

## (マンガ科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員による授業	授業時間数	うち シラバス添付	授業時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
講義	マンガ概論Ⅰ	60	○	60			
講義	ストーリー構成Ⅰ	120	○	120			
演習	キャラクター表現Ⅰ	120	○	120			
演習	マンガ基礎技術	120	○	120			
演習	マンガクロッキー	120					
演習	マンガⅠ	120	○	120			
演習	マンガⅡ	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120	★	120	
実技	WebマンガⅠ	120	○	120	★	120	
演習	キャリアデザイン	120					
講義	マンガ概論Ⅱ	60	○	60			
演習	イラストリアル解剖学	60					
講義	ストーリー構成Ⅱ	60	○	60			
実技	キャラクター表現Ⅱ	120	○	120	★	120	
実技	マンガⅢ	120	○	120			
実技	マンガⅣ	60	○	120			
実技	デジタルスキルⅡ	120	○	120	★	120	
実技	WebマンガⅡ	120	○	120			
実技	アシスタントテクニック	120	○	120			
実技	マンガゼミ	180	○	180			
総授業時数		2,400		1,920		480	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	デジタルスキル I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	猫島 礼			
授業概要	ClipStudioPaintEXを用いて、実践を想定した課題、作品を制作することでフルデジタルマンガ制作技術と知識を習得し、PC使用の基礎知識、周辺機器、ネット投稿の技術を習得を目的とする。			
	毎週違うテーマのマンガをトレス、基礎技術を習得しながらテーマごとのマンガを読み、キャラとあらすじを考える。 後期はあらすじだけではなく4p ネームや「デジタルマンガ1~4p」を実際に描き、1~4p 漫画賞に応募目標とする事で技術力向上を図る。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	
前期	1	PCについて	PC周辺機器接続・ClipStudioPaint基礎・原稿用紙使用方法（隠し事）	筆記用具・PC一式
	2	デジタル後術	枠線・ペンの使用法・選択範囲・塗りつぶし・ベタ・フキダシ（想定外）	筆記用具・PC一式
	3	デジタル後術	選択範囲2・クイックマスク・トーン貼り・トーン削り（身体特徴）	筆記用具・PC一式
	4	デジタル後術	特殊定規・流線・集中線・ウニ線・マンガグラデーション（超能力）	筆記用具・PC一式
	5	デジタル後術	フキダシ・セリフ・モブ（意外な正体）	筆記用具・PC一式
	6	デジタル後術	描き文字・自動生成の流線・集中線（入れ替わり）	筆記用具・PC一式
	7	デジタル後術	変形コマ割り・ベクターレイヤー・図形ツール（ゾンビ）	筆記用具・PC一式
	8	デジタル後術	パス定規の使用法・1点透視・増殖法・分割法（変な人）	筆記用具・PC一式
	9	デジタル後術	2点透視（ヤンキー）アナログ原稿のスキヤン・レベル補正	PC一式
	10	デジタル後術	水平線が斜めの1点透視（おぼけ）	PC一式
	11	デジタル後術	1点透視・ベクター消しゴム・トーンで作る木目（思ったのと違う）	PC一式
	12	デジタル後術	1点透視・場所を表す背景を描く（告白）	PC一式
	13	デジタル後術	3点透視俯瞰（意地悪）	PC一式
	14	デジタル後術	モブ（すれちがい）データのプリント	PC一式
	15	デジタル後術	1点透視室内・方向線（文化部活）	PC一式
後期	1	デジタル後術	2点透視和室（神様魔物）	PC一式
	2	デジタル後術	3点透視俯瞰（宇宙人）	PC一式
	3	デジタル後術	変形2点透視（ロボット）	PC一式
	4	デジタル後術	2点透視建物・パス定規に図形を合わせる（メイド）	PC一式
	5	デジタル後術	1点透視リビング・パスに合う家具を描く（棚ぼた）	PC一式
	6	デジタル後術	3点透視校舎・校舎に合わせた自然物を描く（因果応報）	PC一式
	7	マンガ制作	（カセ1関係）作品制作・ネタ選定	PC一式
	8	マンガ制作	（カセ2時間）作品制作・キャラ設定	PC一式
	9	マンガ制作	（カセ3場所）作品制作・文字コンテ	PC一式
	10	マンガ制作	（カセ4秘密）作品制作・ネーム	PC一式
	11	マンガ制作	（カセ5内心）作品制作・下書き	PC一式
	12	マンガ制作	（カセ6状況）作品制作・ペン入れ	PC一式
	13	マンガ制作	（カセ7誤解）作品制作・背景仕上げ	PC一式
	14	マンガ制作	（カセ8立場）作品制作・セリフ打ち	PC一式
	15	マンガ制作	（カセ9肉体）作品制作・統合して書き出し・ネット投稿方法	PC一式
評価方法	授業態度・提出作品の有無・出欠席・1~4pマンガ制作へ取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・テキストエディット・オリジナルテキスト			
教員紹介	漫画家、イラストレーター。1987年にデビューし、主に成年向け漫画雑誌で活動。代表作は「着ぐるみ戦隊キルティアン」。			

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	Webマンガ I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田 門大			
授業概要	絵を描くという事だけではなく、CLIP STUDIO、Adobe PhotoShop、Illustratorなどの基本的なスキルも学びつつ、仕事に必要な色々なWEBツールと並行してより広く表現及びほかの人との仕事ができるようになることを目指す。			
	近年需要が増えている漫画のまた一つの形であるWEBTOONを実際に作成しどのような事が必要なのかを知り出来るようになることを主とした通常の漫画とはまた違った形のシステムを学ぶ。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	WEB漫画サービスとは	自前のPCが来るまでWEBサービスについて色々と座学（WEB漫画紹介中心）	メモ帳
	2	WEB漫画制作に必要なあれ	自前のPCが来たのでまずはネットサービスのアカウントなどを取得してみよう	SMSが受けれるスマホなど
	3	実際にアップしてみよう1	CLIPSTUDIOで自分で絵を描いてみてサービスにアップしてみよう（WEBサービスアカウント作成練習編）	PC、キーボード
	4	実際にアップしてみよう2	CLIPSTUDIOで自分で絵を描いてみてサービスにアップしてみよう（WEBサービスアップロード実践編）	PC、キーボード
	5	実際にアップしてみよう3	1コマ漫画等を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像作成編1）	PC、キーボード
	6	実際にアップしてみよう4	1コマ漫画等を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像作成編2）	PC、キーボード
	7	実際にアップしてみよう5	1コマ漫画等を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像仕上げ編）	PC、キーボード
	8	実際にアップしてみよう6	1コマ漫画等を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像仕上げからアップ編）	PC、キーボード
	9	photoshopを使ってみよう	絵を描くだけではなく絵を削ることが得意なphotoshopの使い方を学びます。CLIPとの違いを学んでみよう（基礎操作編）	PC、キーボード、マウス
	10	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やそう（応用操作1）	PC、キーボード、マウス
	11	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やそう（応用操作2）	PC、キーボード、マウス
	12	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やそう（応用操作3）	PC、キーボード、マウス
	13	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やそう（応用操作4）	PC、キーボード、マウス
	14	CLIPSTUDIOと組み合わせ	CLIPSTUDIOは絵を描くのが得意なツール、photoshopは絵を削るのが得意なツール。この二つを組み合わせると表現範囲を増やしてみよう（複数ツールの利用方法1）	PC、キーボード、マウス
15	CLIPSTUDIOと組み合わせ	CLIPSTUDIOは絵を描くのが得意なツール、photoshopは絵を削るのが得意なツール。この二つを組み合わせると表現範囲を増やしてみよう（複数ツールの利用方法2）	PC、キーボード、マウス	
後期	1	illustratorを使ってみよう	illustratorの基礎操作と正確性のある作画が得意なillustratorの基本的な使い方を学ぶ（基礎操作編）	PC、キーボード、マウス
	2	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作1）	PC、キーボード、マウス
	3	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作2）	PC、キーボード、マウス
	4	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作3）	PC、キーボード、マウス
	5	photoshopとillustratorの	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作4）	PC、キーボード、マウス
	6	photoshopとillustratorの	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作5）	PC、キーボード、マウス
	7	WEBTOONについて	縦読みWEB漫画（WEBTOON）を実際に書き普通の見開き漫画との違いを知ってみよう（WEB漫画概要）	PC、キーボード
	8	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（プロット）	PC、キーボード
	9	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（ネーム）	PC、キーボード
	10	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（作画）	PC、キーボード
	11	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（作画）	PC、キーボード
	12	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（作画）	PC、キーボード
	13	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（作画）	PC、キーボード
	14	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（アップロード1）	PC、キーボード
	15	WEBTOONについて	WEBTOONを実際に書いてみよう（アップロード2）	PC、キーボード
評価方法	各授業提出タイミングで提出されたもの（提出率重視）が評価点となる。			
使用ソフト テキスト	原則として、講師作成の授業素材を使用する。			
教員紹介	有限会社デジタルノイズで活動中。企業コラボとして、学生に実際の制作現場の経験をさせたり、現場の人からアドバイスをもらう機会を作りながら学生の指導にあたっている。			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	キャラクター表現Ⅱ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	太田 和敏			
授業概要	ポートフォリオに使うキャラクターデザイン作品の制作を目標とする。			
	デザイン公募作品への応募（外部に向けての作品制作）をし、様々なキャラクターデザイン制作をする。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	デザイン公募制作、ポートフォリオ作品制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 ポートフォリオ作品を制作する。 ・上記のものをメインに前期は授業を行う。 ・この2つ以外に時間があれば1年時に行っていないようなキャラクターデザインの課題を行う。	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	デザイン公募制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 後期も基本デザイン公募を行う。 後半はキャラクターのオリジナル商品制作をする。 キャラコンセプトからターゲットなどを考察する。 授業時間に変動あり。	PC USBメモリー
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13	キャラクター制作	卒制のキャラクターのオリジナル商品制作をする。	
	14			
	15			
評価方法	授業態度、提出作品の仕上がり、出欠席、課題への取り組み姿勢（授業外での資料集めなど）に対し、総合評価により算出する			
使用ソフト テキスト	創作活動応援サイト CLIP			
教員紹介	マンガ家／イラストレーターとして活動中。2006年に第1回コミックボンボン新人賞で佳作受賞。2007年に第66回赤塚賞の最終候補として作品の一部が「週刊少年ジャンプ」（集英社）に掲載。			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	デジタルスキルⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	レモン水銀			
授業概要	CLIP STUDIO PAINT PROを用いてフルデジタルでマンガ制作する技術を身につける。1年で学習したスキルを用いて自身にとって効率的に作業を進めるかを習得する。			
	アナログで過去に作成したもの、他の授業で作成したものをフルデジタルで再構築することで抵抗少なくフルデジタルに移行することを目指す。Webtoonやマンガ業界等の状況を理解する。			
	この授業は、実習・実技形式が基本となる。			
	担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	フルデジタルでペンに慣れる	自身の絵柄をフルデジタルで再現・習得	パソコン パソコンの電源 ペンタ プレット 筆記用具 メモがとれるもの(ノート など) 教材の教科書 (CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック)
	2		アナログで1ページ分を描いてみる(ペン入れ、ベタまで)	
	3		その作画にかかった時間を各工程でメモしフルデジタルでその時間の攻略を目指す	
	4		以前、自身で制作したものを用いて作画も可	
	5		好きなマンガの模写でも可	
	6		慣れたらエッセイマンガをフルデジタルで作成する	
	7	素材の加工等	背景、集中線、コマ、オノマトペなど	
	8		CLIPや元々CSPPに入っている素材を活用してタイムアタック	
	9		著作権物に対する禁忌事項の留意も	
	10			
	11	カラーページの制作	Web、アプリなどで読める縦読み漫画投稿用、	
	12		または扉絵を想定したカラーページの作成。	
	13			
	14			
	15	前期復習	前期で習得した技術を使って4コママンガの制作を行う	
後期	1	Webtoonの制作	8コマ程度のwebtoonの制作を実務形式で行う	パソコン パソコンの電源 ペンタ プレット 筆記用具 メモがとれるもの(ノート など) 教材の教科書 (CLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック)
	2		1. プロット	
	3		2. ネーム	
	4		3. 下描き	
	5		4. ペン入れ	
	6		5. 着色	
	7			
	8			
	9	3D人形の理解	3Dデッサン人形の使い方を習得し、難しいポーズ等を早く描けるようにする	
	10	背景制作	背景の制作_実務編	
	11	実務の理解	デジタルを用いたスタジオ制作式の現状の理解	
	12	アシスタント業務の理解	本番を想定した実践。メールの文面の流れ、コマ、ベタ、集中線、トーン、背景などアシスタントへの指示の出し方、実際の制作を他の学生と協力して行う	
	13			
	14	SNSの利用	SNSを用いたブランディングについて	
	15	復習	まだ習得できていないと感じるスキルを復習する	
評価方法	授業態度、出席率、授業内の教材課題、習得度、習得に至るまでの過程を総合的に見て評価する。			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT PROおよびCLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック			
教員紹介	テクノアート株式会社 東京営業所 事業部長、CMHO、ディレクター、行政書士、マンガ家、占い師など多岐にわたり活動している。			