

【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 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	マンガ概論Ⅰ	60	○	60			2024年度は開講なし
講義	ストーリー構成Ⅰ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	キャラクター表現Ⅰ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	マンガ基礎技術	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	マンガクロッキー	120					2024年度は開講なし
演習	マンガⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	マンガⅡ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
実技	WebマンガⅠ	120	○	120			2024年度は開講なし
演習	キャリアデザイン	60					2024年度は開講なし
講義	マンガ概論Ⅱ	60	○	60			
講義	イラストリアル解剖学	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	☆	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			
演習	キャリアデザイン	120					
実技	マンガゼミ	120	○	180			
総授業時数		2,400		1,920		360	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2024		区分	必修	I部M科2年	
科目名	キャラクター表現Ⅱ				
開講期	前後期	時間数	3H		
講師名	太田 和敏				
授業概要	ポートフォリオに使うキャラクターデザイン作品の制作を目標とする。				
	デザイン公募作品への応募（外部に向けての作品制作）をし、様々なキャラクターデザイン制作をする。				
	この授業は、 <b>実習・実技形式が基本</b> となる。				
	担当講師は、 <b>実務経験に基づいて授業を展開</b> している。				
授業計画	主題・目的	概要	持参物		
前期	1	デザイン公募制作、ポートフォリオ作品制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 ポートフォリオ作品を制作する。 ・上記のものをメインに前期は授業を行う。 ・この2つ以外に時間があれば1年時に行っていないようなキャラクターデザインの課題を行う。	PC USBメモリー	
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
後期	1	デザイン公募制作、他	デザイン公募作品制作（最優先とする）をする。 後期も基本デザイン公募を行う。 後半はキャラクターのオリジナル商品制作をする。 キャラコンセプトからターゲットなどを考察する。 授業時間に変動あり。	PC USBメモリー	
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13	キャラクター制作	卒制のキャラクターのオリジナル商品制作をする。		
	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。				
テキスト参考書	・創作活動応援サイト CLIP				
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。2006年度に第1回コミックボンボン新人賞で佳作受賞。2007年に第66回赤塚賞の最終候補として作品の一部が週刊少年ジャンプ(集英社)に掲載。				

2024

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	レモン水銀			
授業概要	CLIP STUDIO PAINT PROを用いてフルデジタルでマンガ制作する技術を身につける。1年で学習したスキルを用いて自身にとって効率的に作業を進めるかを習得する。			
	アナログで過去に作成したもの、他の授業で作成したものをフルデジタルで再構築することで抵抗少なくフルデジタルに移行することを目指す。Webtoonやマンガ業界等の状況を理解する。			
	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。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1		自身の絵柄をフルデジタルで再現・習得 アナログで1ページ分を描いてみる（ペン入れ、ベタまで） その作画にかかった時間を各工程でメモしフルデジタルでその時間の攻略を目指す 以前、自身で制作したものを用いて作画も可 好きなマンガの模写でも可 慣れたらエッセイマンガをフルデジタルで作成する	パソコン パソコンの電源 ペンタ プレット 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 PRO 公式ガイドブック）
	2			
	3	フルデジタルでペンに慣れる		
	4			
	5			
	6			
	7		背景、集中線、コマ、オノマトペなど CLIPや元々CSPPに入っている素材を活用してタイムアタック 著作権物に対する禁忌事項の留意も	
	8	素材の加工等		
	9			
	10		Web、アプリなどで読める縦読み漫画投稿用、 または扉絵を想定したのカラーページの作成。	
	11			
	12	カラーページの制作		
	13			
	14			
	15	前期復習	前期で習得した技術を使って4コママンガの制作を行う	
後期	1		8コマ程度のwebtoonの制作を実務形式で行う 1. プロット 2. ネーム 3. 下描き 4. ペン入れ 5. 着色	パソコン パソコンの電源 ペンタ プレット 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 PRO 公式ガイドブック）
	2			
	3			
	4	Webtoonの制作		
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	3D人形の理解	3Dテッサン人形の使い方を習得し、難しいホース等を早く描けるようになる□	
	10	背景制作	背景の制作_実務編	
	11	実務の理解	デジタルを用いたスタジオ制作式の現状の理解	
	12	アシスタント業務の理解	本番を想定した実践。メールの文面の流れ、コマ、ベタ、集中線、トーン、背景など アシスタントへの指示の出し方、実際の制作を他の学生と協力して行う	
	13			
	14	SNSの利用	SNSを用いたブランディングについて	
	15	復習	まだ習得できていないと感じるスキルを復習する	
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する。			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT PROおよびCLIP STUDIO PAINT PRO 公式ガイドブック			
教員紹介	テクノアート株式会社東京営業所事業部長。CMHO、ディレクター、行政書士、マンガ家、占い師など多岐にわたり活動をしている。			

2024

区分

必修

対象

I部M科2年

科目名	Webマンガ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	刻田 門大			
授業概要	<p>投稿用の漫画完成を目指す。</p> <p>ただ単に作業をするだけでなく、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。</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	アップまでしてみよう	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	PC、キーボード、マウス
	2	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（ネーム等それに伴う作業方法など1）	
	3	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（ネーム等それに伴う作業方法など2）	
	4	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（下書き等それに伴う作業方法など1）	
	5	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（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	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	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	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	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2）	
	10	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1）	
	11	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2）	
	12	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3）	
	13	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（締切予定日）	
	14	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（総評、予備日）	
	15	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（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の学ぶ	PC、キーボード、マウス
	2	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（ネーム等それに伴う作業方法など1）	
	3	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（ネーム等それに伴う作業方法など2）	
	4	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（下書き等それに伴う作業方法など1）	
	5	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（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	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	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	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	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2）	
	10	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等1）	
	11	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等2）	
	12	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（カラー漫画の仕上げ等に関するテクニック等3）	
	13	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（締切予定日）	
	14	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（総評、予備日）	
	15	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（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	原則として、講師作成の授業素材を使用する。			
評価方法	有限会社デジタルノイズで活動中。実際の制作現場を経験させたり、現場の人からアドバイスをもらう機会を作りながら学生の指導にあたっている。			

【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					

2024

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	猫島 礼			
授業概要	ClipStudioPaint、Photoshopを用いて、デジタルカラー技術基礎を学び、マンガ家、キャラクターデザイナーとしての実務に対応できるテクニックを習得するマンガやイラストのキャラクターデザインにおける「発想力」「描画力」「世界観の構築力」を訓練すると共に、伝えたいイメージを的確に表現するテクニックを学ぶ。			
	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。			
	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。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	
前期	1	基礎技術	キャラクターデザインの仕事とは・Clip基礎・学園ものキャラデ01	PC一式
	2	アニメ塗り	レイヤー構造・塗りつぶし・学園ものキャラクターデザイン02	PC一式
	3	アニメ塗り	連続曲線ツール・グラデ・学園ものキャラクターデザイン03	PC一式
	4	アニメ塗り	ベクター消しゴム・線の変形・学園ものキャラクターデザイン04	PC一式
	5	アニメ塗り	影を色トレス・瞳の塗り方・学園ものキャラクターデザイン05	PC一式
	6	アニメ塗り	ブリーツスカートを描く・属性キャラクターデザイン01	PC一式
	7	アニメ塗り	横顔を描く・アーガイル柄を描く・属性キャラクターデザイン02	PC一式
	8	ブラシ塗り	ツールでストライプ柄を描く・属性キャラクターデザイン03	PC一式
	9	ブラシ塗り	ズボンを立体的に描く・属性キャラクターデザイン04	PC一式
	10	ブラシ塗り	2人のキャラの塗り分け・属性キャラクターデザイン05	PC一式
	11	ブラシ塗り	個性的な瞳を描く・職業ものキャラクターデザイン01	PC一式
	12	ブラシ塗り	洋剣を描く・職業ものキャラクターデザイン02	PC一式
	13	ブラシ塗り	日本刀を描く・職業ものキャラクターデザイン03	PC一式
	14	水彩塗り	水彩ブラシ読み込み・職業ものキャラクターデザイン04	PC一式
	15	素材	素材にパースを掛ける・職業ものキャラクターデザイン05	PC一式
後期	1	塗り分け	時間帯を塗り分ける・進化系キャラクターデザイン01	PC一式
	2	描き分け	雲を描き分ける・進化系キャラクターデザイン02	PC一式
	3	写真加工	写真加工・進化系キャラクターデザイン03	PC一式
	4	質感表現	物質の質感表現・進化系キャラクターデザイン04	PC一式
	5	パース	1点透視パース定規を使う・進化系キャラクターデザイン05	PC一式
	6	パース	2点透視パース定規を使う・コンセプトアートキャラデ01	PC一式
	7	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン02	PC一式
	8	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン03	PC一式
	9	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン04	PC一式
	10	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン05	PC一式
	11	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン01	PC一式
	12	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン02	PC一式
	13	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン03	PC一式
	14	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン04	PC一式
	15	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン05	PC一式
評価方法	授業態度・出欠席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。※この授業での課題ではAI生成によるイラスト提出は不可とする。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・AdobePhotoshop・オリジナルテキスト			
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。1987年にデビューし、主に青年向け漫画雑誌で活動。代表作は『着ぐるみ戦隊キルティアン』。			

2024

区分

必修

対象

I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	漫画背景に必要な技術の習得を目標とする。(例・構図、パース、トーン仕上げ)			
	限られた時間内で完成させる力、マンガ背景を描く際に必要なパース力を身に付けて、背景の苦手意識を無くす。			
	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。			
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	パースに乗った構図。	
	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。			

2024

区分

必修

対象

I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	Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげることを目的とする。			
	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			
	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。			
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	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	ラフスケッチがかけもの
	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	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	
	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	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 + ドリルのクオリティ + 授業内演習課題の提出率			
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator			
評価方法	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。			

【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  
(マンガ科コミックイラスト専攻 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	○	60			2025年度より開始
演習	ドローイングⅠ	120					
演習	ドローイングⅡ	120					2025年度より開始
演習	コミックイラストⅠ	120	○	120			
実技	コミックイラスト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	キャラクターデザイン演習	120	○	120			2025年度より開始
実技	2Dアニメーション	120	○	120			2025年度より開始
実技	背景テクニク	120	○	120	★	120	
実技	デジタルイラストⅠ	120	○	120			
実技	デジタルイラストⅡ	120	○	120			2025年度より開始
演習	Webコミック	180	○	180			2025年度より開始
演習	デザイン基礎	120	○	120			
実技	デザイン演習	120	○	120			2025年度より開始
演習	デジタルスキルⅠ	120	○	120	★	120	
実技	デジタルスキルⅡ	120	○	120			
実技	コミックイラストゼミ	120	○	120			2025年度より開始
総授業時数		2,400		1,920		360	
卒業に必要な授業時数		2,400					

2024

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	猫島 礼			
授業概要	ClipStudioPaint、Photoshopを用いて、デジタルカラー技術基礎を学び、マンガ家、キャラクターデザイナーとしての実務に対応できるテクニックを習得するマンガやイラストのキャラクターデザインにおける「発想力」「描画力」「世界観の構築力」を訓練すると共に、伝えたいイメージを的確に表現するテクニックを学ぶ。			
	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。			
	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。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	
前期	1	基礎技術	キャラクターデザインの仕事とは・Clip基礎・学園ものキャラデ01	PC一式
	2	アニメ塗り	レイヤー構造・塗りつぶし・学園ものキャラクターデザイン02	PC一式
	3	アニメ塗り	連続曲線ツール・グラデ・学園ものキャラクターデザイン03	PC一式
	4	アニメ塗り	ベクター消しゴム・線の変形・学園ものキャラクターデザイン04	PC一式
	5	アニメ塗り	影を色トレス・瞳の塗り方・学園ものキャラクターデザイン05	PC一式
	6	アニメ塗り	プリーツスカートを描く・属性キャラクターデザイン01	PC一式
	7	アニメ塗り	横顔を描く・アーガイル柄を描く・属性キャラクターデザイン02	PC一式
	8	ブラシ塗り	ツールでストライプ柄を描く・属性キャラクターデザイン03	PC一式
	9	ブラシ塗り	ズボンを立体的に描く・属性キャラクターデザイン04	PC一式
	10	ブラシ塗り	2人のキャラの塗り分け・属性キャラクターデザイン05	PC一式
	11	ブラシ塗り	個性的な瞳を描く・職業ものキャラクターデザイン01	PC一式
	12	ブラシ塗り	洋剣を描く・職業ものキャラクターデザイン02	PC一式
	13	ブラシ塗り	日本刀を描く・職業ものキャラクターデザイン03	PC一式
	14	水彩塗り	水彩ブラシ読み込み・職業ものキャラクターデザイン04	PC一式
	15	素材	素材にパースを掛ける・職業ものキャラクターデザイン05	PC一式
後期	1	塗り分け	時間帯を塗り分ける・進化系キャラクターデザイン01	PC一式
	2	描き分け	雲を描き分ける・進化系キャラクターデザイン02	PC一式
	3	写真加工	写真加工・進化系キャラクターデザイン03	PC一式
	4	質感表現	物質の質感表現・進化系キャラクターデザイン04	PC一式
	5	パース	1点透視パース定規を使う・進化系キャラクターデザイン05	PC一式
	6	パース	2点透視パース定規を使う・コンセプトアートキャラデ01	PC一式
	7	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン02	PC一式
	8	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン03	PC一式
	9	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン04	PC一式
	10	コンセプト	コンセプトアートキャラクターデザイン05	PC一式
	11	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン01	PC一式
	12	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン02	PC一式
	13	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン03	PC一式
	14	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン04	PC一式
	15	メディア	メディア別イラスト&キャラクターデザイン05	PC一式
評価方法	授業態度・出欠席・作品提出状況・課題制作に取り組む姿勢などに対して総合評価により算出する。※この授業での課題ではAI生成によるイラスト提出は不可とする。			
使用ソフト テキスト	ClipStudioPaintEX・AdobePhotoshop・オリジナルテキスト			
教員紹介	マンガ家。イラストレーター。1987年にデビューし、主に青年向け漫画雑誌で活動。代表作は『着ぐるみ戦隊キルティアン』。			

2024

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	漫画背景に必要な技術の習得を目標とする。(例・構図、パース、トーン仕上げ)			
	限られた時間内で完成させる力、マンガ背景を描く際に必要なパース力を身に付けて、背景の苦手意識を無くす。			
	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。			
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。まんがにおいての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	パースに乗った構図。	
	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。			

2024

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	Adobe Illustratorの基礎を学び2年次以降の応用につなげることを目的とする。		
	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 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。		
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
			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	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
	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	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
			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 + ドリルのクオリティ + 授業内演習課題の提出率		
使用ソフト テキスト	Adobe Illustrator		
評価方法	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。		