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	132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い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		20	
	ポートフォリオ作成のための作品の集め方・作成		24	
	イラスト作品集の制作		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	キャラクター研究Ⅱ	
担当教員	藤岡 由美	年次	2	
		コマ数	4	132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	1年次で得た技術と知識を基に、仕様場面によってキャラの最適化を学ぶ。 コミックイラストのキャラの魅力を最大限に引き出せる表現方法や商品を開拓する			
到達目標	コミックイラストのキャラの、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なスキルを身に着ける。キャラグッズの新商品のプロトタイプを作家サイドから提案できるようにする			
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3	基本キャラクター制作(性格・世界観・小物等プロフィールの設定)		8	
	" (6~8頭身を4面図化・ペン・カラー仕上げ)		16	
	" (表情・ポーズ別バリエーション・ペン・カラー仕上げ)		12	
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 等身大パネル制作		32	
キャラグッズ演習4	コミック・プラバンアート(作品の狙い・プラバンの特性説明)		4	
	" (新キャラ設定・完成予想図ラフ画)		12	
	" (本体制作)		20	
他	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				
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PCリテラシーⅡ	
担当教員	谷岸 美佐恵	年次	2	
		コマ数	6	180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	<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	<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	
実習課題1 「小説の挿絵①」(ゲーム)			24	
実習課題2 「扉絵制作」			12	
実習課題3 「コマ割りマンガ③」(3P B4 背景・効果線・トーン必須 物語の冒頭)			24	
実習課題4 「小説の挿絵②」(タクシー)			24	
実習課題5 「キャラクター表作り」			18	
実習課題6 「小説の挿絵③」(異人館画廊)			42	
実習課題10 「コマ割りマンガ④」(4P B4 背景・効果線・トーン必須 クライマックス)			30	
フィードバック			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	「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	<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 ・スケジュール管理能力の向上 			
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	
立ちポーズ・全身・水平(男女)			8	
立ちポーズ・全身・アオリ(男女)			6	
立ちポーズ・全身・俯瞰(男女)			6	
立ちポーズ・全身・ひねり(男女)			8	
座りポーズ・全身・水平(男女)			8	
寝ポーズ・全身・水平(男女)			4	
寝ポーズ・全身・アオリ、俯瞰(男女)			4	
しゃがみポーズ・全身・水平(男女)			4	
しゃがみポーズ・全身・アオリ、俯瞰(男女)			4	
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)			24	
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)			24	
フィードバック			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	「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				

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	136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	<p>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。</p>			
到達目標	<p>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。</p>			
授業方法	<p>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う事か、意識や考え方を学ぶ。</p>			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明			2
講義	1年間の授業の説明。 引き継ぎのため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			10
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。			62
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	<p>【必須:全般】快描教室(書籍)¥1,400 【あればよし: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 【あればよし:キャラクター作り】THE SKILLFUL HUNTSMAN うでききの狩人(書籍)¥4,800</p>			
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	マンガ制作作法Ⅱ	
担当教員	谷岸 美佐恵	年次	2	
		コマ数	4	128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	<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	<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 ・原則対面授業 			
授業計画			コマ数	
講義 『マンガを仕事として続けてゆくのに必要なこと』			8	
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)』線画			8	
実習課題2 『疑似アシスタント:背景を描く(校舎)』仕上げ			8	
実習課題3 『疑似アシスタント:背景を描く(街中)』線画			12	
実習課題4 『疑似アシスタント:背景を描く(街中)』仕上げ			8	
実習課題5 『カラーイラストを描く』(B4 カラーインク)			24	
実習課題6 『シチュエーションデッサン』(自販機を描く)			20	
実習課題7 『カラーイラストを描く』(A3 カラーインク)			36	
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	「今すぐマンガが描ける本 応用編」			
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	絵本制作	
担当教員	山田 和明	年次	2	
		コマ数	12	780時間
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、ボ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、トロイスドルフ絵本受賞。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			4
絵本のテキスト制作				58
プロットを考える				58
どのような表現が適切であるか？				35
透明水彩画の制作				20
絵本のコンセプトを考える				30
絵本に必要なアイデアを考える				65
絵本のコンセプトを考える				65
絵本のストーリーを作る				65
絵本のストーリーからラフを描く				80
ダミー本の制作				80
世界にひとつだけの自分のための絵本を創作する				120
卒業制作				100
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				

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Ⅱ	
担当教員	藤岡 由美	年次	2	
		コマ数	6	186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	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2次元の背景作画に必要な洞察力を養う。架空企業の想定課題をマンガやコミックイラストで表現する。			
到達目標	マンガアシスタント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。			
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	
漫画背景演習2	室内背景(写真トレースのポイント・講義)アレンジ背景イラスト制作			24
	街並み背景(") "			30
	車の作画トレース(トレースポイント・車種・車体の基礎知識・講義)			24
マンガ演習2	シュチュエーションコミックイラスト(想定課題)			12
	" (キーワードからマンガ図案化)			2
	" (イラスト制作・講評)			24
マンガイラスト実習	色縛りファッションスナップ模写(人物をキャラ化しイラスト制作)			18
マンガ背景演習3	自然背景おこし(写真模写のポイント講義)背景制作			24
	オリジナル背景おこし(オリジナル背景を制作)			24
他	卒業作品制作			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				

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Ⅱ	
担当教員	松下 さおり	年次	2	
		コマ数	6	192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	説明			
CLIPSTUDIO着彩作業手順確認				6
CLIPSTUDIO人物イラスト、色差分制作				12
CLIPSTUDIO小物画像素材制作				6
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				6
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				52
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				

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	デジタルリテラシー	
担当教員	田島 治樹	年次	2	
		コマ数	4	116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			4
課題1	LINEスタンプ制作			16
課題2	ゲームイラスト キャラクターデザイン			16
課題3	ゲームイラスト アイテムデザイン			16
課題4	ゲームイラスト 背景デザイン			16
課題5	ゲームイラスト 1枚絵			16
課題6	就職活動			16
課題7	企業連携			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)
	20%	30%	25%	25%
教科書・参考書				
備考				