

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	矢田部翔子	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
1H/15H	①オリエンテーション  ②グループ分け、アイスブレイク  ③グループ紹介	【講師紹介】  ・3日間の流れについて説明を行う。  ・4～5名のグループを作る(方法は任意とする)  ・グループ内で自己紹介を行う。  ・グループごとに話し合いをさせ一人一役、必ず役割を決めさせる。  ・グループ名、スローガンと今回の目標を話し合わせる。  ・参加者の前でグループ紹介を行う。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3日間の流れを理解する。	アンケート	3日間の流れを理解できたか。
2	グループでの役割、メンバーを把握する。	アンケート	グループでの役割、メンバーを把握できたか。
3	グループで協力してグループ紹介を行う。	アンケート	グループで協力してグループ紹介を行えたか。
備考			

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
2H/15H	①キャラクターの考え方、作成講座  ②世界観の考え方  ③シナリオ作成	全チーム共通のテーマとして「王道少年漫画のストーリーをつくる」ことを伝え、各項目の説明をした。  ①魅力あるキャラクターとは何か。代表的な例として「欠点があること」や「ひとつ特徴をもっていること」などをあげ、キャラクターを制作する。  ②①のキャラクターがどの時代で生きているか、どんな世界に住んでいるのかなどを考えてもらう。  ③大まかなシナリオ。主人公が何をするストーリーなのか？ライバルやヒロインはそこにどう関わるのか？を考えてもらう。

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	グループ内でアイデアを出し合い、「世界観」「キャラクター」「シナリオ」をつくる。	話し合いの様子を確認	説明にそった成果物を作れているか。グループを見回り、内容を確認する。
2			
3			

備考			
----	--	--	--

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
3H/15H	①イラストを描く上での、クリップスタジオの基本的な使い方。  ②制作実習	①クリップスタジオを使った作画講座。 「用紙の設定方法」や、 「下書き」のしかた、 ペン入れ方法などの基本部分をレクチャー。 ②2Hと上記①を踏まえて、 「世界観」 「キャラクター」 「シナリオ」	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	課題を完成させる。	最終日のプレゼンテーション	説明を理解し、課題を完成させられているか、最終日のプレゼンテーションを見て完成度を確認する。
2			
3			
備考			

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	齋藤 菜津貴	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
4H/15H	①CLIPSTUDIOによる講座  ※ペンタブレットを使用しての授業となるため、あらかじめPCにペンタブレットのドライバーがインストールされた状態にしておく授業がスムーズに進む。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イラストソフトとペンタブレットの使用方法和描画方法(アニメ塗り、ブラシ塗り、厚塗り等)の種類の紹介後、「CLIPSTUDIO」の基本的な使い方の説明を行う。</li> <li>・新規キャンパスの設定から、ツールの開設とその場所をプロジェクターで画面投影して説明。(レイヤーとブラシの仕組みを重点に)</li> <li>・上記の説明後、簡単なイラスト(りんごの絵)を説明を入れながら、実際に生徒と描いていく。</li> <li>・デジタル初心者に合わせて、簡単なアニメ塗りのやり方を説明。</li> <li>・全員が理解できるように、1作業ごとに生徒の作業が止まっていな いか等を机間巡視で確認しながら、イラスト制作の流れをしっかりと覚えさせる。</li> </ul>

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	CLIPSTUDIOの使い方を理解する。	取組姿勢	理解度、作業の進行状況
2			
3			

備考			
----	--	--	--

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	齋藤 菜津貴	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
5H/15H	①CLIPSTUDIOによる講座  ②スキャナ操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シラバス4の続きでCLIPSTUDIOを使用したイラスト制作の流れを、スクリーンに投影しながら描いていく。</li> <li>・下描き⇒線画⇒着色⇒影⇒グラデーション⇒ハイライト</li> <li>・生徒の作業を確認しつつ、デジタルイラストの仕組みを理解するまで説明を行う。</li> <li>・シラバス2、3にグループ内で考えたキャラクター、見せ場などのラフ画、線画をスキャナーで取り込む。</li> <li>・ラフ画を下書きとして利用する場合に、指定したキャンパスへの貼り付け方法を説明する。</li> <li>・スキャンしたアナログ線画を線画として利用する場合の線画のみの抽出方法を説明する。</li> </ul>	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	イラスト制作の一通りの流れを理解	取組姿勢	理解度、作業の進行状況
2	アナログ線画やラフ画をスキャンしてキャンパス上に設置、設定を出来るようになる。	取組姿勢	理解度、作業の進行状況
3			
備考			

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	齋藤 菜津貴	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
6H/15H	①CLIPSTUDIOでの線画制作	シラバス5に続き線画、着色を行う。 ・デジタル線画のコツ・太さ・おすすめのペンツール・ブラシツール等の紹介 ・生徒の作業に合せ、スクリーンにてデジタルイラストの制作の流れを復習、CLIPSTUDIO上の便利なツールについて説明を入れる。  ・机間巡視を行い作業が止まっているものがいれば指導を行う。 一人一人の作業工程を見つつ、次の工程の説明や復習を適時行う。

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	迷い線のない綺麗な線画制作	取組姿勢	理解度、作業の進行状況
2			
3			

備考

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
7H/15H	①実習と合わせたおさらいと応用技術習得	<p>【講師実演】・下描きレイヤーとは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・着色・色ごとのレイヤー分け</li> <li>・塗りつぶしツールの活用</li> <li>・クリッピング機能の活用</li> <li>・透明ピクセルをロックの活用</li> <li>・アニメ塗りのコツ</li> <li>・塗った色を変える</li> <li>・巡回や質問の受付でつまづきを防ぐ</li> </ul>

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	お手本や実技を通して復習と作品制作を続行	取組姿勢	機能の実践・理解度
2			自己評価
3			チーム内での技術共有(コミュニケーション)

備考			
----	--	--	--

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
8H/15H	①実習と合わせたおさらいと応用技術習得	【講師実演】・下描きレイヤーとは ・着色・色ごとのレイヤー分け ・塗りつぶしツールの活用 ・クリッピング機能の活用 ・透明ピクセルをロックの活用 ・アニメ塗りのコツ ・塗った色を変える ・巡回や質問の受付でつまづきを防ぐ

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	お手本や実技を通して復習と作品制作を続行	取組姿勢	機能の実践・理解度
2			自己評価
3			チーム内での技術共有（コミュニケーション）

備考			
----	--	--	--



## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
9H/15H	①実習と合わせたおさらいと応用技術習得	<b>【講師実演】</b> ・厚塗りのコツ  ・影色やハイライト、反射光など  ・背景について、一点透視図法  ・背景について、二点透視図法  ・背景について、三点透視図法  ・パース定規の使い方、配置  ・パース定規の使い方、操作  ・巡回や質問の受付でつまづきを防ぐ

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	お手本や実技を通して復習と作品制作を続行	取組姿勢	機能の実践・理解度
2			自己評価
3			チーム内での技術共有（コミュニケーション）

備考			
----	--	--	--

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
10H/15H	①実習と合わせたおさらいと応用技術習得	<p>【講師実演】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・背景を含んだ配色について</li> <li>・色調補正レイヤーの紹介</li> <li>・グラデーションマップの紹介など</li> <li>・オブジェクトツールの活用</li> <li>・ブラシの使い分けについて</li> <li>・レイヤー効果の活用</li> <li>・その他便利機能など紹介</li> <li>・巡回や質問の受付でつまづきを防ぐ</li> </ul>

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	お手本や実技を通して復習と作品制作を続行	取組姿勢	機能の実践・理解度
2			自己評価
3			チーム内での技術共有(コミュニケーション)

備考			
----	--	--	--

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	2日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
11H/15H	①デモンストレーション:線画編	<ul style="list-style-type: none"><li>・生徒の制作進度に合わせ、線画の描き方をデモンストレーションとして講師がキャラクターイラストを制作する。</li><li>・下描きをアナログで取り込み、ペン入れまでの一連の流れを実際に描きながら説明する。</li></ul>

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	線画理解		
2			
3			

備考			
----	--	--	--

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	2日	総時間数	15H
担当教員	篠月梟太郎	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
12H/15H	①デモンストレーション:着色編	<ul style="list-style-type: none"><li>・11H(前シラバス)に引き続き、着色を実際にしながら説明していく。</li><li>・下塗りの方法から、光や陰影のつけかたを説明する。</li><li>・各レイヤー効果などを解説する。</li></ul>

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	着色理解		
2			
3			

備考

イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	2日	総時間数	15H
担当教員	矢田部翔子	コマ数	15コマ

使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		

授業計画

13H/15H	①プレゼンテーションについて  ②プレゼンテーション準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼン時に見ている側に伝えるべき項目等を設定し生徒に伝える。</li> <li>・発表項目： <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ名</li> <li>・役割(担当した所)</li> <li>・作品について</li> <li>・工夫点、苦労した点等</li> <li>・全体を通しての感想 等</li> </ul> </li> <li>・各グループでプレゼンテーションに必要な資料や台本等の準備を行う。</li> <li>・プレゼンの形式は決めず任意とする。 但し、グループ内のメンバー全員が必ず発言するように指示。</li> <li>・机間巡視を行い、話し合いやプレゼン方法に迷っていれば、アドバイスを送る。</li> </ul>
---------	------------------------------------	---

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	プレゼンテーションについて理解する	取組姿勢	プレゼンテーションについて理解したか
2	プレゼンテーションの準備を完了させる	取組姿勢	グループで協力して話し合いをし、準備を進められたか
3			
3			

備考			
----	--	--	--

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	2日	総時間数	15H
担当教員	矢田部翔子	コマ数	15コマ

使用教材 オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、

授業の目的 デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ

授業の概要 グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。

授業の目標 各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター(主人公・ヒロイン・ライバル)」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。

## 授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
14H/15H	①プレゼンテーション最終調整  ②プレゼンテーション開始	・グループごとにプレゼンテーションの最終調整を行わせる。  ※時間配分、役割、発表内容の確認  ・グループごとにプレゼンテーションを開始、順番は教員側で決めてよい。  ※各グループ準備も含め10分以内でのプレゼンとする。  ※終了1分前に教員側から合図を送り時間を知らせる。  ・1つのグループのプレゼンが終了したら講師から作品についての評価やアドバイスを述べる。

## 評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	プレゼンテーション最終調整	取組姿勢	協力して最終調整の話し合いなどを行っているか。
2	10分以内でプレゼンテーションを完了させる。	取組姿勢	10分で見ている側を意識したプレゼンテーションを行っているか。
3			

備考

## イラスト・マンガ制作カリキュラム授業計画 I

授業科目	キャラクターデザイン演習 I	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年9月27日～30日	対象者	イラスト・マンガコース1～3年生徒
日数	2日	総時間数	15H
担当教員	矢田部 翔子	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	デジタルソフトウェアを活用しキャラクターデザイン、キャラクターの描き方、ストーリーの作り方を学ぶ		
授業の概要	グループでアイデアを出し合い、「王道少年漫画の舞台」をつくる。		
授業の目標	各々力を合わせて「シナリオ」「世界観」「キャラクター（主人公・ヒロイン・ライバル）」「見せ場のワンシーン」を作り上げる。		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
15H/15H	①プレゼンテーション続き  ②総評・まとめ  ③アンケート記入・後片付け	・シラバス14の時間内にプレゼンテーションが全グループ終わらなければ続けて行う。  ・講師陣より全体に向けて総評、まとめ  ・今後の活動に前向きになるような評価を行う。  ・事前に準備した授業内容、グループワークについてのアンケートを実施する。  ・アンケートが終了したグループから片づけを始める。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	プレゼン能力向上	講評	プレゼン能力の評価
2		アンケート	アンケートによる全体理解確認
3			
備考			