

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 確定申告			4	4			4				
						2	2	2				
演習科目	基礎トレーニング	●		4	20			20	20			
	マンガ・テクニック1	●		4	36			36	36			
	マンガ・テクニック2	●		4	36			36	36			
	マンガ・テクニック3	●				4	20	20		20		
	マンガ・テクニック4	●				4	36	36		36		
	漫画制作基礎1	●		4	148			148	148			
	漫画制作基礎2	●		4	72			72	72			
	漫画実践	●		4	8	4	128	136	8	128		
	背景基礎	●		4	48			48	48			
	背景実践1	●		4	32			32	32			
	背景実践2	●	★			4	44	44		44		44
	キャラクタートレーニング1	●	★		4	40			40	40		40
	キャラクタートレーニング2	●			4	32			32	32		
	漫画演出	●					4	44	44		44	
	デジタルイラスト	●			4	36			36	36		
	デジタル原稿基礎1	●			4	24			24	24		
	デジタル原稿基礎2	●	★		4	40			40	40		40
	デジタル原稿応用	●					4	44	44		44	
	comico	●					4	48	48		48	
	カラー原稿(デジタル)	●					4	36	36		36	
	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	36			36	36		
	ストーリー実践	●	★				4	40	40		40	40
	アシスタント技術	●					4	36	36		36	
	アシスタント作品集制作						4	8	8			
	カラー原稿(コピック)	●					4	16	16		16	
	カラー原稿(アナログ)	●					4	48	48		48	
	エッセイ漫画	●					4	24	24		24	
クリスタ・トレーニング	●					4	44	44		44		
課題調整	●			4	76			76	76			
進級制作	●			4	252			252	252			
卒業制作	●					4	380	380		380		
編集				8	8	8	16	24				
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	20	4	16	36				
	添削会				20		20	40				
総授業時数					1,178		1,132	2,310	1,044	988	80	84

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 中城悦雄

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/15 (月)	・キャラクター作画の説明 ・設定制作 ①全身3面図	第10回 7/1 (月)	・各課題のデッサン添削 ・総評
第2回 4/22 (月)	・設定制作 ②頭部5面図	第11回 /	
第3回 5/13 (月)	①②のデッサン添削	第12回 /	
第4回 5/20 (月)	・キャラクターのポーズ ①頭部 (アオリ・フカン)	第13回 /	
第5回 5/17 (月)	・キャラクターのポーズ ②全身 (アオリ・フカン)	第14回 /	
第6回 6/3 (月)	・洋服のシワについて	第15回 /	
第7回 6/10 (月)	・アクションポーズ ①上半身の動き	第16回 /	
第8回 6/17 (月)	・アクションポーズ ②下半身の動き	第17回 /	
第9回 6/24 (月)	・アクションポーズ ③歩き・走り	第18回 /	

授業形式 講義 演習 実験 実習実技 時間数 40

授業内容

キャラクターの作画
 ・知識(人体骨格、筋肉の付き方、バランス)
 ・表現のバリエーション
 ・作画する上でのポイント

実習及び添削指導

【講師概要】

数十年にわたり数多くのアニメの原画を担当し、現在では複数のアニメ作画監督を務める。
 その経験に基づき、キャラクターの基本的な作画方法についての授業を行う。

到達目標

人体(各個人のメインキャラ)の基本的な構造と作画方法を知り、自在に動かせるようになる。

成績評価基準

提出課題9点の完成度・作成時間数、その他制作・学習態度、出席状況を考慮して評価される。
 100-90点:A
 89-80点:B
 79-70点:C
 69-60点:D
 59点以下:不合格

提出課題

各テーマごとに課題提出。
 基本的に原稿用紙にペン入れをした状態で提出とする。

授業の特徴

人体の骨格、筋肉の付き方、服のしわの付き方など基礎的な知識習得後、毎回、異なるポーズをオリジナルキャラクターで作画し、個別添削を行う。

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。)

授業計画進行表(前期(後期))

担当講師 ねぐら☆なお

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 8/29	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -前期末に出していたネームのチェックと修正 -ネームに基づきコマ割り作成 -ネームスキャンまたは下絵作画 <p>★作業目安 コマフォルダーを作成してコマ割りを完了させる ネームを元に下絵を行う</p>	第6回 10/3	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【3コマ目】パースに合わせた登場人物のロングの描画 -パース定規 <p>★作業目安 三コマ目の背景の作画を含むペン入れ</p>
第2回 9/5	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -ストーリーエディタを使ったテキスト入力 -フキダシの作成 -【1コマ目】キャラクターロングぶち抜きを描く -コマ枠フォルダの設定項目の変更～枠線のないコマの作成 <p>★作業目安 一コマ目のペン入れを行う</p>	第7回 10/10	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【3コマ目】を完成させる -描き文字の処理～レイヤープロパティの項目の把握 <p>★作業目安 三コマ目完成</p>
第3回 9/12	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【1コマ目】 -白マットの利用 -キャラクター基本トーンの素材化や基本トーン素材化 -トーンの二重重ねの処理 -グラデーショントーンの作成と設定変更 <p>★作業目安 一コマ目のペン入れ・トーンワークをほぼ終わらせて完成させる</p>	第8回 10/24	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【4コマ目】心理描写のコマの背景効果 -心理描写のコマの背景効果 ～喜怒哀楽に合わせた心理描写の背景処理 -コマからはみ出した絵の処理方法 <p>★作業目安 四コマ目・五コマ目の作画</p>
第4回 9/19	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【2コマ目】登場人物の置かれた状況を説明するコマ -キャラクターのバストアップと簡単な背景の描画・パース定規の基礎～簡単な背景 <p>★作業目安 二コマ目の背景の作画～パース定規使用～を含むペン入れ</p>	第9回 10/31	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【5コマ目】動線を表現するコマ -動線を表現するコマ・見せ場コマの作図 ～流線(平行線・平行曲線定規の使用) ～集中線(放射線・放射曲線定規の使用) <p>★作業目安 四コマ目・五コマ目完成</p>
第5回 9/26	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【2コマ目】を完成させる -パース定規の使い方～一点透視・二点透視・三点透視の使い分け <p>★作業目安 二コマ目完成</p>	第10回 11/7	<ul style="list-style-type: none"> ●CLIP STUDIO PAINTでマンガ原稿を作成する基礎的な練習 -【5コマ目】を完成させる -最終仕上げ調整・プリントアウト・出力 <p>★作業目安 全作業完成 プリントアウト・書き出し・提出</p>

授業形式	講義 演習 ・ 実験 ・ 実習実技	時間数	40
------	--------------------------	-----	----

授業内容

前期に取り組んだイラスト作画のテクニックに加えて、マンガ作品を構成する上で必要な「コマ割り」「フキダシ」「効果」「背景」などの習得するために、あらかじめ条件設定して作成したネームを元に作り上げる実習を、CLIP STUDIO PAINTにて行います。
一つ一つの技術を確実に習得するために、各回ごとに一つのコマを完成させていく方法を行います。仕上がらなかった場合は出来る限り次週までに完了させて次に進む方法を取ることを基本とします。

【講師概要】

漫画家としてデビュー後、約30年にわたり漫画原稿のデジタル化普及に尽力し、またCLIPSTUDIOPAINTの操作本「CLIPSTUDIOPAINT時短テクニック」の執筆にも参加。その経験に基づき、ソフトの基礎的な使用方法の習得を目指した授業を行う。

到達目標

一年前期で学習したCLIP STUDIO PAINTの初歩から一歩進んで、マンガ原稿を作成する基礎的な練習を行い、一からデジタルでマンガを作成する事ができるようなスキルを身に着けます。

成績評価基準

各ツールの理解度、構図と画面構成、ペンタッチ操作、レイヤー構成、トーンワーク、書き出し出力等の12項目を採点対象とする。またその他制作・学習態度、出席状況を考慮して評価される。
100-90点:A
89-80点:B
79-70点:C
69-60点:D
59点以下:不合格

提出課題

最終的に仕上がったデータと書き出したデータ

授業の特徴

作画に必要な基本知識と操作方法の説明を受けながら実習を行う。
補助教材として授業内容に沿ったテキストを配布する。

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。)

プリントアウトが常に出来るようにお願いします。

2019年度
指導内容書

マンガ科 2年

授業名 ストーリー実践

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師 寛 悟

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/8 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 自己紹介 少年ジャンプを読み、編集の担いを探る 課題制作① 	第10回 6/24 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 総括講義 ゆるキャラ制作 漫画全体のワークショップ
第2回 4/15 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 設定見本を考察 課題制作② 課題返却&面談 32Pプロット 出題	第11回	
第3回 4/22 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作③ 課題返却&面談 	第12回 /	
第4回 5/13 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作④ 課題返却&面談 	第13回 /	
第5回 5/20 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作⑤ 課題返却&面談 	第14回 /	
第6回 5/27 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作⑥ 課題返却&面談 	第15回 /	
第7回 6/3 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作⑦ 課題返却&面談 32Pプロット 提出	第16回 /	
第8回 6/10 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 課題制作⑧ 課題返却&面談 	第17回 /	
第9回 6/17 (月)	<ul style="list-style-type: none"> 漫画実作ノウハウを学ぶ 最終講義への質問 	第18回 /	

授業形式 講義 演習 実験 実習実技 時間数 40

授業内容

・漫画市場は紙と電子の2ジャンルに分化し、交差している。デビュー環境は多様化している。
 ・持ち込みからデビュー、連載を勝ち取るノウハウを学び、共有化し、モチベーションを高めていく。
 ・毎回漫画情報を流し、持ち込み、編集とのコミュニケーションを確実なものとしていく。
 ・8回は当日お題を出し、短いネーム・プロットを時間内に提出する。翌週返却し、内容について面談を行う。
 【講師概要】
 少年画報社にて40年間漫画編集に携わり、現在も電子書籍の編集として活躍している経験に基づき、プロット・ネーム作りのノウハウを習得するための授業を行う。

到達目標

・毎週の異なるテーマをこなすことで、新たな発想に到達し、時間内提出とすることで瞬発力を養う。
 ・最終的には32P分のプロットを完成させる。

成績評価基準

提出課題8点+32Pプロットの完成度、その他制作・学習態度、出席状況を考慮して評価される。
 100-90点:A
 89-80点:B
 79-70点:C
 69-60点:D
 59点以下:不合格

提出課題

課題制作①～⑧
 32Pプロット

授業の特徴

ただ仕上がった課題に対して優劣をつけるのではなく、作品の可能性や新しいアイデアの提案をし、今後の作品創りに役立つように講評を行う。
 また編集者の目線から持ち込みや投稿先選定なども個別にアドバイスをしていく。

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。)

授業計画進行表 (前期 後期)

担当講師

近藤典子

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/9 (火)	【水岩描写】 描き方説明 練習 下描き開始 『植物』の写真返却、再提出指示	第10回 6/18 (火)	【自然物描写】 仕上げチェック 7月1日(月)最終課題提出日までに提出
第2回 4/16 (火)	【水岩描写】 下描き提出・添削 『植物』コマ割検討指示	第11回 6/25 (火)	【補講】
第3回 4/23 (火)	【水岩描写】 ペン入れ提出・添削 仕上げ計画チェック 『植物』コマ割り提出	第12回 /	
第4回 5/7 (火)	【水岩描写】 仕上げ計画、仕上げチェック 【自然物描写】 描き方説明 『植物』コマ割り返却、下絵宿題	第13回 /	
第5回 5/14 (火)	【自然物描写】 下描き提出・添削 「水岩描写」課題提出	第14回 /	
第6回 5/21 (火)	【自然物描写】 下描き提出・添削	第15回 /	
第7回 5/28 (火)	【自然物描写】 下描き提出・添削	第16回 /	
第8回 6/4 (火)	【自然物描写】 ペン入れ提出・添削	第17回 /	
第9回 6/11 (火)	【自然物描写】 ペン入れ添削 仕上げ計画チェック	第18回 /	

授業形式

講義 演習 実験 実習実技

時間数

44

授業内容

水面、岩、の描写方法を学び、実際に完成原稿まで作画をします。

植物は3コマ作成し、各コマでそれぞれ別の作画方法・仕上げ方法を行います。
線での描き込み、トーンを多く使ってリアルな表現、効果トーンを使っての仕上げなど。

各工程(下描き、ペン入れ、仕上げ)の段階で添削を受け、その先の工程に進むことで各工程での必要な事を習得します。

【講師概要】

約6年にわたり、多ジャンルにおけるプロアシスタントとしての実務経験をもとに、より高度な作画・仕上げのスキルを向上させるための授業を行う。

到達目標

完成原稿は漫画家アシスタントに応募する際の応募用原稿として使えるレベルを目指す。

成績評価基準

採点課題2点の完成度・作成時間数、その他制作・学習態度、出席状況を考慮して評価される。

100-90点:A

89-80点:B

79-70点:C

69-60点:D

59点以下:不合格

提出課題

完成原稿(水岩)(植物)

デジタルにて作成の場合は、プリントアウトしたものとデータを提出すること。

データ提出先:ドライブ>背景実践2>提出フォルダ

授業の特徴

作画するために必要な資料写真は統一のものを配布するのではなく、学生自身が撮影した写真を用意させ、漫画家に必要な取材能力を養わせる。

学生一人一人の個性と作風にあった作画方法を個別指導で行う。

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。)