

## 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Ⅱ	
担当教員	秋山 祥子	年次	2	
		コマ数	4	
担当教員経歴	大手代理店プロダクション～デザイン事務所を経て、2005年よりフリーランスのデザイナー・イラストレーターとして活動中。広告、パンフレット、チラシ、パッケージ、ロゴなどグラフィックデザイン制作に携わり、企画・アイデア出しから入稿作業まで一連の作業に携る。			
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。1年次で習得したスキルの復習と応用を用いて制作していきます。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。1年次で習得したイラストレーターやフォトショップなどの基本的なPCスキルを使用し、高度なデザイナー的観点も身に付けていきます。自身のイラストレーションをよりよく提案できるような画面を制作できる能力を身に付けてもらいます。			
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(復習)			8
	イラストレーターの基本的な操作・ツールの説明(復習)			8
	イラストレーターを使ってイラストの制作(PC)			4
	イラストレーターを使ってイラストの制作(PC)			4
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			4
	ラフ画の制作(トレース)アナログとイラストレーター			4
	自由制作			8
応用1	タイポグラフィ			4
	タイポグラフィ			4
	文字組1			8
	文字組2			8
応用2	名刺のデザイン			8
	ポートフォリオでのページネーション			4
	ポートフォリオ用フォーマットの作成1			8
	ポートフォリオ用フォーマットの作成2			8
	ポートフォリオ用フォーマットの作成3			8
	ポートフォリオ用フォーマットの作成3			8
	展開A4ポートフォリオ制作(コンセプト)			4
	展開A4ポートフォリオ制作(コンセプト)			4
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Ⅱ	
担当教員	藤岡 由美	年次	2	
		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	1年次で得たキャラクター研究を基本に、キャラクターの大きさによって、どのような密度や内容で絵を仕上げれば魅力的に見えるのかを考える。また、グッズや印刷下地の使用素材によって、見え方の違いを学習する。コミックイラストのキャラクターの魅力を様々な素材で表現してみる。キャラクターの新しい分野の商品を開拓する。			
到達目標	キャラクターデザインやイラストの、多岐に渡る仕事の依頼があった時もマルチに対応できるように、上記の表現の仕方を覚える。キャラクターの新商品のサンプルを、作家サイドからクライアントに、常に提供していけるよう、どんな作品もプレゼンテーションできるようにする。			
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			
課題1	基本キャラクター作り(性格・世界観・小物等の設定)			10
課題2	" (5~8等身を4面図化・ペン・カラー仕上げ)			12
課題3	" (表情・ポーズ別バリエーション・ペン・カラー仕上げ)			12
課題4	キャラクタープレゼン設定表・制作			12
課題5	基本キャラを基に、等身大パネル制作			12
課題6	" 販売の用意(販促POP)			12
課題7	コミック・プラバンアート・プラバンの特製の説明と練習			12
課題8	コミック・プラバンアート・原案・下絵制作			12
課題9	コミック・プラバンアート・本体制作			12
課題10	卒業作品制作			12
課題11	2年間のまとめ・作家活動と社会生活について講義			2
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		授業科目名	デジタルイラストⅡ	
担当教員	松下 さおり	年次	2	
		コマ数	6	
担当教員経歴	株式会社集英社 漫画執筆 株式会社DMM.com ソーシャルゲーム 原画、キャラクターデザイン担当 株式会社双葉社 漫画執筆			
授業の概要	CLIPSTUDIOの基礎知識を身につける。			
到達目標	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、CLIPSTUDIOの基本的な使い方を身につけ、作品制作を行う。			
授業方法	毎回課題ごとのテーマ、サイズ、納期を確認。 イラストレーターとして依頼を受けた心構えで取り組む。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
演習Ⅰ－基礎－	CLIPSTUDIO着彩作業手順確認			8
	CLIPSTUDIO人物イラスト、色差分制作			20
	CLIPSTUDIO小物画像素材制作			14
	CLIPSTUDIO小物画像素材を使用したイラスト制作			18
	キャラクターデザイン			20
	CLIPSTUDIO複数のテーマを取り入れた人物イラスト制作			18
	CLIPSTUDIO人物衣装差分イラスト制作			24
	CLIPSTUDIO季節をテーマにしたイラスト制作			24
	CLIPSTUDIO対になるキャラクターイラスト制作			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%	40%	30%	0%
教科書・参考書	講師が用意したプリントを適宜使用。			
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	ホームルーム	
担当教員	田島 治樹	年次	2	
		コマ数	2	
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	授業内での習得スキルの確認、就職へむけての企業のリサーチなど、学生の技能習得以外での問題点の解決を実施する。また、行事の連絡準備等の連絡も行う。			
到達目標	社会人になるにあたり、一般常識やビジネスマナー、文章の制作などを習得。また行事の準備等でコミュニケーション能力を身につける。			
授業方法	講義・実習形式・ミーティング			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
就職活動の準備	面談の練習、自己分析、ポートフォリオ制作			16
企業研究	企業の仕組み、就活サイトの登録・活用			20
行事準備ミーティング他	学園祭、卒業展、校外学習他			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)
	40%	20%	20%	20%
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	マンガデッサン	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	4	
担当教員経歴	・漫画家アシスタント経歴(武内昌美・北川みゆき・藤臣美弥子・天辰公瞭・本田夏美 他多数) ・スプラッシュ(株)イベントパンフレット用イラストカット ・(株)アシレ広告チラシ用イラストカット			
授業の概要	・マンガ制作における基礎知識を身に着け、実際に作品を制作する ・投稿作品を制作し、実際に投稿する			
到達目標	・作品制作を通してのマンガ制作におけるスキルアップ ・マンガ表現におけるデッサン力の向上			
授業方法	・実際の依頼を参考に商業誌活動の制作リズムを疑似体験しながら課題制作を進める			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			4
	立ちポーズ・全身・水平(男女)			4
	立ちポーズ・全身・アオリ(男女)			4
	立ちポーズ・全身・俯瞰(男女)			12
	立ちポーズ・全身・ひねり(男女)			8
	座りポーズ・全身・水平(男女)			12
	しゃがみポーズ・全身・水平(男女)			12
	寝ポーズ・全身・水平(男女)			8
	シチュエーションデッサン・『交差点で信号待ちをする人』(立ちポーズ)			28
	シチュエーションデッサン・『電車の座席に座っている人』(座りポーズ)			28
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	「大胆なポーズの描き方」「骨から描く モルフォ人体デッサンミニシリーズ」「今すぐマンガが描ける本 応用編」			
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ⅡA	
担当教員	松岡いずみ	年次	2	
		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。前期1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			
講義	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			8
課題2	前期P24マンガの作成と個別アドバイス			58
課題3	後期P24マンガの作成と個別アドバイス			58
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ⅡB	
担当教員	佐々木貴行	年次	2	
		コマ数	4	
担当教員経歴	2002年東京工芸大学卒業 デザイン事務所・広告代理店・学校法人職員などを経て現職。グラフィックデザイン・イラストレーション・絵画など、ジャンルにとらわれず表現。2007年『花火の夜に』でARTBOX絵本新人賞受賞。			
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。前期1本＋後期1本の漫画作品を完成させること。マンガ作画ⅡAの授業と連動する。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
講義	授業の1年間の取り組みについて			4
課題2	前期P24マンガの作成と個別アドバイス			52
課題3	後期P24マンガの作成と個別アドバイス			52
学園祭準備	学園祭制作展示用冊子制作			6
卒業展準備	卒業展示用冊子制作			6
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				
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	絵本制作	
担当教員	山田 和明	年次	2	
		コマ数	12	
担当教員経歴	絵本「あかいふうせん」「カノンとタクト」「ぼくとどうぶつのおんがくかい」他、ポローニャ国際絵本原画展は入選3回の実績。第9回ようちえん絵本対象受賞、ルークス賞、トロイストルフ絵本受賞。絵本指導にとどまらず、イラストテクニックにも造詣が深い。			
授業の概要	絵本創作に必要な能力を身につける。			
到達目標	絵本創作にを通して学んだことを社会で活かせるようにすること。			
授業方法	個人の考え方や、ペースに合わせた授業の進め方をする			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
	絵本のコンセプトを考える			35
	絵本に必要なアイデアを考える			35
	絵本のコンセプトを考える			38
	絵本のストーリーを作る			38
	絵本のストーリーからラフを描く			48
	ダミー本の制作			48
	世界にひとつだけの自分のための絵本を創作する			68
	卒業制作			68
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	「えほんのせかいこどものせかい」			
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	情報リテラシー	
担当教員	田島 治樹	年次	2	
		コマ数	2	
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	自分の進路に向けた就職活動や、人生設計行う。			
到達目標	就職活動に向けた動きが理解できる。(就活サイトに登録することができる。履歴書の書きかたについて理解している)自分の興味のある業界について調べることができる。(インターネットで業界について、検索がかけられる。)ポートフォリオを完成させることができる。就職活動ができる。(企業にエントリーし説明会に行ける)自分が目指す業界について理解している。作品の持ち込みができる。			
授業方法	講義形式、課題制作、個別面談			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明			
演習Ⅰ	ポートフォリオとは?			4
	ポートフォリオ制作			8
	就活の流れについて			5
	自分の興味のある業界を調べる			5
	就活サイトに登録することができる(企業に説明会に行く)			4
演習Ⅱ	履歴書を書く			4
	企業にエントリーする(企業説明会に行ける)			4
	企業に面談に行く			10
	作品の持ち込むに向けて準備をする			10
	作品を持ち込む			6
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%	20%	20%
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	漫画講義パースデッサン作法Ⅱ	
担当教員	藤岡 由美	年次	2	
		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	写真や資料から情報を整理したマンガ背景の制作と、3次元からの背景作画に必要な洞察力の養い方を学ぶ。			
到達目標	マンガアシスタントとしてのスキルを身につける。それぞれのオリジナルキャラクターに合った背景を描けるようにする			
授業方法	課題の説明をおこない、制作をさせ、フィードバックする。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
パース背景演習	室内背景(室内写真のトレースのポイント・講義)			6
	室内背景(アレンジを加えた背景制作)			12
	街並みの背景(街並み写真のトレースのポイント・講義)			6
	街並みの背景(アレンジを加えた背景制作)			12
	車の作画(写真からの車作画の基礎知識)講義			6
	車の作画(アレンジを加えた車の写真トレース)			12
	学園祭・物販用イラスト制作			12
マンガ総合	学園祭・物販用イラスト制作			12
パース背景演習	自然背景おこし(写真の模写とアレンジの仕方・講義)			6
	自然背景おこし(アレンジを加えた背景制作)			12
パース背景演習	季節感のある背景制作(オリジナル背景の制作ポイント・講義)			6
	季節感のある背景制作(春)			12
	季節感のある背景制作(夏)			12
	季節感のある背景制作(秋)			12
	季節感のある背景制作(冬)			12
マンガ総合	オリジナル背景おこし(オリジナルイメージの背景を制作する)			20
	卒業作品制作			22
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	漫画講義作法Ⅱ	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	4	
担当教員経歴	・漫画家アシスタント経歴(武内昌美・北川みゆき・藤臣美弥子・天辰公瞭・本田夏美 他多数) ・スプラッシュ(株)イベントパンフレット用イラストカット ・(株)アシレ広告チラシ用イラストカット			
授業の概要	・マンガ制作における基礎知識を身に着け、実際に作品を制作する ・投稿作品を制作し、実際に投稿する			
到達目標	・作品制作を通してマンガ制作におけるスキルアップ、自己管理能力の向上を目指す			
授業方法	・実際の依頼を参考に商業誌活動の制作リズムを疑似体験しながら課題制作を進める			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
	講義 『マンガを仕事として続けてゆくのに必要なこと』			4
	講義 『マンガの基礎知識・ネーム・背景・コマ割り…etc』			4
	実習課題1 『疑似アシスタント:背景を描く(校舎を描く)』			16
	実習課題2 『疑似アシスタント:背景を描く(街中を描く)』			16
	実習課題3 『カラーイラストを描く』(B4 カラーインク)			20
	実習課題4 「キャラクター表を作る」(①オリジナル)			20
	実習課題5 「キャラクター表を作る」(②小説のキャラクターデザイン)			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%	
教科書・参考書	「もっとカラーがうまくなる画材テクニック」「今すぐマンガが描ける本 応用編」 「超入門これなら描けるマンガパースと背景の描き方の教科書」			
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PCリテラシー	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	6	
担当教員経歴	・漫画家アシスタント経歴(武内昌美・北川みゆき・藤臣美弥子・天辰公暲・本田夏美 他多数) ・スプラッシュ(株)イベントパンフレット用イラストカット ・(株)アシレ広告チラシ用イラストカット			
授業の概要	・マンガ制作における基礎知識を身に着け、実際に作品を制作する ・投稿作品を制作し、実際に投稿する			
到達目標	・作品制作を通してマンガ制作におけるスキルアップ、自己管理能力の向上を目指す			
授業方法	・実際の依頼を参考に商業誌活動の制作リズムを疑似体験しながら課題制作を進める			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			
	講義 『マンガにおけるデジタル制作の現状』			6
	講義 『デジタル制作について』			6
	実習課題1 「イラスト①」(1P B4 自由テーマ)			6
	実習課題2 「イラスト②」(見開き2P B4 自由テーマ)			12
	実習課題3 「小説の挿絵①」			12
	実習課題4 「コマ割りマンガ①」(1P B4 自由テーマ)			12
	実習課題5 「小説の挿絵②」			24
	実習課題6 「コマ割りマンガ②」(見開き2P B4 背景・効果線・トーン必須)			12
	実習課題7 「小説の挿絵③」			15
	実習課題8 「コマ割りマンガ③」(3P B4 背景・効果線・トーン必須 物語の冒)			15
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	「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX プロに学ぶマンガ描画テクニック」 「超入門これなら描けるマンガパースと背景の描き方の教科書」			
備考				