

【国及び都が定める添付資料①】

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

(マンガ科総合マンガ創作専攻 2年制)

科目 区分	授 業 科 目	授業 時間数	うち 実務教員によ る授業	授業 時間数	うち シラバス添付	授業 時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	240					
講義	メディア情報概論	120	○	120			
演習	キャリアデザイン	60					2025年度より開始
演習	ドローイング	120					
講義	ストーリー構成Ⅰ	120	○	120			
講義	ストーリー構成Ⅱ	120	○	120			2025年度より開始
演習	マンガ基礎	120	○	120			
実技	マンガ演習Ⅰ	120	○	120			2025年度より開始
実技	マンガ演習Ⅱ	120	○	120			2025年度より開始
演習	キャラクターデザイン基礎	120	○	120	☆	120	
実技	2Dアニメーション	120	○	120			2025年度より開始
演習	背景テクニク	120	○	120	☆	120	
演習	デジタルイラストⅠ	120	○	120			
演習	デジタルイラストⅡ	120	○	120			2025年度より開始
実技	Webコミック	180	○	180			2025年度より開始
演習	デザイン基礎	120	○	120			
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120	☆	120	
演習	デジタルスキルⅡ	120	○	120			2025年度より開始
実技	総合マンガ創作ゼミ	120	○	120			2025年度より開始
総授業時数		2,400		1,980		360	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2025

区分

必修

対象

I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	<p>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。</p> <p>課題提出締め切り日を守り、提出データ仕様遵守の必要性を認識し、自分の考えを第三者にプレゼンテーションできるマンガ家、キャラクターデザイナーを目指す。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	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）	pc一式
	2	単純化	キャラの紹介/キャラの単純化	pc一式
	3	表情	表情練習	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）	pc一式
	5		同上	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）	pc一式
	7		同上	pc一式
	8	書き分け	年齢別の書き分け	pc一式
	9	書き分け	体系の書き分け	pc一式
	10		同上	pc一式
	11	キャラ製作	実際にキャラを作ってみよう編	pc一式
	12		同上	pc一式
	13		同上	pc一式
	14		同上	pc一式
	15		同上	pc一式
後期	1	2面性	ギャップを使った2面性について/前期最後に作ったキャラにあてはめての描写	pc一式
	2		同上	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	pc一式
	4		同上	pc一式
	5		同上	pc一式
	6		同上	pc一式
	7	生物 1	動物の表現	pc一式
	8		同上	pc一式
	9	生物 2	架空の生物	pc一式
	10		同上	pc一式
	11	キャラ製作	コンセプト別のキャラクター制作	pc一式
	12		同上	pc一式
	13		同上	pc一式
	14		同上	pc一式
	15		同上	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 ※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）,オリジナルテキスト			
教員紹介	キャラクターデザイン、一枚イラスト、GIFアニメーション、書籍へのイラスト、CDジャケット、デフォルメグッズイラスト等、商業・同人問わず幅広く活躍。			

2025

区分

必修

対象

1部MS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)</p> <p>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> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となる。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</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 デジタルで 描きたい場合は 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。			
教員紹介	マンガ家アシスタントとして様々な作家の現場を渡り歩き経験を積んだ後、イタリアのLUCCA MANGA SCHOOLにてレッスンをを行う。 Web系の絵を描き始める人にむけての指導をはじめ多方面で活躍中。			

2025

区分

必修

対象

1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>< 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 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 この授業は、実習・実技形式が基本となる。 担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	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	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	フスフスカガける紙
	5	入門4	●演習5 ペンツールで描く2	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 テキスト	Adobe Illustrator			
教員紹介	デザイン事務所での勤務を経て、フリーのイラストレーターとして独立。雑誌や書籍、広告等、多岐に渡る経験を生かした指導を行っている。			