

# 2025 科目ガイド

[昼間部マンガ科 総合マンガ創作専攻]

2025年度 昼間部マンガ科 総合マンガ創作専攻 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<br>一部マンガ科総合マンガ創作専攻<br>履修表 | 講義・実習科目      | 特別講義・HR          | 必   | 3       | 3   | 3       | 3 |
|                                |              | メディア情報概論         | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | キャリアデザイン         | 必   |         |     | 3       |   |
|                                |              | ドローイング           | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | ストーリー構成 I        | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | ストーリー構成 II       | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                |              | マンガ基礎            | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | マンガ演習 I          | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                |              | マンガ演習 II         | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                |              | キャラクターデザイン基礎     | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | 2Dアニメーション        | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                |              | 背景テクニク           | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | デジタルイラスト I       | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | デジタルイラスト II      | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                |              | Webコミック          | 必   |         |     | 6       | 3 |
|                                |              | デザイン基礎           | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | デジタルスキル I        | 必   | 3       | 3   |         |   |
|                                |              | デジタルスキル II       | 必   |         |     | 3       | 3 |
|                                | 総合マンガ創作ゼミ    | 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。

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |          |   |      |
|---------------|--|----------|---|------|
| 科目名           | メディア情報概論   |          |   |      |
| 開講期           | 前後期  | 時間数      | 3H                                      |      |
| 講師名           | 岩井 好典  |          |   |      |
| 授業概要          | 主に「マンガ」というジャンルを中心に、各エンターテインメント・メディアがどのようなマーケットなのか？ 今の読者・顧客が求めているのは、どのような作品か？ 読者・ユーザー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？ プロのクリエイター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、出版人（編集者）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  | 主題・目的    | 概要<br>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観し、自らの立場を考える端緒を開く          | 筆記用具 |
|               | 2  | マンガとはⅡ   | マンガの歴史を概観し、時代感覚を確認する。                   |      |
|               | 3  | マンガとはⅢ   | マンガ家・イラストレーターである、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・イラストレーターの関係について。 |      |
|               | 5  | 出版とはⅡ    | 出版社経由ではない、マンガ家・イラストレーターのあり方について。        |      |
|               | 6  | 作品テーマ    | 作品におけるテーマについて。                          |      |
|               | 7  | 表現の自由    | 出版等メディアにおける表現の自由について                    |      |
|               | 8  | 海外展開     | 海外における、日本のコンテンツの受容について。                 |      |
|               | 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     | マンガやイラスト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  | キャラクターⅠ  | マンガや映像作品、ゲームにおける「キャラクター」の大切さを考える。       | 筆記用具 |
|               | 2  | キャラクターⅡ  | 「キャラが立つ」とはどんな意味か。                       |      |
|               | 3  | キャラクターⅢ  | 主人公・脇役・悪役 魅力的なキャラクターを作る。                |      |
|               | 4  | マンガ・イラスト | マンガ・イラストのテクニック マンガ家とイラストレーターの共通点・相違点。   |      |
|               | 5  | 短編と長編    | 短編を基本としながら、長編を構想する際の注意点。                |      |
|               | 6  | 表現意欲     | マンガ家・イラストレーターとして伸びる人とは。                 |      |
|               | 7  | 構成Ⅰ      | 読者に分かりやすく伝えること。                         |      |
|               | 8  | 構成Ⅱ      | マンガを読む、描くということの本質について。                  |      |
|               | 9  | オリジナリティ  | 「オリジナリティ溢れる」「個性的」とはなにか。                 |      |
|               | 10   | 創作の原点    | 面白さ、好き、何度でも読みたい作品とは。                    |      |
|               | 11   | ジャンルⅠ    | 少年・少女誌、青年誌・女性誌、デジタルプラットフォーム、それぞれの現状と未来。 |      |
|               | 12   | ジャンルⅡ    | 自費出版・SNS・デジタル配信など、新しい出版ジャンルについて。        |      |
|               | 13   | デビューⅠ    | 賞に入賞する、投稿・持ち込みをする、発表をする。デビューするために。      |      |
|               | 14   | デビューⅡ    | 新しい時代のマンガ家・イラストレーターのデビューとは。             |      |
|               | 15   | マンガ家になる  | 総論として、クリエイターになるための心得。                   |      |
| 評価方法          | 出席   |          |   |      |
| 使用ソフト<br>テキスト | 配布   |          |   |      |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS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           | 太田 和敏   |           |   |            |
| 授業概要          | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン公募作品への応募（外に向けての作品制作）</li> <li>・ポートフォリオに使う作品の制作</li> <li>・就職活動全般（資格取得なども）</li> </ul> |           |   |            |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的     | 概要  | 持参物        |
| 前期            | 1   | ポートフォリオ制作 | ポートフォリオ制作をメインに就職活動を行う。<br>9月に完成したポートフォリオを回収する。<br>キャリアセンターとの授業連携も可能な限り実地していく。<br>就職活動、資格取得、この授業で各自予定を定め進めていく。 | PC USBメモリー |
|               | 2   |           |   |            |
|               | 3   |           |   |            |
|               | 4   |           |   |            |
|               | 5   |           |   |            |
|               | 6   |           |   |            |
|               | 7   |           |   |            |
|               | 8   |           |   |            |
|               | 9   |           |   |            |
|               | 10  |           |   |            |
|               | 11  |           |   |            |
|               | 12  |           |   |            |
|               | 13  |           |   |            |
|               | 14  |           |   |            |
|               | 15  |           |   |            |
| 後期            | 1   |           |   |            |
|               | 2   |           |   |            |
|               | 3   |           |   |            |
|               | 4   |           |   |            |
|               | 5   |           |   |            |
|               | 6   |           |   |            |
|               | 7   |           |   |            |
|               | 8   |           |   |            |
|               | 9   |           |   |            |
|               | 10  |           |   |            |
|               | 11  |           |   |            |
|               | 12  |           |   |            |
|               | 13  |           |   |            |
|               | 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<br>テキスト | ・創作活動応援サイト CLIP   |           |   |            |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 学部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |           |                                       |
|---------------|--|-----------|---------------------------------------|
| 科目名           | ドローイング   |           |                                       |
| 開講期           | 前後期  | 時間数       | 3H                                    |
| 講師名           |  |           |                                       |
| 授業概要          | <p>【授業内容】<br/>前期では学生モデルのクロッキー（素描）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、様々なポーズを繰り返し描画することにより、人体表現の的確な描写力を養う。また人体の骨格・筋肉について理解を深める。さらに後期では静止のポーズから、動きや表情のある人体の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。</p> <p>【到達目標】<br/>クロッキー（素描）の繰り返しを通して、人体の基本的なプロポーションと姿勢を理解しながら、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。</p> |           |                                       |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的     | 概要                                    |
| 前期            | 1  | オリエンテーション | 授業の目的、課題説明。課題1/立ちポーズIクロッキー            |
|               | 2  | クロッキー     | 課題2/ 椅子に座りポーズI (椅子)                   |
|               | 3  | ↓         | 課題3/ 立ちポーズII (椅子に足掛け)                 |
|               | 4  | 描画        | 課題4/ 資料学習① 人体の骨格や筋肉構造の描画              |
|               | 5  | クロッキー     | 課題5/ 座りポーズII (机)                      |
|               | 6  | ↓         | 課題6/ 座りポーズIII (床)                     |
|               | 7  | ↓         | 課題7/ 寝そべりポーズ (床・机)                    |
|               | 8  | 描画        | 課題8/ 資料学習② 人体の骨格や筋肉構造の描画              |
|               | 9  | クロッキー     | 課題9/ 座りポーズIV (ドリンクを飲む)                |
|               | 10   | ↓         | 課題10/ 座りポーズV (机の上でスマホを操作する)           |
|               | 11   | ↓         | 課題11/ 座りポーズVI (両足を投げ出し、頭の後ろで手を組む)     |
|               | 12   | 描画        | 課題12/ 資料学習③ 人体の骨格や筋肉構造の描画             |
|               | 13   | クロッキー     | 課題12/ 太刀のポーズ                          |
|               | 14   | ↓         | 課題13/ 太刀のポーズにコスチューム描画                 |
|               | 15   |           | 予備日                                   |
| 後期            | 1  | オリエンテーション | 後期授業説明 課題1/ 「手・足先」の描画                 |
|               | 2  |           | 課題1/ 「手・足先」 コスチュームを加筆→提出              |
|               | 3  | 資料描画      | 課題2/ 「走り」ポーズ                          |
|               | 4  | ↓         | / 「走り」ポーズ コスチュームを加筆→提出                |
|               | 5  | 資料描画      | 課題3/ 「蹴り」ポーズ                          |
|               | 6  | ↓         | / 「蹴り」ポーズ コスチュームを加筆→提出                |
|               | 7  | 資料描画      | 課題4/ 「ジャンプ」ポーズ                        |
|               | 8  | ↓         | / 「ジャンプ」ポーズ コスチュームを加筆→提出              |
|               | 9  | 資料描画      | 課題5/ 「連続動作：バスケのダンクシュート」4シーン描画         |
|               | 10   | ↓         | / 「連続動作：バスケのダンクシュート」4シーン コスチュームを加筆→提出 |
|               | 11   | 資料描画      | 課題6/ 「連続動作：テニスのスマッシュ」4シーン描画           |
|               | 12   | ↓         | / 「連続動作：テニスのスマッシュ」4シーン コスチュームを加筆→提出   |
|               | 13   | 資料描画      | 課題7/ 「連続動作：野球のピッチング」4シーン描画            |
|               | 14   | ↓         | / 「連続動作：野球のピッチング」4シーン コスチュームを加筆→提出    |
|               | 15   |           | 予備日                                   |
| 持参物           | ●持参物：<br>B4クロッキー帳<br>鉛筆セット<br>練りゴム   |           |                                       |
| 評価方法          | 総合評価/提出課題の採点全ての合計を課題数で割った平均点と出席状況による加点の合計  |           |                                       |
| 使用ソフト<br>テキスト | 講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない  |           |                                       |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS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  | 主題・目的   | 概要<br>持参物                      |      |
| 前期            | 1  | 基礎 I    | 物語感覚を養う。                       | 筆記用具 |
|               | 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 |
|               | 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  | 「良いネームを書く条件とはなにか」              |      |
|               | 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    | 「書き終えた後」＝推敲                    |      |
| 評価方法          | 出席   |         |                                |      |
| 使用ソフト<br>テキスト | 配布   |         |                                |      |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS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          | 授業の前半は講義に重点を置き、後半は様々なストーリーの在り方を学ぶ。後期では後半に生徒が実際に「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   | 主題・目的 | 概要<br>持参物                   |      |
| 前期            | 1   | 制作実践Ⅰ | 発想・アイデアを練る                  | 筆記用具 |
|               | 2   |       | テーマを決める                     |      |
|               | 3   |       | プロットを練る・ページ数を決める            |      |
|               | 4   |       | ストーリーを思いつくための「発想」の仕方について    |      |
|               | 5   |       | 世界観・世界設定についてⅠ               |      |
|               | 6   |       | 世界観・世界設定についてⅡ               |      |
|               | 7   |       | キャラクターを作るⅠ                  |      |
|               | 8   |       | キャラクターを作るⅡ                  |      |
|               | 9   |       | ネームを切るⅠ                     |      |
|               | 10  |       | ネームを切るⅡ                     |      |
|               | 11  |       | ネームを切るⅢ                     |      |
|               | 12  |       | ネームを切るⅣ                     |      |
|               | 13  |       | 短編から長編へ                     |      |
|               | 14  |       | ストーリーを完成させるためにⅠ             |      |
|               | 15  |       | ストーリーを完成させるためにⅡ             |      |
| 後期            | 1   | 制作実践Ⅱ | タイトルを考える                    | 筆記用具 |
|               | 2   |       | 様々なストーリーⅠ                   |      |
|               | 3   |       | 様々なストーリーⅡ                   |      |
|               | 4   |       | 様々なストーリーⅢ                   |      |
|               | 5   |       | キャラクター設定と世界観Ⅰ 関係性           |      |
|               | 6   |       | キャラクター設定と世界観Ⅱ 可変性           |      |
|               | 7   |       | キャラクター設定と世界観Ⅲ 本質            |      |
|               | 8   |       | 売れる（ヒットする）ストーリーとは           |      |
|               | 9   |       | 読者を惹きつける鍵                   |      |
|               | 10  |       | 編集者と作品Ⅰ                     |      |
|               | 11  |       | 編集者と作品Ⅱ                     |      |
|               | 12  |       | マンガ家の自己プロデュース（ストーリー構成を重視して） |      |
|               | 13  |       | エンディングについて                  |      |
|               | 14  |       | 創作意欲 ストーリー構成を考える上でもっとも重要なこと |      |
|               | 15  | 総論    | マンガにおけるストーリーとはなにか           |      |
| 評価方法          | 出席  |       |                             |      |
| 使用ソフト<br>テキスト | 配布  |       |                             |      |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |               |                                 |                     |
|---------------|--|---------------|---------------------------------|---------------------|
| 科目名           | マンガ基礎  |               |                                 |                     |
| 開講期           | 前後期  | 時間数           | 3H                              |                     |
| 講師名           | 太田 和敏  |               |                                 |                     |
| 授業概要          | ①マンガ制作の演習全般の習得<br>②アナログ画材の使い方、練習<br>③マンガ制作（前後期で2作品は制作）<br>④アナログ画材によるイラスト制作 |               |                                 |                     |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的         | 概要<br>持参物                       |                     |
| 前期            | 1  | 授業と道具<br>について | ①授業内容確認と道具紹介                    | マンガ画材<br>筆記用具       |
|               | 2  |               | ②マンガ基礎知識                        |                     |
|               | 3  |               | ③アナログ画材演習                       |                     |
|               | 4  | マンガ基礎         | ①アナログ画材演習                       |                     |
|               | 5  |               | ②マンガ基礎知識2                       |                     |
|               | 6  |               | ③4コマ制作                          |                     |
|               | 7  |               | ④前期末審査制作（テーマあり4ページマンガ デジタルでもOK） |                     |
|               | 8  |               | ※この他に課題多数あり（課題は流動的に行う）          |                     |
|               | 9  |               |                                 |                     |
|               | 10   |               |                                 |                     |
|               | 11   |               |                                 |                     |
|               | 12   |               |                                 |                     |
|               | 13   |               |                                 |                     |
|               | 14   |               |                                 |                     |
|               | 15   |               |                                 |                     |
| 後期            | 1  | アナログ画材        | アルコールマーカー使用によるカラーイラスト           | マンガ画材<br>筆記用具<br>PC |
|               | 2  |               |                                 |                     |
|               | 3  |               |                                 |                     |
|               | 4  | ポートフォリオ<br>作品 | アナログ画材による作品制作（白黒）               |                     |
|               | 5  |               |                                 |                     |
|               | 6  | 進級審査課題<br>制作  | テーマ自由で8ページのマンガ制作                |                     |
|               | 7  |               | ①プロット+キャラデザイン                   |                     |
|               | 8  |               | ②ネーム制作                          |                     |
|               | 9  |               | ③本番+仕上げ                         |                     |
|               | 10   |               | ※アナログ、デジタル、両方使用可能               |                     |
|               | 11   |               |                                 |                     |
|               | 12   |               |                                 |                     |
|               | 13   |               |                                 |                     |
|               | 14   | コピー本制作        | コピー本+PDF制作                      |                     |
|               | 15   | 予備日           | 予備日                             |                     |
| 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<br>テキスト | 資料配布   |               |                                 |                     |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |            |                                   |
|---------------|--|------------|-----------------------------------|
| 科目名           | マンガ演習 I  |            |                                   |
| 開講期           | 前後期  | 時間数        | 3H                                |
| 講師名           | 瀬尾 浩史  |            |                                   |
| 授業概要          | <p>前期は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。</p> <p>後期はマンガゼミと連動して、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。</p> |            |                                   |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的      | 概要<br>持参物                         |
| 前期            | 1  | 16ページマンガ制作 | オリエンテーション / アイデアとログライン<br>筆記用具・PC |
|               | 2  |            | キャラクター<br>筆記用具・PC                 |
|               | 3  |            | 世界観と舞台<br>筆記用具・PC                 |
|               | 4  |            | プロットとキャラクターアーク<br>筆記用具・PC         |
|               | 5  |            | 中間発表会①企画<br>筆記用具・PC               |
|               | 6  |            | シーン構成とシナリオ<br>筆記用具・PC             |
|               | 7  |            | ネーム①<br>筆記用具・PC                   |
|               | 8  |            | ネーム②<br>筆記用具・PC                   |
|               | 9  |            | ネーム③<br>筆記用具・PC                   |
|               | 10   |            | 中間発表会②ネーム<br>筆記用具・PC              |
|               | 11   |            | レイアウトと下描き<br>筆記用具・PC              |
|               | 12   |            | 線画①<br>筆記用具・PC                    |
|               | 13   |            | 線画②<br>筆記用具・PC                    |
|               | 14   |            | 仕上げと入稿<br>筆記用具・PC                 |
|               | 15   |            | 作品講評会 / 後期に向けて<br>筆記用具・PC         |
| 後期            | 1  | 卒業作品制作     | オリエンテーション / アイデアとログライン<br>筆記用具・PC |
|               | 2  |            | キャラクター / 舞台<br>筆記用具・PC            |
|               | 3  |            | プロット<br>筆記用具・PC                   |
|               | 4  |            | 中間発表会① 企画<br>筆記用具・PC              |
|               | 5  |            | ネーム①<br>筆記用具・PC                   |
|               | 6  |            | ネーム②<br>筆記用具・PC                   |
|               | 7  |            | ネーム③<br>筆記用具・PC                   |
|               | 8  |            | 中間発表会②ネーム<br>筆記用具・PC              |
|               | 9  |            | レイアウトと下描き<br>筆記用具・PC              |
|               | 10   |            | 線画①<br>筆記用具・PC                    |
|               | 11   |            | 線画②<br>筆記用具・PC                    |
|               | 12   |            | 中間発表会③線画<br>筆記用具・PC               |
|               | 13   |            | 仕上げ①<br>筆記用具・PC                   |
|               | 14   |            | 仕上げ② / 入稿<br>筆記用具・PC              |
|               | 15   |            | 作品講評会<br>筆記用具・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  |            |                                   |
| 使用ソフト<br>テキスト | CLIP STUDIO PAINT  |            |                                   |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |                        |  |               |
|---------------|--|------------------------|--|---------------|
| 科目名           | マンガ演習Ⅱ   |                        |  |               |
| 開講期           | 前後期  | 時間数                    | 3H   |               |
| 講師名           | 太田 和敏  |                        |  |               |
| 授業概要          | <p>①デザイン公募作品への応募（外部に向けての作品制作）</p> <p>②個別マンガ制作サポート</p>      |                        |  |               |
| 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 | <p>①デザイン公募作品制作またはカラーイラスト制作</p> <p>②ポートフォリオ作品制作（最優先）</p> <p>・上記のものをメインに前期は授業を行います。</p> <p>・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いたいと思う。</p> <p>③個別マンガ制作（課題とは別）のサポート</p> | PC<br>USBメモリー |
|               | 2  |                        |  |               |
|               | 3  |                        |  |               |
|               | 4  |                        |  |               |
|               | 5  |                        |  |               |
|               | 6  |                        |  |               |
|               | 7  |                        |  |               |
|               | 8  |                        |  |               |
|               | 9  |                        |  |               |
|               | 10   |                        |  |               |
|               | 11   |                        |  |               |
|               | 12   |                        |  |               |
|               | 13   |                        |  |               |
|               | 14   |                        |  |               |
|               | 15   |                        |  |               |
| 後期            | 1  | デザイン公募卒制の補佐            | <p>授業前半は引き続きデザイン公募など<br/>後半は卒制の補佐的授業、製本作業や展示に向けた準備</p> <p>授業時間に変動あり。</p>   | PC<br>USBメモリー |
|               | 2  |                        |  |               |
|               | 3  |                        |  |               |
|               | 4  |                        |  |               |
|               | 5  |                        |  |               |
|               | 6  |                        |  |               |
|               | 7  |                        |  |               |
|               | 8  |                        |  |               |
|               | 9  |                        |  |               |
|               | 10   |                        |  |               |
|               | 11   |                        |  |               |
|               | 12   |                        |  |               |
|               | 13   |                        |  |               |
|               | 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<br>テキスト | ・創作活動応援サイト CLIP  |                        |  |               |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 学部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |   |         |  |
|---------------|---|---------|--|
| 科目名           | キャラクターデザイン基礎  |         |  |
| 開講期           | 前後期   | 時間数     | 3H   |
| 講師名           | mano mouth  |         |  |
| 授業概要          | キャラクターのデザインについての知識と、業界に必要なスキルを身につける。                      |         |  |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的   | 概要<br>持参物                                      |
| 前期            | 1   | ガイダンス   | 授業ガイダンス（授業の流れ キャラデザについて） キャラシート製作（2人分）<br>pc一式 |
|               | 2   | 単純化     | キャラの紹介/キャラの単純化<br>pc一式                         |
|               | 3   | 表情      | 表情練習<br>pc一式                                   |
|               | 4   | 職業の書き分け | 装飾とシルエットについて/ファッション（現実編）<br>pc一式               |
|               | 5   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 6   | 職業の書き分け | 配色 について /ファッション（ファンタジー編）<br>pc一式               |
|               | 7   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 8   | 書き分け    | 年齢別の書き分け<br>pc一式                               |
|               | 9   | 書き分け    | 体系の書き分け<br>pc一式                                |
|               | 10  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 11  | キャラ製作   | 実際にキャラを作ってみよう編<br>pc一式                         |
|               | 12  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 13  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 14  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 15  |         | 同上<br>pc一式                                     |
| 後期            | 1   | 2面性     | ギャップを使った2面性についてと/前期最後に作ったキャラにあてはめての描写<br>pc一式  |
|               | 2   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 3   | キャラ製作   | 特徴の記号化について/特徴の記号化を使用したキャラクターの製作<br>pc一式        |
|               | 4   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 5   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 6   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 7   | 生物 1    | 動物の表現<br>pc一式                                  |
|               | 8   |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 9   | 生物 2    | 架空の生物<br>pc一式                                  |
|               | 10  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 11  | キャラ製作   | コンセプト別のキャラクター制作<br>pc一式                        |
|               | 12  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 13  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 14  |         | 同上<br>pc一式                                     |
|               | 15  |         | 同上<br>pc一式                                     |
| 評価方法          | 出欠席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対する総合評価<br>※AI生成によるイラスト提出は不可。    |         |  |
| 使用ソフト<br>テキスト | イラストペイントソフト（ClipStudioPaint, AdobePhotoshopなど）, オリジナルテキスト |         |  |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |             |  |
|---------------|--|-------------|--|
| 科目名           | 2Dアニメーション  |             |  |
| 開講期           | 前後期  | 時間数         | 3H   |
| 講師名           | 松本 美加代   |             |  |
| 授業概要          | <p>オリジナルキャラクターやイラスト制作し、動画制作ソフトで簡単なアニメーションやプロモーション動画を制作する。</p> <p>【前期目標】<br/>簡単なアニメーションや数秒のプロモーション動画を制作できるようになる。</p> <p>【後期目標】<br/>前期より長い、数分のプロモーション映像作品を課題とする。</p> |             |  |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的       | 概要   |
| 前期            | 1  | 課題①         | 今後の授業内容について、自己紹介   |
|               | 2  | 素材制作        | アニメーションの元となる静止画素材を制作   |
|               | 3  |             |  |
|               | 4  |             |  |
|               | 5  | 動画制作        | 簡単に動かしてみる  |
|               | 6  |             |  |
|               | 7  | 課題①完成       | 課題① 完成   |
|               | 8  | 課題②         | 概要説明、制作開始  |
|               | 9  | 素材制作        | アニメーションの元となる静止画素材を制作<br>・キャラクターデザイン<br>・イラスト制作                         |
|               | 10   |             |  |
|               | 11   |             |  |
|               | 12   | 動画制作        | 数秒のプロモーション動画を制作  |
|               | 13   |             |  |
|               | 14   |             |  |
|               | 15   | 課題②完成       | 課題② 完成   |
| 後期            | 1  | 後期開始        | 概要説明、後期課題の企画書  |
|               | 2  | 企画書・課題①     | 企画書の確認とチェック、提出課題①  |
|               | 3  | 後期課題②<br>前半 | 数分のプロモーション動画を制作<br>・キャラクターデザイン<br>・イラスト 静止画素材<br>・動画内のアニメーション<br>・動画編集 |
|               | 4  |             |  |
|               | 5  |             |  |
|               | 6  |             |  |
|               | 7  |             |  |
|               | 8  | 試写会         | ここまでの途中段階のチェック   |
|               | 9  | 後期課題③<br>後半 | 後期課題<br>前半で制作した動画の続き<br>試写会と添削を通して、ブラッシュアップ<br>*前半で完成した人は新たな動画作品を制作も可能 |
|               | 10   |             |  |
|               | 11   |             |  |
|               | 12   |             |  |
|               | 13   |             |  |
|               | 14   |             |  |
|               | 15   | 完成まとめ       | 後期の課題提出 / プロモーション動画の試写会  |
| 評価方法          | 出席率 および課題（提出率と完成度）総合評価により算出する。   |             |  |
| 使用ソフト<br>テキスト | CLIP STUDIO PAINT、Adobe Premiere、After Effects、Photoshop、Illustrator など  |             |  |

・パソコン  
・液晶タブレット  
・USBメモリー  
・筆記用具  
・ノート  
(\*ルーズリーフ可)

筆記用具とノートは  
毎回 必ず持参

・パソコン  
・液晶タブレット  
・USBメモリー  
・筆記用具  
・ノート  
(\*ルーズリーフ可)

筆記用具とノートは  
毎回 必ず持参

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 学部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |       |                              |   |
|---------------|--|-------|------------------------------|---|
| 科目名           | 背景テクニック  |       |                              |   |
| 開講期           | 前後期  | 時間数   | 3H                           |   |
| 講師名           | 藤田 岳生  |       |                              |   |
| 授業概要          | 漫画背景に必要な工程を実習する。<br>(例・構図、パース、トーン仕上げ) また、限られた時間内で完成させる力を身につける。背景の苦手意識を無くす。 |       |                              |   |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的 | 概要<br>持参物                    |   |
| 前期            | 1  | 立体    | 色々なものを構成する4台立体についての理解。       | クロッキー帳・<br>筆記用具・<br>直定規<br>デジタルで<br>描きたい場合は<br>デジタル作画道具 |
|               | 2  | パース1  | パースについての概念。まんがにおけるパースの必要性の話。 |   |
|               | 3  | パース2  | パースの基礎知識。一点透視図法。1点パース。       |   |
|               | 4  | パース3  | 一点透視図法。1点パース。                |   |
|               | 5  | パース4  | 二点透視図法。2点パース。                |   |
|               | 6  | パース5  | 縦2点パース。                      |   |
|               | 7  | パース6  | 2点パース空間、キャラ配置。               |   |
|               | 8  | パース7  | 三点透視図法。3点パース。                |   |
|               | 9  | パース8  | 縦2点パースと3点パースの使い分け。特殊な3点パース。  |   |
|               | 10   | パース9  | パースに乗った楕円。                   |   |
|               | 11   | パース10 | 3点パース空間、キャラ配置。               |   |
|               | 12   | パース11 | 階段課題。基本の描き方、考え方。             |   |
|               | 13   | パース12 | 階段課題続き。パースに乗ったキャラ背景馴染ませ。     |   |
|               | 14   | パース13 | 階段課題続き。パースに乗せた際の人体の見え方、注意点。  |   |
|               | 15   | パース14 | 階段課題提出。前期まとめ。                |   |
| 後期            | 1  | 自然物1  | 木の描き方。パターンブラシ。               | クロッキー帳・<br>筆記用具・<br>直定規<br>デジタルで<br>描きたい場合は<br>デジタル作画道具 |
|               | 2  | 自然物2  | 植栽、葉の描き方。パターンブラシ。            |   |
|               | 3  | 自然物3  | 草地の描き方。                      |   |
|               | 4  | 自然物4  | 岩の描き方。                       |   |
|               | 5  | 自然物5  | 自然物まとめ。                      |   |
|               | 6  | 室内1   | 室内の描き方。ムードの出し方。              |   |
|               | 7  | 室内2   | キャラとのサイズ感。                   |   |
|               | 8  | 室内3   | テクスチャパターン。                   |   |
|               | 9  | 建物1   | 建物についての理解。                   |   |
|               | 10   | 建物2   | 建物課題について。                    |   |
|               | 11   | 建物3   | 建物課題について。ライティング。             |   |
|               | 12   | 建物4   | 建物課題続き。トーンワーク。               |   |
|               | 13   | 建物5   | 建物課題続き。デコレーション、仕上げ。          |   |
|               | 14   | 建物6   | 建物課題提出。                      |   |
|               | 15   | まとめ   | 一年のまとめ。                      |   |
| 評価方法          | 出席率・課題に取り組む姿勢。作画スピードと課題の完成度。提出率。   |       |                              |   |
| 使用ソフト<br>テキスト | 授業ごとにプリントもしくはデータ配布。<br>必要であれば個々に参考資料を用意。                                   |       |                              |   |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|               |   |                             |   |
|---------------|---|-----------------------------|---|
| 科目名           | デジタルイラスト I  |                             |   |
| 開講期           | 前後期   | 時間数                         | 3H  |
| 講師名           | 松本 美加代  |                             |   |
| 授業概要          | <p>マンガ制作における、デジタルイラストの基礎知識と作画技術の習得<br/>1枚イラスト（人物+背景あり）を完成できるようになる。</p> <p>【前期目標】<br/>・デジタルイラストの基本操作と彩色方法を学び、基礎技術を習得する。</p> <p>【後期課題】<br/>・前期の内容をもとに、マンガ表紙用 1枚イラスト（人物+背景あり）を完成させる。</p> |                             |   |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的                       | 概要  |
| 前期            | 1   | オリエンテーション                   | 前期の授業内容について、自己紹介                              |
|               | 2   | PC基礎                        | PC、デジタル基礎知識、機材、CLIPSTUDIOの基本操作                |
|               | 3   | CLIPSTUDIO<br>PAINT<br>基本操作 | 簡単な色彩基礎                                       |
|               | 4   |                             | 背景、パース、構図について                                 |
|               | 5   |                             | エフェクト、ライティング                                  |
|               | 6   |                             | キャラクターデザインの基礎                                 |
|               | 7   |                             | 複数種類の彩色① アニメ塗り                                |
|               | 8   |                             | 複数種類の彩色② 水彩塗り                                 |
|               | 9   |                             | 複数種類の彩色③ 厚塗り                                  |
|               | 10  |                             | 複数種類の彩色④ ゲーム塗り                                |
|               | 11  |                             | 複数種類の彩色⑤ グリザイユ塗り                              |
|               | 12  |                             | 前期<br>まとめ<br>課題                               |
|               | 13  | 前期講評会                       | 前期の課題提出 / 講評と添削                               |
|               | 14  |                             |   |
|               | 15  | 前期講評会                       | 前期の課題提出 / 講評と添削                               |
| 後期            | 1   | 後期開始                        | 後期の授業内容について、ポートフォリオ制作                         |
|               | 2   | 後期<br>課題①                   | イラスト制作 「悪役・ライバルを含む」<br>1枚イラスト（人物+背景あり）        |
|               | 3   |                             |   |
|               | 4   |                             |   |
|               | 5   | 講評・添削                       | 後期課題① 講評と添削                                   |
|               | 6   | 後期<br>課題②                   | イラスト制作 「仲間（相棒など）・サブキャラを含む」<br>1枚イラスト（人物+背景あり） |
|               | 7   |                             |   |
|               | 8   |                             |   |
|               | 9   | 講評・添削                       | 後期課題② 講評と添削                                   |
|               | 10  | 後期<br>課題③                   | 後期授業 まとめ課題<br>マンガ表紙用 フルカラーイラスト制作              |
|               | 11  |                             |   |
|               | 12  |                             |   |
|               | 13  |                             |   |
|               | 14  |                             |   |
|               | 15  | 最終講評会                       | 後期課題③ 講評と添削 / 後期の課題提出                         |
| 評価方法          | 出席率 および課題（提出率と完成度）総合評価により算出する。  |                             |   |
| 使用ソフト<br>テキスト | ・CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator など   |                             |   |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |   |               |  |   |
|---------------|---|---------------|--|---|
| 科目名           | デジタルイラストⅡ   |               |  |   |
| 開講期           | 前後期   | 時間数           | 3H   |   |
| 講師名           | 佐川 哲臣   |               |  |   |
| 授業概要          | <p>さまざまな構図やコンセプトで描く事で画力向上に必要な技術の基礎、復習、応用を重ね描いた事が無いモノに対する苦手意識を克服しつつ画力の底上げを図ります。<br/>学生の画力等、状況により課題内容を変更する場合があります</p> <p>また、課題と公募のコンペの差し替えがまれにあります。</p> |               |  |   |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的         | 概要<br>持参物  |   |
| 前期            | 1   | 現実の空間と画面内の空間と | コミックイラストⅡのメイン課題を進める上で必要な技術のレクチャーするサブ課題が5つ前後。円柱練習①②③・植栽の描き方など         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・PC一式</li> <li>・筆記用具</li> <li>・A4用紙を5枚位</li> </ul> |
|               | 2   |               |  |   |
|               | 3   |               |  |   |
|               | 4   |               |  |   |
|               | 5   |               |  |   |
|               | 6   |               |  |   |
|               | 7   |               |  |   |
|               | 8   | 空間と人物と        | コミックイラストⅡのメイン課題を進める上で必要な技術のレクチャーするサブ課題が5つ前後。地面タイル・無機質なモノの塗り方・簡単な植栽など | <ul style="list-style-type: none"> <li>・PC一式</li> <li>・筆記用具</li> <li>・A4用紙を5枚位</li> </ul> |
|               | 9   |               |  |   |
|               | 10  |               |  |   |
|               | 11  |               |  |   |
|               | 12  |               |  |   |
|               | 13  |               |  |   |
|               | 14  |               |  |   |
|               | 15  |               |  |   |
| 後期            | 1   | 空間と人物と武器と(長物) | コミックイラストⅡのメイン課題を進める上で必要な技術のレクチャーするサブ課題が5つ前後。武器を構える・武器を持つ手・武器の塗り方など   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・PC一式</li> <li>・筆記用具</li> <li>・A4用紙を5枚位</li> </ul> |
|               | 2   |               |  |   |
|               | 3   |               |  |   |
|               | 4   |               |  |   |
|               | 5   |               |  |   |
|               | 6   |               |  |   |
|               | 7   |               |  |   |
|               | 8   | 人物と食事と小物と     | コミックイラストⅡのメイン課題を進める上で必要な技術のレクチャーするサブ課題が5つ前後。食べ物描き方(個体・液体)・広い面積を塗るなど  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・PC一式</li> <li>・筆記用具</li> <li>・A4用紙を5枚位</li> </ul> |
|               | 9   |               |  |   |
|               | 10  |               |  |   |
|               | 11  |               |  |   |
|               | 12  |               |  |   |
|               | 13  |               |  |   |
|               | 14  |               |  |   |
|               | 15  |               |  |   |
| 評価方法          | <p>基本的にはデッサンやパースの正確さ、作品の情報量、締切が対象です。<br/>※共通した課題のサブ課題が成績に反映されます</p>   |               |  |   |
| 使用ソフト<br>テキスト | <p>クリップスタジオ<br/>テキスト 自作のデータ・プリント・動画等々</p>   |               |  |   |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |   |            |  |     |
|---------------|---|------------|--|-----|
| 科目名           | Webコミック   |            |  |     |
| 開講期           | 前後期   | 時間数        | 6H・3H  |     |
| 講師名           | さか さかな  |            |  |     |
| 授業概要          | <p>投稿用の漫画完成を目指す。WEB漫画はスマホ(デジタル)媒体に最適化された読みやすさから、漫画市場の主要なプラットフォームの一つとなっている。2年の授業ではただ単に作業をするだけでなく、クリップスタジオの機能面、効率的な使い方なども紹介しながら、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、自分に合ったweb投稿サイトを複数のサイトを比較することで見つけられるようにする。また、一つの作品を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が内容になっている。</p> |            |  |     |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的      | 概要   | 持参物 |
| 前期            | 1   | アップまでしてみよう | コミコ漫画賞に向けてどのような作品をまとめるのか等、解説                         |     |
|               | 2   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など1   |     |
|               | 3   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など2   |     |
|               | 4   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など3   |     |
|               | 5   | アップまでしてみよう | 下書き等、作業方法など。またファイルの送る際の注意点等                          |     |
|               | 6   | アップまでしてみよう | 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 | 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 | 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 | 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 | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等1                                 |     |
|               | 11  | アップまでしてみよう | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等2                                 |     |
|               | 12  | アップまでしてみよう | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等3                                 |     |
|               | 13  | アップまでしてみよう | 完成したらアップロードし、メールで報告する。締切予定日                          |     |
|               | 14  | アップまでしてみよう | 総評、予備日   |     |
|               | 15  | アップまでしてみよう | 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を学ぶ |     |
|               | 2   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など1   |     |
|               | 3   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など2   |     |
|               | 4   | アップまでしてみよう | ネーム等、作業方法など3   |     |
|               | 5   | アップまでしてみよう | 下書き等、作業方法など。またファイルの送る際の注意点等                          |     |
|               | 6   | アップまでしてみよう | 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 | 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 | 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 | 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 | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等1                                 |     |
|               | 11  | アップまでしてみよう | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等2                                 |     |
|               | 12  | アップまでしてみよう | カラー漫画の仕上げ等に関するテクニク等3                                 |     |
|               | 13  | アップまでしてみよう | 完成したらアップロードし、メールで報告する。締切予定日                          |     |
|               | 14  | アップまでしてみよう | 総評、予備日   |     |
|               | 15  | アップまでしてみよう | 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<br>テキスト | クリップスタジオ  |            |  |     |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科1年 |
|----|----|----|---------|

|       |  |                       |   |
|-------|--|-----------------------|---|
| 科目名   | デザイン基礎   |                       |   |
| 開講期   | 前後期  | 時間数                   | 3H  |
| 講師名   |  |                       |   |
| 授業概要  | <p>かつてないほど表現の手段が多様化し、技術の進歩によって視覚世界が切り開かれてきた現代社会。私たちのまわりにはデザインが溢れている。</p> <p>目を開けるだけで過剰な情報の飛び込んでくる現代。そのなかでひととき目立つ素敵なデザインを作ることはますます難しくなり、非デザイナーでも簡単にそれなりのデザインが創れる技術も普及してきた。こんな今こそ、デザインの基礎をきちんと押さえることが重要である。人目を惹き、心をとらえるような優れたデザインは、しっかりと土台の上でこそ開花していく。</p> <p>どんなに便利な環境になっても、デザインを思考するのは人間だ。</p> <p>人とあらゆるものの関係をよりよくするデザインの力、ますます可能性は拡がり続けている。</p> |                       |   |
| 授業計画  | 回  | 主題・目的                 | 概要  |
| 前期    | 1  | 自己紹介                  | 気づきのデザイン---カラーバス効果                                |
|       | 2  | 自己紹介                  | クラスメイトに自分のことがよくわかる“手紙”を書く                         |
|       | 3  | What's Design?        | デザインとはなんだろう？ アイデアを生み出す為の大切なソリューション発想の頭の使い方        |
|       | 4  | 浴びるデザイン               | 自分だけの四次元ポケットを作ろう。Design Collection 1000           |
|       | 5  | 言語化するデザイン             | My Best 10 My Worst 10                            |
|       | 6  | 提示するデザイン              | Show and Tell                                     |
|       | 7  | 思考するデザイン              | アイデアを考える時の頭の使い方---円玉                              |
|       | 8  | ルールなデザイン              | 黄金比・白銀比   |
|       | 9  | レイアウト                 | 様式・構成・優先順位  |
|       | 10   | タイポグラフィー              | 書体・文字組・調整   |
|       | 11   | 色彩                    | 色を知る・作る・使いこなす                                     |
|       | 12   | 構図                    | 構図を見る・画像（イラスト・写真）を選ぶ・配置する                         |
|       | 13   | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》   |
|       | 14   | Question              | 「夏の思い出」ポストカード制作                                   |
|       | 15   | Question              | 「夏の思い出」ポストカード講評                                   |
| 後期    | 1  | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》   |
|       | 2  | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》   |
|       | 3  | 考具                    | いろんな発想術 君も大谷翔平になれる！？---マンガラート発想術                  |
|       | 4  | 5WIH                  | つながる・ひろがる・みつかるデザイン---One Stroke                   |
|       | 5  | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》 |
|       | 6  | 発想術                   | アイデアが劇的に生まれる テーマから考える・テーマから離れて考える発想法              |
|       | 7  | 感謝の気持ちを贈るデザイン         | Greeting card (Christmas card)                    |
|       | 8  | 感謝の気持ちを贈るデザイン         | Greeting card (Christmas card)                    |
|       | 9  | 感謝の気持ちを贈るデザイン         | Greeting card (Christmas card)                    |
|       | 10   | 豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン | Christmas Party×DIY                               |
|       | 11   | 豊かなコミュニケーションを生み出すデザイン | Christmas Party×DIY                               |
|       | 12   | Question              | 「冬の思い出」ポストカード制作                                   |
|       | 13   | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》   |
|       | 14   | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》   |
|       | 15   | 五感を研ぎ澄ます              | - Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Taste 》   |
| 評価方法  | 出席 (50%)、クリエイティブ (50%)   |                       |   |
| 使用ソフト | Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等  |                       |   |
| テキスト  | 随時配布   |                       |   |

筆記用具  
色鉛筆  
マーカー  
スケッチブック  
スマートフォン  
PC

筆記用具  
色鉛筆  
マーカー  
スケッチブック  
スマートフォン  
PC

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 学部MS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           | 山口 真理子   |       |   |
| 授業概要          | <p>&lt;目標・目的&gt;Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる<br/>         前期：Adobe Illustratorの基礎を一通り学び、ペンツール・図形ツールを使いこなせるようになる<br/>         後期：Adobe Illustratorを使って作品制作、画面設計、入稿データを作れるようになる</p> <p>&lt;授業構成&gt;<br/>         1. 作品課題 2. 授業内演習課題 3. 練習ドリル</p> <p>&lt;提出課題&gt;<br/>         前期：ペンツール・図形ツールをつかった練習課題<br/>         後期：実務に近い形で入稿データをつくる</p> |       |   |
| 授業計画          | 回  | 主題・目的 | 概要<br>持参物                                     |
| 前期            | 1  | 超基礎   | ●演習1 Illustratorでできることを知る、文字を入力する口<br>通年：PC一式 |
|               | 2  | 入門1   | ●演習2 図形ツールで描く1<br>筆記用具                        |
|               | 3  | 入門2   | ●演習3 図形ツールで描く2<br>スケッチブックなど                   |
|               | 4  | 入門3   | ●演習4 ペンツールで描く1<br>ラフスケッチがかけ<br>るもの            |
|               | 5  | 入門4   | ●演習5 ペンツールで描く2<br>USBメモリ                      |
|               | 6  | 入門5   | ●演習6 ペンツールで描く3                                |
|               | 7  | 前期課題  | アートボードの設定、レイヤー                                |
|               | 8  |       | 図形ツールとペンツールを合わせて使う                            |
|               | 9  |       | 狙った形をつくれるようになる練習                              |
|               | 10   |       | 正確にデータをつくる                                    |
|               | 11   |       | クオリティアップ                                      |
|               | 12   |       | スピードアップ                                       |
|               | 13   |       | トンボの役割、プリント実習                                 |
|               | 14   |       | 作業日&提出  |
|               | 15   |       | 講評・投票、後期課題出題（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）           |
| 後期            | 1  | 後期課題1 | サムネイル・ラフの作り方・画面構成について・文字組み基礎                  |
|               | 2  |       | ●演習7 プロフィールシートをつくる 文字とイラストのバランスを知る            |
|               | 3  |       | 文字を組む   |
|               | 4  |       | クオリティアップ                                      |
|               | 5  |       | ブラシ設定   |
|               | 6  |       | 文字を組む2  |
|               | 7  |       | 作業日&提出  |
|               | 8  |       | プレゼン・講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）             |
|               | 9  | 後期課題2 | 後期C課題出題                                       |
|               | 10   |       | 入稿データの作り方1                                    |
|               | 11   |       | 入稿データの作り方2                                    |
|               | 12   |       | 正確にデータをつくる                                    |
|               | 13   |       | 進捗チェック・全体フォロー                                 |
|               | 14   |       | 作業日&提出  |
|               | 15   |       | 講評・投票（他の人の作品を見る・思ったことを言語化する）                  |
| 評価方法          | 前期課題・後期課題2つを軸に点数化 + 授業内演習課題の提出率  |       |   |
| 使用ソフト<br>テキスト | Adobe Illustrator  |       |   |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS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           | 刻田 門大   |                          |   |      |
| 授業概要          | <p>キャラクター制作やポートフォリオに掲載できる作品を軸に、「企業・社内・個人の仕事」の受注を意識した制作を行う授業である。実務に近い流れを体感してもらうため、依頼書や仕様書に沿って作品を仕上げるなど、より現場さながらの課題に取り組む。</p> <p>「カッコいい」「カワイイ」だけで終わらせるのではなく、実際の仕事で必要とされる納品物としての品質や表現力を習得することが重要ポイントであり、さらに商業イラスト全般への対応力を高めることで、自分の得意分野を活かしつつスキルの幅を広げ、プロのクリエイターとして通用する実践力を身につける。</p> <p>作ることが好きな学生にとっては、自分の世界観やキャラクターを深掘りしながら、クライアントワークの視点も同時に学べる魅力的な内容になっている。将来、イラストレーターやキャラクターデザイナーとして仕事をする上で必須となる「依頼に応える力」と「自分のスタイルをしっかりと打ち出す力」をバランスよく磨く絶好の機会である。</p> |                          |   |      |
| 授業計画          | 回   | 主題・目的                    | 概要  | 持参物  |
| 前期            | 1   | シルエットから考えるキャラクターデザインについて | シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようにする                        | PC必須 |
|               | 2   | シルエットから考えるキャラクターデザインについて | シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようにする                        | PC必須 |
|               | 3   | キャラクターデザインの色について         | キャラクターデザインにおける色についての基礎と美技：キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と美技とそれに適した手法などを出来るようになる | PC必須 |
|               | 4   | キャラクターデザインの色について         | キャラクターデザインにおける色についての基礎と美技：キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と美技とそれに適した手法などを出来るようになる | PC必須 |
|               | 5   | 仕様書デザイン                  | 仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる                         | PC必須 |
|               | 6   | 仕様書デザイン                  | 仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる                         | PC必須 |
|               | 7   | 仕様書デザイン                  | 仕様書に指定されているポーズを自分が作成したデザインで作成をする  | PC必須 |
|               | 8   | 仕様書デザイン                  | 仕様書に指定されているポーズを自分が作成したデザインで作成をする  | PC必須 |
|               | 9   | 交換キャラクターイラスト             | 仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる                         | PC必須 |
|               | 10  | 交換キャラクターイラスト             | 仕様書よりキャラクターデザインを作成する：仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる                         | PC必須 |
|               | 11  | 交換キャラクターイラスト             | 前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる                               | PC必須 |
|               | 12  | 交換キャラクターイラスト             | 前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる                               | PC必須 |
|               | 13  | Live2Dの作成基礎              | 近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法             | PC必須 |
|               | 14  | Live2Dの作成基礎              | 近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法             | PC必須 |
|               | 15  | Live2Dの作成基礎              | 近年需要が増しているLive2D用の制作ソフトCubism Editorの基本的な使い方とサンプルキャラクターを使った基礎操作の作成法             | PC必須 |
| 後期            | 1   | Live2Dの作成応用              | 基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する                                      | PC必須 |
|               | 2   | Live2Dの作成応用              | 基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する                                      | PC必須 |
|               | 3   | Live2Dの作成応用              | 基礎で学んだ機能を使い自身のキャラクターを使ったLive2Dのキャラクターを作成する                                      | PC必須 |
|               | 4   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 5   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 6   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 7   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 8   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 9   | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったサイズと趣旨を踏まえたキャラクターデザインおよびイラストを作成する。その際に人間の身近な生き物の書き方も理解して扱えるようになる       | PC必須 |
|               | 10  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
|               | 11  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
|               | 12  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
|               | 13  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
|               | 14  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
|               | 15  | カードイラスト作成                | 仕様書にのつとったイラストを作成する。その際前回と違う身近な生き物の書き方も理解したうえでキャラクターをして作成を行う                     | PC必須 |
| 評価方法          | 基本的に作品の出来もありますが授業内での課題の提出率を8割で評価している。遅延提出や出席率は別になるのでご注意ください。  |                          |   |      |
| 使用ソフト<br>テキスト | プリントはなく授業中のWEBポータルサイトやスライドなどが資料および提出先になる。PCがない場合は対応できないこともあるのでご注意ください   |                          |   |      |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | 1部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |        |                                     |
|---------------|--|--------|-------------------------------------|
| 科目名           | 総合マンガ創作ゼミ  |        |                                     |
| 開講期           | 後期   | 時間数    | 3H                                  |
| 講師名           | 岩井 好典  |        |                                     |
| 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 | 漫画における物語構成について ① 作画道具 / PC          |
|               | 2  |        | 漫画における物語構成について ② 作画道具 / PC          |
|               | 3  |        | 漫画における物語構成について ③ 作画道具 / PC          |
|               | 4  |        | ページ構成の演出について ① 作画道具 / PC            |
|               | 5  |        | ページ構成の演出について ② 作画道具 / PC            |
|               | 6  |        | コマの中のフレーミングについて ① 作画道具 / PC         |
|               | 7  |        | コマの中のフレーミングについて ② 作画道具 / PC         |
|               | 8  |        | コマの中のフレーミングについて ③ 作画道具 / PC         |
|               | 9  |        | 「思いを込める」描き込みについて ① 作画道具 / PC        |
|               | 10   |        | 「思いを込める」描き込みについて ② 作画道具 / PC        |
|               | 11   |        | 「仕上げで原稿の質がアップする」仕上げについて ① 作画道具 / PC |
|               | 12   |        | 「仕上げで原稿の質がアップする」仕上げについて ② 作画道具 / PC |
|               | 13   |        | 「アイデア」とはなにか ① 作画道具 / PC             |
|               | 14   |        | 「アイデア」とはなにか 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<br>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。   |        |                                     |

2025

|    |    |    |         |
|----|----|----|---------|
| 区分 | 必修 | 対象 | I部MS科2年 |
|----|----|----|---------|

|               |  |        |                                  |
|---------------|--|--------|----------------------------------|
| 科目名           | 総合マンガ創作ゼミ  |        |                                  |
| 開講期           | 後期   | 時間数    | 3H                               |
| 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 | オリエンテーション / アイデアとログライン 作画道具 / PC |
|               | 2  |        | キャラクター / 舞台 作画道具 / PC            |
|               | 3  |        | プロット 作画道具 / PC                   |
|               | 4  |        | 中間発表会① 企画 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  |        | 中間発表会②ネーム 作画道具 / PC              |
|               | 9  |        | レイアウトと下描き 作画道具 / PC              |
|               | 10   |        | 線画① 作画道具 / PC                    |
|               | 11   |        | 線画② 作画道具 / PC                    |
|               | 12   |        | 中間発表会③線画 作画道具 / PC               |
|               | 13   |        | 仕上げ① 作画道具 / PC                   |
|               | 14   |        | 仕上げ② / 入稿 作画道具 / PC              |
|               | 15   |        | 作品講評会 / 卒業に向けて 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  |        |                                  |
| 使用ソフト<br>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。   |        |                                  |