

授業科目	まんが演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位1 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	渡邊 浩行	実務経験		漫画家・アニメーター			
授業クラス(専攻)学年	まんが科 2年	担任		赤井			
授業の概要	まんがの演出上必要な背景や人物などの多角的な画面および心理描写における画面構成の描写力を身につけることを目的とする						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学内での告白シーン(課題①): A4原稿用紙に告白シーンを演出して描く。心に残る画面構成を考える。アイディアスケッチ。(課題説明と作画サンプルの提示)</li> <li>2. 学内での告白シーン: 前回の課題の下描き。立体的な構図に対応する人物の見え方やサイズが正しいかチェックおよび修正指導</li> <li>3. 学内での告白シーン: 課題①のペン入れ提出。画面の遠近感を出すために筆圧に変化を持たせたり、適度なぼかし効果を学習する。</li> <li>4. 走る人(課題②): A4原稿用紙に動きのある人物を描く。街中を舞台として俯瞰やあおりに対応した動きのある人物の描写力を身につける</li> <li>5. 走る人: 前回の課題の下描き。立体的な構図に対応する人物の見え方や動きが正しいかチェックおよび修正指導</li> <li>6. 走る人: 課題②のペン入れ提出。動きの演出のための動線や効果線の描写によるスピード感や、緊迫感の演出効果を学ぶ</li> <li>7. 車と人(課題③): A4原稿用紙に車と人を描くことでサイズ感覚と立体感を身に付ける。金属の質感を表現するための工夫を考える</li> <li>8. 車と人: 前回の課題の下描き。立体的な構図に対応する人物の見え方や車とのサイズ感が正しいかチェックおよび修正指導</li> <li>9. 車と人: 課題③のペン入れ提出。ベタやスクリーントーンの効果的な使用による背景や人物の映り込みによる質感や面の表現を学ぶ</li> <li>10. 馬(又は自転車)に乗る人: (課題④)A4原稿用紙に人物に接するものを描くことで対象物とのバランス感覚を身につける</li> <li>11. 馬(又は自転車)に乗る人: 前回の課題の下描き。キャラと直接接するものを描くことでサイズのなごまかしがきかないことを考慮する</li> <li>12. 馬(又は自転車)に乗る人: 課題④のペン入れ提出。動きが加わった時の馬(又は自転車)と人物のバランスと表現力を学ぶ</li> <li>13. 演出技法: (課題⑤)これまでの課題を考慮し、まんがの引きと開きを演出して複数ページを描くことで実践に役立つ技術を身に付ける</li> <li>14. 演出技法: 前回の課題のキャラクターデザインやネームの作成。舞台を設定し、効果的な心理描写をふまえた演出を考える。</li> <li>15. 演出技法: 課題⑤の下描きおよびペン入れ。背景描写やアクション、心理効果をどうやって表現するかを考えて作画する</li> <li>16. 演出技法: 課題⑤のペン入れ提出。それぞれのジャンルに合わせた演出を表現することでオリジナル作品のレベルアップに役立てる</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	特になし						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点~90点=S、89点~80点=A、79点~70点=B、69点~60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	作画時に作者の表現したい内容がどうすれば正しく読者に伝わるかを考えてわかりやすく伝わりやすい方法を自分の表現力で描いてください						

授業科目	まんがトライアルⅡ	講義	実技	演習	単位時間32→単位2 単位時間64→単位4 単位時間96→単位6	前期	後期
教科担当	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス(専攻)学年	まんが科 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	産学連携授業・各種コンペの作品制作を行う。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 2. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 2 3. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 3 4. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 4 5. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 5 6. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 6 7. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 7 8. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 8 9. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 9 10. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 0 11. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 1 12. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 2 13. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 3 14. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 4 15. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 5 16. 産学連携として依頼された漫画・イラスト制作 1 6 17.						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	クライアントの要望に合わせた作品づくりを行い、自分の作風を拓げる。						

授業科目	まんが技法Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス(コース) 学年	まんが科2年	担任		赤井			
授業の概要	まんが制作のアナログ作業における描画表現の修得。 人物をはじめ動物に至るまで、その描画技術を修得する。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 食事シーン1 2. 食事シーン2 3. 食事シーン3 4. 部屋の内装1 5. 部屋の内装2 6. 部屋の内装3 7. 手、握手シーン1 8. 手、握手シーン2 9. 複数人シーン1 10. 複数人シーン2 11. 複数人シーン3 12. 動きのあるシーン1 13. 動きのあるシーン2 14. 印象的なシーン1 15. 印象的なシーン2 16. 印象的なシーン3 17. 印象的なシーン4						
使用テキスト 教材等	原稿用紙、ペン						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	様々なシーンを描く。						

授業科目	就職特別講座	講義	実技	演習	単位時間32ー単位2 単位時間64ー単位4 単位時間96ー単位6	前期	後期
教科担当	瀧田龍晃	実務経験		カウンセリング歴21年			
授業クラス(専攻)学年	全学科 2年	担任		全クラス担任			
授業の概要	<p>専門学生として今後のキャリア形成を行なう上で必要なビジネスマナーや企業や社会における常識。会社組織のしくみ等 自分自身が未来に向けた目標設定や就職や進路に有益な知識を学ぶ。就職特別講座では主に採用試験に臨むべく面接の対応例を中心とした実践的な内容を学び就職内定を目指す。</p>						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 就活スケジュール管理</li> <li>2. 求人票の見方企業選択の基礎知識</li> <li>3. キャリアとは何か</li> <li>4. 学生生活から職場生活への変化</li> <li>5. 基本姿勢とコンプライアンス</li> <li>6. 仕事の基本となる8つの意識</li> <li>7. 会社訪問試験等準備</li> <li>8. 面接でソンをする行為</li> <li>9. 面接ポイントのイメージ修正 不採用になる例</li> <li>10. ディベートとは</li> <li>11. 面接対策1 対応例を考える</li> <li>12. 面接対策2 対応例を考える</li> <li>13. 面接対策3 対応例を考える</li> <li>14. エントリーシートの書き方</li> <li>15. 各種御礼文書の書き方</li> <li>16. 面接成功のコツ</li> <li>17. 企業選択の方法 ②</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	マイロード2 1 関連資料(授業用レジメ) 毎時配布 A4クリアファイル						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	段階を追ってキャリア形成に必要な知識やマナー、対応例を学ぶ。この授業で学び日常でそれを実践してこそ、学習の成果となる。						

授業科目	コンピュータ演習Ⅲ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	海老修臣	実務経験		グラフィックデザイナー			
授業クラス(コース)学年	まんが科 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	最近の漫画業界においてもデジタルの普及は進んでおり、今後さらに進んでいくことは確実である。漫画制作の現場においてデジタル作業の大半はCLIP STUDIOを利用している。授業方法としては、単元ごとにCLIP STUDIOによる課題制作を通して技術習得していく。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. Clip StudioEXの基本操作 □ドキュメント作成～操作方法～データ保存 2. 課題① 線画から仕上げ □課題説明～レイヤー操作～キャラクター作画 3. 課題① 線画から仕上げ □キャラクター作画～仕上げ～プリントアウト～提出 4. 課題② パース定規を使ったトレース □課題説明～パース定規操作方法～作画 5. 課題② パース定規を使ったトレース □作画 6. 課題② パース定規を使ったトレース □作画～仕上げ～プリントアウト～提出 7. 課題③ コマ割りをを使った1P漫画 □課題説明～コマ割り操作～下絵 8. 課題③ コマ割りをを使った1P漫画 □下絵～作画 9. 課題③ コマ割りをを使った1P漫画 □作画～仕上げ～プリントアウト～提出 10. 課題④ 見開き2P漫画 □課題説明～見開きページ操作方法～作画 11. 課題④ 見開き2P漫画 □作画～仕上げ～プリントアウト～提出 12. 課題⑤ 4コマ漫画2P □課題説明～4コマフォーマット作成～下絵 13. 課題⑤ 4コマ漫画2P □下絵～作画 14. 課題⑤ 4コマ漫画2P □作画～仕上げ～プリントアウト～提出 15. 課題⑥ カラーページ制作 □課題説明～カラーデータの作り方～作画 16. 課題⑥ カラーページ制作 □作画～仕上げ～プリントアウト～提出						
使用テキスト 教材等	適時プリントを配布する。						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていく【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに平常点【20点】を加算して算出する。平常点は、授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	学ぶ理由と姿勢を意識して積極的に授業に取り組む。わからないままにしない。またお互いサポートし合い、クラスメイトが操作などで困っていた場合はアドバイスなどサポートして、自身のスキルアップ、コミュニケーション力の向上にも努めていく。						

授業科目	まんが制作Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	白川	実務経験		マンガ家			
授業クラス(コース)学年	まんが科2年	担任		赤井			
授業の概要	投稿に向けたオリジナルマンガを制作する。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 1 プロットを立てる。</li> <li>2. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 2 ネーム制作。</li> <li>3. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 3 ネームチェック。</li> <li>4. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 4 原稿下描き。</li> <li>5. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 5 ペン入れ。</li> <li>6. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 6 ペン入れ。</li> <li>7. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 7 原稿仕上げ。</li> <li>8. 投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 8 完成、投稿。</li> <li>9. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 1 プロットを立てる。</li> <li>10. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 2 ネーム制作。</li> <li>11. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 3 ネームチェック。</li> <li>12. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 4 原稿下描き。</li> <li>13. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 5 ペン入れ。</li> <li>14. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 6 ペン入れ。</li> <li>15. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 7 原稿仕上げ。</li> <li>16. ②投稿用オリジナルネーム、原稿制作。 8 完成、投稿。</li> <li>17.</li> </ol>						
使用テキスト 教材等	ネーム用紙、原稿用紙、ペン						
成績評価方法 及び基準	<p>作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。</p>						
履修にあたっての 留意点	マンガ賞等に投稿出来るマンガ原稿を制作する。						

授業科目	デッサンⅢ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	久保 智史	実務経験		アーティスト			
授業クラス(専攻)学年	まんが科2年	担任		赤井 泰宏			
授業の概要	人物など、クロッキーを中心とした描写力の修得。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. デッサン①/テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙 2. デッサン①/テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙 3. デッサン①/テーマ「モノをつかむ手」 B4画用紙 4. 人物クロッキー①/1ポーズ5分程度 正面、側面、背面など。 5. 人物クロッキー②/1ポーズ5分程度 移動、群像など。 6. パーツデッサン①/目、鼻を観察。細部まで描写。 7. パーツデッサン②/口、耳を観察。細部まで描写。 8. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 9. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 10. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 11. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 12. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 13. デッサン②/テーマ「石膏像」 B3画用紙 14. デッサン③/テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙 15. デッサン③/テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙 16. デッサン③/テーマ「動物、海洋生物」 B4画用紙 17.						
使用テキスト 教材等	なし						
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができて【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	石膏デッサンは1号館デッサン室。その他は、2号館245教室又は222教室で実施。						

授業科目	まんが制作Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32-単位2 単位時間64-単位4 単位時間96-単位6	前期	後期
教科担当	赤井泰宏	実務経験		漫画家			
授業クラス(専攻)学年	まんが科 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	商業誌・WEBサイト等での発表を目指した漫画作品の制作を行う。						
学修内容 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 16～24Pテーマ別作品・プロット制作 2. 16～24Pテーマ別作品・ネーム制作1 3. 16～24Pテーマ別作品・ネーム制作2 4. 16～24Pテーマ別作品・原稿制作1 5. 16～24Pテーマ別作品・原稿制作2 6. 16～24Pテーマ別作品・原稿制作3 7. 24P作品・プロット制作1 8. 24P作品・プロット制作2 9. 24P作品・ネーム制作1 10. 24P作品・ネーム制作2 11. 24P作品・ネーム制作3 12. 24P作品・原稿制作1 13. 24P作品・原稿制作2 14. 24P作品・原稿制作3 15. 24P作品・原稿制作4 16. 24P作品・原稿制作5 17. 24P作品・原稿制作6						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができている【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	投稿・持ち込みを意識し作品制作を行う。						



授業科目	まんが制作Ⅱ	講義	実技	演習	単位時間32—単位2 単位時間64—単位4 単位時間96—単位6	前期	後期
教科担当	鵜飼U子	実務経験		漫画家			
授業クラス(専攻)学年	まんが科 2年	担任		赤井泰宏			
授業の概要	商業誌・WEBサイト等での発表を目指した漫画作品の制作を行う。 並行して4コマ漫画の制作を行う。						
学修内容 ・ 課題内容 (授業計画) 90分/コマ	1. 16～24Pテーマ別作品・プロット制作 2. 16～24Pテーマ別作品・ネーム制作 1 3. 16～24Pテーマ別作品・ネーム制作 2 4. 16～24Pテーマ別作品・原稿制作 1 5. 16～24Pテーマ別作品・原稿制作 2 6. 4コマ漫画制作 1 7. 24P作品・プロット制作 1 8. 24P作品・プロット制作 2 9. 24P作品・ネーム制作 1 10. 24P作品・ネーム制作 2 11. 24P作品・ネーム制作 3 12. 24P作品・原稿制作 1 13. 24P作品・原稿制作 2 14. 24P作品・原稿制作 3 15. 24P作品・原稿制作 4 16. 24P作品・原稿制作 5 17. 4コマ漫画制作 2						
使用テキスト 教材等							
成績評価方法 及び基準	作品制作の発想の段階で、幅広いアイデアから検討されている【20点】。目的に沿ったコンセプトを立て、デザイン的な構成・配色や表現ができていない【80点】。この2点の合計で、作品評価【100点満点】とする。作品が複数の場合は、作品評価点(各100点満点)の総合計を課題数で割った平均とする。複数の担当教員によって行われる科目の場合は、複数担当者の中から責任者を定め評価する。各科目の成績は、作品評価に0.8を乗じたものに、平常点【20点】を加算して算出する。平常点は授業の欠課1回に対して1点減点とする。採点基準は、100点～90点=S、89点～80点=A、79点～70点=B、69点～60点=C、60点未満=D(不合格)とする。						
履修にあたっての 留意点	投稿・持ち込みを意識し作品制作を行う。						