

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2025年度 授業内容(シラバス)

### コミック・アート学科 マンガコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
構成の基礎Ⅰ	小笠原 誠	講義	1	1
キャリアデザイン	北口 奈緒	講義	1	3
ストーリー演習Ⅰ	桜 水樹	演習	1	5
ストーリー演習Ⅱ	小笠原 誠	演習	1	7
デジタル演習Ⅰ	檜垣 平太	演習	1	9
デジタル演習Ⅱ	井土 かな子	演習	1	11
キャラクター制作Ⅰ	西村 啓	演習	1	13
キャラクター制作Ⅱ	西村 啓	演習	1	15
デッサンⅠ	井土 かな子	実習	1	17
デッサンⅡ	森田 つかさ	実習	1	19
デジタルマンガⅠ	ひなせ・瓜	実習	1	21
イラストレーションⅠ	井土 かな子	実習	1	23
マンガ基礎実習Ⅰ	井土 かな子	実習	1	25
マンガ基礎実習Ⅱ	井土 かな子	実習	1	27
構成の基礎Ⅱ	小笠原 誠	講義	2	29
カラー技術Ⅰ	原田 昌幸	演習	2	31
カラー技術Ⅱ	畠 卓也	演習	2	33
ビジネスコミックⅠ	井土 かな子	演習	2	35
ビジネスコミックⅡ	井土 かな子	演習	2	37
マンガ制作実習Ⅰ	桜 水樹	実習	2	39
マンガ制作実習Ⅱ	桜 水樹	実習	2	41
マンガ制作実習Ⅲ	夢弥	実習	2	43
マンガ制作実習Ⅳ	夢弥	実習	2	45
デジタルマンガⅡ	ひなせ・瓜	実習	2	47
イラストレーションⅡ	森田 つかさ	実習	2	49
卒業制作	桜 水樹	実習	2	51

科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1	履修コード	2327

## 授業目的と到達目標

ストーリー創作や構成の基本を学び、最終的には1つの物語を独自で考え、企画書としてまとめる。

## 授業概要

ストーリーパターンや発想方法、構想、テーマ、キャラクターなど物語に必要な要素を一通り身につける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
平常点	30%	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年の実務経験を持つ。現場での経験を元にしたストーリー創作の基本を指導。
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	構成の基礎 I			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ、オープン科目			年次	1	履修コード	2327

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ガイダンス／アンケート
第 2 回	ストーリー構成の基本 1
第 3 回	ストーリー構成の応用
第 4 回	3 ページネーム作成
第 5 回	ストーリーパターンの基礎と応用
第 6 回	キャラクター分析
第 7 回	キャラクターの作り方
第 8 回	テーマとストーリーの関係性
第 9 回	ストーリーの発想方法
第 10 回	ストーリーを考える
第 11 回	障害（敵）の設定と解決方法について
第 12 回	伏線について
第 13 回	プロットの作り方
第 14 回	マンガ原作の企画書作成
第 15 回	総括／質疑応答

## 受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

## 特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

科目名	キャリアデザイン			教員名	北口 奈緒		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	3206

## 授業目的と到達目標

人生を主体的に設計し実行する力、自分らしく未来を切り開く、「キャリアプランニング能力」を養う。

## 授業概要

自己分析や企業分析、ワークを通じて人生をデザインする力を養い実践へ導く。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
出席状況	50%	担当教員は国家資格キャリアコンサルタントを有し、大学の就職支援課で就職率100%の達成に貢献した実績を持つ。企業では人事として採用活動や研修にも携わってきた経験もある。
課題提出率	30%	
授業姿勢	20%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献

就職の手引（学内配布）


## 参考 URL


科目名	キャリアデザイン			教員名	北口 奈緒		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2 時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア		年次	1	履修コード	3206	

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	自己紹介・授業の概要と必要性・近年の就職活動について
第 2 回	様々な選択肢を知り、働く意義を考える
第 3 回	自分を知り、自分について考える ①
第 4 回	自分を知り、自分について考える ②
第 5 回	自分を知り、自分について考える ③
第 6 回	業界・企業分析 ①
第 7 回	業界・企業分析 ②
第 8 回	就職活動において必要な知識
第 9 回	エントリーシート・履歴書の作成 ① 個別面談
第 10 回	エントリーシート・履歴書の作成 ② 個別面談
第 11 回	エントリーシート・履歴書の作成 ③ 個別面談
第 12 回	エントリーシート・履歴書の作成 ④ 個別面談
第 13 回	面接とマナーについて ①
第 14 回	面接とマナーについて ②
第 15 回	総括 自分らしく人生をデザインする

## 受講上の注意

## 特記事項

(4)

科目名	ストーリー演習 I			教員名	桜 水樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5406

## 授業目的と到達目標

「キャラクターが創れる」「ストーリーを構成できる」「ネームが切れる」作家の育成。

## 授業概要

アイデア、コマ割りからストーリーの作り方まで解説。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
16ページ以上のネーム作品	100%	担当教員は漫画家としての20年以上の経験と実績を生かして、商業マンガの書き方を指導する。
	%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	ストーリー演習 I			教員名	桜 水樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5406

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	オリエンテーション 授業ガイダンス
第2回	ネームの書き方1（基礎）
第3回	ネームの書き方2（応用）
第4回	童話をコミカライズする1
第5回	童話をコミカライズする2
第6回	キャラクター創作1（主人公・ヒロイン）
第7回	キャラクター創作2（ライバル・脇役）
第8回	5W1H（誰が・どこで・何をした）
第9回	起承転結
第10回	世界観
第11回	16Pネーム1（オープニング）
第12回	16Pネーム2（クライマックス）
第13回	16Pネーム3（エンディング）
第14回	16Pネーム4（タイトルページ）
第15回	16Pネーム5（完成）

## 受講上の注意

遅刻厳禁・ネーム用紙（B4 コピー用紙など）持参すること

## 特記事項

科目名	ストーリー演習II			教員名	小笠原 誠		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5407

## 授業目的と到達目標

オリジナリティのあるネーム制作。

## 授業概要

短編制作のノウハウ。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年 の実務経験を持つ。
平常点	10%	
授業態度	10%	読者を意識した作品制作を指導。
課題内容	80%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	ストーリー演習II			教員名	小笠原 誠		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5407

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	キャラクター同士の出会い
第2回	ファーストシーン
第3回	キャラクター描写（分析／演習）
第4回	世界観・キャラクター設定
第5回	マンガの企画書
第6回	ストーリーにおける価値観
第7回	企画書作成
第8回	ストーリーの発想方法
第9回	オリジナル作品制作
第10回	オリジナル作品制作
第11回	オリジナル作品制作
第12回	オリジナル作品制作
第13回	オリジナル作品制作
第14回	オリジナル作品制作
第15回	オリジナル作品制作

## 受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

## 特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

科目名	デジタル演習 I			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2122

## 授業目的と到達目標

PC による画像制作アプリ（Adobe Illustrator・Photoshop）の基礎の習得。

## 授業概要

PC 環境の概要と、デジタル画像制作の必須ツールとなる Adobe Illustrator と Photoshop の基本オペレーションの修得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役グラフィックデザイナーが、デジタル環境での制作の基礎を指導します。
受講姿勢	50%	
技能習得	40%	
制作物とテスト	10%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献

必要に応じてコピーにて代行する

知識ゼロからきちんと学べる！Illustrator しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) 高野雅弘

知識ゼロからきちんと学べる！Photoshop しっかり入門 出) SB クリエイティブ株式会社 著) まきのゆみ

## 参考 URL


科目名	デジタル演習 I			教員名	檜垣 平太		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2122

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ガイダンス/OS と周辺機器及びデータ管理、Photoshop・Illustrator というアプリケーションについて、Google アカウント作成
第 2 回	Illustrator/インターフェイスと基本操作（アートボード、ベジエ曲線の展開、色の指定）
第 3 回	Illustrator/線と塗り、パスやオブジェクトの編集（拡大・縮小、シアー、リフレクト、回転など）
第 4 回	Illustrator/図形やオブジェクトの操作（グループ、オブジェクトの整列、パスファインダ、マスク、グラデーション、透明）
第 5 回	Illustrator/文字ツールの操作方法
第 6 回	Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
第 7 回	Photoshop/インターフェイスと基本操作（画像処理法・保存形式、ペイントツールとしての機能展開）
第 8 回	Photoshop/ピクセルとシェイプ、レイヤー操作・効果、スマートオブジェクト
第 9 回	Photoshop/色調補正（レベル補正、トーンカーブ）、レイヤー効果、フィルタ等
第 10 回	Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
第 11 回	Photoshop/コラージュ作品の制作（写真加工、写真合成）
第 12 回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用しての DM 制作（Map 制作）
第 13 回	Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用しての DM 制作
第 14 回	テスト
第 15 回	合評

## 受講上の注意

- 課題の提出期限厳守。
- 授業内の単位を取る為の課題と受け身の姿勢ではなく、自身の成長する為の課題と  
思い取り組んでください。

## 特記事項

科目名	デジタル演習 II			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2123

## 授業目的と到達目標

前期で習得した透視図法を、CLIP STUDIO PAINT EX を使ってデジタル原稿に活かす。背景をあらゆる技法で行い、透視図法に強くなる。

## 授業概要

編集部に見せる持ち込み漫画原稿のディテールを上げるための応用

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のマンガ家（イラストレーター）として人物デッサンの基礎と躍動するキャラの描き方を指導します。
出席	30%	
課題	45%	
平常点	20%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック 改訂3版

## 参考 URL

科目名	デジタル演習 II			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2123

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ペース定規の使い方 1
第 2 回	ペース定規の使い方 2
第 3 回	写真トレース 1
第 4 回	写真トレース 2
第 5 回	写真トレース 3
第 6 回	背景技法 1
第 7 回	背景技法 2
第 8 回	背景技法 3
第 9 回	漫画原稿制作 1
第 10 回	漫画原稿制作 2
第 11 回	漫画原稿制作 3
第 12 回	漫画原稿制作 4
第 13 回	漫画原稿制作 5
第 14 回	漫画原稿制作 6
第 15 回	出張編集部

## 受講上の注意

遅刻厳禁。締め切り厳守。常にバックアップをとること。

## 特記事項

科目名	キャラクター制作 I			教員名	西村 啓		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2322

## 授業目的と到達目標

キャラクターの作り方の基礎を学び、オリジナルキャラクターを制作する。

## 授業概要

キャラクターのデザイン方法、立て方を身につける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
平常点	40%	週刊少年サンデーでの週刊連載の経験を活かし、
授業態度	20%	商業誌も意識したネーム、構成、キャラの作り方を
課題内容	40%	授業内で伝えていきます。
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL

URL)[https://app.Sunday-webry.com/share.php?title\\_id=418](https://app.Sunday-webry.com/share.php?title_id=418)

URL)[https://app.Sunday-webry.com/share.php?title\\_id=594](https://app.Sunday-webry.com/share.php?title_id=594)

科目名	キャラクター制作 I			教員名	西村 啓		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2322

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	オリエンテーション 授業ガイダンス
第2回	キャラクター描画 1
第3回	キャラクター描画 2
第4回	キャラクター描画 3
第5回	キャラクター描画 4
第6回	キャラクター描画 5
第7回	キャラクター描画 6
第8回	キャラクター描画 7
第9回	キャラクター描画 8
第10回	想像上の生き物デザイン 1
第11回	想像上の生き物デザイン 2
第12回	想像上の生き物デザイン 3
第13回	恋路を邪魔するキャラクター 1
第14回	恋路を邪魔するキャラクター 2
第15回	恋路を邪魔するキャラクター 3

## 受講上の注意

課題を期限までに提出する。

## 特記事項

科目名	キャラクター制作II			教員名	西村 啓		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2339

## 授業目的と到達目標

キャラクターの動かし方を学び、オリジナルの物語作品を制作する。

## 授業概要

キャラクターを動かす為に必要なアイディアや設定などを知り、物語制作の基礎を固める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
平常点	40%	週刊少年サンデーでの週刊連載の経験を活かし、
授業態度	20%	商業誌も意識したネーム、構成、キャラの作り方を
課題内容	40%	授業内で伝えていきます。
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL

URL)[https://app.Sunday-webry.com/share.php?title\\_id=418](https://app.Sunday-webry.com/share.php?title_id=418)

URL)[https://app.Sunday-webry.com/share.php?title\\_id=594](https://app.Sunday-webry.com/share.php?title_id=594)

科目名	キャラクター制作II			教員名	西村 啓		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2339

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	キャラクターが動く目的1
第2回	キャラクターが動く目的2
第3回	キャラクターが動く目的3
第4回	キャラクターが動く目的4
第5回	バトルマンガの描き方1
第6回	バトルマンガの描き方2
第7回	バトルマンガの描き方3
第8回	バトルマンガの描き方4
第9回	オリジナル作品制作1
第10回	オリジナル作品制作2
第11回	オリジナル作品制作3
第12回	オリジナル作品制作4
第13回	オリジナル作品制作5
第14回	オリジナル作品制作6
第15回	オリジナル作品制作7

## 受講上の注意

課題を期限までに提出する。

## 特記事項

科目名	デッサン I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	3121

## 授業目的と到達目標

○人物デッサンと遠近法の習得 ○人物は男女の描き分けとの 360 度全方向の描画をマスター ○遠近法は後期から始まる漫画制作に向け、基礎知識を身につけておく

## 授業概要

人物は漫画家に必要なデフォルメに特化し、男女の骨格・筋肉を個人の画風に合わせて習得。また、クロッキーは毎回行い実践での下書きのスピードを上げていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のマンガ家（イラストレーター）として人物デッサンの基礎と躍動するキャラの描き方を指導します。
課題	30%	
実技試験	45%	
平常点	25%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じて配布

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	デッサン I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	3121

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	透視図法 1
第 2 回	透視図法 2
第 3 回	透視図法 3
第 4 回	透視図法 4
第 5 回	透視図法 5
第 6 回	小道具 1
第 7 回	小道具 2
第 8 回	小道具 3
第 9 回	アクション 1
第 10 回	アクション 2
第 11 回	アクション 3
第 12 回	二人アクション 1
第 13 回	二人アクション 2
第 14 回	二人アクション 3
第 15 回	テスト

受講上の注意
クロッキー帳、長尺・短尺定規は常に持参。遅刻厳禁。締め切り厳守

## 特記事項

科目名	デッサンII			教員名	森田 つかさ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5118

## 授業目的と到達目標

漫画を書く上で必要な基礎的な人体の描写力を身につける。

## 授業概要

人物を的確に捉えるためのクロッキー、身の回りの素材についての授業を行う。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業イラストレーター、ビジネスマンガ制作の経験を元に描画技術を指導。
課題提出	40%	
実技試験	35%	
平常点	25%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じて配布

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	デッサンII			教員名	森田 つかさ		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	5118

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	デッサン（静物）
第2回	人体の骨格（頭身）
第3回	動物の骨格
第4回	スケッチ
第5回	胴・脚
第6回	腕・手
第7回	脚・靴
第8回	顔・髪
第9回	年齢別
第10回	素材①
第11回	素材②
第12回	服装①
第13回	服装②
第14回	植物
第15回	テスト

## 受講上の注意

クロッキー帳は常に持参。遅刻厳禁。締め切り厳守。

## 特記事項

科目名	デジタルマンガ I			教員名	ひなせ・瓜		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	4304

## 授業目的と到達目標

デジタルでの制作基礎技術を学習する。オリジナル漫画・デジタル素材制作に生かせるよう、自分に合った作品制作方法を身につける。

## 授業概要

CLIP STUDIO PAINT EX を使用したデジタルマンガ制作の技法を学び、デジタルとアナログ作業の双方から、自分に合った制作方法を見つける。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業イラストレーター、ビジネスマンガ制作の経験を元にデジタル・アナログでの描画技術を指導。
授業態度	30%	
小課題	30%	
最終課題	40%	
	%	
	%	

## 教科書

CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブック 改訂3版

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	デジタルマンガ I			教員名	ひなせ・瓜		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	4304

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	データ作成、ツール基本操作
第 2 回	カスタマイズ
第 3 回	アナログ原稿のスキャンと印刷
第 4 回	マスク、ベタ、ツヤベタ、トーン
第 5 回	書き文字、フキダシとセリフ
第 6 回	枠線、効果線
第 7 回	見開き、ページデータの管理と操作
第 8 回	ショートカット、時短操作
第 9 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習①
第 10 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習②
第 11 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習③
第 12 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習④
第 13 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習⑤
第 14 回	出張編集部用原稿制作と基礎総合復習⑥
第 15 回	基礎総合復習と課題提出

## 受講上の注意

USB メモリスティック、筆記具、メモ帳を毎回必ず持ってくること。遅刻厳禁、締め切り厳守。

## 特記事項

科目名	イラストレーション I			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2335

## 授業目的と到達目標

漫画家は時としてアナログでの作業も必須で、紙選び・主線の描き方から仕上げの手法を学んでおく必要がある。その時のために一通り画材を使ってみて自分のオリジナルを見つける。

## 授業概要

カラー原稿を作成するにあたり、準備物や注意点、あると便利な画材までをレクチャー。卒業制作展用のポスター作りにも活かせるよう、前期中にオリジナリティを発見する。画材の特徴と使用方法…■ 二色原稿：透明水彩を紙の選び方から学ぶ。使用する色は朱色と黒の二色のみだが、平面的な配色にならないように中間色を上手く使い分ける。■ 四色原稿：コピックの使い方を順に学ぶ。アナログ原稿で懸念されがちなはみ出しや失敗を避ける方法から、時短テクニック等を学ぶ。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のイラストレーターとして、これまで培ったアナログの技術をレクチャーします。
課題提出	50%	
平常点	50%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	イラストレーション I			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	2335

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	カラーイラストの基礎【水張りの仕方】
第 2 回	二色原稿 1【透明水彩の使い方】
第 3 回	二色原稿 2【ラフ画】
第 4 回	二色原稿 3
第 5 回	二色原稿 4 B4 原稿 提出
第 6 回	二色原稿 5
第 7 回	二色原稿 6 提出
第 8 回	コピック 1【キャラクターの塗り方】
第 9 回	コピック 2
第 10 回	コピック 3
第 11 回	コピック 4
第 12 回	コピック 5
第 13 回	コピック 6
第 14 回	コピック 7
第 15 回	課題提出、搬入・搬出の説明

受講上の注意
道具の準備の徹底。遅刻厳禁。締め切り厳守。

特記事項	
«	必 要 画 材 »
A: 透明水彩 2 色 (バーミリオン・ヒュー／アイボリー・ブラック) 筆・筆洗・パレット・ラフ画を描くスケッチブック等 ミリペン等キャラにペン入ができるもの ※上記のものは各自準備、A の道具は授業初日から持ってくること。 新品である必要はない。	必要に応じて 指定の水 彩紙・画用紙を購入 (B3 を 2 枚程度)

科目名	マンガ基礎実習 I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	1320

## 授業目的と到達目標

○モノクロ漫画原稿の画面作りの習得 ○漫画技術の基礎をマスター ○ショート漫画の作成を経て、作品を描き上げる力を身につける。

## 授業概要

アナログ画材に触れ、作画において必要な基礎力を身につける。現在の漫画業界のトレンドを抑えながら、個人に合った作風の画面作りを模索。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業マンガの受賞歴・連載歴の経験を活かし、初心者にもわかりやすく基礎から上達のコツまでをレクチャーします。
課題	40%	
技術	20%	
平常点	40%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	マンガ基礎実習 I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	1320

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	ガイダンス（マンガ基礎用語・道具の説明・自己紹介）
第2回	原稿用紙の使い方（枠線を引く）
第3回	つけペンの使い方（カケアミ） 小課題：カケアミ
第4回	ベタと描き文字
第5回	効果線（流線・スピード線・集中線） 小課題：効果線
第6回	特殊効果（スプラッシュ・パッティング・点描）
第7回	スクリーントーン
第8回	2P マンガ基礎原稿 1
第9回	2P マンガ基礎原稿 2
第10回	タイトルページ 1（ラフ画からのチェック）
第11回	タイトルページ 2
第12回	見開きページ
第13回	背景 1
第14回	背景 2
第15回	提出（前期終了） 課題：2P 漫画／タイトルページ／見開き

## 受講上の注意

授業に合わせた画材を持参。遅刻厳禁。〆切厳守。

## 特記事項

ネームは「原作演習 I」や「キャラクター制作 I」を使用

科目名	マンガ基礎実習II			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	1319

## 授業目的と到達目標

モノクロ漫画原稿の画面作りの習得。漫画技術の応用をマスター。ストーリー漫画の作成を経て、作品を描き上げる力を身につける。完成作品は編集部に見てもらう。

## 授業概要

アナログ画材に触れ、作画において必要な基礎力を身につける。現在の漫画業界のトレンドを抑えながら、個人に合った作風の画面作りを習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業マンガの受賞歴・連載歴の経験を活かし、初心者にもわかりやすく基礎から上達のコツまでをレクチャーします。
課題	40%	
技術	40%	
平常点	20%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	マンガ基礎実習II			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	1	履修コード	1319

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第1回	オリジナルストーリー制作1（16ページ以上）
第2回	オリジナルストーリー制作2
第3回	オリジナルストーリー制作3
第4回	オリジナルストーリー制作4
第5回	オリジナルストーリー制作5
第6回	オリジナルストーリー制作6
第7回	オリジナルストーリー制作7
第8回	オリジナルストーリー制作8
第9回	オリジナルストーリー制作9
第10回	オリジナルストーリー制作10
第11回	オリジナルストーリー制作11
第12回	オリジナルストーリー制作12
第13回	オリジナルストーリー制作13
第14回	出張編集部
第15回	出張編集部

受講上の注意
授業に合わせた画材を持参。遅刻厳禁。〆切厳守。

特記事項
オリジナルストーリー制作はアナログかデジタルのどちらか得意な方で制作可能。

科目名	構成の基礎II			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ			年次	2	履修コード	6209

## 授業目的と到達目標

ストーリー創作の基本から応用を学び、研究することで様々なジャンルの作品を描く力を身につける。

## 授業概要

ストーリー創作の技法や構成を身につけ、オリジナル作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	ゲーム業界で企画・シナリオライターとして25年 の実務経験を持つ。現場で身についた物語の創 作技法を指導。
平常点	30%	
授業態度	40%	
課題内容	30%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	構成の基礎II			教員名	小笠原 誠		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1 時限	形態	講義
コース	マンガ			年次	2	履修コード	6209

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ガイダンス／アンケート
第 2 回	ストーリー構成の応用
第 3 回	演繹法と帰納法
第 4 回	ストーリーパターンの応用
第 5 回	イントロについて
第 6 回	展開部について
第 7 回	クライマックスについて
第 8 回	エピローグについて
第 9 回	恋愛マンガの構成
第 10 回	異世界ファンタジー／転生マンガの構成
第 11 回	専門職種を題材としたマンガの構成
第 12 回	歴史マンガの構成
第 13 回	ホラー・パニックマンガの構成
第 14 回	学園マンガの構成
第 15 回	総括／質疑応答

## 受講上の注意

遅刻をしない。私語を慎む。

## 特記事項

筆記用具／ノート（メモ・ネタ帳）

科目名	カラーテクニック I			教員名	原田 昌幸		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	2406

## 授業目的と到達目標

色彩についての理論を理解し、その実践を通して色彩士検定試験 3級合格を目指す。色彩の基礎を学びながら、身の回りに見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作においての色彩計画に生かせるように学んでいく。

## 授業概要

教科書をもとに、P.C.C.S 表色系を中心にしながら、色彩の面白さと重要性を学ぶ。毎回その日の内容の小テストを行う。また彩色実習や配色カードを用いた実習など、実際に色を用いながら、理解を深めていく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
小テスト、課題提出	60%	現代美術作家「原田要」として作品発表を重ねてきた中で積み重ねた色彩についての知見を基に、色彩の基礎について指導していきます。
模擬試験	30%	
平常点	10%	
	%	
	%	

## 教科書

Color Master basic 出) NPO 法人アデック出版局

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	カラーテクニック I			教員名	原田 昌幸		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	2406

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ガイダンス、色のなりたちー色とは何か、色と光の関係
第 2 回	混色についてー加法混色、現法混色
第 3 回	色相環を作るー12 色相環を彩色して制作する
第 4 回	色の表示方法ーPCCS 表示法とマンセルシステム
第 5 回	PCCS 表示法の演習ー配色カードによる
第 6 回	色の知覚効果ー対比と同化
第 7 回	色の心理効果ー寒暖感、軽重感、色のイメージ
第 8 回	色の心理効果ー色の連想、象徴性
第 9 回	色彩調和ー色相、トーンによる類似と対比
第 10 回	色彩調和ーナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
第 11 回	色彩調和ーダイアード、トライアード
第 12 回	色彩士検定 3 級模擬試験 1 回目
第 13 回	色彩士検定 3 級模擬試験 2 回目
第 14 回	チラシを読み解くーこれまで学んだ内容をもとに、チラシのデザインを解析する
第 15 回	チラシを読み解くー自作を基に

## 受講上の注意

教科書をもとに進みますので、各自購入しておいてください。日本色研 配色カード 158a も使用しますので、合わせて購入しておくこと。

## 特記事項

科目名	カラー技術 II			教員名	畠 卓也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	6123

## 授業目的と到達目標

◎「カラー技術 I」で学んだ色彩の知識を活かした作品制作。◎版画の基礎知識とスクリーンプリントの原理を理解し、アイデアから完成までのプロセスを学ぶとともに、色彩を活かした表現の試み。デザイン・イラスト表現における活用を考える。

## 授業概要

・スクリーンプリントを使った作品制作を通して、イメージを伝える配色や色の効果、表現方法を考える・色をテーマにした手作り製本

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	「絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインなどの仕事を通じて得た経験を活かして、基礎となるデッサン・ドローイング等の技術習得やスクリーンプリント表現研究等の指導を行う。」
取り組みと作課題に対する評価	80%	
出席	20%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	カラーテクニック II			教員名	畠 卓也		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	6123

授業計画（各回予定）							
授業内容							
第1回	ガイダンス：カリキュラム説明 版画の種類とスクリーンプリント原理の説明 「スクリーンプリント：ポストカード」 2～4色刷りポストカード制作 アイデアスケッチ・ラフ案からカンプ制作						
第2回	「スクリーンプリント：ポストカード」 製版原稿制作、製版						
第3回	「スクリーンプリント：ポストカード」 印刷						
第4回	「スクリーンプリント：ポストカード」 印刷、完成						
第5回	「スクリーンプリント：」 赤青黄三原色を使った簡易フルカラー印刷 アイデアスケッチ・ラフ案からカンプ制作						
第6回	「スクリーンプリント」 分版、網掛け、製版原稿制作、製版						
第7回	「スクリーンプリント」 印刷						
第8回	「スクリーンプリント」 印刷、完成						
第9回	「スクリーンプリント：Tシャツ」 スクリーンプリントを活かしたデザインと配色 アイデアスケッチ・ラフ案からカンプ制作						
第10回	「スクリーンプリント：Tシャツ」 製版原稿制作、製版						
第11回	「スクリーンプリント：Tシャツ」 印刷、完成						
第12回	「製本」 本の各部分名称と基本の構成、説明 色をテーマにミニ本・豆本制作。 絵本・ビジュアル本など アイデアスケッチ・ラフ制作						
第13回	「製本」 本文制作						
第14回	「製本」 本文制作						
第15回	「製本」 製本、完成						

## 受講上の注意

スクリーンプリント・製本とともに手作業で進めていきます。汚れる事もあるので服装に注意！

## 特記事項

科目名	ビジネスコミック I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	3128

## 授業目的と到達目標

ビジネスコミック(取扱説明マンガ)をクライアントの依頼から入稿、金銭のやり取り等、仕事を実践方式で作成。

## 授業概要

ビジネスコミックとはニーズに合わせた読者が読みやすく、わかりやすく説明されているマンガである必要がある。キャラクターデザインとネーム、着彩の色合い等をチェックを重ねて仕上げていく工程を、模擬依頼で習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のビジネスコミックイラストレーターとして レクチャーします。
課題	50%	
平常点	50%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	ビジネスコミック I			教員名	井土 かな子		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	2-3 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	3128

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	ガイダンス
第 2 回	取説マンガ制作 1 (メールアドレスの取得・メールの書き方)
第 3 回	取説マンガ制作 2 (見積もり・支払いについて)
第 4 回	取説マンガ制作 3 (キャラクターデザイン)
第 5 回	取説マンガ制作 4 (ネーム)
第 6 回	取説マンガ制作 5
第 7 回	取説マンガ制作 6
第 8 回	取説マンガ制作 7
第 9 回	取説マンガ制作 8
第 10 回	取説マンガ制作 9
第 11 回	取説マンガ制作 10 (着彩について)
第 12 回	取説マンガ制作 11
第 13 回	取説マンガ制作 12
第 14 回	取説マンガ制作 13(校正)
第 15 回	取説マンガ制作 14(提出)

## 受講上の注意

遅刻厳禁。締め切り厳守。常にバックアップをとること。

## 特記事項

科目名	ビジネスコミックII			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5308

## 授業目的と到達目標

マンガコースの卒業制作作品集である Be sen's を自分たちで見積もりから編集・入稿までを行い、自費出版ができるまでの工程を習得。

## 授業概要

マンガ家（イラストレーター）として、意欲的に作品を出品や出版したりと活動範囲を広げるプロセスを習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役のビジネスコミックイラストレーターとして レクチャーします。
課題	50%	
平常点	50%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	ビジネスコミックII			教員名	井土 かな子		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5308

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	イラストカット制作1
第2回	イラストカット制作2
第3回	編集作業1
第4回	編集作業2
第5回	編集作業3
第6回	編集作業4
第7回	展示用カット制作1
第8回	展示用カット制作2
第9回	編集作業5
第10回	編集作業6
第11回	入稿作業
第12回	ポップ作成
第13回	ポップ作成2
第14回	ポップ作成3
第15回	搬入作業

## 受講上の注意

遅刻厳禁。締め切り厳守。作品データは常にバックアップをとる。

## 特記事項

科目名	マンガ制作実習 I			教員名	桜 水樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5316

## 授業目的と到達目標

漫画の基礎技術の確認と応用力を身につける

## 授業概要

制作実習の各段階で、個々の画力に応じたアドバイスと、その個性を引き出す

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
授業態度	40%	担当教員は漫画家としての20年以上の経験と実績を生かして、商業マンガの書き方を指導する。
課題	60%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じてプリントを配布

## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	マンガ制作実習 I			教員名	桜 水樹		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5316

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	■オリエンテーション（注意事項及び課題提出について）
第 2 回	■メカ描写 車 1 外観
第 3 回	■メカ描写 車 2 内観
第 4 回	■メカ描写 車 3 仕上げ
第 5 回	■メカ描写 車 4 車のある風景
第 6 回	■パース 3 点透視図法 1
第 7 回	■パース 3 点透視図法 2
第 8 回	■カメラによる画角の基礎
第 9 回	■ネーム復習
第 10 回	■建築描写 1 住宅外観
第 11 回	■建築描写 2 住宅内観
第 12 回	■キャラ設定から部屋を構成する
第 13 回	■卒業制作ネーム作成
第 14 回	■前期課題進行チェック
第 15 回	■課題提出日

## 受講上の注意

講義中は私語は慎むこと。遅刻厳禁。

## 特記事項

漫画の基礎技術の復習と応用各学生の個性に合わせたアドバイスと指導1年生で学んだ基礎実習を元に画力の向上を目指す

科目名	マンガ制作実習II			教員名	桜 水樹		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5317

## 授業目的と到達目標

制作実習Iに基づいて、より画力の向上を目指す

## 授業概要

各個人の個性と、各々の作品の方向性を認識させる様々なモチーフを描画する

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
課題及び出席による総合評価	100%	担当教員は漫画家としての20年以上の経験と実績を生かして、商業マンガの書き方を指導する。
	%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じてプリントを配布

## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	マンガ制作実習II			教員名	桜 水樹		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	5317

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	■原作付き漫画について
第2回	■建築描写3 学校外観
第3回	■建築描写4 学校内観
第4回	■机と椅子 人物の描写1
第5回	■机と椅子 人物の描写2
第6回	■日常の仕草をテーマに原稿作成
第7回	■建築描写5 会社外観
第8回	■建築描写6 会社内観
第9回	■建築描写7 会社をテーマに原稿作成
第10回	■世界観について
第11回	■アシスタントについて
第12回	■アシスタント応募用原稿作成1
第13回	■アシスタント応募用原稿作成2
第14回	■三題話
第15回	■課題提出日

## 受講上の注意

講義中は私語は慎むこと。遅刻厳禁

## 特記事項

制作実習Iに基づいて、より完成度の高い作品を仕上げる事へ向けて、実作品の指導を行う制作実習Iに基づいて、より応用力のある表現を習得する

科目名	マンガ制作実習Ⅲ			教員名	夢弥		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	1317

## 授業目的と到達目標

基礎・応用から学んだことを基に、より実践的なクオリティーの強化と投稿・持ち込み用の作品制作。

## 授業概要

投稿・持ち込みをくり返すことにより、実践的な実力の向上。また、制作進行状況に合わせた個人指導で『苦手』を『得意』に変える。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	漫画家としての連載経験、複数のアシスタント経験を活かし、技術の向上や漫画に対する姿勢を指導します。
課題	40%	
実技試験	35%	
平常点・出席状況	25%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じて資料配布

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	マンガ制作実習Ⅲ			教員名	夢弥		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	1317

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	ガイダンス
第2回	背景描写1【街路樹・応用テクニック】ミリペンと筆ペンの使い分け
第3回	スクリーントーン1【ぼかし削り・基礎知識の復習】ぼかし削りの習得
第4回	スクリーントーン2 実習
第5回	食べ物1【料理と食事シーン】ぼかし削りを活かしたクオリティー
第6回	食べ物2 実習
第7回	背景描写2【背景トレース】定規の使い方・ベタの処理
第8回	背景描写3 実習
第9回	背景描写4【トーン処理】昼・夜の表現
第10回	背景描写5 実習【写真を見て描写】
第11回	背景描写6 実習
第12回	背景描写7 実習
第13回	爆発・炎上・水1
第14回	爆発・炎上・水2 実習
第15回	爆発・炎上・水3 実習

## 受講上の注意

必要画材、道具の準備の徹底遅刻厳禁締め切り厳守

## 特記事項

科目名	マンガ制作実習IV			教員名	夢弥		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	1318

## 授業目的と到達目標

プロデビューを目的とする、投稿・持ち込み・受賞用作品制作。

## 授業概要

スピード、クオリティー、スケジュール管理の徹底を行い年間作品制作数の目標を立てる。また、制作現場としてのプロ意識の向上。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	漫画家としての連載経験、複数のアシスタント経験を活かし、技術の向上や漫画に対する姿勢を指導します。
課題	40%	
実技試験	35%	
平常点・出席状況	25%	
	%	
	%	

## 教科書

必要に応じて資料配布

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	マンガ制作実習IV			教員名	夢弥		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	1318

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	アクション1【スポーツ・格闘】効果線・書き文字・人物の躍動
第2回	アクション2 実習
第3回	花・岩1
第4回	花・岩2 実習
第5回	作品制作1【ストーリー漫画制作】
第6回	作品制作2
第7回	作品制作3
第8回	作品制作4
第9回	作品制作5
第10回	和風建築・洋風建築1
第11回	和風建築・洋風建築2 実習
第12回	和風建築・洋風建築3 実習
第13回	実技試験
第14回	筆記試験
第15回	返却

## 受講上の注意

必要な画材、道具の準備の徹底遅刻厳禁締め切り厳守

## 特記事項

科目名	デジタルマンガII			教員名	ひなせ・瓜		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	4306

## 授業目的と到達目標

1年生で習得した基礎技術に加え、それを応用出来る能力を身に着ける。さらにデジタルならではの技法を使い、能力以上の完成度で原稿を仕上げる技術を身につける。

## 授業概要

引き続き CLIP STUDIO PAINT EX を使用しデジタル技術を学ぶ。フルデジタル作業とアナログ作業+デジタル作業、両方を学び、自身に合う方法を見つけていく。また、オリジナル素材を作成し、様々な角度から漫画に関わる仕事や技術を学んでいく。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業誌掲載漫画家としての実務経験を活かし、現在必要不可欠なデジタル技術と漫画表現を指導します。
授業態度	30%	
小課題	30%	
最終課題	40%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	デジタルマンガII			教員名	ひなせ・瓜		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	4306

授業計画（各回予定）	
授業内容	
第 1 回	ガイダンス・I の総復習
第 2 回	パース定規、背景復習
第 3 回	魚眼パース
第 4 回	トーン活用
第 5 回	ベクターレイヤー応用
第 6 回	デジタル素材作り①
第 7 回	2D 基礎・2DLT
第 8 回	デジタル素材作り②
第 9 回	3D 基礎・3
第 10 回	素材と作画の馴染ませ①
第 11 回	素材と作画の馴染ませ②実習
第 12 回	レイヤー変換、変形
第 13 回	トンボ付け・納品の練習
第 14 回	実技試験
第 15 回	返却

## 受講上の注意

メモ、筆記用具、USB を毎回忘れずに持って来て下さい。 遅刻厳禁、〆切厳守。

## 特記事項

科目名	イラストレーションII			教員名	森田 つかさ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	2335

## 授業目的と到達目標

マンガコースの卒業制作作品集である Be sen's の表紙を制作。提出された中から今年度の顔となる作品を選出。次にカットイラストの制作を行う。

## 授業概要

CLIPSTUDIO を使用して、キャラクターのデジタル着彩の基礎・着彩の仕方をレクチャー。イラストレーションに必要な工程を習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	商業イラストレーター、ビジネスマンが制作の経験を元に描画技術を指導。
課題	50%	
平常点	50%	
	%	
	%	
	%	

## 教科書


## 参考書・参考文献


## 参考 URL


科目名	イラストレーションII			教員名	森田 つかさ		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	2-4 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	2335

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第1回	Be sen's 表紙制作実習 1（概要説明）
第2回	ラフ画チェック
第3回	デジタル着彩 1
第4回	デジタル着彩 2
第5回	Be sen's 表紙制作実習 2
第6回	Be sen's 表紙制作実習 3
第7回	Be sen's 表紙制作実習 4
第8回	Be sen's 表紙制作実習 5
第9回	Be sen's 表紙制作実習 6
第10回	カットイラスト制作 1
第11回	カットイラスト制作 2
第12回	作品制作 1
第13回	作品制作 2
第14回	作品制作 3
第15回	出張編集部

## 受講上の注意

遅刻厳禁。締め切り厳守。USB メモリスティックを持参し、常にデータのバックアップを取ること。

## 特記事項

科目名	卒業制作			教員名	桜 水樹		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	3119

## 授業目的と到達目標

2年間の授業の集大成として、個性的で完成度の高い作品を制作する。

## 授業概要

制作段階で個々に対するアドバイス・サポートを行い、作品の完成度を高める。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	
作品の完成度	30%	担当教員は漫画家としての20年以上の経験と実績を生かして、商業マンガの書き方を指導する。
平常点・出席状況	50%	
展示	20%	
	%	
	%	

## 教科書

## 参考書・参考文献

## 参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	桜 水樹		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	マンガ			年次	2	履修コード	3119

## 授業計画（各回予定）

## 授業内容

第 1 回	オリエンテーション
第 2 回	テーマの選択
第 3 回	アイディアの具体化 プロット作成
第 4 回	ネーム作成 1
第 5 回	ネーム作成 2
第 6 回	下書き 1
第 7 回	下書き 2
第 8 回	下書き 3
第 9 回	ペン入れ 1
第 10 回	ペン入れ 2
第 11 回	ペン入れ 3
第 12 回	仕上げ 1
第 13 回	仕上げ 2
第 14 回	最終審査
第 15 回	展示パネル作成

## 受講上の注意

遅刻厳禁。締め切り厳守。

## 特記事項