	服の鑑1-2 自分の着ている服、もしくは他人の服をよく観察してデッサンをした後、指定したポーズの人間を描いた上に服を着せて描くことができるようになる。。	25回目	俯瞰の応用2 「俯瞰」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描く。イラストとしても見栄えのする構図などを意識して描くことができるようになる。				
11回目	服の鑑2-1 服の鑑の出来方や仕組みを踏まえた上で、「歩く→転ぶ→起き上がる」までの動きに沿って鑑の出来方の動きを考えながら描くことができるようになる。	26回目	ありの応用1 「あり」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描くことができるようになる。。				
12回目	服の鑑2-2 「歩く→転ぶ→起き上がる」までの動きに沿って鑑の出来方の動きを考えながら描く。	27回目	ありの応用2 「あり」を利用して、資料などを見ずに創作でイラストを描く。イラストとしても見栄えのする構図などを意識して描くことができるようになる。				
13回目	服の鑑3-1 色々な服、特に普段着ではなく制服などのある程度「決まり・法則」のある服の仕組みを理解して描くことができるようになる	28回目	自分の目指しているジャンルの表紙をイメージしてイラストを描く。 自分の好みではなくあくまでターゲットを意識して、キャラクター・構図・小道具・背景を考えて描くことができるようになる。				
14回目	服の鑑3-2 其々描きたい衣装など(スーツ・制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる	29回目	自分の目指しているジャンルの表紙をイメージしてイラストを描く。 自分の好みではなくあくまでターゲットを意識して、キャラクター・構図・小道具・背景を考えて描くことができるようになる。				
15回目	服の鑑3-3 其々描きたい衣装など(スーツ・制服etc)を持参してデッサンした後、ポーズや服の素材、鑑の出来方を意識して描くことができるようになる	30回目	後期テスト:授業内容の復習を兼ねて、指定した内容を描くことができるようになる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 量を描くことも大事ですが、「商業イラストを描くために必要なこと」を常に意識すると上達も早いので、自分なりの目標を持って、様々なことに興味を持つようにしてください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具							

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
集英社より小説の装画・挿画を担当しデビュー。イラストレーターとして集英社、ぶんか社、アスキーメディアワークス、その他にて装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ・連載)などを手がける。							
【授業の学習内容】							
画力の向上および創作において必要な感性や表現力を身につけるイラスト制作実習を中心に必要なデジタル技術を得るための課題に取り組む。また作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ファンタジーやSF、描いたことの無いジャンルに取り組める。 衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する 環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする 完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを得る 							
授業計画・内容							
1回目	講義・キャラクターデザイン ポーズを付けたキャラクター全身を描く・全身・男女キャラのポーズ違いを理解することが出来る	16回目	PCでのイラスト課題【D】 キャラクターデザイン2体以上に組みキャラクターを描くことが出来る				
2回目	PCでのイラスト課題【A】 初回授業のイラストにカラーラフ作業。作業効率化の方法を学ぶことが出来る	17回目	PCでのイラスト課題【D】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る				
3回目	PCでのイラスト課題【A】 イラストに彩色を行いデジタルでのグリザイユ法を学ぶことが出来る	18回目	PCでのイラスト課題【D】 厚塗り画法 色の使い方、混色について習得することが出来る				
4回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	19回目	PCでのイラスト課題【D】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る				
5回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	20回目	PCでのイラスト課題【E】 キャラクターデザイン2体以上に組みキャラクターを描くことが出来る				
6回目	PCでのイラスト課題【A】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	21回目	PCでのイラスト課題【E】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る				
7回目	PCでのイラスト課題 完成イラストのプリント～RGBとCMYKの色相の違いを理解することが出来る	22回目	PCでのイラスト課題【E】 アニメにおける色の使い方、について習得することが出来る				
8回目	PCでのイラスト課題【B】 全身のキャラクターデザインに取り組みキャラクターを描くことが出来る	23回目	PCでのイラスト課題【E】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る				
9回目	PCでのイラスト課題【B】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る	24回目	PCでのイラスト課題【F】 ゲームの世界観・背景に拘り人物なしの1枚絵を仕上げる事が出来る				
10回目	PCでのイラスト課題【B】 デジタル版グリザイユ画法 色の使い方、混色について習得することが出来る	25回目	PCでのイラスト課題【F】 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る				
11回目	PCでのイラスト課題【B】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	26回目	PCでのイラスト課題【F】 厚塗における色の使い方について習得することが出来る				
12回目	PCでのイラスト課題【C】 構図決定～ラフ～線画を60minで決定し制作することが出来る	27回目	PCでのイラスト課題【F】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る				
13回目	PCでのイラスト課題【C】 イラスト彩色。個別添削を通してデジタルツールの操作を習得することが出来る	28回目	コンペティション用イラスト課題 フォトショップを使用して筆の使い方、色合いの作り方を習得することが出来る				
14回目	PCでのイラスト課題【C】 彩色・背景のバージョン違いを作成し理解することが出来る	29回目	コンペティション用イラスト課題 厚塗における色の使い方、について習得することが出来る				
15回目	PCでのイラスト課題【C】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る	30回目	コンペティション用イラスト課題 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することが出来る				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40%を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	USBメモリなどの保存媒体を忘れないこと。バックアップは厳重に。ペンは授業開始前に準備しておく。おしゃべりは控え、相談はごく小さな声で手短かに。みなさんそれぞれ目標とするゴールや頑張れるポイント、技術力や自己表現が得意かどうかなど様々な点があります。授業計画・内容と違って、なるべく個人の状況やレベルに合わせて指導していきますので、やりたいことが決まっている・目標がしっかりしている人はどんどん作品を制作し、あまり目的意識が強くない人は自分のペースで作品が上達する喜びや楽しさを感じて欲しいです。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆・スケッチブックもしくはA4コピー用紙(アナログでのラフの場合) 使用ソフト:クリップスタジオ・adobeフォトショップ・ペインター 世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)							

科目名 (英)	デッサン (Design)	必修 選択	必須	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
・京都大学 物質・統合システム拠点 Institute for Integrated Cell-Material Sciences, Kyoto University (iCeMS) 勤務・incomings(デザイン事務所)代表 ・展覧会: 神戸アートビジュアル2001(神戸アートビレッジセンター)・パブリックコレクション: 町田市立国際版画美術館、京都造形芸術大学・デザインワーク: mobile biz suite (ITCネットワーク株式会社) ロゴマーク、大井浩明 チェンパロ・リサイタル「Barroco-Baroque-Barock」ポスター フライヤー、原田力男・没後10周年追悼演奏会 ポスター フライヤー、OIST Mini-Symposium The 16th International Membrane Research Forum ポスター フライヤー (沖縄科学技術大学院大学)・建築 設計 デザイン: G 氏邸 共同設計、施工 日暮手傳舎・カバーイラスト: Trends in Biochemical Sciences (TiBS) November, 2011 Volume 37, Issue 11							
【授業の学習内容】							
クロッキー技術を身につけることによって、短時間で物体や人物の形を正確にとらえ、限られた時間の中で作品を描く方法を学ぶ。また、クロッキー技術によって作品の全体像をはやくに掴み、計画を実行・修正する方法を学ぶ。							
【到達目標】							
クロッキー技術の習得によって、物体や人物の形を短時間に正確にとらえ、描画できるようになる。また、画面全体のバランス、重心、必要な線を目的に沿って自分で設定し表現できるようになる。クロッキーを元にイラストを制作する。							

授業計画・内容			
1回目	オリエンテーション クロッキーの要点説明 一筆書き、交点を使ったクロッキー、最小単位によるクロッキー等を理解できるようになる。	16回目	クロッキー応用実習 1 前期ヌードクロッキーを参考に、人の表情や、手・足の細部から読み取れる感情をとらえ人物の心情を表現することができるようになる。
2回目	クロッキー基礎実習 1 (人物クロッキー) 限られた時間内に、人物の瞬間のポーズ、連続するポーズ、をクロッキーで捉える、また交点を使って重心を捉えられるようになる。	17回目	クロッキー応用実習 2 前期ヌードクロッキーを参考に、続きを仕上げるができるようになる。
3回目	クロッキー基礎実習 2 (人物クロッキー) マインドマップによるキーワード連想でイメージを展開し、描きたいポーズを考えクロッキーできる。	18回目	風景スケッチ 1 風景を水彩絵具などを用いて、じっくりとスケッチする。 透視図法、パルル(色価)を用い空間を表現することができるようになる。
4回目	クロッキー基礎実習 3 (人物クロッキー) (骨格見本を参考に人体と道具の接点を意識したクロッキー)また照明の違いによる影を描き分ける事ができるようになる。	19回目	風景スケッチ 2 「風景スケッチ 1」で描いた風景に、透視図法やパルル(色価)を考慮し、同一空間に存在する人物をクロッキーすることができる。
5回目	クロッキー基礎実習 4 (人物クロッキー) 水彩絵具を用いた静物・人物クロッキー。陰影法ではなく(ヴァルルール)により色の性質を理解し自作へ繋げることができるようになる。	20回目	クロッキー基礎実習 3 モデルクロッキー限られた時間内に、モデルの瞬間のポーズ、連続するポーズ、動きのあるポーズを捉えることができるようになる。
6回目	クロッキー応用実習 1 ヌードクロッキー(ポーズの考察・展開) 古典芸術を参考にクロッキーをする。	21回目	クロッキー基礎実習 4 人物クロッキー(複数)、関わり合う複数の人物の瞬間のポーズ、動きのあるポーズを捉えることができるようになる。
7回目	クロッキー応用実習 2 構図を考えたクロッキー 前回作成のクロッキー資料を組み合わせる、参考に一枚絵の下絵(クロッキー)を描くことができるようになる。	22回目	クロッキー応用実習 3 映画を鑑賞し、頭に残っている記憶を頼りに人物・情景を、ストーリー展開を持たせてクロッキーすることができるようになる。
8回目	クロッキー応用実習 3 構図を考えた作品制作。前回作成の下絵を元に一枚絵を描くことができるようになる。	23回目	クロッキー応用実習 4 前回授業の続き〜仕上げを行うことができるようになる。
9回目	風景スケッチ 色彩によるスケッチ(ヴァルルールを考える) 水彩絵具を用いた風景(公園)スケッチの技術を習得できる。	24回目	クロッキー応用実習 5 人物・心情表現・構図・情景・ストーリー展開を考えたクロッキー指定文章を元に、自分の描く作品の設定を考て描くことができる。
10回目	クロッキー応用実習 4 風景(公園)スケッチを元に、自然要素を使ったエフェクト表現を考えた一枚絵を描く事ができるようになる。	25回目	クロッキー応用実習 6 指定文章を元に、自分の描く作品の設定を考え、モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーによる資料を作成することができるようになる。
11回目	想定クロッキー (視点の考察・展開することができる)	26回目	作品制作 1 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる。
12回目	クロッキー応用実習 5 視点を考えたクロッキー 前回作成のクロッキー資料を組み合わせる、または参考に一枚絵の下絵(クロッキー)を描くことができるようになる。	27回目	作品制作 2 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる。
13回目	クロッキー応用実習 6 人物クロッキー (骨格を考えたクロッキー・細部)人物の顔・手足を中心に細部のクロッキーができる。	28回目	作品制作 3 「クロッキー応用実習 5」で作成したの資料を組み合わせる、または参考にし一枚絵を制作することができるようになる。
14回目	クロッキー応用実習 7 色彩・人物の細部表現を考えた作品制作 映画などを参考に一枚絵の下絵を描くことができるようになる。	29回目	試験課題 モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーを描くことができるようになる。
15回目	クロッキー応用実習 8 色彩・人物の細部表現を考えた作品制作 前回作成の下絵を元に一枚絵を描くことができるようになる。	30回目	試験課題 モデルにポーズ・状況を指定しクロッキーを描くことができるようになる。
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。		
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。		
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。		
受講生への メッセージ	クロッキーで使用する鉛筆は、HB・B～4B (Hi-uni, STAEDTLER などクロッキーに適したもの)を各三本づつくらい用意してください。 鉛筆は、授業開始までに鉛筆削りではなくカッターを使用して削っておいください。		
【使用教科書・教材・参考書】	□		
デッサンで使用する鉛筆は、2H～6Bを使用する。			

科目名 (英)	キャラクターイラスト (Character illustration)	必修 選択	必須	年次	3	
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
白泉社で連載						
【授業の学習内容】						
人体のデッサンとそれをマンガ的に表現する授業。課題を使用しての講義・演習・実習を行いながらデビューや就職に必要な技術を磨く。得意なもの不得意なもの、商業的に求められるものは何かを考えていく						
【到達目標】						
人体を立体的に描き、またそれを自然に動かしたり背景にマッチングできるようになる。 単純なデッサンだけでなく商品として通用する技術を身につける。 複雑な動作や構造、カメラアングルを理解し描けるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	表紙やイラストを習得できる 1 構図や書き込みの量など、バランスを考えて描けるようになる	16回目	描写 漫画・イラスト・作家問わず目指すジャンルの模写から原作者の意図を図る事が出来るようになる			
2回目	表紙やイラストを習得できる 2 構図や書き込みの量など、バランスを考えて描けるようになる (好きな小説をひとつ選んで、その表紙や挿絵を描く)	17回目	トレース 複雑なポーズや書き込みの作品のトレース技術を習得できる			
3回目	重心の移動を習得できる 前後左右重心の移動させての全身バランスを描けるようになる	18回目	服の皺や質感を描くことが出来るようになる 17週目の模写イラストを修正しつつ、服を着せる。			
4回目	歩く走るの動作を習得できる 歩いている人、走っている人を書く。人体の動きを理解し、練習する。	19回目	影をつけることが出来るようになる 更に18週目のイラストに影を付け完成させる			
5回目	スポーツをしている人を習得できる 歩く・走るよりもっと激しいスポーツの動きを描けるようになる	20回目	動きを描くことが出来るようになる キャラクターの髪や服を動かす			
6回目	表現を考える事を習得できる 顔のアップと手の動きを使って、喜怒哀楽を表現する。	21回目	連続した動きを描くことが出来るようになる アニメ技法を用いてキャラクターの動きを理解出来るようになる			
7回目	アクションを描くを習得できる1 殴っている(殴られている)人物を描けるようになる	22回目	難しい角度を描くことが出来るようになる 角度・バースを意識して背景・キャラクターを描けるようになる			
8回目	アクションを描くを習得できる2 蹴っている(蹴られている)人物を描く 全身図と、漫画的に迫力や雰囲気のあるコマ割りをしたもの2種類描けるようになる	23回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~テーマ決め~			
9回目	アクションを描く3 投げたり、様子合ったりしている人物を描けるようになる	24回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~構図~			
10回目	動物描く事を習得できる 動物と人物が触れ合っているものと、動物単体を描けるようになる	25回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~下書き~			
11回目	からみを描くことが出来るようになる。 椅子に座っている人物と、それに絡んでいる人を書く。 全身図とは、漫画的に迫力や雰囲気のあるイラストを描けるようになる	26回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~ペン入れ・デジタル~			
12回目	からみを描くことが出来るようになる。 転がっている人とそれに寄り添っている構図を描けるようになる	27回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~塗・着色~			
13回目	カメラアングルを習得できる 距離感のある構図を描く、俯瞰や振りなど様々なカメラアングルで描けるようになる	28回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~エフェクト・効果~			
14回目	好きなものを表現することができる 読者層(マーケット)を意識し原稿用紙に、自分の好きなものを詰め込んで描けるようになる	29回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~仕上げ~			
15回目	前期 課題テスト	30回目	卒業制作作品集 [エクセルシア]個人課題制作 ~プレゼンテーション・講評~			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	授業の最初に課題について説明をするので、遅刻等は決してしないこと。 何が描きたいのか、どうすれば絵を描き続けることができるのか、商業では何を求められているのか3年生になったいま改めて考えて、自分なりの目標をもつこと。					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
マンガ原稿用紙。つけペン。筆記用具						

科目名 (英)	コミックイラスト (Comic Illust)	必修 選択	必須	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	コミックイラスト科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
集英社より小説の装画・挿画を担当しデビュー。イラストレーターとして集英社、ぶんか社、アスキーメディアワークス、その他にて装画・挿画・キャラクターイラスト・パッケージイラスト・グッズイラスト・コラム・漫画(コミカライズ・連載)などを手がける。							
【授業の学習内容】							
イラスト制作実習を徹底して繰り返し作品投稿・発表にむけてのポートフォリオ制作の指導。 添削形式の授業で絵の方向性と強み・弱みを発見し 弱点の克服と描けるイラストの領域を広げる。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・衣装デザインの難しさ等、自身の実技能力に気付き克服する ・環境光、空気感、色合いについて取り組み背景込みのイラストを描けるようになる事を目標とする ・完成度をあげる為のエフェクト等、デジタルテクニックを習得する ・デジタルにおいてのグリザイユ技法をマスターする 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション・講義 背景込みのイラスト作成でデッサンチェックを入れる際、どんなシーンで描くか説明できるように、画面構成の大切さを学ぶことができる	16回目	PCでのイラスト課題【D】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる				
2回目	PCでのイラスト課題【A】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	17回目	PCでのイラスト課題【D】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得する。				
3回目	PCでのイラスト課題【A】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	18回目	PCでのイラスト課題【D】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる				
4回目	PCでのイラスト課題【A】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	19回目	PCでのイラスト課題【D】 イラスト彩色。ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる				
5回目	PCでのイラスト課題【A】 イラスト彩色。ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる	20回目	PCでのイラスト課題【D】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる				
6回目	PCでのイラスト課題【A】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	21回目	PCでのイラスト課題【E】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる				
7回目	PCでのイラスト課題【B】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	22回目	PCでのイラスト課題【E】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる				
8回目	PCでのイラスト課題【B】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	23回目	PCでのイラスト課題【E】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる				
9回目	PCでのイラスト課題【B】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	24回目	PCでのイラスト課題【E】 イラスト彩色。ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる				
10回目	PCでのイラスト課題【B】 イラスト彩色。ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる	25回目	PCでのイラスト課題【E】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる				
11回目	PCでのイラスト課題【B】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	26回目	卒業制作イラスト課題 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる				
12回目	PCでのイラスト課題【C】 構図・プロット～添削チェック～下書制作。 プロット(ラフ)の重要性を知ることができる	27回目	卒業制作イラスト課題 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる				
13回目	PCでのイラスト課題【C】 イラストに彩色を行いPHOTOSHOPを使用してのデジタルテクニックを習得することができる	28回目	卒業制作イラスト課題 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる				
14回目	PCでのイラスト課題【C】 個別添削を通して構図・デッサンの狂いなどを補修することができる	29回目	卒業制作イラスト課題 イラスト彩色。ディテールの描き込みとエフェクトを加え完成度を上げることができる				
15回目	PCでのイラスト課題【C】 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる	30回目	卒業制作イラスト課題 完成作品の合評。締め切りまでの時間管理と効率化を理解することができる				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのデザイン物を鑑賞し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	授業計画・内容は全体に向けてのおおまかなもので、個人で必要だと思う技術の習得やマンガ制作の課題の中で生じる疑問などがあればそちらを優先し対応します。マンガ以外でもイラスト作品など可能であれば積極的に制作・提出してください。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
鉛筆・スケッチブックもしくはA4コピー用紙(アナログでのラフの場合) 使用ソフト: クリップスタジオ・adobeフォトショップ・ペインター 世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 CC/CS6/CS5対応(技術評論社)							