

2022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	3D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	イラスト業界で活用される3Dの基礎的な知識と、業界でシェアを誇る3DソフトMAYAについて学ぶ。			
到達目標	3Dについての基礎的な知識を身につける。 3DソフトMAYAの基礎的な操作を身につける。			
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
授業説明	授業の概要			4
課題1	MAYAチュートリアル1			2
課題2	MAYAチュートリアル2			2
課題3	MAYAチュートリアル3			4
課題4	背景をモデリングする			12
課題5	モデルに質感を設定する			12
課題6	キャラクターをモデリングする			14
課題7	キャラクターに質感を設定する			18
課題8	UV展開をおこなう			18
課題9	テクスチャを作成し適用する			18
自由課題	自由制作			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)
	20%	50%	20%	10%
教科書・参考書				
備考				

2022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	144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	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での画像の加工			14
	みんなで冊子を作る			24
	PCを使用しての自由制作			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%	30%	40%	0%
教科書・参考書				
備考				

2022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	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	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			4
スタートアップ	授業の説明基本操作			8
課題1	春をテーマにイラストを描こう			12
課題2	魔法陣イラスト			24
課題3	ソーシャルゲームイラスト			24
課題4	背景イラスト			24
課題5	アイテムイラスト			12
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				
備考				

2022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	136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	・デッサンの用具の使い方を身につける ・基本的なもの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			2
課題1	デッサン用具の使い方			2
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			4
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			14
課題6	複雑な形態把握Ⅰ：手を描く（グー・チョキ・パー）			14
課題7	複雑な形態の把握Ⅱ：自画像を描く			12
課題8	人物クロッキー/人体の把握			36
課題9	質感の把握Ⅱ：石膏デッサン			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 (企業課題/校外活動)
	25%	50%	25%	0%
教科書・参考書				
備考				

2022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	ビジネス日本語 I	
担当教員	小林 亜希子	年次	1	
		コマ数	4	140時間
担当教員経歴	日本大学大学院総合社会情報研究科(文化情報専攻)修了。日露青年交流センターや国際交流基金からロシア、ウクライナ、インドネシアに派遣され、現地の高等教育機関で日本語や日本文化を指導。			
授業の概要	日本語能力試験N2合格に必要な知識とストラテジーを身につける。 語彙力と読解力をつけるための練習や課題を行う。			
到達目標	7月あるいは12月に実施される日本語能力試験N2に合格する。			
授業方法	事前(自宅)学習、講義、練習			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明と実力確認模試			4
模試	実践に向けた準備			20
講義	文法、読解講義と練習問題			80
講義	聴解練習問題			18
講義	事前学習の答え合わせと確認問題			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)
	20%	40%	40%	0%
教科書・参考書	「新完全マスター語彙N2」、「新完全マスター文法N2」等			
備考	事前学習必須			

2022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	ビジネス日本語Ⅱ	
担当教員	津金 和代	年次	1	
		コマ数	4	132時間
担当教員経歴	慶應義塾大学文学部卒業後、海外での子育て経験から日本語教師を目指す。2015年より国際交流基金アジアセンター日本語パートナーズ(タイ2期)としてタイの中等教育機関に派遣され、日本語教育支援活動に従事する。2016年帰国後から現在まで横浜デザイン学院日本語学科にて日本語教育に従事。			
授業の概要	絵(写真・イラスト等)を見て分析し、それを説明したり、文章にまとめて書く練習をする。そのために必要な語彙力・表現力を身につけるための学習も行う。作品を詳細に分析することで、その作品や作者の意図を理解し言語化するための練習をする。プレゼンで大切な「聞く力(アクティブリスニング)」についても解説し演習も行う。			
到達目標	自分の作品を日本語で説明(プレゼン)できるようになること。 そのために必要な語彙力・表現力を身につけること。			
授業方法	講義・演習			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明			2
講義	語彙力・表現力の強化			16
演習	絵(写真・イラスト等)の分析			16
演習	分析結果のまとめ(記述)			32
演習	分析結果のまとめ(発表)			32
講義・演習	アクティブリスニング			16
演習	プレゼンテーション(自分の作品等)			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)
	20%	40%	40%	0%
教科書・参考書	「コロケーションが身につく日本語表現練習帳」「新中級から上級への日本語」「質問力」等			
備考	積極的に議論に参加する姿勢を評価します。			

2022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PCリテラシー I	
担当教員	谷岸 美佐恵	年次	1	
		コマ数	2	62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 ・スケジュール管理能力の向上			
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
講義	講義 『マンガにおけるデジタル制作の現状』			2
	講義 『デジタル制作について』			2
実習	実習 『クリスタ基本操作 線画』			2
	実習 『クリスタ基本操作 トーン』			2
実習課題	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)			10
	実習課題3 「コマ割りマンガ①」(1P B4 自由テーマ)			16
	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)			16
他	フィードバック			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	「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				

2022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	192時間
担当教員経歴	デザイン事務所(ナショナル住宅パンフレットや新聞広告用の建築パース作画) マンガアシスタント経歴(湊よりこ)(株)マイクロビジョン(ゲームキャラのWEB4コママンガ、イベント販促グッズ制作) didon garage works(グッズ ステッカー作画デザイン) YAMAHA(株)(鍵盤楽器フェア ポスターイラスト作画)			
授業の概要	マンガや背景、イラストを描くための集中力を養い習慣化する。 主にマンガ背景の作画に関する初歩的な技術の習得と道具の使い方。			
到達目標	上記を習得し、マンガに必要で基本的な絵を描けるようにする。			
授業方法	課題説明・制作・フィードバック			
授業計画				コマ数
画材演習1	マンガ用語・フキダシ・セリフについて・講義			6
	ツケペンの使い方(フリーハンド・直線・曲線/定規でスピード、集中線練習)			6
	スクリーントーンについて講義(使い方、実習)			6
	カケアミの描き方・切り張り修正など(実習)			6
	モノクロイラスト制作(集中線・ツケペン、トーン使用)			6
マンガ背景演習1	背景パリエーション(効果背景・実習)			6
	樹木の描き方講義・森のイラスト制作			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/左記の方法出部屋を描く			6
	日本家屋・和室・住宅の基礎知識講義			2
	ドア・引き違い窓の描き方/キャラとドアを描く			6
	2点パース(和室のカラーイラスト制作)			18
マンガ実習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
	マンガのネタ出しイメージトレーニング実習(マインドマップ)			4
	イメトレネタで4コママンガ制作(カラー1ページ)			12
	カラー4コママンガ制作4ページ(キャラクター設定・ネーム)			28
	〃 (下描き・ペン入れ・カラー仕上げ)			24
他	修了作品制作			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				
備考				

2022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	2	128時間
担当教員経歴	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。			
授業の概要	漫画の作画技術・構成本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う事か、意識や考え方を学ぶ。			
授業計画			コマ数	
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。		2	
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。		6	
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。		8	
課題9	16P漫画制作。 ・漫画制作工程ごとにおさらい説明。		4	
課題10	【講義】漫画というコンテンツの需要と提供。		52	
課題11	※追加講義または、原稿制作が遅れた場合の予備日。		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%	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				

2022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	144時間
担当教員経歴	デザイン事務所(ナショナル住宅パンフレットや新聞広告用の建築パース作画) マンガアシスタント経歴(湊よりこ)(株)マイクロビジョン(ゲームキャラのWEB4コママンガ、イベント販促グッズ制作)didon garage works(グッズ ステッカー作画デザイン) YAMAHA(株)(鍵盤楽器フェア ポスターイラスト作画)			
授業の概要	オリジナルキャラクターのデザイン、プロフィール制作、 〃 ミニキャラデザイン制作 キャラクタープレゼンテーションボード制作、ねんど人形制作			
到達目標	通常キャラより商品デザインの応用の利きやすい、ミニキャラを描けるようにする。 マンガの二次収入が見込めるキャラクタービジネスを考え様々な素材を使って 商品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	
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		4	
	オリジナルキャラクター制作(性格・世界観・小物等設定)		10	
	〃 (ビジュアル・コスチューム)		16	
	〃 (4面図・ペン・カラー仕上げ)		20	
キャラクター演習2	オリジナルキャラクター制作(ミニキャラ化・4面図カラー)		12	
	キャラクタープレゼンボード制作(上記共にレイアウト)		20	
キャラグッズ演習1	ミニキャラねんど人形について・講義		4	
	〃 制作(ポージングラフ画・芯材制作)		6	
	〃 (肉付け・削り出し)		20	
	〃 (色付け・ニス・仕上げ)		12	
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)		4	
	〃 (小物制作・色塗り)		12	
	〃 (組み立て・接着)		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				
備考				