

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	クロッキー作画		担当教員	安孫子 三和	
実務経験	漫画家として連載経験があり、作品はアニメ化もされている				
履修年次	1	履修学期	前期	授業形態	実習
授業数	前期26	単位数	前期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサン、エンピツ淡彩、点描、質感精密描写など様々な表現方法の土台となるテクニックをマスターし、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を向上させ、デフォルメ化やマンガ表現に生かす。時間内に描き上げられるよう、スピードと集中力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	原稿制作・3キャラトレーニング				
3, 4	教本模写①				
5, 6	教本模写②				
7, 8	フィギュアクロッキー				
9, 10	クロッキー①幼児・子供/中高年→写メ各自セレクト				
11, 12	クロッキー②動物/ヌード棒人間→肉付け→写メ各自セレクト				
13, 14	リアルペン画① クロッキーをもとに				
15, 16	リアルペン画②				
17, 18	マテリアル表現①				
19, 20	マテリアル表現②				
21, 22	モデルデフォルメ作画①学生モデルを交互に行いクロッキー→デフォルメして作画				
23, 24	モデルデフォルメ作画②学生モデルを交互に行いクロッキー→デフォルメして作画				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等	使える美術解剖図 人物を描く基本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	コマ割り基礎		担当教員	もろこし小麦	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
ネーム、コマ割り、画面構成～表現の自由の指導、添削などを学習。擬音ロゴ、投稿サイズ原稿の使い方、印刷出版物のルールを学び、プロ原稿の模写からペン画制作の技術効果を修練して、自作品に応用していきます。					
到達目標					
漫画制作初心者のためのコマ割りの法則やコツを習得し、8ページ作品制作に生かす。課題作品からデッサンや仕上げの修整を忍耐強く克服する。					
授業内容					
1	自己紹介 プロットの作り方				
2	ネーム講義①② ネームコマ割り 見せコマ				
3	ネーム講義③④ 吹き出し 台詞 擬音効果ロゴ				
4	ネーム講義⑤ キャラ位置 方向 見開きめぐり				
5	8ページネーム×切作業				
6	コマオチ漫画① 条件付き①② ネーム下書き				
7	コマオチ漫画② 条件付き③④ ペン仕上げ				
8	コマオチ漫画③ 条件付き⑤⑥ ペン仕上げ→提出				
9	コマオチ漫画③ 条件付き⑤⑥ ペン仕上げ→提出				
10	コマオチ漫画③ ペン仕上げ→提出				
11	8ページ作品 トビラ構図チェック				
12	8ページ作品 総仕上げ・デジタル写植作業・他遅延課題				
13	前期まとめ/課題提出確認 新投稿作品プロット制作、各曜日授業担当とネームチェックスタート				
14	コマ割りアドリブ制作① ネーム・下書き				
15	コマ割りアドリブ制作② ペン仕上げ				
16	コマ割りアドリブ制作③ ペン仕上げ・提出				
17	進級制作 下書き×切作業/他 遅延課題作業				
18	進級制作 下書き×切作業/他 遅延課題作業				
19	4コマあるある ノスタルジー（小学生）ネーム・下書き				
20	4コマあるある ノスタルジー（中学生）ペン仕上げ				
21	4コマあるある ノスタルジー（高校生）ペン仕上げ・提出				
22	進級制作 下書き×切作業/他 遅延課題作業				
23	キャラデザイン 1P～2P 擬人化レイアウト①				
24	キャラデザイン 1P～2P 擬人化レイアウト②				
25	進級制作 原稿×切ペン仕上げ				
26	期末まとめ/春休み投稿作品 新作ネーム				
教科書・資料等		講師制作による実践課題プリント			
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	アイテム表現基礎		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
定規の使い方から、効果線・トーン効果、マンガに登場する小物・アイテムなどの表現手法を学習します。					
到達目標					
漫画制作に必要な線画やトーンの表現技術を身に付ける。小物やアイテム（衣装、インテリア、食器など）、素材の質感の描写方法や立体感の出し方を習得する。					
授業内容					
1	効果線の描き方（つけペン使用、カケアミ、集中線、流線など）				
2	効果線の描き方（つけペン使用、カケアミ、集中線、流線など）				
3	一点透視の描き方（プリントを使ってアイレベルなどの説明）③				
4	二点透視の描き方①				
5	人物間パース（キャラが2人いるコマのアイレベルのとり方）①				
6	楕円の小物・ティーカップ（テンプレート、雲型定規の使い方）②				
7	トーンの削り方				
8	立体感と質感を出すペン入れ方法				
9	効果を使った1ページマンガ（カケアミ・フラッシュなどを使った1ページマンガ）③				
10	効果を使った1ページマンガ⑥ 提出				
11	一点透視図法の背景（学校廊下）←3アングル 正面・フカン・アオリ③				
12	二点透視図法の背景（部屋）←3アングル ノーマル・フカン・アオリ③（ペン仕上げ）				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	制服を描く（男女の違いと、質感、形の説明）				
15	コスプレイラスト③				
16	学校外観①（外観・教室入り口・窓フカン・机・椅子）				
17	学校外観④ ペン仕上げ提出				
18	ドアの描き方②				
19	ドアの描き方④				
20	ドアの描き方⑦				
21	道を歩く2人①				
22	道を歩く2人④				
23	道を歩く3人⑦				
24	犬小屋を描く①				
25	屋根の描き方				
26	1/44アイテムマンガ①（くじ引きワードを使用した1ページマンガ）				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	背景・効果		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
集中線、かけ網、点描などの効果技術表現、背景表現を意識した表現練習パースを意識した建造物や街などの描画表現を学習します。					
到達目標					
透視図法を理解し、マンガ背景パースが描けるようになる。					
授業内容					
1, 2	効果線の描き方（つけペンを使用、カケアミ、集中線、流線など）				
3, 4	一点透視の描き方（プリントを使ってアイレベルなどの説明）①②				
5, 6	一点透視の描き方④⑤				
7, 8	二点透視の描き方②③				
9, 10	人物間パース② ティーカップ（テンプレート・雲型定規の使い方）①				
11, 12	楕円の小物・ティーカップ③④				
13, 14	その他のアナログ効果の描き方（ホワイト、点描など①②）				
15, 16	効果を使った1ページマンガ①②（カケアミ・フラッシュなどを使った1ページマンガ）				
17, 18	効果を使った1ページマンガ④⑤				
19, 20	一点透視図法の背景（学校廊下）←3アングル 正面・フカン・アオリ①②				
21, 22	二点透視図法の背景（部屋）←3アングル ノーマル・フカン・アオリ①②				
23, 24	二点透視図法の背景（部屋）←3アングル ノーマル・フカン・アオリ④⑤ 提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	コスプレイラスト①②（資料を見ながら質感を観察し、自分のキャラクターに着せたイラスト）				
29, 30	コスプレイラスト④⑤ 提出				
31, 32	学校外観②③（外観・教室入り口・窓フカン・机・椅子）二点透視を使って描く				
33, 34	ドアの描き方①（一点透視で描く、手前と押し開き、フカン、アオリ）/ 学校を描く⑤				
35, 36	ドアの描き方③（一点透視で描く、手前と押し開き、フカン、アオリ）/ 資料写真を撮る				
37, 38	ドアの描き方⑤⑥				
39, 40	ドアの描き方⑧⑨ 提出				
41, 42	道を行く2人②③				
43, 44	道を行く2人⑤⑥				
45, 46	道を行く3人⑧⑨				
47, 48	犬小屋を描く②③				
49, 50	犬小屋を描く④⑤ 提出				
51, 52	1/44アイテムマンガ②③				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	ストーリー制作		担当教員	もろこし小麦	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
マンガのストーリーやマンガを構築する基本要素を学びます。1ページマンガから長編マンガまで、起承転結のさせ方などを学習します。					
到達目標					
同じテーマでも様々な表現方法があることを知り、表現の幅を広げる。物の捉え方、考え方の柔軟性を養う。					
授業内容					
1, 2	プロットの作り方②歴代MA P8作品本読み会&分析してみるアンケート				
3, 4	ネーム講義①②ネームコマ割り 見せコマ②				
5, 6	ネーム講義③④吹き出し 台詞 擬音効果ロゴ②				
7, 8	ネーム講義⑤キャラ位置 方向 見開きめぐり②				
9, 10	ネーム講義⑤キャラ位置 方向 見開きめぐり③				
11, 12	ネーム講義⑥表現の自由について考える アクティブラーニング後4コマ漫画を40分で制作				
13, 14	童話パロディ プロット① あらすじ 場面ラフ				
15, 16	童話パロディ プロット② 下書き ペン入れ				
17, 18	童話パロディ プロット③ 下書き ペン入れ				
19, 20	童話パロディ プロット④ ペン仕上げ→提出				
21, 22	P8作品 タイトル画とロゴ トビラ構図チェック				
23, 24	P8作品 総仕上げ作業 デジタル写植作業				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	ジャンル別ストーリー表現 学園 キャラ人生と相関図				
29, 30	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
31, 32	ジャンル別ストーリー表現 ファンタジー キャラ人生と相関図				
33, 34	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
35, 36	ジャンル別ストーリー表現 戦闘 キャラ人生と相関図				
37, 38	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
39, 40	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
41, 42	ジャンル別ストーリー表現 時代劇 コメディ キャラ人生と相関図				
43, 44	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
45, 46	キャラデザイン1P~2P コマ割りネーム				
47, 48	進級制作ペン仕上げ				
49, 50	春休み投稿作品 新作ネーム				
51, 52	期末まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	マンガテクニック		担当教員	内崎 幸	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
マンガの自然物背景描写、効果線などを表現する為の画材・道具のあつかい方や、画面構成をする上でのテクニックを学習します。					
到達目標					
身に付けた技術を作品に反映させ、締め切りを守れるように制作する。					
授業内容					
1, 2	授業概要説明・自己紹介（アンケート）・トレーニング（1ページマンガ）・教材Q&A				
3, 4	課題① 風1 講座1、画面構成				
5, 6	課題① 風2 10minトレーニング1				
7, 8	課題② 時1 講座2、画材・道具				
9, 10	課題② 時2 10minトレーニング2				
11, 12	課題② 時3 10minトレーニング3				
13, 14	課題③ 空1 講座3、仕上げ				
15, 16	講座③ 空2 10minトレーニング4				
17, 18	講座③ 空3 10minトレーニング5				
19, 20	課題④ 水1 10minトレーニング6				
21, 22	課題④ 水2 11minトレーニング7				
23, 24	課題④ 水3 12minトレーニング8				
25, 26	コマリレーマンガ				
27, 28	トレーニング1P漫画				
29, 30	課題⑤ 地1 10minトレーニング9				
31, 32	課題⑤ 地2 10minトレーニング10				
33, 34	課題⑤ 地3 10minトレーニング11				
35, 36	課題⑥ 植物1 スケッチ				
37, 38	課題⑥ 植物2 10minトレーニング12				
39, 40	課題⑥ 植物3 10minトレーニング13				
41, 42	課題⑥ 植物4 10minトレーニング14				
43, 44	課題⑦ アシスタント原稿1				
45, 46	課題⑦ アシスタント原稿2				
47, 48	課題⑦ アシスタント原稿3				
49, 50	課題⑧ 火1 10minトレーニング15				
51, 52	課題⑧ 火2 10minトレーニング16				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	デジタル実習基礎		担当教員	沙上英	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
CLIP STUDIOを使用し、基本操作から応用、モノクロマンガなどのテクニックを学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOの使い方を覚える。					
授業内容					
1, 2	パソコンの基本操作、CLIP STUDIO PAINT基本操作				
3, 4	クリスタ基本説明(レイヤー・ショートカット・素材)				
5, 6	課題①：A4モノクロイラスト制作				
7, 8	課題①：A4モノクロイラスト制作				
9, 10	課題②：塗り分け 線画制作(アナログ線画取り込み・補正)				
11, 12	課題②：塗り分け カラーとモノクロの色の違いについて				
13, 14	課題②：塗り分け 完成・講評				
15, 16	課題③：写植・タイトルロゴ練習用4コマ漫画				
17, 18	課題③：写植・タイトルロゴ練習用4コマ漫画				
19, 20	課題④：A4カラーイラスト制作(コンテスト応募作品) 1				
21, 22	課題④：A4カラーイラスト制作(コンテスト応募作品) 2				
23, 24	課題④：A4カラーイラスト制作(コンテスト応募作品) 3				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	課題③：A4カラーイラスト制作・最終チェック(コンテスト応募作品) 4				
29, 30	課題④：デジタルアシスタント体験1-1				
31, 32	課題④：デジタルアシスタント体験1-2				
33, 34	課題④：デジタルアシスタント体験1-3				
35, 36	課題⑤：定規ツールを使用し、小物類を描く1-1				
37, 38	課題⑤：定規ツールを使用し、小物類を描く1-2				
39, 40	課題⑤：パス定規を使用し、背景を描く2-1				
41, 42	課題⑤：パス定規を使用し、背景を描く2-2				
43, 44	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工 その写真を元に背景を描く1				
45, 46	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工 その写真を元に背景を描く2				
47, 48	課題⑥CLIP STUDIO PAINTで画像や写真を加工 その写真を元に背景を描く3				
49, 50	同人誌制作・表紙の作り方や入稿の基礎				
51, 52	同人イベントに関する参加の流れ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	デジタルイラスト基礎		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デジタルイラストを制作。CLIP STUDIOを使用しながら1枚イラストの描き方や塗り方、色の使い方などを学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOを使用してデジタルイラストの描き方を覚える。					
授業内容					
1	自己紹介・授業説明				
2	①CLIP STUDIO機能説明				
3	②クリスタ機能説明				
4	りんご塗り練習1				
5	りんご塗り練習2				
6	線画練習1				
7	線画練習2				
8	塗り分け練習1				
9	塗り分け練習2				
10	合成モードについて				
11	色彩理論				
12	グラデーション色彩				
13	前期まとめ/1枚絵を描く				
14	講評会				
15	環境色について				
16	色スポイト研究				
17	イラスト仕上げ・効果				
18	①イベント一枚絵				
19	②イベント一枚絵				
20	③イベント一枚絵				
21	④イベント一枚絵				
22	⑤イベント一枚絵				
23	⑥イベント一枚絵				
24	⑦イベント一枚絵				
25	⑧イベント一枚絵				
26	後期まとめ/進級制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	投稿作品指導基礎		担当教員	安孫子 三和	
実務経験	漫画家として連載経験があり、作品はアニメ化もされている				
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位数	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
投稿について、ストーリー（ネタ作り）や魅力的な人物描写など、マンガ作品に関する基礎知識を学習します。					
到達目標					
投稿マンガ作品の表現力の向上を目指す。					
授業内容					
1, 2	グループワーク①				
3, 4	グループワーク②				
5, 6	民族衣装を描く①→各自セレクト、カラーコピー持参、ラフ				
7, 8	民族衣装を描く②→作画				
9, 10	民族衣装を描く③→作画				
11, 12	民族衣装を描く④→仕上げ、提出				
13, 14	クライMAX2ページ見開き（基礎編）①→ラフ				
15, 16	クライMAX2ページ見開き（基礎編）②→チェック、下絵				
17, 18	クライMAX2ページ見開き（基礎編）③→作画				
19, 20	クライMAX2ページ見開き（基礎編）④→作画				
21, 22	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑤→作画				
23, 24	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑥→仕上げ				
25, 26	クライMAX2ページ見開き（基礎編）⑦→完成、提出／コメント				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	進級制作プランニング		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
前期8ページの短編作品/後期16ページ以上のストーリー作品（進級制作）を前提とした作品制作準備。プロットのまとめ方や魅力的な表現の仕方を学習しながら、出版社への持ち込みの指導を行います。					
到達目標					
作家の模擬体験を通して、ネームチェック～原稿仕上げまでを実践。締め切りを厳守する意識を身に付け、自己スケジュール管理を徹底し、1年後には進級作品を投稿作品として出版社に持ち込み、新人賞入選や担当付きを目標とします。					
授業内容					
1	8ページ作品及び進級制作の説明 担当の発表				
2	ペン・トーン課題				
3	プロ画トレース① ペン入れ①				
4	プロ画トレース② ペン入れ②				
5	プロ画トレース③ 仕上げ①				
6	プロ画トレース④ 仕上げ②提出				
7	プロ画模写①				
8	プロ画模写②提出				
9	8ページ作品 タイトル画とロゴ①				
10	9ページ作品 タイトル画とロゴ②				
11	8ページ作品総仕上げ作業① ゼノン一点突破賞について				
12	8ページ作品総仕上げ作業② 8ページ作品×切				
13	進級制作の説明 長いストーリーの書き方考え方 新担当発表				
14	プロ画トレース(背景・乗り物)① ペン入れ①				
15	プロ画トレース(背景・乗り物)② ペン入れ②				
16	プロ画トレース(背景・乗り物)③ ペン入れ③				
17	プロ画トレース(背景・乗り物)④ 仕上げ①				
18	プロ画トレース(背景・乗り物)⑤ 仕上げ②				
19	プロ画トレース(背景・乗り物)⑥ 仕上げ③提出				
20	プロ画模写(背景・乗り物)① 下書き①				
21	プロ画模写(背景・乗り物)② 下書き②				
22	プロ画模写(背景・乗り物)③ 下書き③				
23	プロ画模写(背景・乗り物)④ 下書き④提出				
24	「1年生作品集」編集作業① 編集チーム・各係の選出				
25	「1年生作品集」編集作業② チーム作業・版下制作・企画原稿制作				
26	「1年生作品集」編集作業③ 入稿編集・完了日				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	キャリアガイダンス I		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアアップガイダンスについて・自己紹介				
2	エナジード研修① 学校紹介				
3	エナジード研修② ビジネスメールマナー				
4	エナジード研修③ 電話マナー				
5	エナジード研修④ みちのくコミティア準備				
6	エナジード研修⑤ みちのくコミティア反省・振り返り				
7	エナジード研修⑥ 個人面談				
8	エナジード研修⑦ 個人面談				
9	エナジード研修⑧, ⑨				
10	ニチデクイズ (研修可能な場合: 東京研修について①)				
11	校外学習説明 (研修可能な場合: 東京研修について②)				
12	校外学習話し合い (研修可能な場合: 東京研修について③)				
13	校外学習話し合い (研修可能な場合: 東京研修について④)				
14	エナジード研修⑩ マンガ科の進路について・進路希望調査				
15	エナジード研修⑪ 校外学習振り返り				
16	エナジード研修⑫ 企業調べ①				
17	エナジード研修⑬ 企業調べ②				
18	エナジード研修⑭ 企業調べ③				
19	エナジード研修⑮ 企業調べ④				
20	エナジード研修⑯ 個人面談				
21	エナジード研修⑰ 個人面談				
22	エナジード研修⑱, ⑲				
23	エナジード研修⑳, ㉑				
24	1年の振り返り				
25	フリーランスについて				
26	2年生に向けて目標作成				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	人物表現		担当教員	安孫子 三和	
実務経験	漫画家として連載経験があり、作品はアニメ化もされている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
立ち、座り、階段を使用したアングルなど、マンガの為の人物デッサン、表現技術を学習します。					
到達目標					
時間内に描き上げ、なおかつより高い表現力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	名画を描く①→各自世界の名画をセレクト、アレンジを加え作画する				
3, 4	名画を描く②→ラフ、下絵				
5, 6	名画を描く③→ペン入れ				
7, 8	名画を描く④→完成・提出				
9, 10	背景トレース+人物 ①-a				
11, 12	背景トレース+人物 ②-a				
13, 14	背景トレース+人物 ③-a				
15, 16	背景トレース+人物 ④-a →完成・提出				
17, 18	愛の嵐4ページネーム①-a				
19, 20	愛の嵐4ページネーム ②-a				
21, 22	愛の嵐4ページネーム ③-a →完成・提出				
23, 24	愛の嵐（たてスクロール化）① c-1				
25, 26	愛の嵐（たてスクロール化）② c-2 →完成・提出				
27, 28	背景の彩り（植物2種）①				
29, 30	背景の彩り（植物2種）②				
31, 32	背景の彩り（植物2種）③				
33, 34	背景の彩り（植物2種）④				
35, 36	背景の彩り（植物2種）⑤→完成・提出				
37, 38	クライMAX2ページ見開き①（応用）（レベルアップVer）→ラフ				
39, 40	クライMAX2ページ見開き②（応用）（レベルアップVer）→ラフ、チェック				
41, 42	クライMAX2ページ見開き③（応用）（レベルアップVer）→下絵、ペン				
43, 44	クライMAX2ページ見開き④（応用）（レベルアップVer）→ペン				
45, 46	クライMAX2ページ見開き⑤（応用）（レベルアップVer）→ペン				
47, 48	クライMAX2ページ見開き⑥（応用）（レベルアップVer）→効果				
49~60	クライMAX2ページ見開き⑦（応用）（レベルアップVer）→仕上げ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	アイテム表現応用		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
マンガに登場する小物、アイテムなどの効果的な描写テクニックを学習します。					
到達目標					
マンガアイテムの質感や立体感の描写スキルアップと想像力を付ける。					
授業内容					
1	料理と食器①（楕円型の食器と料理の質感を学ぶ）				
2	料理と食器④				
3	料理と食器⑦ 仕上げ提出				
4	くだけり坂の描き方（フカンの描き方説明）①				
5	曲がり道の描き方②				
6	階段の描き方（正面2つ、側面）				
7	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）①				
8	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）④				
9	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑦				
10	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1ページマンガ）①				
11	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1ページマンガ）④				
12	お店を描く（外観・看板・店内（商品）・店員（服装）の入った1ページマンガ）⑦				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	花と武器と小動物①（質感の違うアイテムの描きわけ）B5サイズイラスト（モノクロ）				
15	花と武器と小動物④				
16	日本家屋①（屋根・縁側・畳の入った日本家屋を描く。瓦の描き方など）説明				
17	日本家屋④				
18	日本家屋⑦				
19	お気に入りのアイテム紹介漫画（トレース）①				
20	お気に入りのアイテム紹介漫画（トレース）②				
21	演出効果①（くじで引いた天候・場所を使用した見開き2ページマンガを描く）				
22	演出効果④（くじで引いた天候・場所を使用した見開き2ページマンガを描く）				
23	演出効果⑦（くじで引いた天候・場所を使用した見開き2ページマンガを描く）				
24	演出効果⑩（くじで引いた天候・場所を使用した見開き2ページマンガを描く）提出				
25	演出効果⑫（くじで引いた天候・場所を使用した見開き2ページマンガを描く）提出				
26	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	パーステクニック		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
パースの基本から応用まで、思い通りのパースが描けるよう、一点・二点などの透視図法による、背景描写、パース表現におけるテクニックを学習します。					
到達目標					
1年次に学習したパースを、より複雑に表現できる描写技術を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	料理と食器②③				
3, 4	料理と食器⑤⑥				
5, 6	上り坂の描き方（傾斜の描き方）①②				
7, 8	下り坂の描き方②/曲がり道の描き方①				
9, 10	ジグザク道の描き方①②				
11, 12	階段の描き方（三角柱・二点透視・フカン）				
13, 14	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）②③				
15, 16	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑤⑥				
17, 18	階段を使った1ページマンガ（正面・側面・フカン・アングル使用）⑧⑨ 提出				
19, 20	お店を描く（1ページマンガ）②③（パース定規の使い方）				
21, 22	お店を描く（1ページマンガ）⑤⑥				
23, 24	お店を描く（1ページマンガ）⑧⑨ 提出				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	花と武器と小動物②③				
29, 30	花と武器と小動物⑤⑥ 提出				
31, 32	日本家屋②③ 作画へ				
33, 34	日本家屋⑤⑥				
35, 36	日本家屋⑧⑨				
37, 38	日本家屋⑩⑪ 提出				
39, 40	お気に入りアイテムの紹介漫画(トレース)③④				
41, 42	演出効果②③ネーム完成次第作画へ				
43, 44	演出効果⑤⑥				
45, 46	演出効果⑧⑨				
47, 48	演出効果⑩⑪提出				
49, 50	後期まとめ				
51, 52	1年間のまとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	マンガ構成		担当教員	もろこし小麦	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
キャラを引き立てる事を意識した4コマの制作を始め、ショート作品制作を中心とした制作に必要な構成技術を学習します。					
到達目標					
話し合う事で、他の人がどのような考えでその表現方法を選んだかを知り、良い点や改善点も含め、自分自身の引き出しを増やし、より印象に残るキャラクター作りができる力を付ける。					
授業内容					
1, 2	プロット制作強化期間 卒業作品参照 分析作業				
3, 4	月1討論会おのれ論文「テーマ未定」 アドリブ4コマ(40分)提出				
5, 6	映画 DVD鑑賞 選択作品参照 キャラクター分析				
7, 8	映画 DVD鑑賞 選択作品参照 ストーリー解析				
9, 10	映画 DVD鑑賞 選択作品参照 場面起こし				
11, 12	月1討論会おのれ論文「テーマ未定」 アドリブ4コマ(40分)提出				
13, 14	「シチュエーション場面」 情景デザイン(キャラなし)				
15, 16	「シチュエーション場面」 ラフチェック				
17, 18	「シチュエーション場面」 下書きチェック				
19, 20	「シチュエーション場面」 下書きペン入れ				
21, 22	プチキャラ3体①				
23, 24	プチキャラ3体②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	ストーリー構成力 卒業制作からスピンオフ① 脇役視点で演出				
29, 30	キャラデザイン2P~4P コマ割りネーム				
31, 32	ストーリー構成力 卒業制作からスピンオフ② 脇役視点で演出				
33, 34	キャラデザイン2P~4P コマ割りネーム				
35, 36	月1討論会おのれ論文「テーマ未定」 アドリブ4コマ(40分)提出				
37, 38	ストーリー構成力 卒業制作からスピンオフ③ 脇役視点で演出				
39, 40	課題ペン仕上げ~提出				
41, 42	課題ペン仕上げ~提出				
43, 44	月1討論会おのれ論文「テーマ未定」 アドリブ4コマ(40分)提出				
45, 46	ストーリー構成力 卒業制作から「もう一つのラスト」演出				
47, 48	キャラデザイン2P~4P コマ割りネーム				
49, 50	卒業制作まとめ				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	カラー原稿		担当教員	内崎 幸	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
コピック（エアブラシも含む）/水彩/パステル/色鉛筆などを用いたカラー原稿制作テクニックを学習します。					
到達目標					
画材の特性、使用方法を覚える。自分に合った画材を見つけ、作品に反映させ、締め切りを守れるように制作する。					
授業内容					
1, 2	トレーニング ポストカード制作				
3, 4	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）① ラフ 講座1・色				
5, 6	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）② 下絵				
7, 8	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）③ 春（単色）講座2・画材/パステル・色鉛筆				
9, 10	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）④ 夏（単色）				
11, 12	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑤ 秋（単色）				
13, 14	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑥ 冬（単色）				
15, 16	課題1春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）⑦ 仕上げ				
17, 18	課題2シチュエーション（画材/コピック）① 講座3コピック				
19, 20	課題2シチュエーション（画材/コピック）②				
21, 22	課題3春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）① フルカラーで描く				
23, 24	課題3春夏秋冬（画材/パステル・色鉛筆）② フルカラーで描く				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認 講評会				
27, 28	トレーニング1P漫画				
29, 30	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）① ラフ・下絵				
31, 32	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）② トレース・ペン入れ				
33, 34	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）③ 着色（カラーインク）講座4水彩				
35, 36	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）④ 着色（透明水彩）				
37, 38	課題4カレンダー（画材/透明水彩・カラーインク）④ モノクロ仕上げ				
39, 40	課題5グループ制作① プロット・キャラ設定				
41, 42	課題5グループ制作② ネーム				
43, 44	課題5グループ制作③ 作画				
45, 46	課題5グループ制作④ 作画				
47, 48	課題5グループ制作⑤ 作画				
49, 50	課題5グループ制作⑥ 作画				
51, 52	課題5グループ制作⑥ 仕上げ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	デジタル実習応用		担当教員	沙上英	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
Photoshop、CLIP STUDIOを使用し、3Dモデル、素材を使ったイラストや、マンガを制作します。					
到達目標					
Photoshop、CLIP STUDIOを使用し、マンガ制作に必要な背景や人物などの作画テクニックを身に付ける。					
授業内容					
1, 2	1年次の復習、課題1：背景写真トレース				
3, 4	課題1：背景写真トレース				
5, 6	課題1：背景写真トレース				
7, 8	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
9, 10	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
11, 12	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
13, 14	課題2：3D素材を使用したイラスト制作				
15, 16	課題3：ブラシ・素材制作				
17, 18	課題4：ブラシ・素材制作				
19, 20	課題4：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）				
21, 22	課題4：A4カラーイラスト制作（コンテスト応募作品）				
23, 24	同人誌（卒業制作）に向けた印刷所入稿の基礎				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	前期振り返り・後期課題について説明				
29, 30	※卒業制作冊子の入稿方法、タイトルロゴ制作				
31, 32	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
33, 34	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
35, 36	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
37, 38	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
39, 40	課題5：フルカラー縦スクロール漫画				
41, 42	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
43, 44	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
45, 46	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
47, 48	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
49, 50	課題6：モノクロマンガ制作（2ページ）				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	デジタルイラスト応用		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
CLIP STUDIOを使用しながら背景や色使いなど1年次で学んだことを応用しつつ、作品のクオリティを上げる方法を学習します。					
到達目標					
パソコンの操作、CLIP STUDIOを使用してデジタルイラストの描き方を覚える。					
授業内容					
1	自己紹介・授業説明				
2	①CLIP STUDIO機能説明				
3	②CLIP STUDIO機能説明				
4	りんご塗り練習1				
5	りんご塗り練習2				
6	線画練習1				
7	線画練習2				
8	塗り分け練習1				
9	塗り分け練習2				
10	合成モードについて				
11	色彩理論				
12	グラデーション色彩				
13	前期まとめ/1枚絵を描く				
14	講評会				
15	環境色について				
16	色スポイト研究				
17	イラスト仕上げ・効果				
18	①イベント一枚絵				
19	②イベント一枚絵				
20	③イベント一枚絵				
21	④イベント一枚絵				
22	⑤イベント一枚絵				
23	⑥イベント一枚絵				
24	⑦イベント一枚絵				
25	⑧イベント一枚絵				
26	後期まとめ/進級制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	投稿作品指導応用		担当教員	安孫子 三和	
実務経験	漫画家として連載経験があり、作品はアニメ化もされている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
前期16ページ以上の投稿作品マンガ/後期16ページ以上のストーリー作品（卒業制作）を前提とした作品を制作します。					
到達目標					
投稿マンガ作品の表現力の向上を目指す。					
授業内容					
1	記憶スケッチ（2種）				
2	1色トビラデザイン①あおり文付き				
3	1色トビラデザイン②あおり文付き				
4	1色トビラデザイン③あおり文付き				
5	1色トビラデザイン④ 完成、提出				
6	背景トレース+人物①-b				
7	背景トレース+人物②-b				
8	背景トレース+人物③-b				
9	愛の嵐4ページネーム①-b				
10	愛の嵐4ページネーム②-b				
11	愛の嵐4ページネーム③-b				
12	愛の嵐（たてスクロール化）① -d				
13	愛の嵐（たてスクロール化）②-d				
14	キャラデザA（カラー）① ラフ→キャラ1名（エフェクト自由）				
15	キャラデザA（カラー）② 下絵				
16	キャラデザA（カラー）③ ペン				
17	キャラデザA（カラー）④ 着色				
18	キャラデザA（カラー）⑤ 仕上げ				
19	キャラデザA（カラー）⑥ 完成・提出				
20	キャラデザB（カラー）① ラフ				
21	キャラデザB（カラー）② 下絵				
22	キャラデザB（カラー）③ ペン				
23	キャラデザB（カラー）④ 着色				
24	キャラデザB（カラー）⑤ 仕上げ				
25	キャラデザB（カラー）⑥ 完成・提出				
26	回覧/コメント				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	卒業制作プランニング		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
2年間の集大成としてクオリティの高い卒業作品（16ページ～40ページ）を制作。原稿にカラー彩色の実践、場面演出の捉え方、製本や商品を意識した作品制作のための授業を行います。					
到達目標					
進級作品の持ち込み体験から、卒業作品で出版社を変更したり、学園祭やコミケなどのイベントに出展する事で自己アピールを意欲的に取り組み、卒業までに仲間と合同で仕事をまとめる協調性を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	コミックスカバー（架空新作）① ラフ①				
3, 4	コミックスカバー（架空新作）② ラフ②/下書き①				
5, 6	コミックスカバー（架空新作）③ 下書き②				
7, 8	コミックスカバー（架空新作）③ 下書き③				
9, 10	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ①				
11, 12	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ②				
13, 14	コミックスカバー（架空新作）⑤ ペン入れ③				
15, 16	コミックスカバー（架空新作）⑧ 着色①				
17, 18	コミックスカバー（架空新作）⑨ 着色②				
19, 20	コミックスカバー（架空新作）⑨ 着色③				
21, 22	コミックスカバー（架空新作）⑦ 着色④				
23, 24	コミックスカバー（架空新作）⑧ 着色⑤				
25, 26	コミックスカバー（架空新作）⑨ 着色⑥ 提出/前期まとめ				
27, 28	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 構図ラフデザイン				
29, 30	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 下書き①				
31, 32	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ 下書き②				
33, 34	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 下書き③				
35, 36	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ ペン入れ①				
37, 38	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ ペン入れ②				
39, 40	A5「個人誌表紙」表1・表6トビラ ペン入れ③				
41, 42	A5「個人誌表紙」表1・表4トビラ 着色①				
43, 44	A5「個人誌表紙」表1・表5トビラ 着色②				
45, 46	A5「個人誌表紙」表1・表6トビラ 着色③				
47, 48	A5「個人誌表紙」表1・表7トビラ 着色④				
49, 50	A5「個人誌表紙」表1・表8トビラ 着色⑤				
51, 52	A5「個人誌表紙」表1・表9トビラ 着色⑥/後期まとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 マンガ科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	小野 祐季	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期13	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
スケジュール管理やビジネスマナーを習得し、進路を決定する。					
授業内容					
1	進路希望調査・コミティアの説明・スケジュール制作				
2	適性検査				
3	自己PR・志望動機作成及び添削				
4	履歴書作成・提出				
5	就活動画・面接について				
6	面接練習				
7	メール・電話・封筒マナー				
8	個人面談				
9	個人面談(予備日)				
10	敬語テスト(研修可能な場合:東京研修について①)				
11	校外学習説明(研修可能な場合:東京研修について②)				
12	校外学習話し合い(研修可能な場合:東京研修について③)				
13	校外学習話し合い(研修可能な場合:東京研修について④)				
14	入稿・製本の説明/卒展図記入				
15	個人本表紙制作について				
16	フリーランスについて				
17	社会人になる為の準備				
18	マナーアップテスト①				
19	マナーアップテスト②				
20	タイトルロゴ制作(Illustrator)①				
21	タイトルロゴ制作(Illustrator)②				
22	タイトルロゴ制作(Illustrator)③				
23	個人面談				
24	個人面談/入稿作業日				
25	確定申告について				
26	後期まとめ/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価