

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 II	
担当教員	山本 加奈子	年次	2	
		コマ数	4	124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	1年時で学習した内容をベースに、デジタルでのお仕事に必要なPCの知識をよりきっちりと身に付けてもらいます。また、デザインソフトに触れる機会を増やすことで、仕事によって様々なソフトを使い分けられるようになってもらいます。			
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
	イラストレーターの基本的な操作・ツールの説明(復習)			12
	データ形式やデジタルデータのやりとりについて			8
応用1	入稿データの作り方			12
	イラストレーターを使ったグッズ制作			16
応用2	名刺のデザイン			12
	ポートフォリオ作成のためのプロフィール作り			12
	ポートフォリオ作成のための作品の集め方			24
	ポートフォリオ用フォーマットの作成			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%	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	キャラクター研究Ⅱ	
担当教員	藤岡由美	年次	2	
		コマ数	4	124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	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			2
キャラクター演習3	基本キャラクター作り(性格・世界観・小物等の設定)			6
	" (5～8等身を4面図化・ペン・カラー仕上げ)			20
	" (表情・ポーズ別バリエーション・ペン・カラー仕上げ)			16
キャラグッズ演習3	キャラクタープレゼン設定表・制作			16
	基本キャラを基に、等身大パネル制作			18
キャラグッズ演習4	コミック・プラバンアート・プラバンの特製の説明と練習			4
	コミック・プラバンアート・原案・下絵制作			10
	コミック・プラバンアート・本体制作			20
	卒業作品制作			8
	2年間のまとめ・作家活動と社会生活について講義			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%	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Ⅱ	
担当教員	松下 さおり	年次	2	
		コマ数	6	186時間
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			2
	CLIPSTUDIO着彩作業手順確認			6
	CLIPSTUDIO人物イラスト、色差分制作			14
	CLIPSTUDIO小物画像素材制作			12
	CLIPSTUDIO小物画像素材を使用したイラスト制作			20
	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			20
	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			24
	CLIPSTUDオリジナルイラスト制作			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	デジタルリテラシー	
担当教員	田島 治樹	年次	2	
		コマ数	4	120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	イラスト業界全般で必須スキルである、photoshop、illustrator、clipstudioの実践的な使い方、デジタルイラスト業界の知識を身につける。			
到達目標	Photoshop, Illustrator, clipstudioの実践的な使い方を身につける。			
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
課題1	LINEスタンプ制作			2
課題2	ゲームイラスト キャラクターデザイン			20
課題3	ゲームイラスト アイテムデザイン			20
課題4	ゲームイラスト 背景デザイン			24
課題5	ゲームイラスト 1枚絵			24
課題7	自由課題			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%	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	マンガデッサン	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	4	120時間
担当教員経歴	<ul style="list-style-type: none"> ・漫画家アシスタント経歴(武内昌美・北川みゆき・藤田美弥子・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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)			8
	立ちポーズ・全身・俯瞰(男女)			10
	立ちポーズ・全身・ひねり(男女)			10
	座りポーズ・全身・水平(男女)			10
	しゃがみポーズ・全身・水平(男女)			10
	寝ポーズ・全身・水平(男女)			12
	立ちポーズ・二人・全身(男女)			12
	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)			20
	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)			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	「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				

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Ⅱ	
担当教員	中山卓	年次	2	
		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エンターブレイン、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、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
講義	1年間の授業の説明。 引継ぎのため1年と同じく、自己紹介から、今後の人間関係の構築練習に繋げる。			4
課題1	前期24P漫画制作。 引き継ぎのため、1年時に学んだ事を確認しつつ指導。			62
課題2	後期24P漫画制作。 引き継ぎのため、1年時に学んだ事を確認しつつ指導。			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	【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	漫画講義PCリテラシーⅡ	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	6	198時間
担当教員経歴	<ul style="list-style-type: none"> ・漫画家アシスタント経歴(武内昌美・北川みゆき・藤田美弥子・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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』			4
	実習課題1 「イラスト①」(1P B4 自由テーマ)			8
	実習課題2 「イラスト②」(見開き2P B4 自由テーマ)			14
	実習課題3 「小説の挿絵①」			18
	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 「コマ割りマンガ②」(見開き2P B4 背景・効果線・トーン必須)			20
	実習課題6 「キャラクター表作り」			18
	実習課題7 「小説の挿絵③」			18
	実習課題8 「小説の挿絵④」			36
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				

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 II	
担当教員	藤岡由美	年次	2	
		コマ数	6	180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	写真や資料から情報を整理した、マンガ背景の制作。3次元から背景作画にに必要な洞察力の養い方。シュチュエーション・コミックイラストは企業から提示されたキーワードをマンガ化図案化する(想定課題)学園祭グループワークはチーム別に大物作品制作する。			
到達目標	マンガアシスタントとしてのスキルを身に着ける。オリジナルキャラに合う背景を描けるようにする。企業クライアントの意向に沿ったコミックイラストを描けるようにする。グループワークでチームの仕事の進め方を身に着ける。			
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
パース背景演習	パース背景演習5: 室内背景(写真トレースのポイント・講義)アレンジした背景制作			18
	パース背景演習6: 街並みの背景(街並み写真トレースポイント・講義)背景制作			20
	パース背景演習7: 車の作画(トレースポイント、車種、車体の基礎知識講義)車作			20
マンガ演習	マンガ総合: シュチュエーション・コミックイラスト(キーワードからマンガ図案)			12
	シュチュエーション・コミックイラスト(イラスト制作・講評)			20
マンガ総合	学園祭グループワーク			20
マンガ背景演習	パース背景演習8: 自然背景おこし(写真模写のポイント講義)背景制作			22
	マンガ総合: オリジナル背景おこし(オリジナル背イメージの背景を制作)			22
	卒業作品制作			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	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	漫画講義作法Ⅱ	
担当教員	谷岸美佐恵	年次	2	
		コマ数	4	124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・藤田美弥子・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 『マンガを仕事として続けてゆくのに必要なこと』			3
	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)』			18
	実習課題2 『疑似アシスタント:背景を描く(街中を描く)』			18
	実習課題3 『カラーイラストを描く』(B4 カラーインク)			22
	実習課題4 「疑似アシスタント体験」(トーンワーク)			22
	実習課題5 『カラーイラストを描く』(A3 カラーインク)			18
	実習課題6			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	「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				