

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)

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	マンガ概論Ⅰ	60	○	60			
講義	ストーリー構成Ⅰ	120	○	120			
演習	キャラクター表現Ⅰ	120	○	120			
演習	マンガ基礎技術	120	○	120			
演習	マンガクロッキー	120					
演習	マンガⅠ	120	○	120			
演習	マンガⅡ	120	○	120	☆	120	
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			
実技	WebマンガⅠ	120	○	120	☆	120	
演習	キャリアデザイン	120					
講義	マンガ概論Ⅱ	60	○	60			
演習	イラストリアル解剖学	60	○	60			
講義	ストーリー構成Ⅱ	60	○	60			
実技	キャラクター表現Ⅱ	120	○	120			
実技	マンガⅢ	120	○	120			
実技	マンガⅣ	60	○	120			
実技	デジタルスキルⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	WebマンガⅡ	120	○	120	☆	120	
実技	アシスタントテクニック	120	○	120	☆	120	
実技	マンガゼミ	180	○	180			
総授業時数		2,400		1,980		600	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2021

区分

必修

対象

I部 M科 1年

科目名	マンガⅡ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	ダン ヨシコ		
授業概要	<p>キャラクター作成の要素と、キャラクターの魅力を探り、見せ方を学ぶ。ひとコママンガや4コママンガは、限られたコマ数の中でメッセージを伝えなければならない。そのためには、ストーリーものとはちがったテクニックが必要になる。この授業では、簡潔に表現するための基礎技術の習得はもちろんのこと、想像力、妄想力によるマンガのアイディアを出す発想法も学ぶ。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1		表情を描く / キャラクターの感情表現
	2		ペン、インクに慣れる
	3		ヘアスタイルを描く
	4		ヘアスタイル (男4・女4)
	5		老若男女 / キャラクターの年齢の描き分け (8人描き)
	6		老若男女 / キャラクターの年齢の描き分け (設定と演出)
	7		老若男女 / キャラクターの年齢の描き分け
	8	現代物 時代物 ファンタジー などの世界 観による表現	キャラクター50人描き / 描き分け要素、性格、身体表現
	9		キャラクター50人描き / 衣装、小道具、小物、資料の活用
	10		キャラクター50人描き / 設定による効果的なポーズ、演出
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		講評会
後期	1	4コマ連載の ためのアイ ディア出し	4コママンガ / 起承転結、簡潔表現、台詞の効用
	2		4コママンガ / ネーム
	3		4コママンガ / 下絵チェック
	4		4コママンガ / 原稿不切、コピー誌提出
	5		講評会
	6		妄想画 / ストーリーの発想
	7		妄想画 (生物) 原稿、コピー提出 (投票)
	8		妄想画 (植物) 原稿、コピー提出 (投票)
	9		妄想画 (乗り物) 原稿、コピー提出 (投票)
	10		講評会
	12	16ページに向 けてのアイ ディア出し	主題さがし / ストーリー作成のための発想法、キャラクター身上書作り、簡易なプロット
	13		主題さがし / ストーリー作成のための発想法、下絵チェック
	14		主題さがし / ストーリー作成のための発想法、原稿不切、コピー提出
	15		講評会
	評価方法	表現力、技術力、発想力、課題進行状況、出席率、授業意欲など	
テキスト 参考書			

科目名	WEBコミック I				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	刻田門大				
授業概要	<p>近年多くなって来ているネット、スマホで利用される縦スクロール漫画を中心として、仕事で必要とされるネットサービスを利用した入稿、打ち合わせなどの必要とされるスキルが作家本人にも非常に要求されるようになってきた。</p> <p>この授業では絵を描くという事だけではなく、CLIP STUDIO、Adobe PhotoShop Illustratorなどの基本的なスキルも学びつつ、仕事に必要な色々なWEBツールと並行してより広く表現及びほかの人との仕事ができるようになることを主とする。</p>				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	WEB漫画サービスとは	自前のPCが来るまでWEBサービスについて色々と座学（WEB漫画紹介中心）	メモ帳	
	2	WEBに上げる前に必要なあれこれ	自前のPCが来たのでまずはネットサービスのアカウントなどを取得してみよう。	SMSが受けれるスマホなど	
	3	実際にアップしてみよう1	CLIPSTUDIOで自分で絵を描いてみてサービスにアップしてみよう（WEBサービスアカウント作成一練習編）	PC、キーボード	
	4	実際にアップしてみよう2	CLIPSTUDIOで自分で絵を描いてみてサービスにアップしてみよう（WEBサービスアップロード実践編）		
	5	実際にアップしてみよう3	1コマ漫画を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像作成編1）		
	6	実際にアップしてみよう4	1コマ漫画を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像作成編2）		
	7	実際にアップしてみよう5	1コマ漫画を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像仕上げ編）		
	8	実際にアップしてみよう6	1コマ漫画を描いてみてサービスにアップしてみよう（画像仕上げからアップ編）		
	9	photoshopを使ってみよう	絵を描くのではなく絵を割ることが得意なphotoshopの使い方を学ぶ。CLIPとの違いを学ぶ（基礎操作編）	PC、キーボード マウス	
	10	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やす（応用操作1）		
	11	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やす（応用操作2）		
	12	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やす（応用操作3）		
	13	photoshopを使ってみよう	photoshopの基礎操作と違いを体感できたと思うのでさらに応用範囲を広げて出来ることを増やす（応用操作4）		
	14	CLIPSTUDIOと組み合わせ	CLIPSTUDIOは絵を描くのが得意なツール、photoshopは絵を割るのが得意なツール。この二つを組み合わせると表現範囲を増やす（複数ツールの利用方法1）		
	15	CLIPSTUDIOと組み合わせ	CLIPSTUDIOは絵を描くのが得意なツール、photoshopは絵を割るのが得意なツール。この二つを組み合わせると表現範囲を増やす（複数ツールの利用方法2）	PC、キーボード マウス	
1	illustratorを使ってみよう	illustratorの基礎操作と正確性のある作画が得意なillustratorの基本的な使い方を学ぶ(基礎操作編)			
2	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作1）			
3	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作2）			
4	illustratorを使ってみよう	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作3）			
5	illustratorの併用	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作4）			
6	illustratorの併用	ある意味特殊なツールであるillustratorの応用操作と利用法などを知り作画、作図に必要なテクニックなどができるようになる（応用操作5）	PC、キーボード		
7	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書き普通の見開き漫画との違いを知る（WEB漫画概要）			
8	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（プロット）			
9	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（ネーム）			
10	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（作画）			
11	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（作画）			
12	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（作画）			
13	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（作画）			
14	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（アップロード1）			
15	縦読みWEB漫画について	縦読みWEB漫画を実際に書いてみよう（アップロード2）			
評価方法	各授業提出タイミングで提出されたもの（提出率重視）が評価点となる。				
テキスト参考書	授業中のWEBポータルサイトやスライドなど				

2021

区分

必修

対象

I部 M科 2年

科目名	デジタルスキルII			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	稲葉白			
授業概要	<p>CLIP STUDIO PAINTでマンガ制作ができる技術、アシスタントに行くための知識を身につける。</p> <p>デジタルソフトならではの技術、効率的な操作の習得。</p> <p>前期はアナログに近い質感のある描画、後期はカラー描画技術の習得を中心に行う。 1年間を使って就職やアシスタント、連載会議で役立つ漫画イラストのポートフォリオを作成。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	キャラクター一枚絵 モノクロ・カラー	連載会議やコンテを想定とした プレゼン用のキャラ絵をモノクロとカラーで作成 キャラデザを練り、キャラの性格が伝わるような一枚絵を作成 モノクロはアナログに見える作画方法、 カラーは立体感の出る着色を学ぶ	パソコン パソコンの電源 ペンタブレット 筆記用具 メモがとれるもの（ノートなど） 教材の教科書（CLIP STUDIO PAINTプロに学ぶマンガテクニック）
	2			
	3			
	4			
	5	モノクロ三点透視 マンション作画	デジタルツールを使用した三点透視でのマンション作画 窓などの細かいディテールを描き込み、アシスタントの サンプル絵として提出できるような背景絵を作成 レンガ素材をバースに合わせて変形させる方法 素材をアナログ風に変換する方法 3Dの車を自分の絵柄に合わせて配置	
	6			
	7			
	8			
	9	モノクロ自然物 描画	自然物のアナログ風描画 昼・夕方・夜の描き分け 雲・海のトーン削り 木・岩の質感表現	
	10			
	11			
	12			
	13			
	14	漫画制作の復習	16p漫画や過去の課題からマンガ制作の復習	
	後期	1	カラー質感表現	
2				
3				
4		カラー自然物 描画	カラーで雲、空、木の作画 資料を見ながらリアルな自然物を描く グラデーションマップで様々な時間の空を描く	
5				
6		2時間ネーム 制作	初めに帰り、短編のネームを授業1コマで作成	
7		夕方カラー イラスト	背景と人物を入れた一枚イラスト 合成レイヤーを使った逆光・太陽光の表現 夕方の雲の塗り方	
8				
9				
10		夜景カラー イラスト	光、グロー効果、合成モードの解説 夜景の光の表現、街灯のエフェクト	
11				
12				
13				
14		一年間の復習	卒業後の活動、連載、アシスタント、自費出版について	
15				
評価方法	授業態度、出席率、授業内の教材課題、習得度、習得に至るまでの過程を総合的に見て評価。			
テキスト 参考書	CLIP STUDIO PAINTプロに学ぶマンガテクニック			

2021

区分

必修

対象

I部 M科 2年

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

2021

区分

必修

対象

I部 M科 2年

科目名	アシスタントテクニック					
開講期	前後期		時間数	3H		
講師名	藤田 岳生					
授業概要	アシスタントをする上で基本的な技術、並びに漫画を描くうえで必須の背景描写を学ぶ。また限られた期間内でマンガを関係させる力を高める。					
授業計画	また	主題・目的	概要	持参物		
前期	1	現状	前半、画力描写力の確認、後半から課題の説明をし製作開始	ボールペン		
	2	人物・パース・効果線	パースを考え、空間を作りつつ、人物と物をパースに合わせて制作し、更に効果線を加える。	作画道具一式 必要であれば参考資料 デジタルの場合、デジタル作画道具一式		
	3					
	4					
	5	季節感	春夏秋冬、季節、シーンに合ったキャラの服装、自然物の処理の仕方の説明。空気感を意識した絵作りを学ぶ。			
	6					
	7					
	8	ホワイトベタ	アシスタントで必須な原稿用紙の扱い方、現場でのホワイト・ベタの感覚を磨く。仕上げのための目を鍛える			
	9					
	10					
	11					
	12					
	13				建造物	建造物の描き方の説明。パース、アイレベルの復習、解説。建造物を描くことによって背景に必要なパース力を上げる。
	14					
	15					
後期	1	モブシーン	モブシーンを描くことにより、パース力、空間力を鍛える。メインキャラを引き立たせるモブの処理を意識。		作画道具一式 必要であれば参考資料	
	2					
	3					
	4					
	5					
	6	部屋トレース	自分の家の部屋（自室、リビング、茶の間）の写真を各自用意してもらい、トレースする。キャラに加え、色々な素材を描き分け、生活感、リアル感を意識した雰囲気がある一枚絵の作成。	作画道具一式 自宅の部屋写真（トレース用）		
	7					
	8					
	9	アシスタント応募、卒業制作詐欺業	アシスタント募集要項に沿った応募原稿の作成。傾向と対策についての説明。卒業製作の作業。共に悩み相談、アドバイスをまじえる。	作画道具一式 必要であれば参考資料		
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15				まとめ講義	一年を通してのまとめ。（ただし、進行状況次第で続き作業に変更）
評価方法	出席 課題提出					
テキスト 参考書						