

2026

2026 科目ガイド

[マンガ科 総合マンガ創作専攻]

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事。	
	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	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			

2026

区分

必修

対象

I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	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。1年間を通じて課題制作の仕方・授業の内容をSchooswingによってあらかじめの確認や後日復習などに活用できる。</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 ・30cm直定規・マスキングテープ デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ・テープ デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ 同上 同上 デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ 同上 同上 デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ 同上 同上 デッサン用具一式・30cm直定規・モチーフ 同上 同上
	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)	
	3	↓	課題3:基本形体デッサン・「円柱形」(500mlペットボトル)	
	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	
	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	
	6	↓	ティッシュボックスのデッサン・仕上げ→提出	
	7	↓	課題5:ガラスのコップのデッサン	
	8	↓	ガラスのコップのデッサン・仕上げ→提出	
	9	↓	課題6:缶ジュースのデッサン・基本的な形状描画	
	10	↓	缶ジュースのデッサン・陰影、プルタツプ、ロゴタイプ	
	11	↓	缶ジュースのデッサン・仕上げ→提出	
	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	
	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	
	14	↓	500mlペットボトルと筆2本のデッサン・仕上げ→提出	
	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	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びます。受け手の心に残るマンガの作り方のテクニックも学びます。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	基礎 I	物語感覚を養う。	ペンとノート
	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づための「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、どういふ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。	
	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 テキスト	配布			

2026

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びます。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します。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	制作実践Ⅰ	発想・アイデアを練る。	ペンとノート
	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。	
	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 テキスト	配布			

2026

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 ②アナログ画材の使い方、アナログテクニックの演習 ③オリジナルマンガ制作(四コマ ショートマンガ 短編(5, 8ページ)2本制作 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	持参物
前期	1	授業と道具について	①授業内容の確認と道具紹介 ②マンガ基礎知識 ③アナログ画材練習	マンガ画材
	2			
	3			
	4	マンガ基礎	①アナログ画材演習 ②マンガ基礎知識2 ③四コママンガ制作(アナログ) ④自己紹介マンガ(アナログ)+扉絵練習 ⑤前期末審査(テーマあり 扉絵含み5ページ制作 アナログ、デジタルOK) ⑥展示物準備 ※課題は流動的に行います。	マンガ画材 PC
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	アナログ画材	アナログ画材(アルコールマーカー)によるカラーイラスト制作	マンガ画材
	2			
	3			
	4			
	5	学内コンペ(仮)	学内コンペ作品制作(時期がズれる可能性あり)	PC
	6			
	7	進級審査作品制作	テーマ「自由」の8ページマンガ制作 ①プロット制作+キャラデザ ②ネーム制作 ③本番+仕上げ ④マンガPDF化+コピー本制作	マンガ画材 PC
	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>漫画制作に欠かせない知識とスキルを身につけるための講義を行う。</p> <p>講義内容の実践として、前期・後期でそれぞれ1本の短編マンガ作品を制作する。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>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	短編マンガ制作①	オリエンテーション / アイデアとログライン①	筆記用具・PC
	2		キャラクター①	筆記用具・PC
	3		世界観と舞台①	筆記用具・PC
	4		プロット①	筆記用具・PC
	5		シーン構成とシナリオ①	筆記用具・PC
	6		ネーム①	筆記用具・PC
	7		ネーム②	筆記用具・PC
	8		ネーム③	筆記用具・PC
	9		レイアウト①	筆記用具・PC
	10		下描き①	筆記用具・PC
	11		線画①	筆記用具・PC
	12		線画②	筆記用具・PC
	13		線画③	筆記用具・PC
	14		仕上げ・入稿①	筆記用具・PC
	15		前期講評会 / 後期に向けて	筆記用具・PC
後期	1	短編マンガ制作②	オリエンテーション / アイデアとログライン②	筆記用具・PC
	2		キャラクター②	筆記用具・PC
	3		世界観と舞台②	筆記用具・PC
	4		プロット②	筆記用具・PC
	5		シーン構成とシナリオ②	筆記用具・PC
	6		ネーム④	筆記用具・PC
	7		ネーム⑤	筆記用具・PC
	8		ネーム⑥	筆記用具・PC
	9		レイアウト②	筆記用具・PC
	10		下描き②	筆記用具・PC
	11		線画④	筆記用具・PC
	12		線画⑤	筆記用具・PC
	13		線画⑥	筆記用具・PC
	14		仕上げ・入稿②	筆記用具・PC
	15		後期講評会 / 卒業に向けて	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 テキスト	CLIP STUDIO PAINT			

2026

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	デザイン公募作品制作 未習熟マンガ、イラスト制作 個別マンガ制作サポート 卒業作品制作 ①オリジナル単行本制作 ②卒業作品表紙展示用制作(A1サイズタペストリー) ③卒業作品見せ場展示用制作(A1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	1	サイレントマンガ	セリフを禁止した「絵で読ませる」マンガ制作	PC
	2			
	3			
	4			
	5			
	6	文面から制作するイラスト	文面を読み取ってキャラ制作、スチルイラスト制作	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11	デザイン公募 個人制作マンガサポート	①デザイン公募(この時期に開催しているコンペに応募予定) ②前期末審査作品のサポート ③アシスタント用作品(個別)サポート	
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	卒業制作補佐	授業前半は引き続きデザイン公募や卒業制作補佐授業 学内コンペ作品制作 後半はオリジナル単行本制作、扉絵、見せ場のタペストリー制作 卒業審査準備(コピー本、展示準備、卒業作品集準備)	PC
	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	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	雲七 紅			
授業概要	<p>本授業では、キャラクターイラスト制作に必要な基礎力から応用力までを段階的に習得することを目的とする。表情、顔のバランス、髪型、ポーズなどの基本要素を学びながら、観察力と表現力を養う。</p> <p>前期では、喜怒哀恐の表情表現や男女の顔バランスの違い、髪型デザインのバリエーションを学び、キャラクターの基礎的な描写力を身につける。その後、実在人物をもとにしたキャラクター化や、オリジナルキャラクターのデザインおよびプロフィール制作を行い、設定力と発想力を強化する。さらに、三面図制作や背景付きイラスト、デフォルメ表現などを通じて、多角的なキャラクター表現を学び、最終的に一連の課題を完成作品として仕上げる。</p> <p>後期では、「ありえない生き物・植物・乗り物」といったテーマを通じて発想力を拡張し、より自由度の高い表現に取り組む。その後、複数回にわたるキャラクター制作課題(モノクロ)を通して、デザインの幅と完成度を高める。最終課題では、それまでに制作した中から選抜したキャラクターをもとに、カラー作品として仕上げ、総合的な表現力と構成力の定着を目指す。</p> <p>本授業を通じて、キャラクターデザインにおける基礎技術、発想力、構成力を総合的に習得し、実践的な制作力の向上を図る。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	表情(喜怒哀恐)	表情4つそれぞれ4人当てはめて描く	デジタルデバイス (パソコン/ タブレット) ・筆記用具
	2	▲続き		
	3	顔パーツバランス男女	男女のバランスや絵柄の探求	
	4	▲ヘアスタイル8スタイル	前回の絵柄を活かして8人のキャラクターの髪スタイルを描く	髪スタイルのわかる 資料、いつものセット
	5	▲続き		
	6	色んな手を描く	マンガの色んな手を描いてみる	(パソコン/ タブレット) ・筆記用具 ・アナログ仕上げも可
	7	▲続き		
	8	人物キャラ化立ち絵	実在の人物8人選んで全身キャラ化立ち絵	実在人物資料、いつものセット
	9	▲続き		
	10	オリジナルキャラクターデザイン・プロフィール	デザイン、プロフィール作成	デジタルデバイス (パソコン/ タブレット) ・筆記用具 提出はデータ
	11	▲2・3面図制作	2・3面図立ち絵制作	
	12	▲ヴィネット(背景人物カラー)	ポーズあり背景あり一枚	
	13	▲続き		
	14	▲デフォルメ制作	ポーズありデフォルメ一枚	
	15	▲続き最終仕上げ	10からの全ての課題見直し最終提出	
後期	1	ありえない生き物	ありえない生き物を設定も考えて描く	デジタルデバイス (パソコン/ タブレット) ・筆記用具 ・アナログ仕上げも可 (アナログ式)
	2	ありえない植物	ありえない植物を設定も考えて描く	
	3	ありえない乗り物	ありえない乗り物を設定も考えて描く	
	4	キャラクター10人モノクロ①		
	5	▲続き		
	6	キャラクター10人モノクロ②		
	7	▲続き		
	8	キャラクター10人モノクロ③		
	9	▲続き		
	10	キャラクター10人モノクロ④		
	11	▲続き		
	12	キャラクター10人モノクロ⑤		
	13	▲続き		
	14	マイベストキャラクター2人	課題で出した中でマイベストキャラクター2人以上選んで一枚カラーに仕上げる	
	15	▲続き		
評価方法	出欠席、作品提出状況			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT			

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デジタルマンガ制作、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デジタルマンガ制作(白黒)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(カラー)	
	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。 バージョンは常に最新のバージョンで行います。	
	13			
	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) ②デジタルトレース(アシスタント用イラスト) ③スチルイラスト(カラー) ④老若男女+集合イラスト(カラー) ⑤進級審査扉絵(カラー)制作 ⑥ポートフォリオ基礎ページの制作	PC
	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	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			

科目名	デジタルスキルⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	雲七 紅			
授業概要	<p>本授業では、デジタルツール(主にCLIP STUDIO PAINT)を用いて、基礎的な描写力から応用的な作品制作まで段階的に学習する。身近な小物や食べ物、自然物の観察・描写を通じて、モノクロおよびカラー表現の理解を深めるとともに、トーンやマスク機能などデジタル特有の技術を習得する。</p> <p>前半では、小物や食べ物を題材に、質感表現・配置・構図の基礎を学び、モノクロからカラーへの展開力を身につける。さらに、複数モチーフの組み合わせや自然物(花・岩など)の描写を通じて、観察力と表現力の向上を図る。後半では、室内空間と人物の描写に発展し、一点透視図法を用いた空間表現を学習する。また、CLIP STUDIOの3D機能やプリミティブ、素材制作機能などを活用し、効率的な制作手法を習得する。加えて、ショートカットやオートアクションなどの機能理解を深め、制作効率の向上を目指す。</p> <p>最終的には、背景と人物を組み合わせたマンガの扉絵制作を行い、モノクロ・カラーそれぞれの作品として仕上げることで、総合的な表現力と実践力の定着を目指す。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	小物を色々描く	小物正面8種類以上モノクロとカラー(定規や対称定規など使用)	描きたい小物資料、デジタルデバイス(パソコン/タブレット)・筆記用具
	2	▲続き		
	3	▲続きカラー	カラー版を描く	
	4	モノクロ仕上げ応用	トーンの種類 砂 罫線など トーンの組み合わせ使用例を教える	デジタルデバイス(パソコン/タブレット)・筆記用具
	5	クリスタ機能応用	マスク グラデーショントーン色んな濃度作成 形状変更 登録書き出し	
	6	食べ物を描く	食べ物の写真から描き起こしモノクロとカラー	描きたい食事、食べ物の資料、デジタルデバイス(パソコン/タブレット)・筆記用具
	7	▲続き		
	8	▲続きカラー	カラー版を描く	
	9	小物を複数描く	小物を一緒に置いたパースの効いた絵描く5種類以上配置モノクロとカラー	デジタルデバイス(パソコン/タブレット)・筆記用具
	10	▲続き		
	11	▲続きカラー	カラー版を描く	
	12	自然物と洞窟を描く	花、草木、岩などの自然物や洞窟、岩肌など描く	自然物の資料可能であれば、いつものセット
	13	▲続き		
	14	▲続きカラー	カラー版を描く	
	15	課題調整回		
後期	1	室内と人物を描く	パース定規使用して室内を2点透視で描く	デジタルデバイス(パソコン/タブレット)・筆記用具
	2	▲続き		
	3	▲続きカラー	カラー版を描く	
	4	クリスタ3D使用解説色々	クリスタの3D使用について解説色々	
	5	プリミティブ	プリミティブのテクスチャー反映 立方体 角柱 平面	
	6	素材作り	素材作り ブラシ制作 柄パターン スタンプ 結びりぼん 登録書き出し	
	7	3Dプリミティブ室内作成	3Dプリミティブを使用して簡単な室内を組み立てる	
	8	▲続き		
	9	▲続き作画にする	▲続き、マンガのコマに落とし込めて作画仕上げ	
	10	▲続き		
	11	ショートカット機能色々	オートアクションの作り方 ショートカットクリックアクセス登録 便利なショートカット機能あれこれ	
	12	背景人物ありのマンガの扉絵	背景人物ありのマンガの扉絵想定したモノクロとカラーそれぞれ一枚制作	
	13	▲続き		
	14	▲続き		
	15	▲続き		
評価方法	出欠席、作品提出状況			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT			

2026

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	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				
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 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。			

2026

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	太田 和敏			
授業概要	卒業作品制作 ①オリジナルマンガ(8~32ページ)			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期				
後期	1	卒業制作	プロット+キャラクターデザイン制作(全2回)	マンガ画材 PC
	2			
	3			
	4		ネーム(全5回)	
	5		※11月中旬には必ずネームを完成させること	
	6			
	7			
	8			
	9			
	10		本番+仕上げ(全8回)	
	11		※マンガ本編は必ずゼミの時間内に仕上げる。	
	12		卒展準備、審査の準備はマンガ演習Ⅱで行う。	
	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			