

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	36			36	36			
	クリスタ実践	●		4	4			4	4			
	マンガ・テクニック1	●	★	4	36			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	36	36		36		
	マンガ・テクニック4	●				4	16	16		16		
	漫画制作基礎1	●	★	4	136			136	136		136	
	漫画制作基礎2	●		4	72			72	72			
	漫画実践	●				4	132	132		132		
	背景基礎	●		4	48			48	48			
	背景実践1	●		4	28			28	28			
	背景実践2	●				4	40	40		40		
	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			
	漫画演出	●				4	40	40		40		
	デジタルイラスト	●		4	40			40	40			
	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			
	デジタル原稿応用	●	★			4	44	44		44		44
	縦読み漫画	●				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	36			36	36			
	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	36	36		36		36
	アシスタント技術	●				4	44	44		44		
	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	40	40		40		
課題調整	●			4	88			88	88			
進級制作	●			4	244			244	244			
卒業制作	●					4	424	424		424		
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	16	4	16	32				
	添削会				20		20	40				
総授業時数					1,174		1,168	2,342	1,044	1,024	172	80

授業計画:進行表(前期)

担当講師 吉田賢一

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/14	ベタ、ホワイト、粹線	第10回 /	
第2回 4/15	効果線1(流線、抜き線、止め線)	第11回 /	
第3回 4/22	効果線2(カケアミ、集中線)	第12回 /	
第4回 4/27	効果線3(垂れ線、ベタフラッシュ)	第13回 /	
第5回 5/18	樹木(樹木の描き方)	第14回 /	
第6回 /		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	時間数	36
------	----	-----	----

授業内容

定規を使用した基本的なペンの使い方。原稿やアシスタントの現場で必要となる技術の習得。

到達目標

作画道具を使用した基本的なペンワークを理解する。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

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

締め切り日を過ぎたものは完成度に関わらず評価を下げ、全課題の平均点を総合評価とする。

提出課題

・ベタ、ホワイト・効果線1・効果線2・効果線3・樹木

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

作画道具

補足

担当講師紹介:
漫画家アシスタントに10年以上従事し、漫画家としてもデビュー、2回にわたり連載経験を持つ。その経験を活かし、ペンの使い方の指導を行う。

授業計画:進行表(前期)

担当講師 千原尚子

回数・日付	授業内容	回数・日付	授業内容
第1回 4/16	模写① 既製作品の漫画1ページを模写し、漫画の描き方を研究する。	第10回 5/21	ネーム⑤ 個別添削
第2回 4/17	構図 アオリ、フカン、アップ、ショットなどカメラワークの講義。 課題「10種類のカメラワーク」	第11回 5/25	効果音① 効果音(描き文字)の知識 課題:笑う、怒る、驚く、恐怖、泣くをテーマにした5コマを割り、それぞれ効果音を描く。 ネーム～下絵～ペン入れ～仕上げまで
第3回 4/22	コマ割り コマ割りとコマ運び(講義) セリフふきだしについて(講義)	第12回 5/28	効果音② 前回の続き
第4回 4/23	プロット 物語の構造、漫画は何を描くのか 禁止事項 学生作品でよくあるプロット例 プロット書式	第13回 6/1	効果音③ 前回の続き
第5回 4/28	模写② 前回の続き。仕上げ指導	第14回 6/4	効果音④ 前回の続き
第6回 5/7	ネーム① 「ファミレス」 シナリオに沿って、4p～7pのネームを切る。	第15回 6/8	効果音⑤ 前回の続き
第7回 5/11	ネーム② 「ファミレス」 個別添削	第16回 6/11	3p漫画① 「告白」をテーマにした3p漫画を描く。 ネーム～下絵～ペン入れ～仕上げまで
第8回 5/14	ネーム③ 「日曜日の出来事」 シナリオに沿って、4p～7pのネームを切る。	第17回 6/15	3p漫画② 前回の続き
第9回 5/18	ネーム④ 個別添削	第18回 6/18	3p漫画③ 前回の続き

授業形式

演習

時間数

136

授業内容

- ・コマ割り漫画に必要な知識と基礎技術を学ぶ。
- ・原稿用紙の使い方。漫画のルール
- ・コマ割りの基礎知識。カメラワーク
- ・ネームの基礎知識と練習
- ・下絵の描き方
- ・ペン入れの手順
- ・ベタ・トーンの仕上げ

到達目標

漫画制作における基礎知識と基本的なコマ割り、作画を習得する。

成績評価基準

- ・授業に出席し、理解しているか
- ・自分の裡にあるものを最大限に表現しているか
- ・原稿の完成度
- ・情熱が感じられるような作品作りをしているか。
- ・提出期限を守っているか

提出課題

- ・ベタ ・10種類のカメラワーク
- ・模写 ・プロット1本
- ・ネーム2本 ・効果音
- ・3ページマンガ

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

漫画制作に必要な道具一式

補足

担当講師紹介:

15年に渡り、漫画、イラスト、ゲーム、グラフィックデザイン、ディスプレイデザインなど手掛けた仕事は多岐に渡る。漫画の指導は20年以上の経験を持ち、これまでに多くの漫画家デビュー者を育成した。

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 4/10	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★クリスタの実用テクニックの実習 ・見開きページの作成・レイヤーマスクの使い方 ・クイックマスクと選択範囲記録・オートアクションの作成 ・ページファイルの分離・統合方法 ～デジタルでファイルのやり取りを行う方法 ★小物を描く実習(三段コマ枠使用) ・カップ&ソーサーを描く(上段) 線対称定規・曲線定規の利用	第7回 6/5	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★背景作画(2) ・閉じたドアと開いたドアを描く ・パス定規を使って、閉じたドアと、開いたドアを描く ・消失点の移動におけるパス定規の活用方法 ・窓と窓枠を描く グリッドを使って、窓と窓枠の分割を描く 【背景作画(1)(2)】
第2回 4/17	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★小物を描く実習 ・スマホを描く(中段) 矩形定規の利用 グリッドを使い均等にアイコンが並んだスマホ画面のイメージ作成 ・缶を描く(下段) 楕円定規の効果的な活用方法 メッシュ変形を利用した、ラベルの表現 【提出～小物三点】	第8回 6/12	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★背景作画(3) ・階段を描く ・パス定規のグリッド機能を使い、階段を描く 追加消失点の作成と活用方法 手すりの描画～白マットの使用例 可能な範囲で階段にキャラクターを描く
第3回 4/24	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★魔法陣のデザインと作画 対称定規・直線定規を使ったシンボル形状の作成 オリジナル文字ブラシの作成(魔法文字風) ★完成した魔法陣の応用表現 光彩表現・ネオン表現などの光の表現 【提出～魔法陣基本・応用表現】	第9回 6/19	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★背景作画(4) ・寄棟屋根の住宅 ・パス定規を使って、寄棟屋根の建物を描く 追加消失点の作成と活用方法 アイレベルの設定を人物視点に合わせて、自然な比率に合わせる 出来るだけ基本のディテールをしっかり描く
第4回 5/8	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★オリジナルブラシの作成 乱れペン(粗い線を描くペン) リボンブラシ(樹を描くブラシ) スタンプブラシ(下草を描くブラシ) パーティクルブラシ(散る葉っぱや花びらを描くブラシ) ★ブラシの素材書き出し方法 【提出～作成したブラシの描画実例-ブラシファイル】	第10回 6/26	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★背景作画(4) ・寄棟屋根の住宅とその周辺 第9回で描いた建物の周辺(道路や植林など)を描いて行く さらに、この背景の中に、住人や通行人を描き加えていく 【背景作画(3)(4)】
第5回 5/15	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★樹木を描く カスタムブラシを制作して、複数パターン描く ★茂み～林を描く カスタムブラシの応用 【提出～樹木と茂み】	第11回 7/3	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★提出日(作業予備日)
第6回 5/22	●デジタル原稿応用-CLIP STUDIO PAINT作画応用実習 ★背景作画(1) ・カウチソファを描く ・パス定規とグリッドを使い、複数の立方体を描く 立方体をもとに、2～3人掛けのカウチソファの基本形を描く 描いた線を調整して、線による質感表現を向上させる		

授業形式	演習	時間数	44
------	----	-----	----

授業内容

1年の時の課題実習で、CLIP STUDIO PAINTでの、基本的なマンガの描き方は踏襲したが、より実践的な作画技術とCLIP STUDIO PAINTのオペレート技術を向上させることを目標とした実習実技を行う。小課題を1日1～2個取り組む形を取っており、それぞれに複数のツールの応用方法を詰め込む形となっている。全体的に課題数が多めに設定してあるので、スピードも要求される。

到達目標

CLIP STUDIO PAINTでコマ割りをしたモノクロマンガの原稿を仕上げる上での、より実用性の高い実習を行い、応用力を鍛えて、作品制作において活用できるスキルを習得する事を目標とします。

成績評価基準

授業内必須課題・提出課題・出席状況・学習に臨む姿勢等で総合評価を行う

提出課題

・小物3点・魔法陣・カスタムブラシ実例・樹木と茂み・背景作画(1)(2)・背景作画(3)(4)の6ページ分のCLIP形式ファイルとプリントアウトデータ。
「カスタムブラシ実例」のみ、作成したブラシファイルも提出対象となる。

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

USBメモリスティックは必須。

補足

担当講師紹介:
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。

2020 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 4/13 (月)	・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	
第2回 4/20 (月)	・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 4/27 (月)	・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 5/11 (月)	・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 5/25 (月)	・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 6/8 (月)	・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 6/15 (月)	・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 6/22 (月)	・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 6/29 (月)	・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	演習	時間数	36
------	----	-----	----

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。

到達目標

・毎週のお題をこなすことで、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

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

原稿用紙、ネーム用紙、筆記用具

補足

担当講師紹介:
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もとづき、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。