

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	構成の基礎I	小笠原 誠	1	1
	構成の基礎II	小笠原 誠	2	2
演習	ストーリー演習I	桜 水樹	1	3
	ストーリー演習II	小笠原 誠	1	4
	デジタル演習I	檜垣 平太	1	5,6
	デジタル演習II	井土 かな子	1	7
	キャラクター制作I	西村 啓	1	8
	キャラクター制作II	西村 啓	1	9
	カラーテクニックI	原田 昌幸	2	10
	カラーテクニックII	加藤 ルミ	2	11
	ビジネスコミックI	井土 かな子	2	12
	ビジネスコミックII	畑 卓也	2	13
実習	デッサンI	井土 かな子	1	14
	デッサンII	森田 つかさ	1	15
	デジタルマンガI	ひなせ・瓜	1	16
	イラストレーションI	森田 つかさ	1	17
	マンガ基礎実習I	井土 かな子	1	18
	マンガ基礎実習II	井土 かな子	1	19
	マンガ制作実習I	桜 水樹	2	20
	マンガ制作実習II	桜 水樹	2	21
	マンガ制作実習III	夢弥	2	22
	マンガ制作実習IV	夢弥	2	23
	デジタルマンガII	ひなせ・瓜	2	24
	イラストレーションII	井土 かな子	2	25
	卒業制作	桜 水樹	2	26
講義	キャリアデザイン	北口 奈緒	1	27

**教員名** 小笠原 誠 **科目名** 構成の基礎 I

**教員実務経験** ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28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** 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 20%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 小笠原 誠 **科目名** 構成の基礎Ⅱ

**教員実務経験** ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28年の実務経験を持つ。現場で身につけた物語の創作技法を指導。

**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** 平常点 30% 授業態度 50% 課題内容 20%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 桜 水樹      **科目名** ストーリー演習 I

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** 「キャラクターを創れる」「ストーリーを構成できる」「ネームを切れる」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** 16 ページ以上のネーム作品 100%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意** 遅刻厳禁・ネーム用紙(A4 コピー用紙など)持参すること

**特記事項**

**教員名** 小笠原 誠 **科目名** ストーリー演習Ⅱ

**教員実務経験** ゲーム業界で企画・シナリオライターとして28年の実務経験を持つ。読者を意識した作品制作を指導。

**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** 短編製作のノウハウ。

**成績評価方法・基準** 平常点 20% 授業態度 30% 課題内容 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 檜垣 平太 **科目名** デジタル演習 I

**教員実務経験** 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。

**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・Photoshop との基本オペレーションの修得。

**成績評価方法・基準** 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

#### 授業計画(予定)

- 1 ガイダンス/O S 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
- 2 Illustrator/インターフェイスと基本操作(アートボード、ベジェ曲線の展開、色の指定)
- 3 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)
- 4 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)
- 5 Illustrator/文字ツールの操作方法
- 6 Illustrator/名刺の制作、文字組みとタイポグラフィ
- 7 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)
- 8 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
- 9 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
- 10 Photoshop/マスク、スタンプ、修復、パッチツール
- 11 Photoshop/コラージュ作品の制作(写真加工、写真合成)
- 12 Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するのDM制作 (Map 制作)
- 13 Illustrator&Photoshop/コラージュ作品を使用するのDM制作
- 14 テスト
- 15 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**

**教員名** 井土 かな子 **科目名** デジタル演習 II

**教員実務経験** 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。

**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** 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 改定3版

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 メールの打ち方
- 2 似顔絵
- 3 歩き・走り 1
- 4 歩き・走り 2
- 5 座り 1
- 6 座り 2
- 7 寝る 1
- 8 寝る 2
- 9 小物 スマホ 1
- 10 小物 スマホ 2
- 11 小物 スマホ 3
- 12 背景 1
- 13 背景 2
- 14 背景 3
- 15 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**

**教員名** 西村 啓 **科目名** キャラクター制作 I

**教員実務経験** 週刊少年サンデーでの週刊連載の経験を活かし、商業誌も意識したネーム、構成、キャラの作り方を授業内で伝えていきます。

**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** 平常点 40% 授業態度 20% 課題内容 40%

**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)

**授業計画(予定)**

- 1 オリエンテーション 授業ガイダンス
- 2 キャラクター描画基礎 1
- 3 キャラクター描画基礎 2
- 4 キャラクター描画基礎 3
- 5 キャラクター描画基礎 4
- 6 キャラクターの動かし方 1
- 7 キャラクターを動かし方 2
- 8 キャラクターを動かし方 3
- 9 キャラクターを動かし方 4
- 10 ファンタジーのキャラクター 1
- 11 ファンタジーのキャラクター 2
- 12 ファンタジーのキャラクター 3
- 13 恋愛・ラブコメキャラクター 1
- 14 恋愛・ラブコメキャラクター 2
- 15 恋路・ラブコメキャラクター 3

**受講上の注意** 課題を期限までに提出する。

**特記事項**

**教員名** 西村 啓 **科目名** キャラクター制作Ⅱ

**教員実務経験** 週刊少年サンデーでの週刊連載の経験を活かし、商業誌も意識したネーム、構成、キャラの作り方を授業内で伝えていきます。

**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** 平常点 40% 授業態度 20% 課題内容 40%

**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)

**授業計画(予定)**

- 1 バトル漫画のキャラクター 1
- 2 バトル漫画のキャラクター 2
- 3 バトル漫画のキャラクター 3
- 4 バトル漫画のキャラクター 4
- 5 漫画構成方法 1
- 6 漫画構成方法 2
- 7 漫画構成方法 3
- 8 漫画構成方法 4
- 9 オリジナル作品制作 1
- 10 オリジナル作品制作 2
- 11 オリジナル作品制作 3
- 12 オリジナル作品制作 4
- 13 オリジナル作品制作 5
- 14 オリジナル作品制作 6
- 15 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**

**教員名** 原田 昌幸 **科目名** カラーテクニック I

**教員実務経験** 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。

**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、身の回りで見られる配色の意図を理解し、自身の作品制作における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** 小テスト、課題提出 60% 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス、色のなりたち一色とは何か、色と光の関係
- 2 混色について一加法混色、現法混色
- 3 色相環を作る一12色相環を彩色して制作する
- 4 色の表示方法一PCCS表示法とマンセルシステム
- 5 PCCS表示法の演習一配色カードによる
- 6 色の知覚効果一対比と同化
- 7 色の心理効果一寒暖感、軽重感、色のイメージ
- 8 色の心理効果一色の連想、象徴性
- 9 色彩調和一色相、トーンによる類似と対比
- 10 色彩調和一ナチュラル・ハーモニーとコンプレックス・ハーモニー
- 11 色彩調和一ダイアード、トライアード
- 12 色彩士検定 3級模擬試験 1回目
- 13 色彩士検定 3級模擬試験 2回目
- 14 チラシを読み解く一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
- 15 チラシを読み解く一自作を基に

**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**

**教員名** 加藤 ルミ **科目名** カラーテクニック II

**教員実務経験** 印刷会社でDTPやグラフィックスデザイン担当後、フリーランスでイラストレーターとしての経験を元に指導します。

**授業目的と到達目標** CLIP STUDIO PAINTのデジタル着彩の習得

**授業概要** CLIP STUDIO PAINTを使用したデジタルイラスト制作

**成績評価方法・基準** 課題提出と課題内容の完成度 80% 授業態度 20%

**教科書** 必要に応じ、プリントを配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

1. ガイダンス 光とカゲで立体表現
2. ベクターレイヤー・パスを描く
3. 素材の描き分け①
4. 素材の描き分け②
5. アニメ塗り①アナログ原稿からの線画抽出
6. アニメ塗り②色トレス・色収差
7. アニメ塗り③
8. 水彩塗り①トンボの作り方
9. 水彩塗り②
10. エフェクト効果①
11. エフェクト効果②
12. パーツごとの着彩①
13. パーツごとの着彩②
14. 厚塗り・グリザイユ画法①
15. 厚塗り・グリザイユ画法②

**受講上の注意** 各自、USBや資料などを授業開始時に必ず準備しておくこと。一切、貸し出しはしません

**特記事項**

**教員名** 井土 かな子 **科目名** ビジネスコミック I

**教員実務経験** 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。

**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** 課題 50% 平常点 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 16 ガイダンス
- 17 取扱マンガ制作 1(メールアドレスの取得・メールの書き方)
- 18 取扱マンガ制作 2(見積もり・支払いについて)
- 19 取扱マンガ制作 3(キャラクターデザイン)
- 20 取扱マンガ制作 4(ネーム)
- 21 取扱マンガ制作 5
- 22 取扱マンガ制作 6
- 23 取扱マンガ制作 7
- 24 取扱マンガ制作 8
- 25 取扱マンガ制作 9
- 26 取扱マンガ制作 10(着彩について)
- 27 取扱マンガ制作 11
- 28 取扱マンガ制作 12
- 29 取扱マンガ制作 13(校正)
- 30 取扱マンガ制作 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**

**教員名** 畑 卓也      **科目名** ビジネスコミックⅡ

**教員実務経験** 絵画・版画・造形などの作品制作と、イラストやデザインの仕事を通し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、アイデアスケッチ表現の指導を行う。

**授業目的と到達目標** スクリーンプリント技法や製本作業をとおしてイラスト表現の幅を広げる。

**授業概要** スクリーンプリント技法の習得と作品制作。製本の基本と種類を学び作品集を制作。

**成績評価方法・基準** 課題内容の理解度 50% 取り組みと到達度 30%  
出席 20%

### 教科書

### 参考書・参考文献

### 参考 URL

### 授業計画(予定)

- 1 ガイダンス：カリキュラム説明、版画の種類と原理、その他多様なプリント技法について
- 2 スクリーンプリント：ポストカード制作 アイデアスケッチ・ラフ案からガンプ制作
- 3 スクリーンプリント：ポストカード制作 製版原稿制作、製版
- 4 スクリーンプリント：ポストカード制作 印刷
- 5 スクリーンプリント：Tシャツ制作 アイデアスケッチ・ラフ案からガンプ制作
- 6 スクリーンプリント：Tシャツ制作 製版原稿制作、製版
- 7 スクリーンプリント：Tシャツ制作 印刷
- 8 スクリーンプリント：Tシャツ制作 印刷
- 9 製本課題：製本の基本と種類、装丁や手順について
- 10 製本課題：テーマ・内容・表現方法の決定、絵コンテ・アイデアスケッチ
- 11 製本課題：絵コンテ・アイデアスケッチ
- 12 製本課題：本文制作
- 13 製本課題：本文制作
- 14 製本課題：本文制作、
- 15 製本課題：表紙制作、製本

**受講上の注意** 手作業による製版・プリント等の作業と製本作業を行います。完成までの手順を踏まえ、進めていけるよう取り組んでください。

### 特記事項

**教員名** 井土 かな子 **科目名** デッサン I

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** ○人物デッサンと透視図法法の習得 ○透視図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 ○後半はデジタルツールでの背景描写

**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描きのスピードを上げていく。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

31 透視図法 1

32 透視図法 2

33 透視図法 3

34 透視図法 4

35 背景ペン入れ

36 デジタル 1 立方体

37 デジタル 2 立方体

38 デジタル 3 立方体

39 デジタル 4 1点透視

40 デジタル 5 円パース

41 デジタル 6 2点透視

42 デジタル 7 2点透視

43 デジタル 8 3点透視

44 デジタル 9 3点透視

15 前期試験

**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** CLIP STUDIO PAINT EX 公式ガイドブックー思い通りにマンガが描ける、信頼のオフィシャル入門書 改訂3版 購入

**教員名** 森田 つかさ **科目名** デッサンⅡ

**教員実務経験** 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。

**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及び背景描写に必要な透視図法の授業を行う。

**成績評価方法・基準** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** ひなせ・瓜 **科目名** デジタルマンガ I

**教員実務経験** 商業マンガ掲載経験を元にデジタルでの描画技術を指導。

**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** 平常点 50% 課題 50%

**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**

**授業計画(予定)**

- 1 データ作成、ツール基本操作
- 2 カスタマイズ、レイヤー整理
- 3 アナログ原稿のスキャンと印刷
- 4 マスク、ベタ、ツヤベタ、選択範囲
- 5 トーン基礎
- 6 描き文字、フキダシとセリフ
- 7 枠線、効果線
- 8 コミックデータの管理と操作(見開き、ストーリーエディター)
- 9 ショートカット、データの書き出し
- 10 出張編集部用原稿制作と基礎総合復習①
- 11 出張編集部用原稿制作と基礎総合復習②
- 12 出張編集部用原稿制作と基礎総合復習③
- 13 出張編集部用原稿制作と基礎総合復習④
- 14 出張編集部用原稿制作と基礎総合復習⑤
- 15 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**

**教員名** 森田 つかさ **科目名** イラストレーション I

**教員実務経験** 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。

**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ーを発見する。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** 課題提出 50% 平常点 50%

**教科書** 必要に応じて配布

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 カラーイラストの基礎【水張りの仕方】
- 2 二色原稿 1【透明水彩の使い方】
- 3 二色原稿 2【ラフ画】
- 4 二色原稿 3
- 5 二色原稿 4 B4 原稿提出
- 6 二色原稿 5
- 7 二色原稿 6 提出
- 8 コピック 1【キャラクターの塗り方】
- 9 コピック 2
- 10 コピック 3
- 11 コピック 4
- 12 コピック 5
- 13 コピック 6
- 14 コピック 7
- 15 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 必要に応じて指定の水彩紙・画用紙を購入(B3を2枚程度)

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。

**教員名** 井土 かな子 **科目名** マンガ基礎実習 I

**教員実務経験** 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。

**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、作家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** 課題 40% 技術 20% 平常点 40%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

45 ガイダンス(マンガ基礎用語・道具の説明・自己紹介)

46 原稿用紙の使い方(枠線を引く)

47 つけペンの使い方(カケアミ) 小課題:カケアミ

48 ベタと描き文字

49 高架線(流線・スピード線・集中線) 小課題:効果線

50 特殊効果(スプラッシュ・パッティング・点描)

51 スクリーントーン

52 2P マンガ基礎原稿 1

53 2P マンガ基礎原稿 2

54 タイトルページ 1(ラフ画からのチェック)

55 タイトルページ 2

56 見開きページ

57 背景 1

58 背景 2

59 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。遅切厳守。

**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

**教員名** 井土 かな子 **科目名** マンガ基礎実習 II

**教員実務経験** 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。

**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おう。

**授業概要** アナログ画材に振れ、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** 課題 40% 技術 20% 平常点 40%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

60 オリジナルストーリー制作 1 (15 ページ以上)

61 オリジナルストーリー制作 2

62 オリジナルストーリー制作 3

63 オリジナルストーリー制作 4

64 オリジナルストーリー制作 5

65 オリジナルストーリー制作 6

66 オリジナルストーリー制作 7

67 オリジナルストーリー制作 8

68 オリジナルストーリー制作 9

69 オリジナルストーリー制作 10

70 オリジナルストーリー制作 11

71 オリジナルストーリー制作 12

72 オリジナルストーリー制作 13

73 出張編集部

74 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。遅切厳守。

**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。

**教員名** 桜 水樹      **科目名** マンガ制作実習 I

**教員実務経験** 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。

**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** 授業態度 40% 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意** 講義中は私語を慎むこと。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。

**教員名** 桜 水樹      **科目名** マンガ制作実習 II

**教員実務経験** 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。

**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** 課題及び出席による総合評価 100%

**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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意** 講義中は私語を慎むこと。遅刻厳禁。

**特記事項** 完成度の高い作品を仕上げるべく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。

**教員名** 夢弥 **科目名** マンガ制作実習Ⅲ

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** 基礎・応用から学んだことをもとに、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・持ち込みを繰り返すことにより、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** 課題 40% 実技試験 35% 平常点・出席状況 25%

**教科書**

**参考書・参考文献** 必要に応じて資料配布

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 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
- 3 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
- 4 スクリーントーン2 実習
- 5 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
- 6 食べ物2 実習
- 7 背景描写2【背景トレース】定規の使い方・ベタの処理
- 8 背景描写3 実習
- 9 背景描写4【トーン処理】昼・夜の表現
- 10 背景描写5 実習【写真を見て描写】
- 11 背景描写6 実習
- 12 背景描写7 実習
- 13 爆発・炎上・水1
- 14 爆発・炎上・水2 実習
- 15 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**

**教員名** 夢弥 **科目名** マンガ制作実習Ⅳ

**教員実務経験** 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。

**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、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** 課題 40% 実技試験 35% 平常点・出席状況 25%

**教科書**

**参考書・参考文献** 必要に応じて資料配布

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**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**

**教員名** ひなせ・瓜 **科目名** デジタルマンガⅡ

**教員実務経験** 商業マンガ掲載経験を元にデジタルでの描画技術を指導。

**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** 平常点 25% 実技試験 25% 課題 50%

**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**

**授業計画(予定)**

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

**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**

**教員名** 井土 かな子 **科目名** イラストレーション II

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** マンガコースの卒業制作作品展である 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** CLIP STUDIO 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** 課題 50% 平常点 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

75 Be sen' s 表紙制作実習 1 (概要説明)

76 ラフ画チェック

77 デジタル着彩 1

78 デジタル着彩 2

79 Be sen' s 表紙制作実習 2

80 Be sen' s 表紙制作実習 3

81 Be sen' s 表紙制作実習 4

82 Be sen' s 表紙制作実習 5

83 Be sen' s 表紙制作実習 6

84 カットイラスト制作 1

85 カットイラスト制作 2

86 作品制作 1

87 作品制作 2

88 作品制作 3

89 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**

**教員名** 桜 水樹      **科目名** 卒業制作

**教員実務経験** 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。

**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** 作品の完成度 30% 平常点・出席状況 50% 展示 20%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 北口 奈緒 **科目名** キャリアデザイン

**教員実務経験** 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。

**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** 出席状況 50% 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**

**授業計画(予定)**

- 1 自己紹介・授業の概要と必要性・近年の就職活動について
- 2 就職活動におけるナビサイトの活用について
- 3 業界・業種・職種の意味としくみ
- 4 自分を知り、自分について考える①
- 5 自分を知り、自分について考える②
- 6 自分を知り、自分について考える③
- 7 自分を知り、自分について考える④
- 8 エントリーシート・履歴書の作成（自己 PR と志望動機）①
- 9 エントリーシート・履歴書の作成（自己 PR と志望動機）②
- 10 エントリーシート・履歴書の作成（自己 PR と志望動機）③
- 11 就職活動において必要な知識
- 12 面接やマナーについて（実践編）①
- 13 面接とマナーについて（実践編）②
- 14 面接とマナーについて（実践編）③
- 15 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**