

# 2025 科目ガイド

[昼間部マンガ科 コミックイラスト専攻]

2025年度 昼間部マンガ科 コミックイラスト専攻 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 一部マンガ科 コミックイラスト専攻 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Ⅰ	必	3	3		
		ドローイングⅡ	必			3	3
		コミックイラストⅠ	必	3	3		
		コミックイラストⅡ	必			3	3
		キャラクターデザイン基礎	必	3	3		
		キャラクターデザイン演習	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		
		デザイン演習	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		
	コミックイラストゼミ	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	I部MC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 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 テキスト	配布			

2025

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	<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。 9月に完成したポートフォリオを回収する。 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。 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 テキスト	・創作活動応援サイト CLIP			

2025

区分	必修	対象	I部MC科1年
----	----	----	---------

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。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】 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： B4クロッキー帳 鉛筆セット 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 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	I部MC科2年
----	----	----	---------

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、グレースケール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て、鉛筆によるデッサンの基本を育成する。後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。対面&amp;オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。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> <p>【到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、透明水彩絵具の使い方と描画力の育成を目的とする。</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	デッサンとグラデーションについて・課題1：グレースケール作成	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
	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、ブルタップ、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	
後期	1	透明水彩仕上げ	オリエンテーション・課題1：「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具用具一式・モチーフ
	2	↓	「バナナとトマト」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	3	↓	課題2：「ガラス瓶に観葉植物」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・透明水彩絵具用具一式・モチーフ
	4	↓	「ガラス瓶に観葉植物」透明水彩絵の具仕上げ→提出	同上
	5	↓	課題3：「パンケーキ」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	6	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り①	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	7	↓	「パンケーキ」透明水彩絵の具三原色重ね塗り②	同上
	8	↓	「パンケーキ」透明水彩仕上げ→提出	同上
	9	↓	課題4：「枯山水」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	10	↓	「枯山水」透明水彩絵の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	11	↓	「枯山水」透明水彩仕上げ→提出	同上
	12	↓	課題5：「海上のヨット」鉛筆による下描き	B4水彩紙・デッサン用具一式・30cm直定規・マスキングテープ
	13	↓	「海上のヨット」透明水彩絵の具三原色重ね塗り	B4水彩紙・透明水彩用具一式
	14	↓	「海上のヨット」透明水彩仕上げ→提出	同上
	15	↓	予備日：出席状況・課題の提出状況の確認 未提出課題の提出	
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			
使用ソフト	講師が作成、配布する資料以外のテキストは使用しない			
テキスト				

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
前期	1	頭部の描き方	〈鉛筆画〉頭部の描き方演習
	2	表情	〈ペン画〉パストアップで1人のキャラの表情を4つ描く
	3	表情	〈ペン画〉パストアップで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
	2	SDキャラ	〈ペン画〉SDキャラを20体描く
	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			

2025

区分	必修	対象	I部MC科2年
----	----	----	---------

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>作画の基礎を学び、授業課題を完成をさせる。 積極的にコンペに作品を応募し、在学中に賞の獲得を目指す。</p> <p>【前期目標】 ・透視図法（パース）の応用を学び、背景や小物が作画できるようになる。</p> <p>【後期目標】 ・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。 （*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
前期	1	オリエンテーション	今後の授業内容について、自己紹介
	2	透視図法 まとめ 課題①	課題①  透視図法を応用し、マンガ表紙用のイラスト（人物+背景）を制作する。
	3		
	4		
	5	前期 コンペ 課題②	課題② 前期のコンペティション
	6		
	7		
	8		
	9	前期 コンペ 課題③	課題③ 前期のコンペティション
	10		
	11		
	12		
	13	前期講評会	前期の課題提出 / 講評と添削
	14		
	15	後期開始	後期の授業内容について説明、制作開始
後期	1	後期 コンペ 課題①	課題① 後期のコンペティション
	2		
	3		
	4	後期 コンペ 課題②	課題② 後期のコンペティション
	5		
	6		
	7		
	8	後期 コンペ 課題③	課題③ 後期のコンペティション
	9		
	10		
	11		
	12	最終講評会	講評と添削 / 後期の課題提出
	13		
	14	最終講評会	講評と添削 / 後期の課題提出
	15	最終講評会	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 テキスト	・CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、Adobe 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	I部MC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 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	キャラ製作	ハロウィンキャラクター製作 pc一式
	2		同上 pc一式
	3		同上 pc一式
	4		同上 pc一式
	5	横顔	横顔について pc一式
	6	エフェクト	エフェクトの練習 pc一式
	7		同上 pc一式
	8	コンテスト	kawaiiコンテスト pc一式
	9		同上 pc一式
	10		同上 pc一式
	11	キャラ製作	コンセプトを決めたキャラクター製作（キャラシート、3面図、表情差分） 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		

2025

区分	必修	対象	I部MC科2年
----	----	----	---------

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	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 持参物	
前期	1	キャラ製作	2人組のキャラクター製作	pc一式
	2		同上	pc一式
	3		同上	pc一式
	4		同上	pc一式
	5		同上	pc一式
	6	キャラ製作	デフォルメ (2~3頭身)	pc一式
	7		同上	pc一式
	8	キャラ製作	進化系モンスター	pc一式
	9		同上	pc一式
	10		同上	pc一式
	11	絵柄よせ	絵柄よせ+オリジナルファッション (3面図、立ち絵)	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		ハロウィンキャラクター製作	pc一式
	2		同上	pc一式
	3		同上	pc一式
	4		同上	pc一式
	5		体系の書き分け	pc一式
	6		年齢別の書き分け	pc一式
	7		エフェクトの練習	pc一式
	8		同上	pc一式
	9		進化系アイテム製作	pc一式
	10		同上	pc一式
	11	キャラ製作	ヴィネットイラスト	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			

2025

区分	必修	対象	I部MC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】 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】 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 ・キャラクターデザイン ・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 前半	数分のプロモーション動画を制作 ・キャラクターデザイン ・イラスト 静止画素材 ・動画内のアニメーション ・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 後半	後期課題 前半で制作した動画の続き 試写会と添削を通して、ブラッシュアップ *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	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
	15		
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 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  
・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  
・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	I部MC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。 (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
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。
	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。
	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。		

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

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

2025

区分	必修	対象	I部MC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	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。 ・CLIP STUDIOの使い方 ・デジタルイラスト制作、制作における基礎知識 ・PCの基本的な取り扱いかた、基本動作、etc・・・						
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 ②PC、デジタル基礎座学、イラストについて	筆記用具 PC			
	2						
	3	CLIPSTUDIO基礎	CLIPSTUDIOの基本操作、およびデジタル基礎 ①CLIPSTUDIOの扱いかた、知識の習得 ②デジタル制作における基礎知識の習得 ③イラスト制作についての基礎 ④キャラクター、背景、パース、構図、総合的描写練習 ⑤複数種類の塗り方、見せ方の習得 ⑥CLIPSTUDIO基礎確認のためのテスト ⑦順を追っての課題制作 ⑧授業内課題あり ⑨印刷機、スキャナー取り扱い ※課題などは増減あり、流動的に行う。 ※バージョンは常に最新バージョンで行う。 ※細かい予定は授業が始まってからデータで配布予定。 ※課題はポートフォリオに入れる物を予定している。	PC			
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
後期	1				ポートフォリオ土台制作	①ポートフォリオ制作について（ベース部分の制作） ②写真を用いたスチルイラスト ③企業、目的に沿ったイラスト制作 ④ヴィネット、もしくはキャラクターイラスト（ミニキャラ） ⑤デザインコンペ（学内コンペ、外部コンペ） ⑥集合イラスト（年齢差分）	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に、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 テキスト	・創作活動応援サイト CLIP						

2025

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。</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	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。          ※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	クリップスタジオ			
テキスト	テキスト 自作のデータ・プリント・動画等々			

2025

区分	必修	対象	I部MC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 テキスト	クリップスタジオ			

2025

区分	必修	対象	I部MC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	浅井 亮		
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くらいの情報が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。</p> <p>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	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！？---マンダラート発想術
	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	I部MC科2年
----	----	----	---------

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>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くらいの情報が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。</p> <p>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、しっかりとした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カ、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 持参物
前期	1	Portfolio	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	Business Card	
	5	Business Card	
	6	Business Card	
	7	Logo	
	8	Logo	
	9	Logo	
	10	Poster	
	11	Poster	
	12	Flyer	
	13	Flyer	
	14	Leaflet	
	15	Leaflet	
後期	1	Portfolio	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	Web Site Design	
	5	Home Page Design	
	6	Home Page Design	
	7	SP Design	
	8	SP Design	
	9	Banner Design	
	10	Banner Design	
	11	Package	
	12	Package	
	13	Package	
	14	T-shirt	
	15	T-shirt	
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		

2025

区分	必修	対象	I部MC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          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>&lt;授業構成&gt;          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;          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
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
	2	入門1	●演習2 図形ツールで描く1
	3	入門2	●演習3 図形ツールで描く2
	4	入門3	●演習4 ペンツールで描く1
	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		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		

2025

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を使いこなせるようになる。デジタルでイラスト作品が作れるようになる。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	授業オリエンテーション	勉強の仕方など イラスト練習課題（アナログ）
	2	授業オリエンテーション	イラスト練習課題（アナログ）
	3	Photoshop	概要の説明、各種設定
	4	Photoshop	デジタルの基礎
	5	Photoshop	イラスト制作練習 ツール、ウインドウについて（課題1）
	6	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方
	7	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方
	8	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方
	9	Photoshop	ブラシ、選択範囲、レイヤー等、項目の設定、使い方（課題2）
	10	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習
	11	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習
	12	Photoshop	画像処理、色調補正などの練習（課題3）
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作
	15	Photoshop	デジタル作品提出（課題4）
後期	1	Photoshop	デジタルデータ操作練習
	2	Photoshop	デジタルデータ操作練習
	3	Photoshop	デジタルデータ操作練習（課題1）
	4	Photoshop	デジタルイラスト制作
	5	Photoshop	デジタルイラスト制作
	6	Photoshop	デジタルイラスト制作
	7	Photoshop	デジタルイラスト制作（課題2）
	8	Photoshop	画像処理練習
	9	Photoshop	画像処理練習
	10	Photoshop	画像処理練習（課題3）
	11	Photoshop	デジタルイラスト制作
	12	Photoshop	デジタルイラスト制作
	13	Photoshop	デジタルイラスト制作
	14	Photoshop	デジタルイラスト制作
	15	Photoshop	デジタルイラスト制作（課題4）
評価方法	出席及び課題によって評価する。		
使用ソフト テキスト	Adobe photoshop		

2025

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追加機能の学習</li> <li>・卒業作品制作 イラスト集制作（予定）</li> </ul>			
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	卒業制作について	卒制の流れや作品作りについて（アイデア出し）	PC USBメモリー
	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作品制作）	
	6			
	7			
	8	課題③	①表紙、裏表紙制作 ②イラスト集制作（30ページ前後で制作予定）	
	9			
	10			
11				
12	課題④	①展示用イラスト制作 ②イラスト集印刷（製本作業）		
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 テキスト	・創作活動応援サイト CLIP			