

2021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	128時間
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するグラフィック実習。 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	イラストレーターやフォトショップなどの基本的なPCスキルと、解像度や保存形式についてなど、デジタルでの仕事に必要な基礎知識を覚えてもらいます。			
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、フォトショップの基本的な操作・ツールの説明			8
	データの種類や解像度について			8
アナログ	文字のデザイン			8
	デジタルとアナログの違いについて			8
応用1	イラストレーターを使ったイラストの作成			8
	フォントについて			10
	クリップスタジオとデザインソフトの違い			18
応用2	入稿データの作り方			10
	フォトショップを使っての画像の加工			14
	みんなで冊子を作る			16
	PCを使用する自由制作			16
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				

2021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	イラスト研究	
担当教員	田島 治樹	年 次	1	
		コマ数	2	62時間
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			2
スタートアップ	絵の具の特性について			6
	カラーチャート作成透明水彩			6
課題1	水彩で球体を描く			6
課題2	カラーチャート作成アクリルガッシュ A			6
課題5	球体を描く(アクリルガッシュ)			6
課題6	果物を描く(透明水彩)			6
課題8	木を描く(有色地・アクリルガッシュ)			6
課題9	ピンを描く(透明水彩)			6
課題10	パース講義			6
課題11	風景を描く(透明水彩)A			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				

2021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	128時間
担当教員経歴	一般企業(デザイン事務所)で住宅パンフレットや新聞広告用の建築パースの仕事に従事。マンガアシスタントで背景パース制作、フリーランスでゲーム会社のイベントや販促グッズ制作、4コママンガ制作。2007年～当校マンガ科の非常勤講師に就任。キャラクター研究の授業は2013年から取り組んでおります。			
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ズやシチュエーションを、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			2
キャラクター演習1	キャラクターとは?制作について・講義			2
	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)			12
	オリジナルキャラクター制作(4面図・ペン、カラー仕上げ)			16
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)			12
	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)			20
キャラグッズ演習1	チビキャラのねんど人形について・講義			6
	チビキャラねんど人形制作(ポーズグラフィック・心材制作)			6
	チビキャラねんど人形制作(肉付け・削り出し)			14
	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2	ディスプレイBOX制作(レイアウトラフ画・下描き)			6
	ディスプレイBOX制作(小物制作・色塗り)			8
	ディスプレイBOX制作(組み立て・接着)			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	適宜講師が用意したプリントを配布する。			
備考				

2021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	4	124時間
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			2
スタートアップ	授業の説明基本操作			6
課題1	春をテーマにイラストを描こう			18
課題2	魔法陣イラスト			18
課題3	ソーシャルゲームイラスト			20
課題4	背景イラスト			20
課題5	アイテムイラスト			20
課題6	自由課題			20
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。 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				

2021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	128時間
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"> ・デッサンの用具の使い方を身につける ・基本的なもの形態の捉え方を身につける ・複雑な形を捉えることができる・質感を描き分けられる。 ・空間を描くことができる。 			
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			4
課題1	デッサン用具の使い方			4
課題2	鉛筆グラデーション			8
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			8
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）			8
課題5	質感の把握Ⅰ・空間の把握Ⅰ：自然物と人工物			10
課題6	複雑な形態把握Ⅰ：手を描く（グー・チョコキ・パー）			14
課題7	複雑な形態の把握Ⅱ：自画像を描く			14
課題8	人物クロッキー/人体の把握			18
課題9	質感の把握Ⅱ：細密描写着彩（サザエ）			20
課題10	質感の把握Ⅲ・空間の把握Ⅲ：複雑な形態を描く			20
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(授業全般)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	適宜用意する			
備考				

2021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	
担当教員	中山卓	年次	1	
		コマ数	4	124時間
担当教員経歴	<p>卒業後、漫画家/イラストレーターとして20年間活動。 月刊の漫画誌、ゲーム雑誌を中心に漫画を多数連載。 ゲームアプリやアナログゲームなどでイラストを多数制作。 (主な取引先 株式会社KADOKAWA、株式会社KADOKAWAエンターテイン、株式会社芳文社、株式会社タカラトミー、株式会社一迅社、株式会社ワニブックス、株式会社スクウェアエニックス、株式会社虎の穴、株式会社エポック、他。) 「組織での漫画制作」という考え方が一致した事で、企業Cygamesの漫画事業部に作画チーフとして所属し、作画チームリーダー兼サブマネージャーとして2015年から4年5ヶ月間活動。グランブルーファンタジー・プリンセスコネクト・ウマ娘・シャドウバース・他、複数の自社IPコミカライズ制作のための作画チームの環境構築、人材調整・配置・育成、制作物のクオリティコントロール、部署間・社外作家との連携など。 また東放学園やクラウドゲートのオンライン専門学校にて、漫画の描き方(デジタル/アナログ)を5年間教える。 現在はフリーに戻り4~5月より新連載開始予定。</p>			
授業の概要	漫画の作画技術・構成力などの基礎を身に着けるために、実際にオリジナルの漫画を制作します。漫画というコンテンツが、多様な場で求められていることを学び、自らの方向性を見つけられるようにします。			
到達目標	上記に基づき、自身の漫画制作に必要な基礎技術を習得する。			
授業方法	漫画が制作の工程・技術を学び、自身のオリジナル漫画を完成させる。前期1本、夏季休暇1本、後期1本。漫画を仕事にするという事がどういふ事か、意識や考え方を学ぶ。			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明		1	
課題1	1年間の授業の説明、漫画の道具の説明。 自己紹介から、今後の人間関係の構築練習に繋げる。		3	
課題2	4P漫画制作。 ・漫画の制作工程の説明。 ・主人公のキャラクターの作り方。		8	
課題3	4P漫画制作。 ・プロットの作り方。実際にプロットを書く。 ※授業内にできなければ次回までの宿題。		8	
課題4	4P漫画制作。 ・ネームの作り方。視線誘導による構成の説明。実際にネームを描いてみる。 ・場面転換や見せるコマなどの説明。 ※授業内にできなければ次回までの宿題。		8	
課題5	4P漫画制作。 ・原稿制作。ネームがOKの者から下描きに進む。 ※授業内にできなければ宿題。		8	
課題6	4P漫画制作。 ・原稿制作。下がきがOKの者からペン入れに進む。 ・実際に描く際の小技・技術などの説明。 ※授業内にできなければ宿題。		8	
課題7	4P漫画制作。 ・原稿提出。仕上げチェックの説明。完成した者から夏季休暇宿題の8P漫画の制作に進む。		8	
課題8	【夏季休暇宿題】8P漫画制作。		4	
課題9	16P漫画制作。 ・漫画制作工程ごとにおさらい説明。		52	
課題10	【講義】漫画というコンテンツの需要と提供。		8	
課題11	※追加講義または、原稿制作が遅れた場合の予備日。		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	【必須:全般】快描教室(書籍)¥1,400 【あれば良し:構成】クライマックスまで誘い込む 絵作りの秘訣(書籍)¥2,500 【あれば良し:キャラクター作り】THE SKILLFUL HUNTSMAN うでききの狩人(書籍)¥4,800			
備考				

2021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	絵本基礎	
担当教員	山田 和明	年次	1	
		コマ数	12	396時間
担当教員経歴	日本児童教育専門学校7年間、現在、横浜美術大学と横浜デザイン学院にて非常勤講師を務める			
授業の概要	絵本に関する基本的な知識を身につけ、子供にとって必要な絵本とは何かを知り、絵本制作をします。			
到達目標	人としての品性を養い感性を豊かにすることを目標とします。			
授業方法	個人に合った描き方や、内容を授業に取り入れます。			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			2
	絵本とは何か			6
	絵本の世界を紹介			8
	どんな人が絵本を描くのか			8
	画家とイラストレーターの役割			8
	絵本の制約について			8
	超能力(第6感)について			8
	絵本の構成			12
	絵本の種類			8
	自分の世界を見つけよう			8
	物語のアイデアについて			8
	プロットを考える			10
	さまざまな絵の工夫			12
	キャラクター設定			12
	絵本の舞台設定			12
	絵本の原則について			20
	ダミー本の制作			42
絵本を通して学んだこと			72	
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	「えほんのせかいこどものせかい」			
備考	授業でいろいろな絵本を紹介します。			

2021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	
		コマ数	4	124時間
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。 また、アナログの画材とデジタルの混合技法についても身につける。			
到達目標	イラスト制作における基本的な画材の扱いデジタルとの混合技法についての、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			2
スタートアップ	絵の具の特性について			4
課題1	水彩でピンを描く			4
課題2	水彩でキャラクターを描く			6
課題3	カラーチャート作成アクリルガッシュ B			10
課題4	球体を描く(アクリルガッシュ)			10
課題6	果物を描く(アクリルガッシュ)			10
課題7	木を描く(有色地・アクリルガッシュ)			10
講義2	パース講義			10
課題9	風景を描く(透明水彩)B			18
課題10	写真模写(ガッシュ)			20
課題11	顔を描く・グリザイユ技法(油彩)			20
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				

2021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	204時間
担当教員経歴	一般企業(デザイン事務所)で住宅パンフレットや新聞広告用の建築パースの仕事に従事。マンガアシスタントで背景パース制作、フリーランスでゲーム会社のイベントや販促グッズ制作、4コママンガ制作。2007年～当校マンガ科の非常勤講師に就任。			
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			2
画材演習1	マンガ用語、フキダシ、セリフについての説明・講義			4
	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)			6
	スクリーントーンについて(講義・使い方)			6
	カケアミの描き方・切り貼りなどの修正について・講義			6
マンガ背景演習1	樹木及び森のイラスト制作(木の描き方、講義、制作)			18
	背景バリエーション(素材別背景・効果背景)制作			6
	車作画の基礎知識と車の描き方(トレースアレンジイラスト)			18
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
	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
	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)			18
	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)			18
マンガ演習1	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			2
	マンガのネタを出すイメトレ(マインドマップ制作)			4
	イメトレネタ、カラー4コママンガ制作1P			12
	カラー4コママンガ制作4P(キャラクター設定)			12
	カラー4コママンガ制作4P(ネーム、下描き、ペン入れ、仕上げ)			36
	修了作品制作			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%	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				

2021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 I	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	1	
		コマ数	2	68時間
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			1
	講義 『マンガにおけるデジタル制作の現状』			1
	講義 『デジタル制作について』			2
	実習課題1 「イラスト①」(1P B4 自由テーマ)			4
	実習課題2 「イラスト②」(見開き2P B4 自由テーマ)			6
	実習課題3 「コマ割りマンガ①」(1P B4 自由テーマ)			6
	実習課題4 「コマ割りマンガ②」(見開き2P B4 背景・効果線・トーン必須)			10
	実習課題5			2
	実習課題6			2
	実習課題7			4
	実習課題8			8
	実習課題9			8
実習課題10			14	
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	「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX プロに学ぶマンガ描画テクニック」「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				