

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	色彩		担当教員	寺島 きぬ子	
実務経験	インテリアデザイン会社でコーディネート業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
色彩検定2級取得を前提とした色彩学の基礎知識や色彩、パターンなどによるデザインへの応用を学習します。					
到達目標					
色彩検定2級または3級の取得を目指す。					
授業内容					
1	3級検定教科書スタート・色とは何か・光と色・配色カードの使用方法				
2	光と色・色の三属性・目のしくみ・照明・カラーダイヤル作成				
3	色の表示・PCCS/トーン・慣用色名暗記法				
4	色彩心理・色の心理効果・色彩調和の基礎・同一・隣接について				
5	色彩心理・対比と同化・面積効果・主観色				
6	光と色・混色について・色彩調和の類似・中差・対照・補色について				
7	色彩調和のなかのトーン配色・配色イメージ・教科書の配色練習				
8	ファッション・色彩調和のなかの色相トーンの組み合わせ・アクセントカラーからグラデーションまで				
9	インテリア・色名についての説明・色面暗記まとめ				
10	2級検定教科書スタート・色のユニバーサルデザインについて				
11	光と色・照明・期末テスト勉強				
12	2級テキスト 照明について				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	2級検定教科書使用・色の表示・マンセル表色系・色彩調和・ドミナントについて				
15	色彩心理・色彩調和・ナチュラルハーモニー・コンプレックスハーモニーを理解				
16	色彩調和まとめ・配色イメージ・ビジュアルにおけるカラーの役割				
17	ファッション・インテリア・色名・すべてのまとめ				
18	模擬テスト第1回 2級・3級				
19	模擬テスト第2回 2級・3級				
20	模擬テスト第3回 2級・3級				
21	模擬テスト第4回 2級・3級				
22	イメージ概論				
23	イメージスケール製作				
24	パーソナルカラー基礎				
25	パーソナルカラー実習				
26	ユニバーサルデザイン実習				
27	配色カードを利用したデザイン				
28	配色カード実習製作・総合まとめ				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等		AFT色彩検定公式テキスト			
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅰ（デッサン）		担当教員	伊勢 西紀	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
様々な表現方法の土台となるデッサンの基本テクニック（形をとる、立体感を出す、色と質感を出す、質感の描き分け）を習得し、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を上げ、対象物を正確に捉えて描くことができるようになる。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション(自己紹介カード、デッサン用具説明、調子/階調練習etc…)				
3, 4	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
5, 6	基本形(立方体・円柱・円錐・球体)のプリント模写と石膏のデッサン				
7, 8	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
9, 10	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
11, 12	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
13, 14	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
15, 16	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
17, 18	静物デッサン(様々なモチーフを描く/構図の取り方/遠近法)				
19, 20	石膏像(面取り)のデッサン				
21, 22	石膏像のデッサン				
23, 24	自画像①				
25, 26	自画像②/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	夏休み課題・発表				
29, 30	人物デッサン(人体の構造)				
31, 32	人物デッサン(人体の構造)				
33, 34	人物デッサン(各顔のパーツ)				
35, 36	人物デッサン(各顔のパーツ)				
37, 38	人物デッサン(各体のパーツ)				
39, 40	人物デッサン(各体のパーツ)				
41, 42	人物デッサン(表情を描く)				
43, 44	人物デッサン(表情を描く)				
45, 46	人物デッサン(様々なポーズ)				
47, 48	人物デッサン(様々なポーズ)				
49, 50	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)				
51, 52	人物デッサン(プリント資料の模写とデッサン)				
53, 54	クロッキー①				
55, 56	クロッキー②				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	背景・効果基礎		担当教員	加藤 ケー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を身に付けます。					
到達目標					
背景遠近法の基礎を身に付け、描きたいものを正確に描ける「画力」を成長させる。					
授業内容					
1, 2	1年生の「背景・効果」の授業内容目標説明・アンケート/【作画課題】画力のパーソナルチェック-自分の部屋を描く【A4用紙回収】				
3, 4	背景の考え方・しくみ(平面背景~立体空間表現/近、中・遠景/アイレベル) 【作画ゲーム】目の感覚と手の感覚の差				
5, 6	背景基本①-1 一点透視図法で(透明な)立方体を描く ①-2 一点透視図法で椅子とテーブルを描→派生してリビングにしてみる				
7, 8	背景基本②-1 一点透視図法の応用→「道」「曲がり道」「坂道」 ②-2 「坂道」を「階段」にしてみる				
9, 10	背景基本③-1 二点透視図法で立方体を描く ③-2 二点透視図法で椅子とテーブルを描→派生してリビング(階段付有)にしてみる				
11, 12	背景基本④-1 分割と増殖の考え方 ④-2 分割・増殖の応用「透視図法で描かれた電車やビルの窓を均等に分けよう!」				
13, 14	背景基本⑤-1 正円の描き方と円パス ⑤-2 ドアの開閉/円軌道(一点透視・二点透視での応用)				
15, 16	背景基本テスト 1、記述テスト 2、作画テスト ※目的: 背景基本の理解度を確かめる 【用紙提出】				
17, 18	タイル(グリッド)を用いて一点透視で室内を描く① ※目的: 室内における家具などの寸法を違和感なく作画する				
19, 20	タイル(グリッド)を用いて一点透視で室内を描く② 【作画用紙提出】				
21, 22	タイル(グリッド)を用いて二点透視で室内を描く① ※目的: 室内における家具などの寸法を違和感なく作画する				
23, 24	タイル(グリッド)を用いて二点透視で室内を描く② 【作画用紙提出】				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	【室内写真模写①】洋室リビング				
29, 30	【室内写真模写②】和室				
31, 32	乗り物を描く(モチーフは自由選択) ※目的: 乗り物を透視図法を使い、パスを取り入れて立体的な描写をしてみる				
33, 34	【建物模写①】東屋を描く(鉛筆)				
35, 36	【建物模写②】住宅を描く(鉛筆)				
37, 38	【街並み模写①】商店街を描く(鉛筆) ※人物(モブ)も描写する(鉛筆スケッチ)				
39, 40	「身近な風景」をテーマに背景イラストを描く(模写)① ラフ画起こし ※モチーフの選定 サムネイル画(複数案)				
41, 42	「身近な風景」をテーマに背景イラストを描く(模写)② 下描き~清書(描き込み)				
43, 44	「身近な風景」をテーマに背景イラストを描く(模写)③ 作画作業				
45, 46	「身近な風景」をテーマに背景イラストを描く(模写)④ 着色~仕上げ 【提出】				
47, 48	「仙台イラスト漫遊」をテーマに背景画を描く① 構想 サムネイルラフ 制作意図 企画書制作				
49, 50	「仙台イラスト漫遊」をテーマに背景画を描く② サムネイルラフ~ラフ画起こし				
51, 52	「仙台イラスト漫遊」をテーマに背景画を描く③ ラフ画完成~チェック				
53, 54	「仙台イラスト漫遊」をテーマに背景画を描く④ 着色作業				
55, 56	「仙台イラスト漫遊」をテーマに背景画を描く⑤ 着色~仕上げ→提出				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	イラスト基本テクニック		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アナログイラスト表現に必要な画材の特性や使い方を学びます。イラストの意味や考え方、制作に必要な構図や色彩、アイデアの考え方を学習します。					
到達目標					
画材の特性・特徴を理解し、作品制作に反映する。イラストレーションがコミュニケーションツールであることを理解し、テーマを作品の中で表現する。					
授業内容					
1, 2	イラストレーターについて講義/自己PRイラスト制作① 下描きラフ作業				
3, 4	自己PRイラスト制作② 下描きラフ案チェック後1案に決定				
5, 6	自己PRイラスト制作③ マーカー練習 (線画に見本を見ながら着色)				
7, 8	自己PRイラスト制作④ 下書きチェック後修正・加筆 (PMパッドにトレース・ペン入れ後色鉛筆で着色)				
9, 10	自己PRイラスト制作⑤ 着色 (色鉛筆)				
11, 12	自己PRイラスト制作⑥ 着色→コンセプトシート記入、トレペ掛け、提出				
13, 14	「夏」「雨」をテーマに水彩イラスト制作① 構図について説明 下描きラフスケッチ2案をチェック後1案に決定する				
15, 16	水彩イラスト制作② 下描き (B4サイズ)				
17, 18	水彩イラスト制作③ 透明水彩の着色練習、塗り方説明 (にじみ、ぼかしの練習)				
19, 20	水彩イラスト制作④ 下描き後チェック、加筆修正 (トレースダウン、画材を自由にペン入れ、着色)				
21, 22	水彩イラスト制作⑤ マスキングについて説明、実演 (着色作業)				
23, 24	水彩イラスト制作⑥ ペン入れ、着色作業				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認『夏』『雨』テーマイラスト⑦ 着色宿題チェック (仕上げ、提出)				
27, 28	「夏」「雨」テーマイラスト仕上げ				
29, 30	「夏」「雨」テーマイラスト仕上げ				
31, 32	「夏」「雨」テーマイラスト仕上げ				
33, 34	『動物と人』テーマイラスト① 下書きラフ→A4下描き、課題説明				
35, 36	『動物と人』テーマイラスト② 下書きラフ チェック→A4下描き、ペン入れ				
37, 38	コピック練習				
39, 40	コピック練習				
41, 42	『動物と人』テーマイラスト③ 下描きチェック、ペン入れ、着色 (コピック)				
43, 44	『動物と人』テーマイラスト④ ペン入れ チェック、着色 (コピック、色鉛筆など)				
45, 46	『動物と人』テーマイラスト⑤ 着色完成→チェック、トレペ掛け、コンセプトシート記入、提出				
47, 48	テクスチャー表現① 説明、ジェッソ・モデリングペースト等使いテクスチャー作り (B4サイズ)				
49, 50	テクスチャー表現② アクリル絵具説明、テクスチャー下地にアクリル着色、イラスト作画				
51, 52	小説、童話、絵本の装丁を描く① 課題説明、下書き (ラフスケッチ2案以上)				
53, 54	小説、童話、絵本の装丁を描く② 下描き→チェック、トレースダウン、ペン入れ (B4サイズ)				
55, 56	小説、童話、絵本の装丁を描く③ 下描きチェック、トレースダウン、ペン入れ、着色				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現基礎		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
キャラクターを表現する為の要素、表情・ポージング・衣装などの表現方法を学習します。					
到達目標					
バランスのとれたキャラクターを描く。					
授業内容					
1, 2	顔、全身の基本：好きにイラストを描きつつ、キャラクターバランスの基本				
3, 4	表情：喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
5, 6	男女の描き分け①：男女の骨格や筋肉の付き方の違い				
7, 8	男女の描き分け②：色々な向き、角度から				
9, 10	あおり：顔、全身を下から見上げた時の描き方				
11, 12	俯瞰：顔、全身を上から見下ろしたときの描き方				
13, 14	キャラクターデザイン①：個性的なキャラクターデザインの仕方				
15, 16	キャラクターデザイン②：前週でデザインしたものを三面図で描き起こす				
17, 18	陰影のつけ方：光源と影の付き方の基本				
19, 20	動物の擬人化①：自分の好きな動物の特徴を捉えて描き起こす				
21, 22	動物の擬人化②：「獣度」を三段階で表現してみる				
23, 24	各パーツの描き方：手や足の描き方、目、鼻、口、耳等の各パーツ				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	頭身による描き分け：同じキャラクターで、7頭身、5頭身、3頭身と描き分ける				
29, 30	天使や悪魔①：前期で行ったあおりと俯瞰の確認				
31, 32	天使や悪魔②：羽根の付き方についてや浮遊感の表現を工夫する				
33, 34	年齢の描き分け：子供から大人、老人など幅広い年齢層の描き分け方				
35, 36	モノクロ一枚絵①：構図の取り方、一枚の紙に対しての配置の仕方				
37, 38	モノクロ一枚絵②：原稿用紙の使い方、つけペンの使い方				
39, 40	モノクロ一枚絵③：スクリーントーンの使い方。モノクロ一枚絵として仕上げる				
41, 42	幻想動物を創る①：動物を2～3体合わせて別の生物を創る				
43, 44	幻想動物を創る②：普段描かない動物やモンスターの作画の練習				
45, 46	服のデザイン①：服のデザインの仕方。制服のデザインなど				
47, 48	躍動感のある作画：スポーツ写真を参考に躍動感のあるキャラを描き起こす				
49, 50	武器を持ったキャラ①：ただ立っているだけではなく「戦闘」を意識したポーズで作画				
51, 52	武器を持ったキャラ②：キャラクターの動きにもパースを用いて「奥行き」を意識する				
53, 54	流行を意識したキャラクター①：自分の絵柄ではなく「一般受けする絵柄」を研究				
55, 56	流行を意識したキャラクター②：ユーザーに好まれる絵柄で作画する。苦手な所を再度練習				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト基礎		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。基本となる塗り方から、背景の描写方法などを学習します。					
到達目標					
ソフトやツールの基本的な使用方法を身に付け、デジタル作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	Macの使い方・各種ログイン・Photoshop起動・ペンタブ繋ぎ方/Photoshopのワークスペース				
3, 4	ワークスペース復習/classroomの使い方、スキャナの使い方、アニメ塗りの基本、印刷の方法/次回用の線画制作				
5, 6	線画の抽出・自分のイラストにアニメ塗り				
7, 8	塗り色々①(グラデ・水彩・ブラシ) /塗り色々説明				
9, 10	塗り色々② 用意した画像を使ってレイヤー構造理解、フィルタ効果の試行				
11, 12	塗り色々③ 次回課題説明				
13, 14	3種の塗り分け① CMYK・解像度/色の校正の方法、カラーピッカーの見方法				
15, 16	3種の塗り分け② GIF/JPEG/PNGの保存形式について				
17, 18	3種の塗り分け③ 次回課題説明				
19, 20	Photoshop&CLIP STUDIOでのトーン貼り① Photoshopでのトーン				
21, 22	Photoshop&CLIP STUDIOでのトーン貼り② CLIP STUDIOでのトーン				
23, 24	Photoshop&CLIP STUDIOでのトーン貼り③				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	自然物の描き方① 空・雲 空気遠近法について				
29, 30	自然物の描き方② 木(桜・紅葉)				
31, 32	自然物の描き方③ ビーチ 課題のラフ制作、資料集め				
33, 34	自然物の入ったイラスト制作① アクションの使用法				
35, 36	自然物の入ったイラスト制作②				
37, 38	自然物の入ったイラスト制作③				
39, 40	プロ漫画原稿のトレス① トレス準備・Photoshopでのラインツール、文字入れ、枠線の引き方				
41, 42	プロ漫画原稿のトレス② パース定規、各種定規の使い方、ベクターレイヤーについて				
43, 44	プロ漫画原稿のトレス③ パース定規②、写植の入れ方				
45, 46	デジタルでデッサン 線に頼らず陰影で立体を表現、球体&立方体、グレスケ描画～グリザイユ				
47, 48	人工物ありのイラスト制作①&レイヤー効果1 レイヤー効果の使い方、キラキラブラシの作り方				
49, 50	人工物ありのイラスト制作②&レイヤー効果2 レイヤー効果を使ってエフェクト描画、フィルタ使用例				
51, 52	人工物ありのイラスト制作③&調整レイヤー 調整レイヤー色々、実際に写真を調整				
53, 54	人工物ありのイラスト制作④&画像の修正 スポイト修正ブラシ・コピースタンプツールでの修正				
55, 56	人工物ありのイラスト制作⑤				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	公募作品分析		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の作品作りや、キャラクター・ポスターなどのさまざまな内容へ向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで作品制作の考え方を学習します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	「マンガタン イラストギャラリー」に向けて/ラフの種類や精度について				
2	5案大ラフ作成/1~3案にラフを絞り進行				
3	カラーら不安に絞り進行				
4	線画~着色へ進行				
5	新規コンテストのラフ作成				
6	色々な受賞作品の分析 1				
7	色々な受賞作品の分析 2				
8	ラフを見せ合い意見交換(ディスカッション)				
9	ラフを見せ合い意見交換(ディスカッション)				
10	各自作業				
11	新規コンテストのラフ作成				
12	各自作業/ディスカッション				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	コンテスト・学祭用イラストの作成				
15	コンテスト・学祭用イラストの作成				
16	進級作品制作				
17	進級作品制作				
18	新規コンテストのラフ作成				
19	新規コンテストのラフ作成				
20	ディスカッション・ラフ作成				
21	ディスカッション・線画/カラーラフ作成				
22	ディスカッション・着色/線画作成				
23	ディスカッション・着色作成				
24	校外学習				
25	ディスカッション・まとめ/反省				
26	進級作品制作				
27	進級作品制作				
28	進級作品制作				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	進級制作		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
進級作品の制作。既存の小説を元にイラストを制作します。コンセプト制作からデザインの展開、プレゼン方法までを学習します。					
到達目標					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、制作意図などををしっかりプレゼンテーションする。					
授業内容					
1, 2	自己紹介シートの作成				
3, 4	ポートフォリオやプロになるために何が学ばなければならないか学ぶ・リサーチ プロとアマチュアの違い				
5, 6	サムネイルスケッチから作品を制作する プロのイラストレーターを5人ピックアップ（企業と取引がある人）				
7, 8	宿題提出（プロのHP情報） GWの過ごし方イラスト課題				
9, 10	プロのHP情報のリサーチと、ポートフォリオやHPに必要な情報を洗い出す（各イラストレーターの共通点を発表する）				
11, 12	ポートフォリオについて 大割表・レイアウトをまとめる テンプレート制作				
13, 14	1文挿絵を描く（サムネイル出して検討）挿絵の描写のコツなど				
15, 16	1文挿絵を描く（B4原稿用紙・ペン入れも）原稿用紙の使用方法について				
17, 18	Illustratorの使い方（文字加工）				
19, 20	1文挿絵を描く（B4原稿用紙・ペン入れも）				
21, 22	1文挿絵を描く（B4原稿用紙・ペン入れも） 課題小説の紹介（電撃文庫サイトチェック）				
23, 24	課題小説からキャラクターや描きたいシーンを洗い出す				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	進級制作/キャラクター表ラフ制作				
29, 30	進級制作/キャラクター表ラフ制作・提出				
31, 32	進級制作/挿絵ラフ2枚制作・提出				
33, 34	進級制作/口絵(アナログ)制作・提出				
35, 36	進級制作（資料の構成）/表紙ラフ提出				
37, 38	進級制作/ポスターと口絵(デジタル)のラフ提出				
39, 40	進級制作/口絵(デジタル)のスキャン、資料の作成				
41, 42	進級制作/キャラクター表完成品提出				
43, 44	進級制作/挿絵(デジタル)制作				
45, 46	進級制作/口絵(デジタル)制作				
47, 48	進級制作/口絵(デジタル)制作・提出				
49, 50	進級制作/表紙制作				
51, 52	進級制作/挿絵(アナログ)提出・ポスター制作				
53, 54	進級制作/ポスター制作・提出				
55, 56	進級制作/審査会用資料・未完成制作物制作				
57~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	小松 美樹	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	学校の基本的ルール説明、業界について説明				
2	他己紹介				
3	エナジード研修①				
4	エナジード研修②				
5	エナジード研修③				
6	エナジード研修④				
7	エナジード研修⑤				
8	エナジード研修⑥				
9	エナジード研修⑦				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	学園祭について話し合い				
13	前期振り返り				
14	後期予定についてスケジュール立て				
15	エナジード研修⑩				
16	エナジード研修⑪				
17	エナジード研修⑫				
18	エナジード研修⑬				
19	エナジード研修⑭				
20	エナジード研修⑮				
21	エナジード研修⑯				
22	エナジード研修⑰				
23	エナジード研修⑱				
24	エナジード研修⑲				
25	就職活動について、履歴書の書き方志望動機				
26	就職活動について、履歴書の書き方自己PR				
27	履歴書添削				
28	春休みのスケジュール立て				
29, 30	後期振り返り/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	伊勢 西紀	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期34	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサンをはじめとした基礎表現方法や、絵画表現の思考・技法の研究を行い、右脳を活性化させます。					
到達目標					
授業の最初に描いたデッサンと最後に描いたデッサンを比較して成長を実感し、見方の変化によってデッサン力が向上することを理解する。					
授業内容					
1, 2	デッサンカチェック（リンゴ3個、バナナ）				
3, 4	画面を見ない手のデッサン（純粹輪郭画法）				
5, 6	逆さトレス「ケネディの顔」（純粹輪郭画法）				
7, 8	自画像				
9, 10	クロッキー①				
11, 12	クロッキー②				
13, 14	クロッキー③ 講評				
15, 16	石膏デッサン モーゼ①				
17, 18	石膏デッサン モーゼ②				
19, 20	石膏デッサン メディチ①				
21, 22	石膏デッサン メディチ②				
23, 24	夜、猫か犬、小さな街、の3つのキーワードから一枚のイラストを作る				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」①				
29, 30	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」②				
31, 32	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」③				
33, 34	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」④				
35, 36	挿絵 村上春樹作品「4月のある晴れた朝に～」⑤ 提出				
37, 38	石膏デッサン マルス①				
39, 40	石膏デッサン マルス②				
41, 42	石膏デッサン マルス③				
43, 44	クロッキー（物を持ったポーズ）				
45, 46	狐デッサン（剥製）①				
47, 48	狐デッサン（剥製）②				
49～60	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	背景・効果応用		担当教員	加藤 ケナー	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
イラストに深みや意味を持たせる背景の描き方や、表現の幅を広げる効果線などの描き方を学び、イラストの完成度を高める技術を身に付けます。					
到達目標					
一点透視、二点透視図法を理解し、作品の完成度を高める。					
授業内容					
1, 2	授業内容説明 練習課題：サクラを描く「教室でお花見」				
3, 4	基礎確認/練習課題 1) パースで屋根を描く 二点透視で家屋を描く 2) パースで屋根を描く 二点透視で台形屋根の家を描く				
5, 6	基礎確認/練習課題 1) 二点透視で重なっている3冊の本を描く 2) 二点透視で舞台を描く→アレンジして自分の世界観に				
7, 8	構図について考える ・感情を伝える背景構図(喜怒哀楽)▶練習課題 ・状態を伝える背景構図 ▶練習課題				
9, 10	未来の仙台「春」をテーマにした背景イラスト①(準備・企画)				
11, 12	未来の仙台「春」をテーマにした背景イラスト②(実作業)				
13, 14	未来の仙台「春」をテーマにした背景イラスト③(実作業)				
15, 16	子ども目線で公園にある遊具を描いてみよう(滑り台、ブランコ) 三点透視図法①				
17, 18	子ども目線で公園にある遊具を描いてみよう(滑り台、ブランコ) 三点透視図法②				
19, 20	未来の仙台「夏」をテーマにした背景イラスト①(準備・企画)				
21, 22	未来の仙台「夏」をテーマにした背景イラスト②(実作業)				
23, 24	未来の仙台「夏」をテーマにした背景イラスト③(実作業)				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	自然物の表現 空、雲を描こう(色々な雲)				
29, 30	自然物の表現 木と岩を描こう				
31, 32	自然物の表現 水(海)を描こう				
33, 34	未来の仙台「秋」をテーマにした背景イラスト①(準備・企画)				
35, 36	未来の仙台「秋」をテーマにした背景イラスト②(実作業)				
37, 38	未来の仙台「秋」をテーマにした背景イラスト③(実作業)				
39, 40	好きな音楽(曲)のイメージ画を描いてみる①				
41, 42	好きな音楽(曲)のイメージ画を描いてみる②				
43, 44	未来の仙台「冬」をテーマにした背景イラスト①(準備・企画)				
45, 46	未来の仙台「冬」をテーマにした背景イラスト②(実作業)				
47, 48	未来の仙台「冬」をテーマにした背景イラスト③(実作業)				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	イラスト応用テクニック		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
エディトリアルでのブックデザインやイラスト表現を学習します。					
到達目標					
作品イメージに合ったデザインレイアウトやイラストの魅せ方、フォントの選択、タイトルロゴの制作が出来るレベルを目指す。					
授業内容					
1	①ポストカード制作 印刷会社に入稿し納品されるまでを体験する 初回はネットプリント会社紹介と価格帯について				
2	サムネイル制作 サムネイルの描き方について/レイアウトのポイント・ルール ※イラストは各自既存のものを使用				
3	レイアウト Adobe Illustratorについて/各ツール説明				
4	レイアウト フォーマット制作/カラーモード/トンボ/ガイドについて				
5	レイアウト 素材の配置/バランスの取り方/調整/出力チェック				
6	レイアウト 仕上げ/データチェック/アウトラインについて/リンクデータ・素材のパッケージについて				
7	入稿作業				
8	納品されたポストカードのレビュー会とレイアウトについてのまとめ				
9	②Adobe Illustratorペンツール習得 アバター制作を通してペンツール（ベジェ曲線）の習得を目指す				
10	イラストレース練習 ※アバターのラフを次週まで描いてくる				
11	アバター制作 レイヤー/グラデーション/パスファインダー				
12	アバター制作 効果設定/出力チェック/修正				
13	アバター制作 提出/前期まとめ				
14	③16ページ中綴じイラスト冊子制作 イラストブック制作を通してタイトル、見出し、構成の仕方を学ぶ				
15	台割り制作 イラストのセレクト作業/タイトル決め/レイアウトによって与える印象の違いを知る				
16	レイアウト用フォーマット・東見本制作 中綴じ・無線綴じについて/ノンブル/クレジット表記について				
17	レイアウト 表紙・タイトル制作				
18	レイアウト 本文レイアウト				
19	レイアウト 本文レイアウト				
20	レイアウト 本文レイアウト/出力チェック				
21	見本誌制作				
22	面付け・製本				
23	面付け・製本				
24	完成作品提出 レビュー会				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
一枚のイラストを構成する為の要素としてのキャラクター描画及び、ポージング・衣装・擬人化などの表現方法を学習します。					
到達目標					
要求に応じたポージングでキャラクターを描画することが出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	複数人数のキャラデザ①：性格別のキャラクターの描き分け				
3, 4	複数人数のキャラデザ②：関係性が解るように最低三人デザインする				
5, 6	複数人数のキャラデザ③：見栄えする立ちポーズについて研究する				
7, 8	二人以上を組み合わせたイラスト①：二人以上の人物を組み合わせた作画				
9, 10	二人以上を組み合わせたイラスト②：複数人数の構図を工夫して考える				
11, 12	二人以上を組み合わせたイラスト③：ポートフォリオを意識した一枚絵として制作				
13, 14	二人以上を組み合わせたイラスト④：前回の続き				
15, 16	1つのポーズを360度から描く①：どの角度からでも人物を描けるようになる練習				
17, 18	1つのポーズを360度から描く②：1つのポーズを5つの角度から描き起こす				
19, 20	1つのポーズを360度から描く③：「1ポーズ×5枚」提出				
21, 22	名産品の擬人化①：自分の出身地方の名産品、おみやげ、商品などを擬人化する				
23, 24	名産品の擬人化②：前期ラフ案三点制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	名産品の擬人化③：ラフ三案から一点選びブラッシュアップする				
29, 30	名産品の擬人化④：その地方の特性、特徴を生かしてキャラクターを掘り下げる				
31, 32	名産品の擬人化⑤：擬人化キャラクターと表情差分を提出				
33, 34	動物+人 イラスト①：動物と人物のサイズ感やバランスに気を付けて作画する				
35, 36	動物+人 イラスト②：続き(出来れば馬などに乗ったものが理想)				
37, 38	動物+人 イラスト③：続き 動物と人物のサイズ感、躍動感が伝わるように作画する				
39, 40	動物+人 イラスト④：続き 角度、ポーズによる魅せ方にも注意する				
41, 42	躍動感のある作画：スポーツをしている写真から躍動感のあるキャラクターを起こす				
43, 44	「表情」のイラスト①：表情をメインにしたバストアップ以上のイラスト制作				
45, 46	「表情」のイラスト②：表情だけで人を引き付けられる作品を目指す				
47, 48	「表情」のイラスト③：前回の続き				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop・CLIP STUDIOを使用したデジタル実習。グラデーション、テクスチャ表現などのテクニックを身に付けます。					
到達目標					
クライアントの依頼に対応できるスキルを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	CLIP STUDIOの基本ツール・応用ツールの説明				
3, 4	塗り漏れ・はみ出しの無いデータ制作				
5, 6	キャラクターデザインで制作したキャラの清書				
7, 8	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/資料収集・ポーズ提案				
9, 10	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/ポーズ提案・素体ラフ				
11, 12	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/素体ラフ・ラフ・カラーラフ				
13, 14	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/カラーラフ・線画				
15, 16	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/線画・着色				
17, 18	1年次のキャラクターを使用するの立ち絵制作/着色・完成				
19, 20	卒業作品制作				
21, 22	卒業作品制作				
23, 24	卒業作品制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	イラストの計画書を作成				
29, 30	前回の続き				
31, 32	前回の続き・計画書を元に1枚イラスト制作開始				
33, 34	前回の続き・計画書を元に1枚イラスト制作開始				
35, 36	1枚イラスト制作/ラフ作成				
37, 38	1枚イラスト制作/ラフ作成				
39, 40	1枚イラスト制作/カラーラフ作成				
41, 42	1枚イラスト制作/カラーラフ作成				
43, 44	1枚イラスト制作/線画・CLIP STUDIOでの加工について説明				
45, 46	1枚イラスト制作/線画・着色				
47, 48	1枚イラスト制作/着色・加工				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	小物アイテム表現		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
塗りやテイストの指定に従い、仕事を意識した作品制作を行います。アイテムやモンスターなどの質感やエフェクトの描写方法を学習します。					
到達目標					
提示された指示書を読み取り、クライアントの求める作品を制作する。					
授業内容					
1, 2	イラストを描く以外、Photoshopで出来ること/写真コラージュ・合成/選択範囲&パスそれぞれの切り抜き				
3, 4	モンスターを指定のテイストで描く① 1年の時に描いたモンスターをカラーラフ/質感・属性・攻撃方法決める				
5, 6	モンスターを指定のテイストで描く② ラフチェック→チェックバック→直し→線画				
7, 8	モンスターを指定のテイストで描く③ エフェクト炎・質感				
9, 10	モンスターを指定のテイストで描く④ エフェクト水				
11, 12	前回までのモンスターを武器ヘリデザイン/次回課題告知 エフェクト雷				
13, 14	ユニットイラスト制作① カラーラフ・エフェクト風				
15, 16	ユニットイラスト制作② 線画				
17, 18	ユニットイラスト制作③ 塗り込み				
19, 20	ユニットイラスト制作④ 塗り込み				
21, 22	ユニットイラスト制作⑤ 調整・提出				
23, 24	卒業制作準備				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	パス定規で形を取り小物を描く カップ&ソーサー・グラス				
29, 30	アフタヌーンティーセット制作① ラフ制作				
31, 32	アフタヌーンティーセット制作② 線画				
33, 34	アフタヌーンティーセット制作③ 塗り込み				
35, 36	アフタヌーンティーセット制作④ 塗り込み				
37, 38	アフタヌーンティーセット制作⑤ 塗り込み				
39, 40	アフタヌーンティーセット制作⑥ 仕上げ・完成				
41, 42	スーパーデフォルメキャラ制作① 大ラフ・ラフ制作 キャラの特徴を損なわずデフォルメ、装飾もシンプルに				
43, 44	スーパーデフォルメキャラ制作② パス復習/線画				
45, 46	スーパーデフォルメキャラ制作③ 塗り込み・完成				
47, 48	スーパーデフォルメキャラ制作④ 入稿データ作り				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	公募作品制作		担当教員	平田 瑠花	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品する為の、キャラクター・ポスターなどのさまざまな作品を制作します。					
到達目標					
学外コンペに作品を出品し、受賞を目標とする。					
授業内容					
1	「マンガタン イラストギャラリー」に向けて 大ラフ3～5案作成				
2	「マンガタン イラストギャラリー」に向けて ラフ1～3案に絞る				
3	「マンガタン イラストギャラリー」に向けて 線画・カラーラフ1案作成				
4	「マンガタン イラストギャラリー」に向けて 着色・線画作成→完成				
5	新規コンテストへ向けて作業 (※自分の目指すイラストの分析/共有/ディスカッション)				
6	新規コンテストへ向けて作業				
7	新規コンテストへ向けて作業				
8	新規コンテストへ向けて作業				
9	新規コンテストへ向けて作業				
10	新規コンテストへ向けて作業				
11	新規コンテストへ向けて作業				
12	新規コンテストへ向けて作業				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	CIGP・ペンタブレットdeアートの作品作成				
15	CIGP・ペンタブレットdeアートの作品作成				
16	ディスカッション・被写界深度について				
17	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
18	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
19	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
20	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
21	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
22	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
23	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
24	コンテスト作品/卒業制作 (各自作業・ディスカッション)				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	卒業制作		担当教員	伊藤 睦実	
実務経験	ゲームのキャラクターや背景等のイラスト制作業務に従事している				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、オリジナルイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
到達目標					
作品点数、内容、締め切りにおいて基準をクリアし、質の高い作品制作、プレゼンテーションを目指す。					
授業内容					
1, 2	制作物・展示/入稿・審査スケジュール/案出し/グーグルカレンダー・スプレッドシート使い方				
3, 4	案出し・資料集めなど/自己紹介シート(1年生へ向けて)/面談/立ち絵の重要性				
5, 6	立ち絵制作進行・制作物についてヒアリング/面談				
7, 8	立ち絵制作進行/面談続き				
9, 10	立ち絵制作進行				
11, 12	立ち絵制作進行				
13, 14	立ち絵制作進行				
15, 16	立ち絵制作進行				
17, 18	立ち絵制作進行				
19, 20	制作進行				
21, 22	制作進行				
23, 24	資料作り・スケジュール確認				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	出版向け制作進行				
29, 30	出版向け制作進行				
31, 32	出版向け制作進行				
33, 34	出版向け制作進行				
35, 36	出版向け制作進行・文字入力復習・レイヤー効果で金属加工				
37, 38	出版向け制作進行・長文文字入力				
39, 40	出版向け制作進行・タイトルや見出しのフォント調節				
41, 42	自由制作進行				
43, 44	自由制作進行				
45, 46	自由制作進行・展示レイアウト①・資料作り				
47, 48	自由制作進行・展示レイアウト②・スケジュール確認				
49~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 コミックイラスト科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	小松 美樹	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
スケジュール管理やビジネスマナーを習得し、進路を決定する。					
授業内容					
1	関心を惹かれる企業について給与・募集資格・締切などを調べて書き出す				
2	大手ゲーム会社に採用された方のインタビューを読む				
3	企業説明会の案内/自己PRの着手/ポートフォリオ作りのポイントについて説明				
4	合同企業説明会へ向けて質問の書き出し作業				
5	企業説明会準備/個人面談				
6	個人面談				
7	ビジネスマナー、身だしなみについての説明				
8	進路希望調査書記入、インターンシップ希望調査書記入				
9	ビジネスマナー、添え状についての説明				
10	学園祭について話し合い				
11	グループディスカッション、現状の就職活動の情報共有				
12	電話マナーについて説明、練習				
13	前期振り返り				
14	スケジュール作成				
15	学園祭の話し合い				
16	個人面談				
17	個人面談				
18	ビジネスマナーテスト				
19	ビジネスマナー答え合わせ				
20	保険について				
21	福利厚生について、社会に出てからのマナーについて				
22	フリーランスなどの働き方について				
23	卒業制作				
24	卒業制作				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価