

授業科目	色彩学	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	鳥居 靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>表色系、色の三属性・混色・対比など、色彩検定3級程度の知識を習得する。各単元終了時に確認テストを実施。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 色のはたらき・光と色を学ぶ 8. 眼のしくみを学ぶ 9. 混色・色の表示を学ぶ 10. PCCS・トーン・色名を学ぶ 11. 色彩心理を学ぶ 12. 色の視覚効果を学ぶ 13. 色の知覚的効果を学ぶ 14. 色彩調和を学ぶ 15. 色彩効果を学ぶ 16. 色彩と生活・ファッション・インテリアを学ぶ 17. 						
使用テキスト 教材等	新配色カード119a 色彩検定公式テキスト3級編 プリント配布						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	メモ帳持参。書いて覚える事。自分の作品に活かす想定をする事。						

授業科目	コンピューター演習 I	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	磯村	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース)学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居			
授業の概要	<p>Illustratorの基本的な操作とIllustratorを使った作品制作を行います 図形や文字などの簡単なレイアウトから、画像を使用する紙面レイアウトの作品制作を目指します</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。 (BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) Illustrator演習：画面の説明やツールの基本操作 プロフィールカードの作成 Illustrator演習：簡単な図形・整列・線 Illustrator演習：パスを描く(ペンツール操作)・レイヤー説明、パスファインダー Illustrator演習：文字ツール・写真配置・クリッピング 演習課題：名刺作成 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：ラフスケッチ 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：スキャニング 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：Illustratorへ書き起こし 課題制作①れんらくぶくろデザイン(コンペ)：修正・完成 課題制作②ポストカード制作：ラフスケッチ・書き起こし 課題制作②ポストカード制作：書き起こし・修正 課題制作②ポストカード制作：修正・完成 						
使用テキスト 教材等	操作手順のプリント配布、授業専用のノートを持参してくる事						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							

授業科目	キャリアガイダンス I	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(コース) 学年	全学科 1年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における一般常識、会社組織のしくみ等 自身の将来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。キャリアガイダンス I では主にビジネスマナーを中心とし日常的な挨拶から会話、電話応対等の基本マナーを学ぶ。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何構成」を制作する。(BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。(BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. キャリアとは何か マズローの欲求5段階 8. 人間関係は「挨拶」から 挨拶の習慣化 9. ビジネスマナーの基本① 10. ビジネスマナーの基本② 11. 職場のコミュニケーション 12. 話し方の基本 敬語の種類 13. 会話のマナー 接遇語 14. 電話の応対 掛け方 15. 電話の応対 受け方 16. 来客の応対 ① 17. 来客の応対 ② 						
使用テキスト 教材等	マイロード21 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	卒業までⅠ～Ⅲまで3部構成で行う。段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、応対例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。努力をしてキャリアアップして欲しい。						

授業科目	マンガ概論	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	赤井 泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居靖洋			
授業の概要	<p>戦後、芸術分野としても、商業としても急速に発展をし続けている近代漫画メディアの成り立ちや、漫画に影響を与えてきた映像・文学といったジャンルとの関わり、漫画と共に発展してきたアニメーション等の歴史も併せて学び、漫画および周辺分野の知識を広く身に付け、創作活動の助けとする。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 4. 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。(BASIC STUDY) 5. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。(BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) 7. 近代漫画の成り立ち 8. 手塚治虫とトキワ社の時代 9. 手塚治虫以降の少年漫画 10. 少女漫画 11. 投稿・持込・漫画のセルフプロデュース 12. 青年漫画・カルト漫画 13. 映像メディアと漫画 14. アニメーションやゲームと漫画の相互影響・メディアミックス 15. 漫画とイラストレーション・サブジャンル 16. 漫画業界の現在とこれから 17. 						
使用テキスト 教材等	岩崎調べる学習新書 マンガの歴史						
成績評価方法 及び基準	各単元終了時に確認テストを実施し、学期末のテスト【100点満点】を行う。 採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・漫画が様々なメディアの影響を受けながら変化を続けている事を理解。 ・授業の中で扱う様々な作品に積極的に触れるようにする。 						

授業科目	キャラクターデザイン	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位3 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	海老修臣	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>漫画制作においてキャラクターはストーリーとともに最も大切な要素。キャラクターデザインでは漫画キャラクターの制作を様々なアプローチを通して学び、自身の作品制作の中で生かせる技術を修得します。授業方法としてはテーマに沿った課題作品を制作する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. キャラクターのプロポーションの描きわけ <input type="checkbox"/>課題説明～アイデアスケッチ 8. キャラクターのプロポーションの描きわけ <input type="checkbox"/>アイデアスケッチ～下書き 9. キャラクターのプロポーションの描きわけ <input type="checkbox"/>作画～仕上げ～提出 10. 実際にあるモノをモチーフにしたキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>課題説明～アイデアスケッチ～下絵 11. 実際にあるモノをモチーフにしたキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>下絵～作画 12. 実際にあるモノをモチーフにしたキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>作画～仕上げ～提出 13. 実際にある職業のキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>課題説明～アイデアスケッチ～下絵 14. 実際にある職業のキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>作画～仕上げ～提出 15. アイテムや特徴を持ったキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>課題説明～アイデアスケッチ～下絵 16. アイテムや特徴を持ったキャラクターの制作 <input type="checkbox"/>作画～仕上げ～提出 						
使用テキスト 教材等	適時プリントを配布する。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	学ぶ理由と姿勢を意識して積極的に授業に取り組む。教員にも積極的に質問、アドバイスを求め、自身のスキルアップ、コミュニケーション力の向上にも努めていく。						

授業科目	デッサン I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	日笠 保	実務経験		美術家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 イラスト・絵本コース/マンガコース 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>基礎的なデッサン技術や構成力、遠近感・質感・量感などの表現力をしっかりと習得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 直線・曲線・任意の図形を使って「平面構成①幾何形体」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. 鉛筆と野菜または植物を使って「平面構成②モチーフ構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 「本」(辞書や週刊漫画雑誌など、厚みのあるもの) 8. 「瓶」(ワイン、ウイスキー、ビールなど) 9. 「瓶」(ワイン、ウイスキー、ビールなど) 10. 「人物クロッキー」(立ちポーズ、座りポーズなど) 11. 「スプーンの自画像」(スプーンに映った自分の姿を描く。) 12. 「軍手」(一対を自由に組み合わせて構成。) 13. 「人物クロッキー」(立ちポーズ、座りポーズなど) 14. 「瓶のフタ」(大きく拡大して描き、らせん状の部分の形態や質感を追求。) 15. 「自分の片足」(片方の足の膝下で靴も含む。俯瞰した描写。) 16. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具類を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる。) 17. 「構成デッサン」(「顔」の文字がプリントされた紙と、5～6個の実習用具類を机上で組み合わせて、顔をイメージした構成をつくる。) 						
使用テキスト 教材等	適宜、参考作品等を提示。						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	デッサンでは、集中力・観察力も求められます。地道に根気よく制作に取り組むように。						

授業科目	マンガ基礎 I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	鳥居 靖洋	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居 靖洋			
授業の概要	<p>マンガ制作のアナログ作業における描画表現の修得。 人物を始め動物に至るまで、その描画技術を習得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 人物描画基礎(人体構造と画材の理解) 8. 人物描画基礎(描画時におけるスクリーントーンなどの画材の理解) 9. 動きのある人物描画基礎 10. 動きのある人物描画基礎(物を扱う) 11. 動きのある人物描画基礎(複数人・パース) 12. 様々な場所に存在する人物描画基礎(背景と人物オリエン) 13. 様々な場所に存在する人物描画基礎(背景と人物実習) 14. 様々な場所に存在する人物描画基礎(背景と人物完成) 15. 人外デザインの描画 16. 1ページ原稿制作 17. 1ページ原稿仕上げ 						
使用テキスト 教材等	マンガ制作における画材一式						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	道具の取り扱い。反復練習が必要。						

授業科目	マンガ技法 I	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位3 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居			
授業の概要	<p>まんが制作のアナログ作業における描画表現の修得。 人物をはじめ動物に至るまで、その描画表現を修得する。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 2. 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 3. 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。 (BASIC STUDY) 4. 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。 (BASIC STUDY) 5. マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。 (BASIC STUDY) 6. ターゲティングとストーリー考案の作品を制作する。 (BASIC STUDY) 7. 人物の表情を描く。1 8. 人物の表情を描く。2 9. ベタフラをマスターする。 10. 描き文字を使ったシーンを描く。1 11. 描き文字を使ったシーンを描く。2 12. インク、ホワイト飛ばしをマスターする。 13. 見開きページを作る。1 14. 見開きページを作る。2 15. 背景を入れて状況の伝わるコマを描く。1 16. 背景を入れて状況の伝わるコマを描く。2 17. 						
使用テキスト 教材等	原稿用紙、ペン						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	基本技術をしっかりと練習し身につける。						

授業科目	創作演習 I	講義	実技	演習	単位時間32←単位2 単位時間64←単位4 単位時間96←単位6	前期	後期
教科担当	黒野和美	実務経験		漫画家			
授業クラス(コース) 学年	クリエイティブ学科 (マンガコース) 1年	担任		鳥居靖洋			
授業の概要	<p>オリジナルマンガ制作における、ストーリー展開の技術を実践的に修得。</p> <p>☆1年生は入学後すべての科目で「1か月間集中トレーニング」としてデッサン力・色彩力を身につける期間がある。(BASIC STUDY)</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> 透視図法の基礎を理解し「レンガのデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 円の透視図法を理解し「スプレー缶のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 自然の温かみを表現するため「ビー玉を持った手のデッサン」を制作する。(BASIC STUDY) 色彩効果を考えベタ塗り技法を使って「色面構成」を制作する。(BASIC STUDY) マンガキャラクターの基礎から簡単な描き方を学び「キャラクター作画」「自己紹介」「ストーリー」を制作する。(BASIC STUDY) 所属学科3コースの基礎実習体験に関わるワークショップで「商品企画」又は「キャラクターデザインとストーリー考案」の作品を制作する。(BASIC STUDY) BASIC STUDYネーム作品の講評(白泉社来校①) 8p漫画のネーム描き方講座 テーマ指定8ページ作品・原稿制作・講評 アイデアの出し方講座 持込み用16ページ作品・ネーム制作 持込み用16ページ作品・ネーム講評(田代哲也先生来校) 持込み用16ページ作品・原稿制作(白泉社来校②) 持込み用16ページ作品・原稿講評 白泉社特別課題ネーム制作 白泉社特別課題原稿制作 						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点							