

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)

科目区分	授業科目	実務教員による授業	うちシラバス添付	第1学年		第2学年		授業時間数合計	実務教員授業時数		うちシラバス添付授業時数	
				週間授業時数	年間授業時数	週間授業時数	年間授業時数		第1学年	第2学年	第1学年	第2学年
講義 課題	著作権			4	4			4	4			
	確定申告					2	2	2		2		
	マンガ・テクニック1	●		4	44			44	44			
	マンガ・テクニック2	●		4	36			36	36			
	マンガ・テクニック3	●				4	44	44		44		
	マンガ・テクニック4	●				4	24	24		24		
	漫画制作基礎1	●	★	4	212			212	212			212
	漫画制作基礎2	●		4	100			100	100			
	漫画実践	●		4	4	4	276	280	4	276		
	背景基礎	●		4	56			56	56			
	背景実践1	●		4	40			40	40			
	背景実践2	●				4	36	36		36		
	キャラクタートレーニング1	●		4	40			40	40			
	キャラクタートレーニング2	●		4	36			36	36			
	デジタルベーシック	●		4	16			16	16			
	デジタル原稿基礎1	●		4	28			28	28			
	デジタル原稿基礎2	●		4	44			44	44			
	デジタル原稿応用	●				4	52	52		52		
	カラー原稿基礎	●		4	40			40	40			
	カラー原稿応用1	●				4	40	40		40		
	カラー原稿応用2	●				4	24	24		24		
	縦読み漫画1	●				4	48	48		48		
	縦読み漫画2	●				4	12	12		12		
	デッサン・クロッキー1	●		4	44			44	44			
	デッサン・クロッキー2	●		4	36			36	36			
	ストーリー基礎1	●		4	28			28	28			
	ストーリー基礎2	●		4	24			24	24			
	ストーリー実践	●	★			4	24	24		24		24
	アシスタント技術	●	★			4	32	32		32		32
	アシスタント原稿添削	●				4	24	24		24		
	アシスタント作品集制作					4	16	16		16		
	エッセイ漫画	●				4	24	24		24		
	クリスタ・トレーニング	●	★			4	40	40		40		40
	課題調整	●		4	92	4	20	112	92	20		
進級制作	●		4	300			300	300				
卒業制作	●				4	412	412		412			
編集			8	16	8	16	32	16	16			
その他	体育祭				10		10	20				
	東美祭				70		70	140				
	健康診断				2		2	4				
	オリエンテーション			4	24	4	16	40				
	添削会			8	24	8	24	48				
総授業時数				1,370		1,288	2,658	1,240	1,166	212	96	

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/10	・出版・配信までの漫画制作工程 ・漫画の種類・持ち込み・業界について ・デビュー前後の流れ ・漫画原稿の基礎知識	第10回 5/22	「ネーム③」 「ファミレス」ネームの個別再チェック 「日曜日の出来事」ネームの個別チェック
第2回 4/14	「自己紹介漫画①」 課題：2pの自己紹介漫画を描く ・ネームの描き方 ・見開きで考えること ・見せ場とは	第11回 5/26	「ネーム④」 「日曜日の出来事」ネームの個別チェック
第3回 4/17	「模写①」 課題：漫画1ページを模写し完成させる。 ・漫画の制作工程を学ぶ ・トレース台の使い方	第12回 5/26	「ネーム⑤」 「日曜日の出来事」ネームの個別再チェック
第4回 4/18	「構図」 ・コマの意味、構図、カメラワークについての講義 課題：10種類のカメラワーク	第13回 5/29	「ネーム⑥」 「日曜日の出来事」ネームの個別再チェック
第5回 4/21	「自己紹介漫画②」 ・原稿の描き方の確認・仕上げ指導	第14回 6/2	「効果音①」 ・「描き文字（効果音）」について講義 課題：5種類の感情に合わせた効果音とキャラを描く
第6回 4/24	1.2限「コマ割りとかきだし」についての講義	第15回 6/5	1.2限「効果音②」 ネームチェック
第7回 4/24	3.4限 ・ネームの練習 課題：「ファミレス」ネームの説明 「模写②」 ・トーン指定のチェック	第16回 6/5	3.4限「効果音③」 ネームチェック、下絵
第8回 5/8	「ネーム①」 「ファミレス」ネーム ・注意ポイントの説明しセルフチェックさせる ・修正後、ネーム提出させ個別添削	第17回 6/9	「効果音④」 下絵
第9回 5/15	「ネーム②」 「ファミレス」ネームの個別再チェック 課題：「日曜日の出来事」ネーム出題	第18回 6/12	「効果音⑤」 仕上げ

授業形式 演習

授業内容

- ・基本的な漫画制作知識を習得する（原稿用紙、道具の使い方など）
- ・コマ割り、ふきだしなどネームに必要な知識を学ぶ。
- ・ネーム、下絵、仕上げまでの一連の漫画制作工程を学ぶ。

【講師概要】

長年、漫画、イラスト、ゲーム、グラフィックデザインなど携わった仕事は多岐に渡る。また20年以上、漫画講師として学生指導に従事し今までに多くの漫画家を育成した。

到達目標

基本的な漫画制作上のルールを学んだ上で、学生一人一人の個性に合わせた作品作りを目指す。

成績評価基準

- ・作業スピード、作業の丁寧さ
- ・理解力
- ・アイデア、ネーム力
- ・読みやすさ、魅力的な画面作りなど

提出課題

- ・自己紹介漫画2ページ
- ・模写1ページ
- ・原作付きネーム2本
- ・カメラワーク プロット1本
- ・効果音1ページ
- ・3p漫画

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

漫画制作に必要な画材一式

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第19回 6/12	3.4限「3p漫画①」 課題：「告白」をテーマにした3ページ漫画を描く ネームチェック	第28回 7/3	3.4限「3p漫画④」 提出→ブラッシュアップ→再提出
第20回 6/16	「効果音⑥」 仕上げ	第29回 7/7	「3p漫画⑧」 最終ブラッシュアップ 作品提出
第21回 6/19	1.2限「3p漫画②」 ネームチェック、下絵		
第22回 6/19	「3p漫画③」 下絵		
第23回 6/23	1.2限「3p漫画④」 下絵		
第24回 6/26	1.2限「3p漫画⑤」 下絵		
第25回 6/26	3.4限「3p漫画⑥」 仕上指導		
第26回 6/30	「3p漫画⑦」 仕上指導		
第27回 7/3	1.2限「3p漫画⑧」 提出→ブラッシュアップ→再提出		

授業形式 演習

授業内容

到達目標

成績評価基準

提出課題

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 5/8	「感情①」 ・キャラクターの感情表現の描き方の説明 ・宿題原稿の説明 ・キャラクター（5体）のデザインをしてもらう ・宿題：キャラ2体の下絵	第10回 /	
第2回 5/15	「感情②」 ・キャラクター2体の下絵の添削 ・宿題：キャラ1体の下絵	第11回 /	
第3回 5/22	「感情③」 ・キャラクター1体の下絵の添削 ・宿題：下絵を直してペン入れをしてくる	第12回 /	
第4回 5/29	「感情④」 ・宿題原稿の仕上げ ・宿題：8P漫画のプロットを書いてくる	第13回 /	
第5回 6/4	「8P漫画①」 ・8P漫画のネームの描き方の説明 ・宿題：箇条書き式プロットを書いてくる	第14回 /	
第6回 6/11	「8P漫画②」 ・プロットの添削	第15回 /	
第7回 6/18	「8P漫画③」 ・ネームの添削	第16回 /	
第8回 6/25	「8P漫画④」 ・ネームの添削	第17回 /	
第9回 7/2	「8P漫画⑤」 ・下絵を描いてもらう	第18回 /	

授業形式

演習

授業内容

- ・キャラクターの感情の表現と老若男女の描き分け方を習得する。
- ・8P漫画のプロットとネームの描き方を習得する。

【講師概要】

月刊「Flowers」で活躍中の漫画家（ペンネーム：Nunmi）

漫画講師経験は15年以上。今まで培ってきた漫画経験と知識を活かし、学生一人一人の個性を引き出す指導を行う。

到達目標

- ・自分のオリジナルキャラクターが描けるようになる。
- ・8Pのオリジナル漫画が描けるようになる。

成績評価基準

「感情」

各課題評価、授業態度、出席状況を統合し総合評価とする。

100-90点...A 89-80点...B 79-70点...C 69-60点...D 59点以下...不合格

「8P漫画」

表現力、作業の丁寧さ

提出課題

- ・「感情」の課題原稿
- ・8P漫画の完成ネーム

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

漫画制作に必要な画材一式

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/22	・マンガ業界とは ・編集者の求める新人 ・課題「運刻」	第10回 /	
第2回 5/13	・ストーリーとキャラの本質① ・面談 ・課題「アサシン」シナリオあり	第11回 /	
第3回 5/20	・ストーリーの作り方② ・面談 ・課題「短歌」から作る	第12回 /	
第4回 5/27	・主要課題「約束」制作日	第13回 /	
第5回 7/1	・ストーリーの作り方③ ・面談 ・課題「ファンタジーもの」	第14回 /	
第6回 7/8	・まとめ著作権等 ・面談 ・スタンプ等を描く	第15回 /	
第7回 /		第16回 /	
第8回 /		第17回 /	
第9回 /		第18回 /	

授業形式 演習

授業内容

新人を積極的に登用していく業界事情もあり、デジタル・紙マンガは「面白い」「分かりやすい」「かっこいい」作品が求められている。課題、面談を通して、編集の目にとまるかを学ぶ。

【講師概要】

現在、漫画編集者及び漫画原作者として活躍中。編集者の経験を活かし、ストーリーのアイデア創りやネーム制作の実践的な指導を行う。

到達目標

担当つき、作品をみる。助言をもらう。アップして新人賞からめざしていく。

成績評価基準

毎回の練習課題と面談から本人の実力、将来性をみる。

提出課題

主要課題は「約束」その他4コの課題を提出。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/29	【アシ原チェック】 作品集参加者のアシ原チェック	第10回 /	
第2回 9/1	【①キャラに合わせて描く】 携帯・箸・グラス・バッグなど	第11回 /	
第3回 9/5	【②角度を変えて描く】 机・椅子・ベッド	第12回 /	
第4回 9/8	【①②添削日】 下絵OKになる 線画チェック	第13回 /	
第5回 9/12	【コマ割り原稿に背景を描く1回目】 「ファストフード店内」1P漫画 店の外観、店内、テーブル、いす、食べ物、モブ作画 指示通りの仕上げをする	第14回 /	
第6回 9/19	【③添削日】 下絵OKになる 【アシ原チェック】 作品集掲載用原稿の完成〆切日	第15回 /	
第7回 9/26	【アシ原チェック】 作品集参加者のアシ原チェック最終日 編集日とデータ化に向けて、準備物等の説明	第16回 /	
第8回 9/29	【①②③添削日】 ①、②、③、の添削&①②提出	第17回 /	
第9回 10/1	【コマ割り原稿に背景を描く】 ③課題提出 【授業最終日】 未提出課題の提出	第18回 /	

授業形式

演習

授業内容

- ・アシスタント応募用原稿のブラッシュアップ
- ・キャラに合わせて小物を描く
- ・資料写真を見て別角度で家具を描く
- ・資料写真、見取り図、ネーム、仕上げ指示を見て1P分の原稿に背景を描き、仕上げをする

【講師概要】

東洋美術学校マンガ科担任業務の他、プロの現場で10年以上漫画家アシスタントとして従事した経験を活かし、学生一人一人の作品ジャンルに合わせた背景の描き方を指導。

到達目標

- ・キャラに合わせて背景、小物を描けるようになる
- ・作家の指示通りに原稿を作画、仕上げできるようになる（その経験をする）

成績評価基準

全ての課題を完成させて提出することで最低評価Dとする。

完成度により加点し下記の通り評価する。

100-90点：A（プロとして問題ないレベル） 89-80点：B 79-70点：C 69-60点：D 59点以下：不合格

提出日を過ぎた場合は2段階評価を下げる。

後期課題最終〆切日を過ぎた場合は完成度に関わらずD評価とする。

未提出がある場合は不合格とする。

提出課題

- ①キャラに合わせて小物を描く
- ②角度を変えて家具を描く
- ③1P漫画「ファストフード店内」の作画、仕上げ

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

"デジタルの場合...P.C、タッチペン、印刷用TypeCA変換器
アナログの場合...原稿制作に必要な道具一式"

補足（授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。）

プロジェクター、ノートP.C、液晶タブレット

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/26	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★室内のドアの作図 ～閉じたドアと半開きのドアを分けて描く	第10回 9/26	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★写真トレスで背景を描く(チーム機能使用) (継続課題)
第2回 8/29	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★小物作画実習 ・オフィステアの作図 ～多角形ツールを使った脚部描画	第11回 9/30	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★総括・課題調整
第3回 9/2	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★小物作画実習 ・オフィスデスク周りの小物追加作画 ・バース定規の変則的応用術 ・カールコード・ケーブル類のブラシ作成	第12回 /	
第4回 9/5	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★小物作画実習 ・オフィスデスク周りの小物追加作画(仕上げ)	第13回 /	
第5回 9/9	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★3DLT活用「教室」とモブシーン 3Dオブジェクトの操作とLT変換 ・輪郭線の補正と汚し処理	第14回 /	
第6回 9/12	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★3DLT活用「教室」とモブシーン ・モブの作図	第15回 /	
第7回 9/16	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★チーム機能のチュートリアル ★写真トレスで背景を描く(チーム機能使用) ・指定写真を元にバース定規を作成し、アレンジしてオリジナル背景を作図する実習 ～ラフの段階でのチェックを、チーム機能を使って行う	第16回 /	
第8回 9/19	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★写真トレスで背景を描く(チーム機能使用) (継続課題)	第17回 /	
第9回 9/22	●CLIP STUDIO PAINTトレーニング ★写真トレスで背景を描く(チーム機能使用) (継続課題)	第18回 /	

授業形式 演習

授業内容

CLIPSTUDIOPAINTを使いデジタルアシスタントを想定した実習授業です。
デジアシが担当すると思われる作業を、現場に近い状況を想定して実践します。

【講師概要】

現在、漫画家及び漫画家アシスタントとして活動中。早くから原稿をデジタル化し普及に努めたデジタルの第一人者。また同時に20年以上に渡り、漫画制作ソフトclipstudio の指導を行っている。

到達目標

指定された作業を、正確に理解し、指示通りに迅速にかつ正確に作業できることが理想のアシスタントのあるべき姿なので、それに近づけるのが目標。

成績評価基準

各課題毎にチェックを行い、その進捗状況を随時確認します。
各課題を遅延なく取り組み、確実に仕上げられるかどうかも指針とします。

提出課題

各課題の課題 (pageファイル・cnc管理の場合は、cncも含める)
書き出しファイルと印刷結果

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

各自のパソコン
「チーム」機能を使用する上で、CLIPアカウントに使用しているメールアドレスの申告が必要

補足 (授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

プロジェクタ (PCからHDMI出力によるデモンストレーション用)