

2026

2026 科目ガイド

[マンガ科 コミックイラスト専攻]

科目名	メディア情報概論			
開講期	前後期		時間数	1H
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・観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します。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、その理由を追及します。			
授業計画	回	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観し、自らの立場を考える端緒を開く	
	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。	
	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	オリジナリティー	「オリジナリティー溢れる」「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 テキスト	配布配布			

2026

区分

必修

対象

I部MC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	就職活動全般(資格取得など) ポートフォリオ制作			
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 就職活動	<p>ポートフォリオ制作をメインに就職活動を行います。</p> <p>5月GW明け、9月前期授業終了時にポートフォリオを回収します。</p> <p>キャリアセンターとの授業連携も可能な限り実施していきます。</p> <p>就職活動、資格取得、この授業では各自目標を立て作品制作などを行います。</p> <p>最終授業でポートフォリオとこの授業で行った作品制作を提出すること。</p>	PC
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期				
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、総合的に算出します。			
使用ソフト テキスト	使用ソフト……CLIP STUDIO テキスト……資料配布			

科目名	ドローイング I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 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。 後期ではまず、グレーグラデーションの作成を通してデッサンで使われる明暗の調子(トーン)を体験する。そして自分たちの生活に身近なモチーフを中心に描画をすすめ、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p>			
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/立ちポーズIクロッキー	●持参物: B4クロッキー帳 鉛筆セット 練りゴム
	2	クロッキー	課題2/ 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	デッサンとグラデーションについて・課題1:グレーグラデーション作成	B4画用紙・鉛筆セット・練りゴム ・30定規・マスキングテープ
	2	鉛筆デッサン	課題2:基本形体デッサン・「長方体」(ティッシュ箱)	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ
	3	↓	課題3:基本形体デッサン・「円柱形」(500mlペットボトル)	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ・テープ
	4	↓	課題4:ティッシュボックスのデッサン・箱の形状の描画	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ
	5	↓	ティッシュボックスのデッサン・パッケージのロゴタイプ	同上
	6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出	同上
	7	↓	課題5:ガラスのコップのデッサン	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ
	8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題6:缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ
	10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、プルタブ、ロゴタイプ	同上
	11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題7:500mlペットボトルと筆2本のデッサン・基本的な形状描画	デッサン用具一式・30cm直定規 ・モチーフ
	13	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・水面の上下の変化	同上
	14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出	同上
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
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			
テキスト 参考書	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない			

科目名	ドローイングⅡ			
開講期	前・後期		時間数	3H
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【授業内容】 前期ではまず、1年次前期の人体クロッキーからの応用編として、人体の様々な動作(ポーズ・表情)を描くトレーニングとして参考資料を配布して描画していく。後期では、描画の対象(モチーフ)を人体以外とし、動物・乗り物・恐竜・建物(背景を含めて)に拡大し、鉛筆での描画力の幅を広げていく。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【到達目標】 人体の動作・表情の描画力の向上、人体以外の幅広い描画力の育成を目的とする。</p>			
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	科目・授業の目的、課題説明 課題1:「手の表情・足先」の描画	<ul style="list-style-type: none"> ●持参物 B4クロッキー帳 鉛筆セット 消しゴム・練りゴム 30cm直定規 ※全課題共有
	2	鉛筆描画	「手の表情・足先」の描画仕上げ、提出	
	3	↓	課題2:「走り」ポーズの描画	
	4	↓	「走り」ポーズのコスチュームの描画・提出	
	5	↓	課題3:「蹴り」ポーズの描画	
	6	↓	「蹴り」ポーズのコスチュームの描画・提出	
	7	↓	課題4:「ジャンプ」ポーズの描画	
	8	↓	「ジャンプ」ポーズのコスチュームの描画・提出	
	9	↓	課題5:「連続動作/バスケのダンクシート」の描画	
	10	↓	「連続動作/バスケのダンクシート」のコスチュームの描画・提出	
	11	↓	課題6:「連続動作/テニスのスマッシュ」の描画	
	12	↓	「連続動作/テニスのスマッシュ」のコスチュームの描画・提出	
	13	↓	課題7:「連続動作/野球のピッチング」の描画	
	14	↓	連続動作/野球のピッチングのコスチュームの描画・提出	
	15	予備日	未提出課題提出。出欠確認、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	鉛筆描画	オリエンテーション・課題1:「猫」の5ポーズ描画・提出	<ul style="list-style-type: none"> ●持参物 B4クロッキー帳 鉛筆セット 消しゴム・練りゴム 30cm直定規 ※全課題共有
	2	↓	課題2:「BMWと街の背景」① 車体の描画	
	3	↓	「BMWと街の背景」② 背景の描画の描画	
	4	↓	「BMWと街の背景」③ 全体の仕上げ描画・提出	
	5	↓	課題3:「馬」の4シーンの描画	
	6	↓	「馬と人との関わり」の描画・提出	
	7	↓	課題4:「海賊船」① 船体の描画	
	8	↓	「海賊船」② 背景の自由設定描画・提出	
	9	↓	課題5:「ティラノサウルス」① 船体の描画	
	10	↓	「ティラノサウルス」② 背景の自由設定描画・提出	
	11	↓	課題6:「ブルーインパルス」① 船体の描画	
	12	↓	「ブルーインパルス」② 背景の自由設定描画・提出	
	13	↓	課題7:「姫路城天守閣」① 城郭の描画	
	14	↓	「姫路城天守閣」② 城郭の描画	
	15	↓	「姫路城天守閣」③ 背景の自由設定描画・提出	
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			
テキスト 参考書	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

I部MC科1年

科目名	コミックイラスト I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藤井 みどり			
授業概要	<p>キャラクターを使ったイラストを総合的に学ぶ。キャラクターの頭部や全身の描き方の基礎から始まり、キャラクターを使った様々なイラストをテーマに沿って描く。キャラクターの設定を決め世界観を考えながら、イラストに必要な物を考える力をつける。イラストを描くのに必要な構図やコントラストなどを学ぶ。イラストは全て手書きで、常に画面の全体を見てイラストを描き、絵の基本を学ぶ。</p> <p>※必要とする画材は進行によって変わります。ラフ画・下書きの時は、筆記具定規スケッチブック原稿用紙。ペン画は原稿用紙、ペン、修正液。水彩は水彩絵具一式、水彩紙、ティッシュ、修正液。マーカーはマーカー、水彩紙、修正液</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習	スケッチブック筆記具30cm定規
	2	表情	〈ペン画〉バスタアップで1人のキャラの表情を4つ描く	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	表情	〈ペン画〉バスタアップで1人のキャラの表情を4つ描く	
	4	全身の描き方	〈鉛筆画〉全身の描き方演習	
	5	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	6	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	7	全身	〈ペン画〉全身の入ったイラスト	
	8	水彩絵具の使い方	〈水彩〉水彩絵具の使い方演習	
	9	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	10	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	11	コントラスト	〈水彩〉赤と黒の絵具でコントラストを意識してイラストを描く	
	12	マーカーの使い方	〈マーカー〉マーカーの使い方演習	
	13	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	14	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
	15	マーカー	〈マーカー〉マーカーを使ったイラストを描く	
後期	1	SDキャラの描き方	〈鉛筆画〉SDキャラの描き方演習	スケッチブック筆記具30cm定規
	2	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く	※これ以降課題進行に沿って指示
	3	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く	
	4	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	5	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	6	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	7	擬人化	〈水彩又はマーカー〉スイーツを擬人化したイラストを描く	
	8	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	9	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	10	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	11	植物を描く	〈水彩〉花言葉から連想するイラストを描く	
	12	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	13	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	14	投稿	〈水彩又はマーカー〉SSに投稿するためのイラストを描く	
	15	投稿	WEBにて投稿する	
評価方法	出席及び課題、授業に対する取り組み方で評価する。			
使用ソフト テキスト				

科目名	コミックイラストⅡ				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	松本 美加代				
授業概要	<p>* 授業の概要</p> <p>デジタルイラスト作画の基礎と応用を学び、授業課題を完成をさせる。積極的コンペに作品を応募し、在学中に賞の獲得(実績作り)を目指す。</p> <p>【前期目標】 ・コンペティション応募用に制作したイラスト作品を課題とする。</p> <p>【後期目標】 ・コンペティションへの作品応募とポートフォリオの充実 および 卒業制作</p> <p>(*コンペ応募は無理にしないでよいが、課題は必ず制作して授業内で提出)</p>				
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	オリエンテーション	授業内容について、自己紹介	・デジタル作画機材 (パソコン&タブレット) ・外付け記録媒体(必要であれば)	
	2	イラスト基礎知識	イラスト構図応用(色彩、エフェクト、印刷関連の知識含む)		
	3	前期課題①	前期のコンペティション		
	4				
	5				
	6				
	7				
	8	前期課題②	前期のコンペティション		
	9				
	10				
	11	前期課題③	前期のコンペティション		
	12				
	13				
	14				
	15	前期まとめ	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説明、制作開始	・筆記用具 ・ノート(ルーズリーフ可) 毎回 必ず持参	
	2	後期課題①	後期のコンペティション		
	3				
	4				
	5				
	6				
	7	後期課題②	後期のコンペティション		
	8				
	9				
	10	後期課題③	後期のコンペティション		
	11				
	12				
	13				
	14	PF完成提出	ポートフォリオへ 作品追加と編集 + 全体のブラッシュアップ		
	15	前後期まとめ	最終課題 講評と添削 / 全課題の提出確認		
評価方法	出席率 および 課題(提出率と完成度) 授業態度など、総合評価で算出する。				
使用ソフト テキスト	・CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator など				

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	<p>授業の概要</p> <p>キャラクターデザインの基礎を学び、キャラクターを「考えて作る力」を身につけることを目的とする。</p> <p>表情・シルエット・体型・服装・配色などキャラクターを構成する要素を分解して学び、それらを統合することで一人のキャラクターとして成立させる力を養う。</p> <p>描画技術だけでなく、「なぜそのデザインなのか」を言語化できる思考力の習得を目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	既存キャラクター分析	既存キャラのキャラクターシートの制作とキャラの分析	PC
	2	写真の単純化(キャラ化)	人物の写真を段階的にキャラクターに落とし込む	デジタル作画用具一式
	3	顔・表情差分	表情のバリエーションを描き分ける 頭について学ぶ	//
	4	頭身・シルエット・解像度	シルエットを意識したキャラ制作 解像度について学ぶ 頭身について学ぶ	//
	5	現実ベースのキャラ制作	ここまでの内容をもとに、現実的なファッションのキャラクターを制作する。	//
	6	ファンタジーキャラ,配色	ファンタジーの世界観でのキャラクター制作、配色について学ぶ	//
	7	//		//
	8	年齢別描き分け	年齢別のキャラの制作	//
	9	//	//	//
	10	体型の描き分け	体系別のキャラの制作	//
	11	二面性キャラ制作	2面性のあるキャラクターの制作	//
	12	//		//
	13	//		//
	14	//		//
	15	//		//
後期	1	テーマ付きキャラクター制作	テーマ付きのキャラクターの制作 3面図の制作	デジタル作画用具一式
	2	//		//
	3	//		//
	4	//		//
	5	//		//
	6	キャラ派生	SDキャラ、表情差分	//
	7	//		//
	8	制限付き付きキャラ制作	制限を設けた中でのキャラクターの制作	//
	9	//		//
	10	//		//
	11	二面性キャラ制作	2面性のあるキャラクターの制作	//
	12	//		//
	13	//		//
	14	//		//
	15	//		//
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 ※AI生成によるイラスト提出は不可。			
使用ソフト テキスト	イラストペイントソフト(ClipStudioPaint,AdobePhotoshopなど)			

科目名	キャラクターデザイン演習			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	mano mouth			
授業概要	<p>授業の概要</p> <p>1年次で習得した基礎をもとに、キャラクターを実践的なレベルまで完成させることを目的とする。</p> <p>キャラクター単体に加え、モンスター・アイテム・作風再現・案件想定課題などを通して、仕事として成立するキャラクターデザイン力を養う。</p> <p>「描く」から「完成させて活用する」段階への到達を目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	キャラクター × モンスター	人物キャラ×モンスターの関係性を意識したタッグイラストの制作	デジタル作画用具一式
	2	〃		〃
	3	〃		〃
	4	〃		〃
	5	〃		〃
	6	キャラ派生制作		〃
	7	〃		〃
	8	進化するモンスター	進化するモンスターキャラの制作	〃
	9	〃		〃
	10	〃		〃
	11	絵柄合わせ	既存キャラクターイラストの条件付きで製作	〃
	12	〃		〃
	13	〃		〃
	14	〃		〃
	15	〃		〃
後期	1	テーマ別キャラクター制作	案件を想定したキャラクターイラストの制作	デジタル作画用具一式
	2	〃		〃
	3	〃		〃
	4	〃		〃
	5	〃		〃
	6	キャラ派生制作	SD、バリエーション	〃
	7	〃		〃
	8	プロップ制作	アイテム、武器のイラスト制作	〃
	9	〃		〃
	10	〃		〃
	11	ヴィネットイラスト	自分coreをテーマにしたキャライラストの制作	〃
	12	〃		〃
	13	〃		〃
	14	〃		〃
	15	〃		〃
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 ※AI生成によるイラスト提出は不可。			
使用ソフト テキスト	イラストペイントソフト(ClipStudioPaint,AdobePhotoshopなど)			

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>* 授業の概要</p> <p>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できるようになる。</p> <p>【前期目標】 簡単なアニメーションや数秒のプロモーション動画 課題</p> <p>【後期目標】 前期より長い、数分のプロモーション映像作品 課題</p> <p>※課題内容・進行は個々のペースを見て調整しながら進めます。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業内容について	・デジタル作画機材 (パソコン&タブレット) ・外付け記録媒体(必要であれば)
	2	前期課題①	概要説明、制作開始	
	3		アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	4		簡単に動かしてみる	
	5			
	6			
	7		前期課題①完成	
	8	前期課題②	概要説明、制作開始	
	9		アニメーションの元となる静止画素材を制作	
	10		・キャラクターデザイン ・イラスト制作	
	11		数秒のプロモーション動画を制作	
	12			
	13			
	14			
	15	前期まとめ	完成 課題提出 / 前期課題の提出確認	
後期	1	後期開始	概要説明、後期課題説明、企画書の開始	・筆記用具 ・ノート(ルーズリーフ可) 毎回 必ず持参
	2	企画書の制作	後期課題① 企画書の確認とチェック	
	3	後期課題② 前半	1分以上のプロモーション動画を制作	
	4		・キャラクターデザイン ・イラスト 静止画素材	
	5		・動画内のアニメーション ・動画編集	
	6		※上記をまとめて、課題最終日に指定のデータ形式で提出	
	7			
	8	後期課題③ 後半	オリジナル動画制作	
	9		*自由形式 だが、下限 動画の尺は 新たに1分間以上~ 必要	
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15	前後期まとめ	完成動画 確認 / 全課題の提出確認	
評価方法	出席率 および 課題(提出率と完成度) 授業態度など、総合評価で算出する。			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT、Adobe Premiere Pro、Photoshop など			

2026

区分

必修

対象

I部MC科1年

科目名	背景テクニク			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	藤田岳生			
授業概要	<p>漫画背景に必要な工程を実習する。 (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。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	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・ 筆記用具・ 直定規 デジタルで 描きたい場合は 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・ 筆記用具・ 直定規 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 テキスト	授業ごとにプリントもしくはデータ配布。 必要であれば個々に参考資料を用意。			

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	太田 和敏			
授業概要	デジタルイラスト制作における基本を授業で行う ①CLIP STUDIOの基本操作と使い方 ②デジタルイラスト制作、制作における基礎知識 ③PCの基本的な取り扱い方、データのやりとり ④ポートフォリオ制作(ベース)			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	PC基礎座学	①授業内容について	PC
	2		②PC、デジタルイラスト基礎座学、イラスト制作について	
	3	CLIPSTUDIO基礎	CLIPSTUDIOの基本操作、およびデジタル基礎	
	4		①CLIPSTUDIOの扱い方、知識の習得	
	5		②デジタル制作における基礎知識の習得	
	6		③イラスト制作についての基礎	
	7		④キャラクター、背景、パース、構図、総合的描写練習	
	8		⑤複数種類の塗り方、質感の練習	
	9		⑥CLIPSTUDIO基礎確認のためのテスト	
	10		⑦順を追っての課題制作	
	11		⑧印刷機、スキャナーの取り扱い	
	12		※課題は流動的におこないます。	
	13		バージョンは常に最新のバージョンで行います。	
	14			
	15			
後期	1	ポートフォリオ制作(ベース)	①ポートフォリオ制作について(ベース部分の制作)	PC
	2		②フォトバッシュ	
	3		③学内コンペ作品制作	
	4		④老若男女+集合イラスト	
	5		⑤進級審査課題制作フォロー	
	6		⑥ポートフォリオ基礎ページの制作	
	7		※課題は流動的に出題します。	
	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、総合的に算出します。			
使用ソフト テキスト	使用ソフト……CLIP STUDIO テキスト……資料配布			

2026

区分

必修

対象

I部MC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。 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 (昨年度では後期の前半のメイン課題はこちらで用意した通常課題か サイゲームス学生限定コンペどちらかの選択制でした)</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	現実の 空間と 画面内の 空間と	メイン課題進める上で必要な 技術のレクチャーするサブ課題が4つ前後。 円柱練習①②③・植栽の描き方など	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を 5枚位
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	空間と 人物と 武器と (長物)	メイン課題進める上で必要な 技術のレクチャーするサブ課題が4つ前後。 武器を構える・武器を持つ手・武器の塗り方など	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を 5枚位
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	空間と 人物と	メイン課題進める上で必要な 技術のレクチャーするサブ課題が4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	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を 5枚位
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8	人物と 食事と 小物と	メイン課題進める上で必要な 技術のレクチャーするサブ課題が4つ前後。 食べ物描き方(個体・液体)・広い面積を塗るなど	・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を 5枚位
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	基本的にはデッサンやパースの正確さ、作品の情報量、完成度、締切が対象です。			
使用ソフト テキスト	クリップスタジオ テキスト 自作のデータ・プリント・動画等々。			

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。</p> <p>縦スクロール形式のみでなく、従来の見開きの形と比較しながら自身の表現したいものに適した媒体を見つける、また、媒体に適した表現方法をができるよう学ぶ内容になっている。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	縦スクロール漫画の投稿	KADOKAWAタテスク漫画賞に向けてどのような作品にしていくなか学ぶ	PC等とペン類
	2	縦スクロール漫画の投稿	描きたいジャンルの確認、ネーム等それに伴う作業方法など1	PC等とペン類
	3	縦スクロール漫画の投稿	描きたいジャンルの確認、ネーム等それに伴う作業方法など2	PC等とペン類
	4	縦スクロール漫画の投稿	アイデアネームシート、下書き等それに伴う作業方法など1	PC等とペン類
	5	縦スクロール漫画の投稿	ネーム、下書き等それに伴う作業方法など2	PC等とペン類
	6	縦スクロール漫画の投稿	自身のタッチに近い商業作品を分析する	PC等とペン類
	7	縦スクロール漫画の投稿	コマ割り、間について学ぶ	PC等とペン類
	8	縦スクロール漫画の投稿	漫画制作に必要な工程を明確にして計画表を作る	PC等とペン類
	9	縦スクロール漫画の投稿	フキダシやセリフについて等	PC等とペン類
	10	縦スクロール漫画の投稿	カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1	PC等とペン類
	11	縦スクロール漫画の投稿	カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2	PC等とペン類
	12	縦スクロール漫画の投稿	カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3	PC等とペン類
	13	縦スクロール漫画の投稿	縦スクロール漫画締切予定日	PC等とペン類
	14	縦スクロール漫画の投稿	縦スクロール漫画締切予定日(予備)	PC等とペン類
	15	縦スクロール漫画の投稿	縦スクロール漫画締切予定日(予備)	PC等とペン類
後期	1	縦スクロール漫画の振り返り	講評を通じて自分の今後の課題を明確にする	PC等とペン類
	2	おすすめ作品を紹介する	自分の好きな作品を他人に分かるようにかつ魅力を伝える方法を学ぶ	PC等とペン類
	3	PR漫画の制作	前回の作品紹介を漫画にする1	PC等とペン類
	4	PR漫画の制作	前回の作品紹介を漫画にする2	PC等とペン類
	5	他作品と自作品の比較分析	クラスメイトのPR漫画を見て、自分にはなかった表現方法を見つける	PC等とペン類
	6	縦と横の各形式の強みを探る	見開き漫画のネームを縦スクロール形式に書き換える1	PC等とペン類
	7	縦と横の各形式の強みを探る	見開き漫画のネームを縦スクロール形式に書き換える2	PC等とペン類
	8	表現の比較とメモ練習	前回の課題を一人ずつモニターで確認し、自分にない発想をメモする1	PC等とペン類
	9	表現の比較とメモ練習	前回の課題を一人ずつモニターで確認し、自分にない発想をメモする2	PC等とペン類
	10	広告漫画の制作	指示書を元に商品サイトに掲載する想定 of 広告漫画を制作する1	PC等とペン類
	11	広告漫画の制作	指示書を元に商品サイトに掲載する想定 of 広告漫画を制作する2	PC等とペン類
	12	冬休みエッセイ漫画	冬休み期間に関連するエッセイ漫画を制作する1	PC等とペン類
	13	冬休みエッセイ漫画	冬休み期間に関連するエッセイ漫画を制作する2	PC等とペン類
	14	前期課題のブラッシュアップ	前期の縦スクロール漫画を見直し、後期の学びを通してブラッシュアップする1	PC等とペン類
	15	前期課題のブラッシュアップ	前期の縦スクロール漫画を見直し、後期の学びを通してブラッシュアップする2	PC等とペン類
評価方法	<p>毎授業、課題または進捗状況を提出し、評価点とする。 進捗状況が著しく悪かったり(授業中にほとんど手をつけていないとわかる場合)や、授業中の態度が悪く改善されない場合には評価点からマイナスする。</p>			
使用ソフト テキスト	clipstudio、ペン類(鉛筆、ボールペン等自由。スケッチで使用)			

科目名	デザイン基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	浅井 亮			
授業概要	<p>現代社会においては、技術の進歩により表現手段が多様化し、私たちの周囲には膨大なデザインが存在している。その一方で、非デザイナーでも一定水準のデザインを制作できる環境が整い、視覚的な差別化はますます困難になっている。</p> <p>本講義では、こうした状況を踏まえ、デザインの基礎を体系的に学び、人の目を惹き、心をとらえる表現を生み出すための思考力と実践力を養うことを目的とする。デザインは人と社会、あるいは人とモノとの関係をより良くするための手段であり、その本質的な役割を理解することを重視する。</p> <p>授業では、感性の解像度を高めるトレーニングを基盤とし、観察・発想・試作・検証のプロセスを繰り返しながら、柔軟な思考力と創造力を育成する。また、コミュニケーションを通じたアイデアの発展や、問題の本質を捉えた課題解決にも取り組む。</p> <p>さらに、一人ひとりの個性や強みを活かした表現の可能性を探りながら、クリエイティブの楽しさと主体的に取り組む姿勢を養うことを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	自己紹介	気づきのデザイン---カラーパス効果	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
	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。 Question=100	
	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	5W1H	つながる・ひろがる・みつかるデザイン---One Stroke	
	8	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	
	9	ルールなデザイン	黄金比・白銀比	
	10	レイアウト	様式・構成・優先順位 デザイン4つの基本原則	
	11	タイポグラフィ	書体・文字組・調整	
	12	色彩 / 構図	色を知る・作る・使いこなす。構図を見る・画像(イラスト・写真)を選ぶ・配置する	
	13	Photoshop	写真や画像の加工・色の調整、複数画像の合成、テキストの追加やAI生成等	
	14	Photoshop	写真や画像の加工・色の調整、複数画像の合成、テキストの追加やAI生成等	
	15	Question	「夏の思い出」Post Card	
後期	1	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Smell 》	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
	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	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	
	5	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Touch 》	
	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	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	8	五感を研ぎ澄ます	- Sharpen Your Five Senses - 《 Sense of Hearing 》	
	9	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	10	感謝の気持ちを贈るデザイン	Greeting card (Christmas card)	
	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 Eyesight 》	
評価方法	出席 (50%)、クリエイティブ (50%)			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等 随時配布			

科目名	デザイン演習			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	浅井 亮			
授業概要	<p>現代社会においては、技術の進歩により表現手段が多様化し、私たちの周囲には膨大なデザインが存在している。その一方で、非デザイナーでも一定水準のデザインを制作できる環境が整い、視覚的な差別化はますます困難になっている。</p> <p>本講義では、こうした状況を踏まえ、デザインの基礎を体系的に学び、人の目を惹き、心をとらえる表現を生み出すための思考力と実践力を養うことを目的とする。デザインは人と社会、あるいは人とモノとの関係をより良くするための手段であり、その本質的な役割を理解することを重視する。</p> <p>授業では、感性の解像度を高めるトレーニングを基盤とし、観察・発想・試作・検証のプロセスを繰り返しながら、柔軟な思考力と創造力を育成する。また、コミュニケーションを通じたアイデアの発展や、問題の本質を捉えた課題解決にも取り組む。</p> <p>さらに、一人ひとりの個性や強みを活かした表現の可能性を探りながら、クリエイティブの楽しさと主体的に取り組む姿勢を養うことを目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	Portfolio	就職活動に備え自身が制作した作品達をまとめ、スキルや能力をアピールするため作品集を作成	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
	2	Portfolio		
	3	Portfolio		
	4	Photoshop	写真や画像の加工・色の調整、複数画像の合成、テキストの追加やAI生成等	
	5	Photoshop		
	6	Photoshop		
	7	Goods Design	マグカップ、グラス、アクリルキーホルダー、Tシャツ、文具、コースター	
	8	Goods Design		
	9	Goods Design		
	10	Goods Design		
	11	Logo	コミュニケーションの入り口でもあり、その対象の顔とも言える大切な役割をもつロゴ。自分のブランドイメージを確立し認知してもらえるものを作成	
	12	Logo		
	13	Business Card	自分が何者で誰にどんな価値を提供できるのか、自分の価値を一瞬で相手に伝えるコミュニケーションツールを作成	
	14	Business Card		
	15	Business Card		
後期	1	Portfolio	再度、就職活動に備え自身が制作した作品達をまとめ、スキルや能力をアピールするため作品集をブラッシュアップ	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
	2	Portfolio		
	3	Portfolio		
	4	Book Design	本の表紙、カバー、帯、見返し、扉、外箱など、外観をトータルにデザイン。内容をイメージさせ、読者の購入意欲を高める装飾・デザインを作成	
	5	Book Design		
	6	Book Design		
	7	Book Design		
	8	Poster	壁や看板、屋外広告スペースなどに掲示され、視覚的なインパクトを持ち、特定のメッセージを効果的に伝える役割を果たすポスターを作成	
	9	Flyer	特定のターゲットに告知や宣伝をしたいときに有効なフライヤーを作成 ターゲットにとって有益となる情報を整理、厳選して盛り込み、手に取りたくなる付加価値を付ける	
	10	Leaflet	1枚の紙を二つ折り・三つ折り・蛇腹折りといったさまざまな折り方で複数のページを作るリーフレットを作成	
	11	Package	グラフィックデザインとプロダクトデザインのスキルが求められるパッケージデザイン。包装する箱や容器などの色や絵柄、形状などを立体的にデザインし作成	
	12	Web Site Design	Webサイトのレイアウトや構成、デスクトップ、タブレット、モバイルなど、複数のデバイスで見た目が同じになるように設計する(レスポンシブデザイン)などの概念学び作成	
	13	Home Page Design		
	14	SP Design		
	15	Banner Design		
評価方法	出席 (50%)、クリエイティブ (50%)			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator / Adobe Photoshop 等 随時配布			

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><目標・目的> Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげる 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 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><授業構成> 1.作品課題 2.授業内演習課題 3.練習ドリル</p> <p><提出課題> 前期:ペンツール・図形ツールをつかった練習課題 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	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	通年:PC一式
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1	通年:筆記用具
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2	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	通年:USBメモリ
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	
	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	ツール応用1	図形ツールとペンツールを合わせて使う	
	9	ツール応用2	狙った形をつくれるようになる練習	
	10	スキルアップ1	正確にデータをつくる	
	11	スキルアップ2	クオリティアップ	
	12	スキルアップ3	スピードアップ	課題:カッター カッターマット
	13	課題1	トンボの役割、プリント実習	課題:スプレーのり
	14	課題2	課題提出	課題:イラストボード
	15	課題3	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		課題提出	課題:カッター カッターマット
	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)	マスキングテープ
	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	
	14		課題提出	課題:カッター カッターマット
	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 + 出席率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			

2026

区分

必修

対象

I部MC科1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	鈴木 真紀夫			
授業概要	Photoshopを学ぶ。デジタルスキルを身につける。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	パソコン基礎、デジタル環境の整備	
	2	Photoshop	Photoshopスキル	
	3	Photoshop	Photoshopスキル	
	4	Photoshop	Photoshopスキル	
	5	Photoshop	Photoshopスキル	
	6	Photoshop	Photoshopスキル	
	7	Photoshop	Photoshopスキル	
	8	Photoshop	Photoshopスキル	
	9	Photoshop	Photoshopスキル	
	10	Photoshop	Photoshopスキル	
	11	Photoshop	Photoshopスキル	
	12	パース 3D	パース基礎	
	13	パース 3D	パース応用 3D	
	14	パース 3D	パース応用 3D	
	15	パース 3D	パース応用 3D	
後期	1	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	2	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	3	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	4	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	5	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	6	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	7	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	8	デジタルスキル	デジタルイラストテクニック	
	9	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	10	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	11	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	12	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	13	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	14	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
	15	デジタルイラスト	デジタルイラスト制作	
評価方法	提出物 出席など			
使用ソフト テキスト	Photoshop Blender Illustrator 他			

2026

区分

必修

対象

I部MC科2年

科目名	コミックイラストゼミ			
開講期	後期		時間数	6H
講師名	太田 和敏			
授業概要	卒業制作 ①オリジナルイラスト集(30ページ以上) ②イラスト集の表紙(展示用B1サイズタペストリー) ③展示用イラスト(B1サイズタペストリー)			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期				
後期	1	卒業制作について	卒業制作の流れや作品作りについて	PC
	2	課題①	看板キャラクター制作	
	3			
	4			
	5	課題②	選択イラスト制作(2~3点)	
	6			
	7			
	8	課題③	①イラスト集表紙、裏表紙制作 ②オリジナルイラスト集(30ページ以上での制作)	
	9			
	10			
	11			
	12	課題④	①展示用イラスト制作 ②オリジナルイラスト集製本作業 ③表紙、展示用イラスト入稿作業 ④卒業作品展準備	
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、総合的に算出します。			
使用ソフト テキスト	使用ソフト……CLIP STUDIO テキスト……資料配布			