

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	PC演習 I	
担当教員	山本 加奈子	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	東京工芸大学卒業。HBスタジオ入社。デザイナー、イラストレーターとして勤務。主に飲食店カタログ制作などに携わる。『イラストレーション』誌の期待の新人イラストレーターに選ばれ、イラストの仕事を開始。デザイン事務所、出版社、新聞社などを経て、現在はフリーランスデザイナー、イラストレーターとして活動。主な著作は、『コーヒー語辞典』誠文堂新光社など多数。			
授業の概要	アドビイラストレーターを使用してのグラフィック実習。 デジタル、アナログでのラフ画、個人の作品などを使用しグラフィック的表現をしていきます。			
到達目標	PCでの制作をベースに実習していくので、イラストレーターやフォトショップなどの基本的なPCスキルをまず身に着けます。また、自分のアイデアを的確に表現できるようイラストレーターを使用しての表現方法を身につけます			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
導入	コンセプトの説明			4
基本操作	イラストレーターの基本的な操作・ツールの説明			8
	イラストレーターの基本的な操作・ツールの説明			8
	イラストレーターを使ってイラストの制作(PC)			8
	イラストレーターを使ってイラストの制作(PC)			8
アナログ制作	ラフ画の制作(トレース)アナログとイラストレーター			8
	ラフ画の制作(トレース)アナログとイラストレーター			8
	自由制作			8
応用1	フォトショップとイラストレーターの連動性			8
	フォトショップとイラストレーターの連動性			8
	オリジナルイラストの制作(アナログ→デジタル)			8
	オリジナルイラストの制作(アナログ→デジタル)			8
応用2	オリジナルイラストの制作(アナログ→デジタル)			4
	フォトショップを使っての画像の加工			6
	フォトショップを使っての画像の加工			6
	冊子デザイン			6
	冊子デザイン			6
	展開A4ポートフォリオにまとめる			6
	展開A4ポートフォリオにまとめる			6
	PCを使用しての自由制作			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	30%	40%	0%
教科書・参考書				
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	キャラクター研究 I		
担当教員	藤岡 由美	年次	1		
		コマ数	4		
担当教員経歴	建築インテリアデザイン事務所勤務からマンガ家アシスタントに携わり、その後フリーランスとなり現在はゲーム会社のキャラクター制作をはじめ、4コママンガ制作も行っている。パースペクティブ技法から立体造形、マンガ指導まで、幅の広い指導力を持つ。				
授業の概要	オリジナルキャラクターのデザイン、設定を作りチビキャラ化する。キャラを色々な角度から描けるようにする。大きなボードにキャラクターが魅力的に見えるようプロデュースし、商品展開につながるようにする。 ・チビキャラのねんど人形を作る。2次元のキャラが3次元になった時、どのような見え方の違いが出るか作りながらバランスを整えてゆく。ディスプレイBOXも演出を加えキャラが魅力的にみえるよう制作する。				
到達目標	・通常の頭身キャラクターより商品デザインの応用がききやすい、チビキャラに変換する。マンガの2次収入としてのキャラクタービジネスを考える。 ・キャラを360度可視化できるようにする。そのキャラにあったポージングやシュチュエーションを、立体的に考え作れるようにする。ねんどなど色々な素材を使って商品にするために適したモノづくりができるようにする。				
授業方法	課題の説明・制作・フィードバック				
授業計画			コマ数		
概要	授業目的の説明				
キャラクター知識基礎	キャラクターとは？制作について・講義			4	
キャラクター演習1	オリジナルキャラクター制作(性格・世界観・小物等・設定)			8	
	オリジナルキャラクター制作(ビジュアル・コスチューム)			8	
	オリジナルキャラクター制作(4面図・ペン、カラー仕上げ)			8	
キャラクター演習2	オリジナルキャラクター制作(チビキャラ化・4面図カラー)			8	
	キャラクター・プレゼンボード制作(上記設定と共にレイアウト)			8	
キャラグッズ学1	キャラクターグッズ制作・販売について・講義			8	
キャラグッズ演習1	学園祭・物販用イラスト制作(缶バッジ・ハガキなど)			6	
	チビキャラのねんど人形について・講義			8	
キャラグッズ演習2	チビキャラねんど人形制作(ポージングラフ画・心材制作)			6	
	チビキャラねんど人形制作(肉付け・削り出し)			10	
	チビキャラねんど人形制作(色付け・ニス塗り・仕上げ)			10	
キャラグッズ演習3	ディスプレイBOX制作(レイアウトラフ画・下描き)			12	
	ディスプレイBOX制作(小物制作・色塗り)			12	
	ディスプレイBOX制作(組み立て・接着)			12	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)	
	30%	40%	30%	0%	
教科書・参考書	適宜講師が用意したプリントを配布する。				
備考					

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	デジタルイラスト I	
担当教員	田島 治樹	年次	1	
		コマ数	8	
担当教員経歴	2016年東北芸術工科大学を経て同大学院修了。 通信キャリア派遣社員にてIT業務関連に従事。2016年入職、現在に至る。 受賞歴は、トーキョーワンダーウォール入選、SHIBUYA ART AWARD大賞・オーディエンス賞・入賞など。スマートフォンなどの背景イラストレーターとしても活動。			
授業の概要	パソコンの基本的知識の習得からはじめ、イラスト業界全般で必須スキルである、photoshop、illustrator,clipstudioの基本的な使い方,基本知識を身につける。			
到達目標	パソコンの基本的知識を身につける。Photoshop,Illustrator,clipstudioの基本操作・基礎知識を身につける。			
授業方法	課題を出し、作品を提出。講評をおこなう。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
スタートアップ	授業の説明基本操作			4
課題 I	春をテーマにイラストを描こう			16
課題 II	イラストのいろいろな塗り方			48
課題 III	魔法陣イラスト			40
課題 IV	ソーシャルゲームイラスト			40
課題 V	背景イラスト			40
課題 VI	ゲームジャケット			40
課題 VII	自由課題			40
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	50%	10%	10%
教科書・参考書	「ファンタジー背景」の描きかた。「ファンタジー背景」の描きかた。 キャラ塗上達術決定版。ソシャゲ絵師スキルアップ講座。そのた教員が要した資料を適宜使用。			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	デッサン基礎	
担当教員	田島 治樹	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	2016年東北芸術工科大学を経て同大学院修了。 通信キャリア派遣社員にてIT業務関連に従事。2016年入職、現在に至る。 受賞歴は、トーキョーワンダーウォール入選、SHIBUYA ART AWARD大賞・オーディエンス賞・入賞など。スマートフォンなどの背景イラストレーターとしても活動。			
授業の概要	デッサンの力は、観察力や、モノを把握する力に役立つ。平面作品を作るうえで武器になる。前期はデッサンの道具の扱い方からはじめ、基本的なものの形態の捉え方からはじめ、徐々に複雑な形態にチャレンジする。作品完成後、講評を実施し、次の制作に活かすようにする。			
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサンの用具の使い方を身につける</li> <li>・基本的なものの形態の捉え方を身につける</li> <li>・複雑な形を捉えることができる・質感を描き分けられる。</li> <li>・空間を描くことができる。</li> </ul>			
授業方法	課題を出し、作品を提出。講評をおこなう。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
課題1	デッサン用具の使い方			10
課題2	鉛筆グラデーション			10
課題3	形態の把握Ⅰ：単純な形態を描く、立方体、円柱、円錐など			12
課題4	形態の把握Ⅱ：白いモチーフを描くⅠ（ソフトボール・トイレトペーパー）			12
課題5	複雑な形態把握Ⅰ：手を描く（ゲー・チョコキ・パー）			12
課題6	複雑な形態の把握Ⅱ：自画像を描く			12
課題7	人物クロッキー			12
課題8	質感の把握Ⅰ・空間の把握Ⅰ：自然物と人工物			12
課題9	質感の把握Ⅱ：細密描写着彩（サザエ）			12
課題10	空間の把握Ⅱ：有色地デッサン（手の構成）			12
課題11	質感の把握Ⅲ・空間の把握Ⅲ：白いモチーフを描くⅡ（静物）			12
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	適宜用意する			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	マンガストーリー基礎	
担当教員	松岡いずみ	年次	1	
		コマ数	2	
担当教員経歴	京都成安美術大学グラフィックデザイン印刷科卒業。 講談社「第25回ちばつてや賞」受賞にて、週刊ヤングマガジンに掲載デビュー。秋田書店週刊少年チャンピオンで2回週刊連載を経験。発売された単行本は日本国内で16冊。韓国と台湾で翻訳され発売された単行本は26冊。その他角川書店、学研、光文社、アスキーなど、掲載された漫画雑誌は20誌以上。			
授業の概要	漫画のストーリーの基本や作り方を学ぶ			
到達目標	・物語は起承転結で成り立っていること。・短いページ(1～4P)でもまとめられるようにすること。			
授業方法	・ストーリーの基本「起承転結」を意識できるようになる。・ストーリー漫画の組み立て方をより深く理解し、木曜日の「漫画制作」授業と合わせて8P漫画原稿を制作する。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
課題1	ストーリーの基礎「起承転結」・4コマ漫画を描いてみよう			4
課題2	起承転結を意識して1P漫画を描いてみよう			4
課題3	「起承転結」を意識して2P漫画を描いてみよう			5
課題4	起承転結を意識して4P漫画を描いてみよう			5
課題5	「起承転結」を意識して8P漫画を描いてみよう			10
課題6	4P自己紹介漫画の作業に当てる			8
課題7	「起承転結」を意識して8P漫画を描いてみよう			4
課題8	「起承転結」を意識して16P漫画を描いてみよう			4
課題9	漫画制作			24
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	講師が作ったプリントを配布。			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	マンガ作画 I A	
担当教員	松岡 いずみ	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	京都成安美術大学グラフィックデザイン印刷科卒業。 講談社「第25回ちばつてや賞」受賞にて、週刊ヤングマガジンに掲載デビュー。秋田書店週刊少年チャンピオンで2回週刊連載を経験。発売された単行本は日本国内で16冊。韓国と台湾で翻訳され発売された単行本は26冊。その他角川書店、学研、光文社、アスキーなど、掲載された漫画雑誌は20誌以上。			
授業の概要	漫画の描き方や組み立て方の基礎を学ぶ・実際にオリジナル漫画を描き、構成を学ぶ・漫画家の意識やルールを学ぶ			
到達目標	上記を習得し、マンガに必要な基本的な絵を描けるようにする。			
授業方法	漫画ができるまでの過程を知り、自分自身もオリジナルの漫画原稿が完成させられるようになること。プロの意識を学び、自分もプロに意識を近づけること。1年生(前期3本+後期1本)、の漫画作品を完成させること。			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明			
課題1	授業のルールの説明、1年間の漫画制作の授業の目標の説明、漫画の道具の説明。			6
課題2	4P漫画制作 キャラクター。漫画の描き方の簡単な手順。 初めの課題4P自己紹介漫画の制作の説明。主人公のキャラクターを考えてみる。			6
課題3	4P漫画制作 プロットの書き方、実際にプロットを書いてみる。			6
課題4	4P漫画制作 ネーム。過去の学生の自己紹介漫画の作品を公開、 ネームの描き方の説明、実際にネームを描いてみる。			6
課題5	4P漫画制作 原稿制作「コマ割りの仕方とフキダシの種類」の説明。 「漫画原稿の描き方」の説明、本の用語基礎知識、ネームができた者から下描きに進む。			6
課題6	4P漫画制作 原稿制作「締め切りの大切さ」の講義。 下がきチェック。下がきがOKの者からペン入れに進む。			6
課題7	【重要】4P漫画 締切日「原稿の仕上げのチェック」の説明。 個別指導。完成したものから8Pオリジナル漫画の制作に入る			8
課題8	8Pオリジナル漫画の制作の説明。漫画ができるまでの手順のおさらい、 「商業誌で描いてはいけないこと」の講義。			8
課題9	8P漫画制作「これだけはクリアしてほしいネームの基本」の講義			8
課題10	8P漫画制作「デビューを目指すなら知っておきたい業界用語」の講義。 16P漫画原稿制作、個別作画指導			8
課題11	8P漫画制作 原稿制作			8
課題12	【重要】8P漫画締切日、夏休みの宿題は16 Pの原稿を完成させてくること			8
課題13	【重要】16P漫画原稿の締切日			8
課題14	【重要】「持ち込みの仕方」の講義。			8
課題15	後期に向けての準備期間			8
課題16	後期に向けての準備期間			10
課題17	後期に向けての準備期間			10
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	写真・背景資料集(書籍)			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	マンガ作画 I B	
担当教員	田島 治樹	年 次	1	
		時数・コマ数	4	
担当教員経歴	2016年東北芸術工科大学を経て同大学院修了。 通信キャリア派遣社員にてIT業務関連に従事。2016年入職、現在に至る。 受賞歴は、トーキョーワンダーウォール入選、SHIBUYA ART AWARD大賞・オーディエンス賞・入賞など。スマートフォンゲームなどの背景イラストレーターとしても活動。			
授業の概要	漫画の描き方や組み立て方の基礎を学ぶ・実際にオリジナル漫画を描き、構成を学ぶ・漫画家の意識やルールを学ぶ。マンガ作画を中心に行う。			
到達目標	上記を習得し、マンガに必要な基本的な絵を描けるようにする。漫画ができるまでの過程を知り、自分自身もオリジナルの漫画原稿が完成させられるようになること。プロの意識を学び、自分もプロに意識を近づけること。前期3本＋後期1本の漫画作品を完成させること。			
授業方法	マンガ作画Aの課題をおこなう。個別アドバイスも適宜行う。また、マンガの作画に対する補強課題も行う。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
講義	1年間の取り組みについて			8
課題1	マンガ作画P4自己紹介マンガ			12
課題2	マンガ作画P8 オリジナルマンガ			16
課題3	マンガ作画p16オリジナルマンガ			20
課題4	マンガ作画p24オリジナルマンガ			32
補強課題1	キャラクター、表情50音表			12
補強課題2	人体描きかた基礎			12
学園祭準備	学園祭制作展示用冊子制作			8
修了展準備	修了展展示用冊子制作			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	講師が用紙したプリント、資料を適宜使用。			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	表現基礎	
担当教員	田島 治樹	年 次	1	
		時数・コマ数	4	
担当教員経歴	2016年東北芸術工科大学を経て同大学院修了。 通信キャリア派遣社員にてIT業務関連に従事。2016年入職、現在に至る。 受賞歴は、トーキョーワンダーウォール入選、SHIBUYA ART AWARD大賞・オーディエンス賞・入賞など。スマートフォンなどの背景イラストレーターとしても活動。			
授業の概要	イラスト制作における基本的な画材の扱い、心構え、表現方法を学ぶ			
到達目標	イラスト制作における基本的な画材の扱い、心構え、表現方法を身につける			
授業方法	課題を出し、作品を提出。講評をおこなう。			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明			
スタートアップ	絵の具の特性について		4	
課題1	色彩について		8	
課題2	カラーチャート作成アクリルガッシュ		8	
課題3	カラーチャート作成透明水彩		8	
課題4	球体を描く(アクリルガッシュ)		8	
課題5	果物を描く(透明水彩)		8	
課題6	果物を描く(アクリルガッシュ)		8	
課題7	木を描く(有色地・アクリルガッシュ)		8	
課題8	ピンを描く(透明水彩)		8	
講義2	パース講義		8	
課題9	風景を描く(透明水彩)		16	
課題10	写真模写(ガッシュ)		18	
課題11	顔を描く・グリザイユ技法(油彩)		18	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	
教科書・参考書				
備考				



## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	マンガ科	授業科目名	漫画講義パースデッサン作法Ⅰ	
担当教員	藤岡 由美	年次	1	
		コマ数	6	
担当教員経歴	“建築インテリアデザイン事務所勤務からマンガ家アシスタントに携わり、その後フリーランスとなり現在はゲーム会社のキャラクター制作をはじめ、4コママンガ制作も行っている。パースペクティブ技法から立体造形、マンガ指導まで、幅の広い指導力を持つ。”			
授業の概要	マンガや背景、イラストを描く事への集中力の習慣化と、主にマンガ背景の作画に関する初歩的な技術と道具の使い方。			
到達目標	上記を習得し、マンガに必要な基本的な絵を描けるようにする。			
授業方法	課題を出し、締め切りを厳守させる。講評をおこなう。			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明			
マンガ知識基礎1	マンガ用語、フキダシ、セリフについての説明・講義			5
マンガ画材演習1	ツケペンの使い方(フリーハンド・直線・曲線/定規・直線・曲線/スピード線・集中線でイラスト制作)			12
マンガ知識基礎2	スクリーントーンについて・講義			6
マンガ画材演習2	スクリーントーンの使い方(貼り方・削り方)			12
マンガ知識基礎3	カケアミの描き方・切り貼りなどの修正について・講義			5
マンガ背景演習1	樹木の描き方・講義			5
マンガ背景演習2	樹木及び森のイラスト制作背景バリエーション(素材の描き分け・効果について)講義			12
マンガ背景演習3	背景バリエーション(素材別背景・効果背景)制作			12
パース背景演習1	パースについて(1点・2点・3点)講義/1点パース・2点パースの箱を描く			6
パース背景演習2	キャラクターからパースラインをとる方法・講義/キャラクターからパースラインとり、部屋を描く			12
パース背景演習3	1点パース(日本家屋・住宅の基本構造について)講義/1点パースイラスト制作(和室アレンジ)			12
パース背景演習4	2点パース(店舗の基礎知識)講義/2点パースイラスト制作(店舗のアレンジ)			12
マンガ知識基礎4	4コママンガの描き方・イメージトレーニングの方法・講義			8
マンガ演習1	マンガのネタを出すイメトレ(マインドマップ)/制作4コママンガの制作(ネーム/下描き/ペン入れ/仕上げ)			12
マンガ知識基礎5	マンガ投稿の仕方、および投稿作業			5
マンガ知識基礎6	車作画の基礎知識と車の描き方			12
マンガ背景演習5	車の線画アレンジイラスト制作(トレース)			12
マンガ背景演習6	描き文字・レタリングの制作			12
マンガ総合1	修了作品制作			32
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	写真・背景資料集(書籍)			
備考				