

科目ガイド

マンガ科



専門学校

日本デザイナー学院

2023年度 昼間部マンガ科 履修表

年次・学期・週時数				一年次		二年次		
				前期	後期	前期	後期	
教科目及び必修・選択の別								
専門課程一部マンガ科履修表	講義・実習科目	特別講義・HR	必	3	3	3	3	
		マンガ概論Ⅰ	必	3				
		マンガ概論Ⅱ	必				3	
		イラストリアル解剖学	必			3		
		ストーリー構成Ⅰ	必	3	3			
		ストーリー構成Ⅱ	必			3	3	
		キャラクター表現Ⅰ	必	3	3			
		キャラクター表現Ⅱ	必			3	3	
		マンガ基礎技術	必	3	3			
		マンガクロッキー	必	3	3			
		マンガⅠ	必	3	3			
		マンガⅡ	必	3	3			
		マンガⅢ	必			6		
		マンガⅣ	必				3	
		デジタルスキルⅠ	必	3	3			
		デジタルスキルⅡ	必			3	3	
		Webマンガ	必	3	3	3	3	
		アシスタントテクニック	必			3	3	
		キャリアデザイン	必		3	3		
		マンガゼミ	必				6	
	特別科目	集中授業	※随時設定	選	※		※	
		学外研修	※随時設定	選	※		※	
		海外研修	※随時設定	選			※	
		作品展(進級・卒業)	※随時設定	選		※		※
週時限数				30時間		30時間		
年間(40週)時限数合計				1,200時間		1,200時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週30時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	マンガ概論Ⅰ			
開講期	前期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	マンガは今、どのようなマーケットなのか？今の読者が求めているのは、どのようなマンガか？読者に支持される作品やキャラクターはどのようにできるのか？プロのマンガ家になるために必要なことを、市場や実際の作品を分析しながら講義をする。また、編集の立場から、今注目を集めている作品・媒体・展開などを分析し、その理由を追及する。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	マンガとはⅠ	現在のマンガマーケットを概覧し、自らの立場を考える端緒を開く。	筆記用具 ノート
	2	マンガとはⅡ	マンガの歴史を概覧し、時代感覚を確認する。	
	3	マンガとはⅢ	マンガ家である、というのとはどういうことか。	
	4	出版とはⅠ	出版社について。原稿料など、出版社とマンガ家の関係について。	
	5	出版とはⅡ	出版社経由ではない、マンガ家のあり方について。	
	6	作品テーマ	漫画におけるテーマについて。	
	7	表現の自由	マンガ出版における表現の自由について。	
	8	海外展開	海外における、日本の漫画の受容について。	
	9	ジャンル	マンガにおけるジャンルについて。	
	10	個性とブランド	表現をすることとセルフ・ブランディングについて。	
	11	二次利用Ⅰ	自分の著作物が、他者によって別の作品になるということ。	
	12	二次利用Ⅱ	他者の作品をコミカライズするということ。	
	13	編集者Ⅰ	漫画というフィールドにおける、編集者について。	
	14	編集者Ⅱ	編集者はなにを求めているのか。	
	15	読者とは	「読者」とはなにか。	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	マンガ概論Ⅱ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	「Ⅱ」では、「Ⅰ」の内容を踏まえた上で、さらに具体的・実践的に、マンガ家に求められていることを一つずつ分析していく。 読者や編集者、インターネットでの配信など、多様化するマーケットでの立場の異なる人からの視点も織り交ぜながら、講義を行っていく。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	マンガ家にとっての著作権	筆記用具、ノート	
	2	パロディーや二次創作		
	3	マンガと表現の自由 1		
	4	デジタル時代のマンガ		
	5	編集者とマンガ家		
	6	マンガ家と芸術家		
	7	影響とインスパイア		
	8	ジャンルの重要性和脆弱さ		
	9	マンガと表現の自由 2		
	10	新しい刺激を受ける（美術館や展覧会）		
	11	「今年」のマンガについて		
	12	マンガとデザイン		
	13	マンガとコマ割り		
	14	マンガと作家性		
	15	読者について		
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	イラストリアル解剖学				
開講期	前期		時間数	3H	
講師名	藤田 岳生				
授業概要	人体、動物、様々なモチーフを立体物としてとらえ、自在にアングルを変えたり部品を組み合わせたりできる描画力を養う。マンガ、イラストのアイデア、テーマについていくつかの考察をする。				
授業計画	回数	主題・目的	概要		持参物
前期	1	立体イメージ	頭の中でも立体をイメージする力をつける。三面図から見取り図。		クロッキー帳 鉛筆（シャープペン） 消しゴム 練り消し デジタルで描きたい場合にはデジタル作画道具一式
	2	人体 1	全身の骨と筋肉について、構造とバランス。		
	3	人体 2	頭部、顔の構造、各パーツの描き方とバランス。		
	4	人体 3	上半身の構造と描き方。		
	5	人体 4	肩、腕の構造と描き方。		
	6	人体 5	手の構造と描き方。		
	7	人体 6	下半身の構造と描き方。		
	8	人体 7	ポーズ、コントラポストについて。		
	9	服のしわ	しわの描き方、コツ。		
	10	人体アングル 1	動きある人体アタリの描き方。		
	11	人体アングル 2	人体アタリからポーズ作画。		
	12	人体アングル 3	人体アタリから描いたポーズのアングル替え。		
	13	メカ	立体を意識しつつメカニカルなモチーフを描く。		
	14	パースに乗せた人体 1	パースに乗せた人体の描き方。		
	15	パースに乗せた人体 2	キツイパースに乗せた人体の見え方。		
後期	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法	出席率・課題に取り組む姿勢。作画スピード(遅すぎると低評価)。課題作品の完成度。課題提出率。				
使用ソフト テキスト	授業ごとにプリント配布。デジタルの場合はダウンロード推奨。アナログの場合、アナログ作画道具一式。デジタルの場合、デジタル作画道具一式（クリップスタジオペイント）。				

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	ストーリー構成Ⅰ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	ストーリーの組み立て方、アイデアの作り方、読者に求められる作品の作り方を学ぶ。受け手の心に残るマンガの作り方のテクニックも学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎Ⅰ	物語感覚を養う。	筆記用具、ノート
	2	基礎Ⅱ	物語（ストーリー）とはなにか。	
	3	基礎Ⅲ	マンガ独自の物語性、面白さについて。	
	4	設定Ⅰ	ストーリーを思いつくための「発想」の仕方について。	
	5	設定Ⅱ	「世界観」の設定の仕方とキャラクターの考え方について。	
	6	設定Ⅲ	その世界、舞台設定に、どういうキャラクターを置くか。	
	7	設定Ⅳ	ストーリーについて考えていく時の、いろいろな構造論について。	
	8	構成Ⅰ	「物語構造のパラダイム（見取り図）」、三幕構成。	
	9	構成Ⅱ	主題＝テーマを決める。	
	10	構成Ⅲ	ストーリーにおける「登場人物」について。	
	11	構成Ⅳ	物語の構造について。	
	12	構成Ⅴ	ストーリーと人物設定の関係。	
	13	構成Ⅵ	始め方と終わり方。	
	14	構成Ⅶ	読者を惹きつけるオープニング。	
	15	補論Ⅰ	マンガのストーリー構成における「ネーム」。	
後期	1	実践Ⅰ	「ストーリーの設定」について、具体的に。	筆記用具、ノート
	2	実践Ⅱ	実作に触れながら、構成について確認。	
	3	実践Ⅲ	二つの事件（インシデント）は関連する。	
	4	実践Ⅳ	インサイティング・インシデントとキイ・インシデントの違い。	
	5	実践Ⅴ	キイ・インシデントとプロットポイントの関係について。	
	6	実践Ⅵ	「シーンを決める」。	
	7	実践Ⅶ	シークエンスを考える。	
	8	実践Ⅷ	「ストーリーラインを構築する」。	
	9	実践Ⅸ	「ドラマとしての流れ」。	
	10	補論Ⅱ	漫画というメディアにおける「マスターショット」。	
	11	ネームⅠ	マンガにおけるストーリー構成は、「どんなネームを描くか」。	
	12	ネームⅡ	「良いネームを描く条件とはなにか」。	
	13	ネームⅢ	ネームプロットについて。	
	14	補論Ⅲ	「脚色をする」。	
	15	実践Ⅹ	「描き終えた後」＝推敲	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	ストーリー構成Ⅱ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	岩井 好典			
授業概要	前年の授業内容をベースに、さらに様々なストーリーの在り方を学ぶ。特に「読者を引きつけるストーリー」を考えるという点で、「物語をどうヒネるか」について重点的に講義をする。生徒が実際に「マンガのストーリー」の課題やオリジナル作品のプロット、ネームが出来た場合は随時そのチェックをし、出版社に限らず多様化する媒体の選び方に関するアドバイスや、卒業後の進路についても指導する。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	制作実践Ⅰ		筆記用具、ノート
	2		物語をどう発想するか（四大元素など）	
	3		物語を考えるとときに意識しておくこと	
	4		物語のひねり方	
	5		人はなぜ物語に夢中になるのか	
	6		「対立」がプロットの原動力	
	7		どんな「対立」を設定するべきか	
	8		登場人物のアクションが「対立」を生む	
	9		登場人物と「対立」に一貫性を持たせる	
	10		登場人物を理解する1	
	11		登場人物を理解する2	
	12		登場人物を理解する3	
	13		「認識」と「認識ギャップ」	
	14		認識ギャップを利用する	
	15		主人公の「痛み」を設定する	
後期	1	制作実践Ⅱ	主人公の対抗勢力を選ぶ	筆記用具、ノート
	2		ナラティブ・クエスチョン1	
	3		ナラティブ・クエスチョン2	
	4		物語のオープニング	
	5		プロットを作るために	
	6		構造（ストーリー構成）を決める	
	7		物語のペースをコントロールする	
	8		物語の中で「なにかが起きる」	
	9		サプライズとサスペンスのバランス	
	10		サブプロット1	
	11		サブプロット2	
	12		サブプロット3	
	13		物語のエンディング1	
	14		物語のエンディング2	
	15		漫画家であるとはどういうことか	
評価方法	出席			
使用ソフト テキスト	随時指示・配布			

2023		区分	必修	対象	I 部M科1年
科目名	キャラクター表現 I				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	齋藤 亜弥				
授業概要	キャラクター作成の基礎的な知識を学びつつ、イラストを整えるための練習を行う。イラストのためのキャラデザ、物語のためのキャラデザの違いを学び、時と場合に合わせてデザインができることを目指す。				
授業計画	回	主題・目的	概要		持参物
前期	1		授業案内/絵を描くための身体の使い方		PC、ハードディスク、筆記用具
	2		キャラクターを描くための人体基礎知識①		
	3		キャラクターを描くための人体基礎知識②		
	4		色彩基礎①		
	5	課題 1 擬人化 キャラク ター	お題に基づいた擬人化キャラの作成を通し、キャラクターデザインの手順や要素をデザインに落とし込む方法などを学ぶ。		
	6				
	7				
	8				
	9	課題 2 差を意識 したデザ イン	作成するキャラクターを2人に増やし、性格の違いなどの差をデザインに落とし込む。課題 1 で学んだ内容を踏まえつつ、2 人の間に生まれるストーリーをイラストにする。		
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15		予備日		
後期	1		構図基礎/ライティング基礎/カラーデッサン①		PC、ハードディスク、筆記用具
	2		構図基礎/ライティング基礎/カラーデッサン②		
	3	課題 3 構図を意識したイラスト	見せたいものを効果的に見せるための構図を意識し、整頓されたイラストを作成する。		
	4				
	5				
	6				
	7		色彩基礎②		
	8		色彩基礎③		
	9	課題 4 オリジナルイラスト制作	前景・中景・遠景の3階層から構成されるイラストを制作する。ポートフォリオへの収録を見据えた制作で、この授業で学んだ内容を再確認し定着させる事を目的とする。		
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15		予備日		
評価方法	課題の出来、授業態度、出席日数を総合的に見て評価する。				
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO				

2023		区分	必修	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	・デザイン公募作品への応募（外部に向けての作品制作）をする。 ・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する。 ・様々なキャラクターデザイン制作をする。			
授業計画	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を制作する。 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。			
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP			

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名

マンガ基礎技術

開講期

前後期

時間数

3H

講師名

青柳 ちかこ

授業概要

ドラマを盛り上げる為に必要な背景テクニックを基礎から応用まで一年間を通して学んでいく。
また、作業時間を意識する事で、より実践的に役立つ実力を身につける事を目的とする。

授業計画

回数	主題・目的	概要	持参物
1	マンガ用具の使い方	道具の使い方、原稿用意の使い方、ワケ線	マンガ用具一式
2	ペン-1	カケアミ、ナワアミ、点描	マンガ用具一式
3	ペン-2	流線、集中線	マンガ用具一式
4	ペン-3	ベタフラッシュ、ウニフラッシュ	マンガ用具一式
5	ホワイト-1	修正テクニック、溝引き	マンガ用具一式+ホワイト、筆、筆洗、ガラス
6	トーン-1	目の読み方、削り基礎	マンガ用具一式+トーン61番、NTカッター
7	トーン-2	雲、水、木	マンガ用具一式+トーン61番、NTカッター
8	トーン-3	トーンフラッシュ、重ね張り	マンガ用具一式+トーン61番、NTカッター、アルス
9	パース-1	一点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
10	パース-2	二点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
11	パース-3	三点透視図法	30センチ以上の定規、シャープペン
12	パース-4	楕円、分割、階段、車軸	30センチ以上の定規、シャープペン
13	効果-1	スブラッシュ	マンガ用具一式+新聞紙、ぞうきん
14	効果-2	描き文字	マンガ用具一式
15	授業調整日		
1	背景-1	草、花、木	マンガ用具一式
2	背景-2	岩、地面、水	マンガ用具一式
3	背景-3	廊下、分割の応用	マンガ用具一式
4	背景-4	室内、スケールを合わせる	マンガ用具一式
5	小道具-1	小物、食べ物	マンガ用具一式
6	背景-5	家の外観	マンガ用具一式
7	パース-5	復習	30センチ以上の定規、シャープペン
8	背景-6	室内描写 1	マンガ用具一式
9	背景-7	室内描写 2	マンガ用具一式
10	背景-8	室内描写 3	マンガ用具一式
11	トーン-4	復習	マンガ用具一式+トーン
12	背景-9	自然物 1	マンガ用具一式
13	背景-10	自然物 2	マンガ用具一式
14	背景-11	自然物 3	マンガ用具一式
15	授業調整日		

評価方法

課題の提出＝公開添削「本人の意図したイメージが表現出来ているか」「技術的に優れているか」「授業に積極的に挑んでいるか」「〆切が守られているか」を総合的に判断する。

使用ソフト
テキスト

マンガ本各自持参

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	マンガクロッキー			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	【授業内容】 前期ではクロッキーのサンプル画資料をもとにトレース描画作業によって、人体のプロポーションを頭部・胴体・足などの各部位の大きさ対比を理解し、いくつかのポーズや「しぐさ」をトレースすることにより、人体表現の的確な描写力を養う。さらに静止のポーズから、スポーツなどの動きや表情のある人体の連続した人体クロッキー課題に取り組むことにより、より幅広く人体を自由に自分で描ける素描力を育成する。後期では描画を動物や乗り物、建物などにも広げ、就活用ポートフォリオに活用できる課題制作を行う。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEB用コンテンツを全回提供する。 【到達目標】 自分で人体を描画できる素描力を育成し、自分で想定した状況空間で自由に描ける描画力を育成する。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業の目的、課題説明。課題1/身体の男女比較〇立ちポーズ正面/側面トレース作業	B4クロッキー帳・練りゴム・鉛筆セット・直定規
	2	静止ポーズ	課題2/ 立ち仕草ポーズ 〇敬礼・髪上げ→提出	●同上
	3	↓	課題3/ 座りポーズ I 〇椅子座り・ほおづえ座り→提出	●同上
	4	↓	課題4/ 座りポーズ II 〇体育座り・平座り→提出	●同上
	5	↓	課題5/ 横たわりポーズ 〇寝そべり→提出	●同上
	6	↓	課題6/ 手・足の部分クロッキー→提出	●同上
	7	↓	課題7/ 太刀ポーズ 〇新撰組・くノ一→提出	●同上
	8	↓	課題8/ 走りポーズ 〇スタート・ゴールシーン→提出	●同上
	9	↓	課題9/ 蹴りポーズ 〇キックボクサー・カンフー女子→提出	●同上
	10	↓	課題10/ ジャンプポーズ 〇バスケ・バレーボール→提出	●同上
	11	連続動作	課題11/ 一連動作連続ポーズクロッキー 〇バスケ、ダンクシュート→提出	●同上
	12	↓	課題12/ " " 〇テニス、スマッシュ→提出	●同上
	13	↓	課題13/ " " 〇野球、ピッチング→提出	●同上
	14	↓	課題14/ " " 〇卓球、スマッシュ→提出	●同上
	15	↓	課題15/ " " 〇サッカー、インサイドキック→提出	●同上
後期	1	オリエンテーション	後期授業説明 課題1/ 動物クロッキー 猫 6ポーズ→提出	B4クロッキー帳・練りゴム・鉛筆セット
	2		課題2/ 動物クロッキー 猫のジャンプ動作→提出	●同上
	3		課題3/ 自動車のメタリック感描写	●同上
	4		/ 自動車&都会の街並み背景描写(2点透視図法)→提出	●同上
	5		課題4/ 動物クロッキー 馬 4ポーズ→提出	●同上
	6		課題5/ 馬と人とのふれあいシーン描画→提出	●同上
	7		課題6/ 海賊船 船体と帆の描写	●同上
	8		/ 前回の海賊船に状況設定、背景を自由に描画→提出	●同上
	9		課題7/ 恐竜 ティラノサウルスの描写	●同上
	10		/ 前回のティラノサウルスに状況設定、背景を自由に描画→提出	●同上
	11		課題8/ 航空機 ブルーインパルスの描写	●同上
	12		/ 前回のブルーインパルスに状況設定、背景を自由に描画→提出	●同上
	13		課題9/ 建築物名城 姫路城の描写	●同上
	14		/ 前回の姫路城の描写の続き	●同上
	15		/ 姫路城に状況設定、背景を自由に描画→提出	●同上
評価方法	出席・課題提出状況で評価する。			
テキスト参考書	資料は授業で提供する。			

2023		区分		必修		対象		I部M科1年	
科目名		マンガⅠ							
開講期		前後期			時間数		3H		
講師名		青柳　ちかこ							
授業概要		自分の描くペースを知る。 描く本数をこなす事でネームから仕上げまでのサイクルを身に付ける。							
授業計画		回数	主題・目的	概要				持参物	
前期	1	ネームの描き方1	ネタの出し方～プロットの作り方				筆記用具		
	2	ネームの描き方2	プロット～コマの割り方				筆記用具		
	3	3P作品1	実習				漫画用具一式		
	4	3P作品2	実習				漫画用具一式		
	5	3P作品3	実習				漫画用具一式		
	6	3P作品4	実習				漫画用具一式		
	7	5～8P作品1	実習				漫画用具一式		
	8	5～8P作品2	実習				漫画用具一式		
	9	5～8P作品3	実習				漫画用具一式		
	10	5～8P作品4	実習				漫画用具一式		
	11	5～8P作品5	実習				漫画用具一式		
	12	5～8P作品6	実習				漫画用具一式		
	13	5～8P作品7	実習				漫画用具一式		
	14	映像から学ぶマンガ	映像を見ながらポイントを解説する				筆記用具		
	15	授業調整日					筆記用具		
後期	1	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	2	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	3	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	4	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	5	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	6	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	7	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	8	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	9	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	10	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	11	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	12	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	13	8～16P作品	実習				漫画用具一式		
	14	映像から学ぶマンガ	映像を見ながらポイントを解説する				筆記用具		
	15	授業調整日					筆記用具		
評価方法		「課題の提出」「本人の意図したイメージが表現出来ているか」「技術的に優れているか」「授業に積極的に挑んでいるか」「〆切が守られているか」を総合的に判断する。							
使用ソフト テキスト		各自マンガ本を持参する。							

2023		区分	必修	対象	1部M科1年
科目名	マンガⅡ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	ダンヨシコ				
授業概要	キャラクター作成の要素。キャラクターの魅力、効果的な見せ方、演出力を学ぶ。感情表現やビジュアル、印象を書き分ける。後期は4コマ漫画の連載できるアイデアの広げ方を学ぶ。妄想力、想像力を生かしたビジュアルインパクトな作画法を習得する。自分の武器になる物の表現を、課題を通して、発見する。				
授業計画		主題・目的	概要	持参物	
前期	1	表情	キャラクターの感情表現	筆記用具	
	2		アイデア、下書きにペン入れ	漫画ペン入れ	
	3	髪型	印象をかき分ける。「男性2、女性2」	用具一式	
	4		アイデア、下がき、ペン入れ。		
	5	8人描き	老若男女、キャラクター年齢書き分け	写真資料	
	6		老若男女、キャラクター年齢書き分け		
	7		8にん画面構成によるペン入れ		
	8	50人	現代設定の10人描き		
	9		過去時代の10人描き		
	10		ファンタジー設定の10人描き		
	11		モンスター、ダーク設定の10人描き		
	12		一推しキャラの混合10人描き		
	13		書き分け要素、効果的ポーズ		
	14		小道具、衣装、特別な持ち物		
	15		講評会		
後期	1	4コマ	起承転結、簡潔表現、魅力キャラと世界観	筆記具	
	2		ネタ、アイデアの広げ方	4コマ漫画	
	3		下絵チェックとアドバイス		
	4		数をだす		
	5		タイトルのつけ方		
	6	コピー本	作品鑑賞、講評会		
	7		ストーリーに役だつ妄想画		
	8	生物	有り得ねーと叫びぶっとびキャラを作り出す		
	9	植物	設定力がストーリーを面白くする		
	10	乗り物	発想次第でなんでも乗れる		
	11		各課題人気投票		
	12		「ウケる」要素とは、についての考察		
	13		描きたい漫画のテーマ探し		
	14		資料あり		
	15		講評会		
評価方法	課題を楽しみ好奇心で取り組んだか？授業意欲。出席率。				
使用ソフト テキスト					

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	マンガⅢ			
開講期	前期		時間数	6H
講師名	瀬尾 浩史			
授業概要	進級作品となる16ページ漫画作品を制作する。その過程で、アイデア出しから仕上げまで、一本の作品を締め切りに合わせて完成させる力を養う。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	16ページマンガ制作	アイデア出し	作画道具 / PC
	2		キャラクターと世界観	作画道具 / PC
	3		イメージボード	作画道具 / PC
	4		プロット	作画道具 / PC
	5		ネーム①	作画道具 / PC
	6		ネーム②	作画道具 / PC
	7		ネーム③	作画道具 / PC
	8		下描き	作画道具 / PC
	9		線画① 人物	作画道具 / PC
	10		線画② 背景・その他	作画道具 / PC
	11		ベタ・描き込み	作画道具 / PC
	12		トーン・仕上げ	作画道具 / PC
	13		講評	作画道具 / PC
	14		卒業制作：キャラクターと企画	作画道具 / PC
	15		卒業制作：プロット	作画道具 / PC
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	課題への取り組み姿勢と提出作品の出来映えにより総合的に判断する。			
使用ソフト テキスト	アナログの場合は作画道具一式。デジタルの場合はPCとCLIP STUDIO PAINT。			

2023		区分		必修	I 部M科2年
科目名		マンガⅣ			
開講期		後期		時間数	3H
講師名		太田 和敏			
授業概要		卒業作品マンガを制作（実践）する。 8 ページ～32 ページまでの漫画制作を行う。			
授業計画		回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
後期	1	卒業作品制作	8ページ～32ページの作品制作 プロットチェック、ネーム制作、本番、仕上げ作業 マンガゼミの補佐 卒業作品製本制作、マンガ制作以外の作業 授業時間変動あり。		PC USBメモリー
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13	製本作り	作品をデータ化する（PDF） 作品をプリントアウト チェック 製本作業 外部発注		
	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。				
テキスト 参考書	・創作活動応援サイト CLIP				

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する。 ・ PC使用の基礎知識、周辺機器、ネット投稿の技術を習得する。 ・ 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。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
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（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	パース定規の使用法・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ャン・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・パー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・パー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			

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。			
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 アナログで1ページ分を描いてみる（ペン入れ、ベタまで） 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 以前、自身で制作したものを用いて作画も可 好きなマンガの模写でも可 慣れたらエッセイマンガをフルデジタルで作成する	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			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7	素材の加工等	背景、集中線、コマ、オノマトペなど 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 著作権物に対する禁忌事項の留意も	
	8			
	9			
	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、 または扉絵を想定したのカラーページの作成。	
	12			
	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 1. プロット 2. ネーム 3. 下描き 4. ペン入れ 5. 着色	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			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	3D人形の理解	3Dテ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			
	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			

2023	区分	必修	対象	I部M科1年
科目名	Webマンガ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田 門大			
授業概要	近年多くなって来ているネット、スマホで利用される縦スクロール漫画を中心として、仕事で必要とされるネットサービスを利用した入稿、打ち合わせなどの必要とされるスキルが作家本人にも非常に要求されるようになってきた。 この授業では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主とする。 後半は近年需要が増えている漫画のまた一つの形で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びますなお授業形態上、<u>キーボードは必須</u>、<u>マウスも推奨</u>になりますので忘れないようにしてください。			
授業計画	回数	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にあげる前に必要なあれこれ	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一練習編）	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	絵を描くのではなく絵を創ることが得意な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は絵を創るのが得意なツール。この二つを組み合わせさせて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は絵を創るのが得意なツール。この二つを組み合わせさせて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の併用	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の併用	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。			

2023		区分	必修	対象	I部M科2年
科目名		Webマンガ			
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	刻田 門大				
授業概要	1年後期からの続きで投稿用の漫画完成を目指す。WEB漫画は漫画を見る媒体の幅の広さから非常に利用される機会が多くなっており、紙媒体と組み合わせることで非常に効果大きい媒体ともなっている。2年の授業ではただ単に作業をするだけではなく、クリップスタジオの新機能、重要機能、面白い使い方、効率的な使い方なども紹介しつつ、前期は縦スクロール漫画（Webtoon）、後期は進路に合わせて自分で投稿するサイトを選択し、どのWEBサービスを利用すると自分の進路に向いているのかおよび一つの作品を後で別のフォーマットに変更利用できるようにすることを念頭に置いた作画方法などを自分で理解して自分で選択するという自己プロデュースまで含めて学ぶ内容になっている。				
授業計画	回数	主題・目的	概要		持参物
前期	1	アップまでしてみよう	コミコの学生選手権に向けてどのような作品をまとめるのが理解できるようになる		
	2	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（ネーム等それに伴う作業方法など1）		
	3	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（ネーム等それに伴う作業方法など2）		
	4	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（下書き等それに伴う作業方法など1）		
	5	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（下書き等それに伴う作業方法など、更にファイルの送る際の注意点等2）		
	6	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など1）		
	7	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など2）		
	8	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など1）		
	9	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など2）		
	10	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1）		
	11	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2）		
	12	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3）		
	13	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（締切予定日）		
	14	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（総評、予備日）		
	15	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（総評、予備日）		
後期	1	アップまでしてみよう	自分の進路に合わせて投稿系WEB漫画サービスの種類と方向性を学びそれぞれの違いとフォーマットなどの学ぶ		
	2	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（ネーム等それに伴う作業方法など1）		
	3	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（ネーム等それに伴う作業方法など2）		
	4	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（下書き等それに伴う作業方法など1）		
	5	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（下書き等それに伴う作業方法など、更にファイルの送る際の注意点等2）		
	6	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など1）		
	7	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画を書くにあたってのペン入れ方法など2）		
	8	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など1）		
	9	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画や解像度が限られる場合に書くにあたってのペン入れ方法など2）		
	10	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1）		
	11	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2）		
	12	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3）		
	13	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（締切予定日）		
	14	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（総評、予備日）		
	15	アップまでしてみよう	WEB漫画を完成させて、それをアップロードしメールで報告するところまでやってみよう（総評、予備日）		
評価方法	『作品を提出』し、そのURLを担当及び教務に『メールで送信し確認』された段階で評価点となる。				
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。				

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	アシスタントテクニック			
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マンガのアシスタント技術と職能、需要を知り、ポートフォリオ制作の目標を決め、ネット応募の技術を習得する。 ・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、後期のマンガ制作に使う。 ・後期は「サンプル」「デジタルマンガ1～4p」を描き、アシスタント用ポートフォリオに使用。1～4p漫画賞に応募を目標とし技術力向上を図る。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	実習	ClipStudioPaint技術聞き取り・トーン削り（恋愛）	PC一式
	2	実習	ベクターレイヤー・線の強弱・フキダシ・セリフ（同居）	PC一式
	3	実習	コマ割・ベタ・ホワイト・文字にパス（仕事）	PC一式
	4	実習	特殊定規・照射線・方向線（学校）	PC一式
	5	実習	選択範囲・マンガグラデーション（想定外）	PC一式
	6	実習	特殊定規・流線・集中線・ウニ線・（超能力）	PC一式
	7	実習	描き文字・自動生成の流線・集中線（入れ替わり）	PC一式
	8	実習	変形コマ割り・ベクターレイヤー・図形ツール（ゾンビ）	PC一式
	9	実習	パス定規の使用法・1点透視・増殖法・分割法（変な人）	PC一式
	10	実習	2点透視教室（すれちがい）	PC一式
	11	実習	3点透視俯瞰（いじわる）	PC一式
	12	実習	1点透視室内・方向線（文化部活）	PC一式
	13	実習	2点透視和室（神様魔物）	PC一式
	14	実習	3点透視俯瞰（宇宙人）	PC一式
	15	実習	変形2点透視（ロボット）	PC一式
後期	1	実習	2点透視建物・パス定規に図形を合わせる（メイド）	PC一式
	2	実習	1点透視リビング・パスに合う家具を描く（棚た）	PC一式
	3	実習	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
	4	制作	サンプル製作（カセ1関係）作品制作・ネタ選定・あらすじ	PC一式
	5	制作	サンプル製作（カセ2時間）作品制作・キャラ設定	PC一式
	6	制作	サンプル製作（カセ3場所）作品制作・文字コンテ	PC一式
	7	制作	サンプル製作（カセ4秘密）作品制作・ネーム	PC一式
	8	制作	サンプル製作（カセ5内心）作品制作・下書き	PC一式
	9	制作	サンプル製作（カセ6状況）作品制作・ペン入れ	PC一式
	10	制作	サンプル製作（カセ7誤解）作品制作・背景仕上げ	PC一式
	11	制作	サンプル製作（カセ8立場）作品制作・セリフ打ち	PC一式
	12	制作	サンプル製作（カセ9肉体）統合して書き出し・投稿方法	PC一式
	13	制作	サンプル製作（カセ10約束）ポートフォリオ制作	PC一式
	14	制作	ポートフォリオプリントアウト（ハリウッド三幕構成法）	PC一式
	15	制作	WEBTOONスタジオ・マンガ家アシスタントネット応募	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			

2023

区分

必修

対象

I部M科1年

科目名	キャリアデザイン			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	猫島 礼			
授業概要	・マンガ家として連載にいたるまでのキャリアプラン・業界動向などを学び、自分がどこで活躍するか、具体的な目標と計画を立てる。 ・WEBTOONスタジオでの仕事内容・応募方法を知る。 ・シナリオ・ネーム・着色・背景・キャラクター制作・ペン入れなど職能別の実習を行い現場で行われている作業を体験して、どの職能が向いているかを知る。 ・WEBマンガ制作時に使うPhotoshop・Illustratorの基礎技術を習得する。 ・Twitterで流行る2コマオチWEBマンガ作品の傾向を知り、実際に制作をする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	導入	マンガ家になるには・連載ゲットまでのキャリアプラン	PC一式
	2	実習	Photoshopの使い方・基礎実習	PC一式
	3	実習	Photoshopの使い方・基礎実習	PC一式
	4	実習	縦読みマンガのカラーリング・ペン入れ	PC一式
	5	実習	縦読みマンガのレタッチ・色調修正・切り抜き	PC一式
	6	実習	縦読みマンガのセリフ打ち・描き文字・レイヤースタイル	PC一式
	7	実習	シェイプでのフキダシ・スマホ画像作成	PC一式
	8	実習	画像加工&合成（画像をイラスト風に加工・背景に合成）	PC一式
	9	実習	Illustratorの使い方・基礎実習（おさらい）	PC一式
	10	実習	デザイン（UIトレース・スマホアイコン作成）	PC一式
	11	実習	デザイン（UIトレース・スマホLINE画面作成）	PC一式
	12	実習	デザイン（ロゴトレース・ロゴ作成・ロゴと画像をレイアウト）	PC一式
	13	制作	2コマオチWEBマンガ作成	PC一式
	14	制作	2コマオチWEBマンガ作成	PC一式
	15	制作	2コマオチWEBマンガ作成・アップロード	PC一式
評価方法	出欠・課題への取り組み・作品制作・提出納期などを総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・Photoshop・Illustrator・オリジナルテキスト。			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前期		時間数	3H
講師名	猫島 礼			
授業概要	・マンガ家として連載にいたるまでのキャリアプラン・業界動向などを学び、自分がどこで活躍するか、具体的な目標と計画を立てる。 ・WEBTOONスタジオ応募用・アシスタント用データと縦読みマンガデータを合わせて、ポートフォリオを制作、シナリオ・ネーム・着色・背景・キャラクター作成・ペン入れ等、分業が行なわれているWEBTOONスタジオからの業務受注を目指す。 ・「Behance」でのWEBポートフォリオの作り方・売り込み方を習得する。 ・WEBマンガ制作時に使うPhotoshop・Illustratorの技術実習を行う。 ・Twitterで流行る2コマオチWEBマンガ作品の傾向を知り、実際に制作をする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	導入	キャリアプラン、ポートフォリオに入れる作品の台割制作	PC一式
	2	制作	「Behance」登録・ポートフォリオ制作のコツをサイトから学ぶ	PC一式
	3	制作	ポートフォリオサイト制作（手元にあるデータをアップ）	PC一式
	4	実習	縦読みマンガのカラーリング・ペン入れ	PC一式
	5	実習	縦読みマンガのレタッチ・色調修正・切り抜き	PC一式
	6	実習	縦読みマンガのセリフ打ち・描き文字・レイヤースタイル	PC一式
	7	実習	シェイプでのフキダシ・スマホ画像作成	PC一式
	8	実習	画像加工&合成（画像をイラスト風に加工・背景に合成）	PC一式
	9	実習	デザイン（UIトレース・スマホアイコン作成）	PC一式
	10	実習	デザイン（UIトレース・スマホLINE画面作成）	PC一式
	11	実習	デザイン（ロゴトレース・ロゴ作成・ロゴと画像をレイアウト）	PC一式
	12	制作	2コマオチWEBマンガ作成	PC一式
	13	制作	2コマオチWEBマンガ作成	PC一式
	14	制作	2コマオチWEBマンガ作成・アップロード	PC一式
	15	制作	ポートフォリオ応募（GANMO・JAC・NFTOON、他）	PC一式
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出欠・実際の仕事を想定した課題制作・作品点数・提出納期などを総合的に評価する。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・Photoshop・Illustrator・オリジナルテキスト。			

2023

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	マンガゼミ			
開講期	後期		時間数	6H
講師名	瀬尾 浩史			
授業概要	卒業作品となる漫画作品を制作する。前期末と夏期休暇中に構想した物語をネームに落とし込み、漫画雑誌コンクールへの応募、また編集部への持ち込みに耐える短編作品として完成させる。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	卒業作品制作	ネーム①	作画道具 / PC
	2		ネーム②	作画道具 / PC
	3		ネーム③	作画道具 / PC
	4		下描き①	作画道具 / PC
	5		下描き②	作画道具 / PC
	6		線画①	作画道具 / PC
	7		線画②	作画道具 / PC
	8		線画③	作画道具 / PC
	9		ベタ・描き込み①	作画道具 / PC
	10		ベタ・描き込み②	作画道具 / PC
	11		トーン・仕上げ①	作画道具 / PC
	12		トーン・仕上げ②	作画道具 / PC
	13		アイデア出し①	作画道具 / PC
	14		アイデア出し②	作画道具 / PC
	15		講評	作画道具 / PC
評価方法	課題への取り組み姿勢と提出作品の出来映えにより総合的に判断する。			
使用ソフト テキスト	アナログの場合は作画道具一式。デジタルの場合はPCとCLIP STUDIO PAINT。			