

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション4	マンガ・アニメーション学科／2学年	2025年度／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
360分	15回	120	選択
授 業 の 概 要			
アニメーション制作現場で必須の技術や考え方を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
(基本目標:C評価以上)			
・授業で習ったことを授業時間外に練習する			
(基本目標:B評価以上)			
・トレス、中割がまあまあ綺麗にできるようになる			
(発展的目標:A評価)			
・トレス、中割が入社後すぐに通用するレベルになる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育など MAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
時間外に必要な学修			
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。			
回	テ ー マ	内 容	
1	卒業制作作業 歩き正面	正面歩き	
2	卒業制作作業 走り正面	正面走り	
3	卒業制作作業 オリジナルキャラの振り向き	振り向く動きを作成	
4	卒業制作作業の進捗状況確認 トレス1	原画をトレスする	
5	卒業制作作業 デッサン中割り	手を表から裏に裏返す	
6	卒業制作作業 映像学習	解説を交えながら映像を見る	
7	卒業制作作業 レイアウト1	レイアウトを描く	
8	卒業制作作業 レイアウト2	レイアウトを描く	
9	卒業制作作業 レイアウト3	レイアウトを描く	
10	卒業制作作業の進捗状況確認 映像学習	解説を交えながら映像を見る	
11	卒業制作作業 レイアウトの修正	レイアウトを修正する	
12	卒業制作作業 トレス2	3Dキャラに絵を乗せる	
13	卒業制作作業 トレス3	3Dキャラに絵を乗せる	
14	卒業制作作業最終確認	卒業制作作品を完成させ皆で上映会	
15	まとめ	1年を振り返りまとめ	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
		評価基準	評価率
筆記用具		課題提出とその出来栄え	100.0%
その他			

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
イラスト演習3	マンガ・学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
360分	15回	120時間	選択

## 授業の概要

コンセプトにマッチした背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表の制作を学ぶ。二年次集大成として卒業制作(イラスト)に取り組む。Live2Dの準備と基本操作を学びビジュアル表現の幅を広げる。

## 授業終了時の到達目標

コンセプトに基づいた背景付きキャラクターイラスト・キャラ表が作成できる。卒業制作を完成させる。  
コンペに挑戦し、募集要項のテーマに沿った作品が制作できる。

(基本目標:C評価以上)

- デジタルツールを使って、背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表に必要な工程を経て、完成せることができる。
- 応募作品一覧がネット上で確認できるコンペに1件応募する。

(標準目標:B評価以上)

- 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。
- キャラ表でキャラの三面図が立体的に破綻なく表現されている。

(発展的目標:A評価)

- 加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。

実務経験有無	実務経験内容
無し	

## 時間外に必要な学修

人気ゲーム・アニメのキャラクターセットの情報収集・分析。

回	テーマ	内 容
1~2	live2D基礎 卒業制作(イラスト)の為の準備	Live2Dの準備と基本操作 コンセプト・ラフ・資料収集
3~10	卒業制作(イラスト)制作	背景の制作、キャラクターの線画・塗り・仕上げまで
11~12	卒業制作(キャラ表)制作	卒業制作のメインキャラクターの三面図の制作、 キャラクター・専用アイテムの線画・塗り・仕上げまで
13~14	コンペ	コンセプト・ラフ・資料収集 背景の制作(必要であれば)、キャラクターの線画・塗り・仕上げまで
15	まとめ	講評・今後の取り組み

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO	課題	100%	

科 目 名	学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态			
キャラクターデザイン2	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習			
授業時間	回数	授業時数	必須・選択			
180分	15回	60時間	選択			
<b>授 業 の 概 要</b>						
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目指す						
<b>授業終了時の到達目標</b>						
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う						
(基本目標:C評価以上)						
・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる						
(標準目標:B評価以上)						
・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる						
(発展的目標:A評価)						
・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている						
実務経験有無	実務経験内容					
有	Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちやぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになっても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する					
<b>時間外に必要な学修</b>						
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける						
回	テ ー マ	内 容				
1	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導				
2	構図の授業1	「構図とは?」からはじまる構図の概要説明。三角形・逆三角形構図の解説				
3	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説				
4	エフェクトの授業1(PC持参)	「デフォルメの強いエフェクト」の描き方。誰でも授業後、炎を描けるようにする				
5	エフェクトの授業2(PC持参)	「塗りこんだリアル方面のエフェクト」の描き方				
6	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説				
7	構図の授業4	アルファベット構図の解説				
8	質感の授業1 基本(PC持参)	キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写の描き方をライブペイント				
9	質感の授業2 応用(PC持参)	実際に武器やキャラクターに質感を塗り込むプロセスを指導				
10	卒業しても一人でできる訓練	先生がいなくても、一人でできる訓練方法を教えます。				
11	ゲームキャラクターデザイン課題(PC持参)	カードイラストの課題。構図を練る				
12		質感を塗り込む				
13		エフェクトを描き込む。仕上げ				
14		提出と作品のチェック				
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導				
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
教科書・教材	評価基準	評価率	その他の評価			
主に筆記用具 講義によってPC(ペントブレット/USBメモリ含む)持参	毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付			

作成者：泉本拡士

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
シナリオ・ゲーム原作概論2	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

各ジャンルに求められる、シナリオ制作の技法を学ぶ。

基礎的な作話技法と、媒体ごとの書き方の違いに対応したテクニックを、実際に作品を書きながら習得する。

## 授業終了時の到達目標

(基本目標：C評価以上)

- ・プロットが書ける
- ・基本的な作話の骨組みが分かる

(標準目標：B評価以上)

- ・短いシーンを明確に作れるようになる
- ・何を伝えたい作品か具体的に見えてくる

(発展的目標：A評価)

- ・短編用のネーム、小説が書ける
- ・独自性の高いキャラクターと世界観を構築できる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

## 時間外に必要な学修

授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。

身の回りにある作品や物事を注意深く観察すること。

回	テーマ	内 容
1~2	入れ子構造	映画「ジュマンジ」解説 入れ子構造のプロット制作
3~4	空間限定型	映画「ラジオの時間」解説 空間限定型のプロット制作
5~6	ロードムービー	映画「シェフ三ツ星フードトラック始めました」解説 ロードムービーのプロット制作
7~8	異類婚姻譚	映画「シェイプ・オブ・ウォーター」解説 異類婚姻譚のプロット制作
9~10	傍観者型、ストーリーテラー型	映画「主人公は僕だった」解説 傍観者型、ストーリーテラー型のプロット制作
11~12	発表解説スライド制作	自分で映画を1本選び、自分で分析した解説スライドの制作
13~14	発表	各自、解説スライドの発表
15	まとめ	まとめと投票して選ばれた作品の視聴
教科書・教材		評価基準
課題		100%

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルコミック2	マンガ・アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

プロのマンガの現場を知る。

デジタルアシスタントの仕事を一通り出来る様になる。

CLIP STUDIO PAINTの1ランク上の使い方(資料の探し方や活用方法、作業スピードアップなど)

## 授業終了時の到達目標

- ・フルデジタルコミックの作成
- ・在宅デジタルアシスタントが出来るレベルの技術を修得
- ・背景や小物の作画から仕上げが出来る様になる

(基本目標:C評価以上)

- ・CLIP STUDIO PAINTを使って漫画が描ける
- ・プロットやネームで描きたいことを表現出来ている

(標準目標:B評価以上)

- ・描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる
- ・出された課題を完成させることができる

(発展的目標:A評価)

- ・視線誘導などを利用し、目を引くコマ割りが出来る
- ・描き込みやトーンなどを駆使して、完成度の高い作品を作ることが出来る

実務経験有無	実務経験内容
有	B's-LOG COMICにて漫画を連載中

## 時間外に必要な学修

- ・授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げておく。

回	テーマ	内 容
1	植物絵をカラーで描く	どんな植物が描きたいか、自分の描きたいキャラクターに合った植物の資料を探してみましょう。 資料を基に線画を描いていきましょう。
2		
3		
4		
5	遠近感のある風景をカラーで描く	描きたい風景の資料を、前回と同じように集めて描いていきましょう。 できるだけ遠近感のあるものを選んでください。 風景が描けたら人物を配置しましょう。 色彩遠近法、空気遠近法で塗り上げます。
6		
7		
8		
9	小説のコミカライズ体験をしてみよう	
10		
11		
12		小説を漫画に書き起こしてみましょう。 書いてあることをそのまま描くのではなく、漫画的にどう表現すれば良いかお伝えしながら進めています。
13		
14		
15	後期まとめ	後期学んだことを復習していきましょう。
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT ノートPC & ペンタブレット 教科書	課題評価	100.0%	わからないことがあつたら 気軽に聞いてください。

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル背景演習2	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

デジタルペイントで、目的に応じた技法を選択し、背景制作を行う。

ベース・陰影などを正確に表現し、適切な空間表現を行う。

想像した空間のリアリティーを追求する。

## 授業終了時の到達目標

ゲーム業界・アニメーション業界で、高い評価が得られる背景を制作できる。

(標準目標：C評価以上)

- ・デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成せることができる。
- ・塗りで陰影・質感の表現ができる。

(標準目標：B評価以上)

- ・加えて、違和感を感じない正確なベースの立体表現ができる。
- ・加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。

(発展的目標：A評価)

- ・加えて、必要な物体や景観を、ベースの背景に違和感なく追加できる。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

無

## 時間外に必要な学修

背景資料の撮影・収集などで画像をストックしておきましょう。

自主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。

100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまいます。

朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。

回	テーマ	内 容
5～8	第1週～第7週 背景制作(2)自由課題 駅構内	線画有り
9～14	第8週～第14週 背景制作(3)自由課題 ファンタジー風景	厚塗り 必要がある部分は線画有
15	第15週	まとめ

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート	100.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング3	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択
授 業 の 概 要			
デッサンの基本を学び、表現に必要な観察力、描写力を養い、人体、静物を描くことを通じて構図や質感、プロポーションの理解を深め、創作に活かせるスキルを育成する。□			
授業終了時の到達目標			
デッサンの5つの調子を理解し、表現できるようになる。			
(基本目標:C評価以上) ・ものを見て対象の形を捉えることが出来る。			
(標準目標:B評価以上) ・ものの基本的な形が理解でき、立体感や質感が表現されている。			
(発展的目標:A評価) ・ものの立体感、奥行き(空間)、パースペクティブなどに狂いがなく、陰影の明暗表現が出来る。観察力、描写力に優れ豊かな表現力が見られる。			
実務経験	実務経験内容	内 容	
		時間外に必要な学修	
【事前学習】身の回りにあるもので質感の違うものをデッサンしてみましょう。			
回	テ ー マ	内 容	
1～3	前期の振り返り、後期の説明 手、構成デッサン	デッサンの説明 構図を決める、輪郭線 明暗、ハッチング、グラデーション	
4～7	人物デッサン	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く	
8～14	風景デッサン	風景を見ながら、または撮影した写真をもとに風景を描く	
15	講評会、後期まとめ	全体の評価 後期の振り返り	

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
鉛筆(2H,H,F,HB,B,2B,3B)、 シャーペン、 カッター、練りゴム、消しゴム、定規、教科書(モルフォ人体デッサン)	課題	100%	

作成者:春巻はるな

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガ演習4	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
360分	15回	120時間	選択

## 授業の概要

2年生のマンガ分野、マンガを1本完成をさせる卒業制作を行っていきます。マンガを1本完成させることは今までやったことの集大成になるので、個人の進行状況に応じて個別にアドバイスをしていく時間になっていきます。

## 授業終了時の到達目標

オリジナルのマンガが作成できるようになる。

(基本目標:C評価以上)

- ・プロットやネームを作ることが出来る。下書きから完成までのプロセスを理解し、描き進めが出来る。

(標準目標:B評価以上)

- ・描こうとしていることや伝えたいことが明確である。それを描くための技術(画力・コマ割り・演出・絵柄・セリフ)が備わっている。

(発展的目標:A評価)

- ・他作品と差別化できるほどの個性がある。商業的な視点から見てもサービス精神を持って読者を楽しませる工夫がされている。

実務経験	実務経験内容
有	講談社(Palcy(アプリ)、月刊デザート(雑誌)、コミックDAYS(WEB))連載経験あり

## 時間外に必要な学修

自分のマンガにおいて、頑張りたいところを決める(キャラ、ストーリー、画力、演出等)

自分にとって『面白い』とは何かを知り、読者にその『面白さ』を伝える方法を考える

回	テーマ	内 容
16	プロット制作	卒業制作のプロットを考えてもらいます。プロットの段階から個別に相談にのり進めています。
17	プロットチェック＆ネーム制作	物語のプロットでOKが出た人からネームを描いていきましょう。
18～ 20	ネームチェック＆ネーム制作	ネームの段階で読者の人にどのように伝わっているかチェックしていき打ち合わせをしながら進めています。
21～ 24	マンガ本編下書き	ネームでOKが出たら下書きを進めます。冬休みに入るまでに下書きは完成させましょう。冬休みにペン入れをしていってください。
25～ 30	マンガ本編ペン入れ＆仕上げ	冬休み明けです。ペン入れがまだ終わっていないならペン入れを進めていき、仕上げを行っていきましょう。完成しだい投稿です！

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
PCと周辺機器、漫画用具	課題	100%	

作成者:平田 卓也

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集2	マンガアニメーション学科/2年生	2025／後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

#### 授業の概要

練習課題を通じAfterEffects基本操作方法を学ぶ。AfterEffectsとPremiereを使用して映像作品が作れるようになる。

#### 授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・AE(After Effects)の基本操作を理解している
- ・AE練習課題を全て提出している

(標準目標:B評価以上)

- ・AEの基本操作だけではなく、その役割も含めて理解している
- ・AE練習課題、テーマ別課題を合格している

(発展的目標:A評価)

- ・AEの基本操作だけではなく、その役割も含めて理解している
- ・テーマ別課題にてオリジナルアイデアによるVFXも交えてクオリティの高い作品に仕上げている

実務経験有無	実務経験内容
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社、広告代理店の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。

#### 時間外に必要な学修

優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。

回	テ　ー　マ	内　容
1	参考ムービー紹介 AfterEffectsについて	参考映像を使用して基礎説明。各自お勧めのYouTube映像の紹介及び視聴。AfterEffectsとPremiereの違いについて
2~3	AfterEffects基礎講座	AfterEffects基本操作を学ぶ。素材の読み込み、コンポジットの理解、キーフレームアニメーションの理解
4~5	AfterEffects基礎講座	モーショントラッキングを学ぶ
6~7	AfterEffects基礎講座	トラックマット、3Dレイヤー、マスクを学ぶ
8~9	AfterEffects基礎講座	Adobe AI機能を利用した課題に取り組む
10	映像作品鑑賞	演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出

11～ 14	テーマ別映像制作課題	複数あるテーマから1つを選び内容に沿った映像作品を制作する。AEで素材制作しPremiereで最終編集を行う。		
15	総まとめ	振り返り		
教科書・教材	評価基準	評価率	その他	
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具、メモ帳、イヤフォン	提出課題評価	100.0%	【準備学習】 自宅にてPremiere、AfterEffectsを積極的に操作してみる。	

作成者：近藤俊治

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
企業実習	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／後期	実習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
2040分	最大15回	680時間	選択
授業の概要			

就職活動を前提として漫画アシスタント・アニメーションスタジオゲーム系企業への  
インターンシップ参加。  
募集への受験は任意とし合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。

#### 授業終了時の到達目標

実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。  
インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。  
社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。

実務経験有無	実務経験内容

#### 時間外に必要な学修

ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。  
指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。

回	テーマ	内 容
最長 65日	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
-	企業実施評価表	100.0%	

作成者:近藤 俊治

科目名 業界研究2	学科／学年 マンガ・アニメーション学科2年	年度／時期 2025／後期	授業形態 講義
授業時間 45分	回数 55回	授業時数 55時間	必須・選択 選択
			担当教員 (近藤俊治/泉本拡士)

所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ、課題研究、研修、聴講などを通して、必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ。さらに、キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し、フィードバックを得ながら視野を広げ、業界人・社会人として必要な汎用的能力と教養を養う

### 授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・自らのテーマに沿って課題を立て、継続的なリサーチと報告ができる

(標準目標:B評価以上)

- ・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し、対話を深めることができる

### (發展的目標:A評価)

- ・学科や専門分野を横断し、多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる
  - ・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる

実務経験有

実務経験内容

46  
(3)

#### 時間外に必要な学修

3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り、疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ社会的な出来事に关心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え目當の課題に生かす

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	毎週 週報でコミュニケーションをとります

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
原画・背景画演習3	マンガ・アニメーション学科／2学年	2025年度／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択
授業の概要			
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標:C評価以上)			
・授業で習ったことを授業時間外に練習する			
(基本目標:B評価以上)			
・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる			
(発展的目標:A評価)			
・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる			
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育など MAPPA作品に主に携わりつつ、アニメーターに技術指導もしている		
時間外に必要な学修			
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。			
回	テーマ	内 容	
1	レンズによる見え方2	指定されたキャラを指定された見え方で描く	
2	レンズによる見え方3	指定されたキャラを指定された見え方で描く	
3	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く	
4	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く	
5	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く	
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る	
7	正確な空間の把握2	写真参考を修正する	
8	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する	
9	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く	
10	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く	
11	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く	
12	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く	
13	力の表現	現実的なものの見え方を考察する	
14	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く	
15	まとめ	まとめ	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
教科書・教材		評価基準	評価率
筆記用具		課題提出とその出来栄え	100.0%

- 課題① 机を1点透視で描く
- 課題② 電気ストーブを2点透視で描く
- 課題③ 時限爆弾を3点透視で描く
- 課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

作成者:春巻はるな

科目名 仕上演習2	学科/学年 マンガ・アニメーション学	年度/時期 2025/後期	授業形態 演習
授業時間 180分	回数 15回	授業時数 60時間	必須・選択 選択

## 授業の概要

マンガを描くときの主に仕上に重点を置いた授業になります。原稿を仕上げる経験を積んで自身の作品のクオリティーが上げられるように取り組みましょう。

## 授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・線の強弱を意識している。

(標準目標:B評価以上)

- ・見やすさを意識して仕上が出来る。

(発展的目標:A評価)

- ・上記に加え、支持する人の要求に答えることが出来る。

実務経験有	実務経験内容
有	講談社Palcy(アプリ)、デザート(雑誌)、コミックDAYS(web)にて連載経験有。

## 時間外に必要な学修

授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していくましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要だと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。

回	テーマ	内 容
16 ～ 17	サラダの描き起こし	サラダの描き起こしから仕上
18 ～ 19	3Dモデルからトレス仕上	キッチンの3Dモデルをトレス仕上(キッチンの作画)
20～ 21	パースに合わせ3Dオブジェクトを配置、仕上	3Dモデルをパースに合わせて配置、トレスし仕上げる課題
22～ 24	モブの作画 (大人の男女と子供の描き分け)	背景のアレベルや比率に対して人物を設置して作画する
25	缶ジュースのデザイン作画	小物の作画・変形ツールの使用
26	仕上アシスタント体験	「春巻はるな」の原稿を用いて仕上アシスタント体験する
27	吊り橋のトレス作画	写真の通りトレスするのではなく加筆修正をしながら描く
28	好きなマンガのトレス作画	プロの仕上げを考察、実践、会得していく
29	動物のキャラクター・デザイン	自分の絵柄に合った動物のキャラクターを作画する
30	まとめ	後期まとめ
教科書・教材		評価基準
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作で必要な物		評価率
課題		100%
		その他

科 目 名	学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
アニメーション3	マンガ・アニメーション学科／2学年	2025年度／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
360分	15回	120時間	選択
授 業 の 概 要			
アニメーション制作現場で必須の技術や考え方を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
(基本目標:C評価以上)			
・授業で習ったことを授業時間外に練習する			
(基本目標:B評価以上)			
・トレス、中割がまあまあ綺麗にできるようになる			
(発展的目標:A評価)			
・トレス、中割が入社後すぐに通用するレベルになる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
時間外に必要な学修			
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。			
回	テ ー マ	内 容	
1	授業の説明と卒業制作に向けて計画立案	卒業制作に向けて企画を考える	
2	トレス	トレスの考察と実践	
3	目パチ・ロパク	目パチ・ロパクの考察と実践	
4	タップ割り	中割りの技法であるタップ割りの説明と実践	
5	中割り	実際の原画を用いて中割りする	
6	外観レイアウト1	レイアウトを描く	
7	外観レイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる	
8	歩き・横	横歩きfollow	
9	走り・横	横走りfollow	
10	レイアウト1	レイアウトを描く	
11	レイアウト2	前回の続き。私の描いたレイアウトをまとめる	
12	映像学習	名作といわれる作品を鑑賞し考察する	
13	レイアウト	レイアウトを描く	
14	レイアウト	レイアウトを描く	
15	映像学習・まとめ	まとめ	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
		評価基準	評価率
筆記用具		課題提出とその出来栄え	100.0%
その他			

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
イラスト演習2	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
360分	15回	120時間	選択

## 授業の概要

デジタルイラストの業界に対応した実践的技術を学ぶ

## 授業終了時の到達目標

デジタルツールを使って、コンセプトに沿ったキャラクターの老若男女の描き分けができる。

(基本目標:C評価以上)

- デジタルツールを使って、キャラクターイラストに必要な工程を経て、完成せることができる。

(標準目標:B評価以上)

- 加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。

(発展的目標:A評価)

- 加えて、コンセプトにマッチした、キャラクターのデザインができる。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

無し

## 時間外に必要な学修

ゲーム会社のオンライン説明会・ポートフォリオセミナー等の聴講。

回	テーマ	内 容	
1～2	コンセプトに沿ったキャラクターイラスト制作の為の準備	各キャラクターのコンセプト・ラフ・資料収集	
3～14	メイン・サブキャラクターイラスト制作	線画・塗り・仕上げまで	
15	まとめ	講評・今後の取り組み	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
使用ソフト:CLIPSTUDIO	課題	100%	

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
キャラクターデザイン1	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てる目標にする

## 授業終了時の到達目標

キャラクターデザインの概念からはじまり、実際にノウハウを伝授。

「自分がこうしたいから、こう描く」ではなく、「人の目を意識したプロの、コンセプトあるキャラクターデザイン技術の習得」を目指す

(基本目標:C評価以上)

- ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる
- ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる

(標準目標:B評価以上)

- ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる
- ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる

(発展的目標:A評価)

- ・第三者を魅了するレベルで作品ができている
- ・発注内容(課題)に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている
- ・提出画面のデザインにも気を配っている

実務経験有無	実務経験内容
有	Studio 34 Address代表。本年まで15年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになつても、活躍していける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する

## 時間外に必要な学修

教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける

回	テーマ	内容
1	かき分けのコツ・各々の今後の志望について	キャラクターデザインというものの解説・顔とかき分けのキャラクターデザイン
2	解剖学の授業1	頭身・骨格の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説
3	解剖学の授業2	筋肉の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説
4	キャラクターデザインの色彩学(PC持参)	一步進んだイラスト配色のための色彩学を解説。
5	服飾について	服の仕立てなどの解説。シワの仕組みや捉え方の解説
6	シルエットについて	シルエットを活かしたキャラクターデザインの必要知識を解説
7	コントラポストについて	魅力的なポーリングのコツであるコントラポストの解説
8	発想法 ブレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説
9	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説
10	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説
11	主人公以外のキャラクターデザイン(PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法
12	アニメ企画のキャラクターデザイン(PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う
13		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授
14		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導
15		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30	教科書・教材	評価基準 評価率 その他
主に筆記用具 講義によってPC(ペントップ/USBメモリ含む)持参	毎回の課題と、最終課題の提出状況 と、指導内容の理解度によって採点	100% メールにて随時質問を受付

作成者：泉本拡士

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
シナリオ・ネーム原作概論1	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

各ジャンルに求められる、シナリオ制作の技法を学ぶ。  
基礎的な作話技法と、媒体ごとの書き方の違いに対応したテクニックを、実際に作品を書きながら習得する。

## 授業終了時の到達目標

(基本目標：C評価以上)

- ・プロットが書ける
- ・基本的な作話の骨組みが分かる

(標準目標：B評価以上)

- ・短いシーンを明確に作れるようになる
- ・何を伝えたい作品か具体的に見えてくる

(発展的目標：A評価)

- ・短編用のネーム、小説が書ける
- ・独自性の高いキャラクターと世界観を構築できる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

## 時間外に必要な学修

授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。  
身の回りにある作品や物事を注意深く観察すること。

回	テーマ	内 容
1	物語の型	形式と設定の黄金パターン
2~3	サクセスストーリー	映画「ピンポン」解説 サクセスストーリーのプロット制作
4~5	巻き込まれ型	映画「クレヨンしんちゃん 電撃! ブタのヒヅメ大作戦」 巻き込まれ型のプロット制作
6~7	変身譚	映画「マスク」解説 変身譚のプロット制作
8~9	相棒もの	映画「ラッシュアワー」解説 相棒もののプロット制作
10~11	面白くない作品	面白くない作品の解説 改善策を考える
12~13	行って帰ってくる物語	映画「すみっこぐらし」解説 行って帰ってくる物語のプロット制作
14~15	機械、アンドロイド物	映画「ターミネーター2」解説 機械、アンドロイド物のプロット制作

## 教科書・教材

## 評価基準

## 評価率

## その他

課題

100%

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン演習2	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身

## 授業終了時の到達目標

広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。（販促のための）印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。

C評価：広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが

理解できる

B評価：課題にあったオリジナルの工夫がある/販促がひとりよがりではなく筋が通っている（コンセプトがしっかりしている）/ データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につけPDFデータの理解ができている

A評価：配置/配色 / 文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ（完全データ）

実務経験有無	実務経験内容
有り	デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作

## 時間外に必要な学修

常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。

回	テーマ	内 容
1	デザインするとは？ 「目的」について	デザインと広告について考える / 広告とDTPの関連・販促とは / 広告実感ゲームをする / 名刺の役割 /要素/色について/名刺のデザインを考える
2	課題：名刺制作 1	課題説明・2色刷り(特色)の理解・名刺と自分のロゴマーク制作
3	課題：名刺制作 2	デザイナーに自分の名刺を依頼する /
4	課題：名刺制作 3	クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定
5	課題：名刺制作 4	自分の名刺・自分の名刺を仕上げる ・ 2色データの作り方
6	課題：名刺制作 5	名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員
7	課題：レモンジャムラベルデザイン	様々な広告の形 / 商品パッケージについて / 消費者の印象・
8	課題：レモンジャムラベルデザイン	商品をよく知り、ネーミング制作・デザインラフ・コンセプトなど
9	課題：レモンジャムラベルデザイン	デザイン制作
10	課題：レモンジャムラベルデザイン	入稿データチェック / プリントアウト / プrezent
11	課題 3：カフェ看板制作 1	チヨークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
12	課題 3：カフェ看板制作 2	チヨークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
13	課題 3：カフェ看板制作 3	チヨークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
14	課題 3：カフェ看板制作 4	チヨークアートの看板制作・シズル感のあるイラスト描画
15	授業のまとめ	課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの昨今
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識	態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルコミック1	マンガ・アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	選択 <u>白石祐子</u>

## 授業の概要

プロのマンガの現場を知る。  
デジタルアシスタントの仕事を一通り出来る様になる。  
CLIP STUDIO PAINTの1ランク上の使い方(資料の探し方や活用方法、作業スピードアップなど)

## 授業終了時の到達目標

- ・フルデジタルコミックの作成
- ・在宅デジタルアシスタントが出来るレベルの技術を修得
- ・背景や小物の作画から仕上げが出来る様になる

(基本目標:C評価以上)

- ・CLIP STUDIO PAINTを使って漫画が描ける
- ・プロットやネームで描きたいことを表現出来ている

(標準目標:B評価以上)

- ・描きたいストーリーが第三者に明確に伝わる
- ・出された課題を完成させることができる

(発展的目標:A評価)

- ・視線誘導などを利用し、目を引くコマ割りが出来る
- ・描き込みやトーンなどを駆使して、完成度の高い作品を作ることが出来る

実務経験有無	実務経験内容
有	B's-LOG COMICにて漫画を連載中

## 時間外に必要な学修

- ・授業内で間に合わなかった課題は次の授業までに仕上げておく。

回	テーマ	内 容
1	デジタルコミックの描き方	デジタルコミックの基礎を復習しつつ、1~2ページ程度のネームを描いてみましょう。
2	セリフ、フキダシを配置して下書きをする	素材集のフキダシ、フキダシツールを使ってセリフを作りましょう。セリフを配置したら下書きをしていきましょう。
3	線画を描く	ペン入れをして線画を完成させましょう。
4	背景を作画する	定規ツールを使って背景を作画していきましょう。ベクターレイヤーを使用してみましょう。
5	トーンを貼って漫画を仕上げる	素材のトーンなどを使って漫画を仕上げていきましょう。
6	3D背景と3Dデッサン人形を配置してみる	3D素材の背景を使ってみましょう。背景を配置したらデッサン人形も配置してみましょう。
7	3Dを配置したら、トレス、線画をする	パース定規を使って背景をトレスしていきましょう。キャラクターも下書きをして線画を描きましょう。
8	3Dを描き起こしたものを仕上げる	出来た線画にトーンを貼って仕上げましょう。
9	アクションシーンを描こう	1~2ページ程度のアクションシーンの漫画を描きましょう。集中線やスピード線を駆使して迫力のあるシーンに仕上げていきましょう。難しいポーズには3Dデッサン人形も活用してみてください。
10		
11		
12	無声漫画を描こう	1~2ページ程度でセリフを入れずに漫画を描きましょう。表情や状況だけで話を伝えられるように努力してみましょう。
13		
14		
15	前期のまとめ	前期をふりかえって復習をしていきましょう。
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIO PAINT ノートPC＆ペンタブレット 教科書	課題評価	100.0%	わからないことがあつたら 気軽に聞いてください。

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタル背景演習1	マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択
180分	15回	60時間	選択

## 授業の概要

デジタルペイントで、目的に応じた指定の技法で背景を作成する方法を学ぶ。  
パース・陰影などを正確に表現し、適切な空間表現を行う。

## 授業終了時の到達目標

ゲーム業界・アニメーション業界で、通用する背景を制作できる。

(基本目標：C評価以上)

- デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成せることができる。

(標準目標：B評価以上)

- 加えて、塗りで陰影・質感の表現ができる。

(発展的目標：A評価)

- 加えて、違和感を感じない正確なパースの立体表現ができる。

- 加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

無

## 時間外に必要な学修

背景資料の撮影・収集など自分で画像をストックしておきましょう。

自主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。

100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまいます。

朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。

回	テーマ	内容
4～7	第1週～第7週 背景制作(1)自由課題 学校 線画有り	クリップスタジオのベクターレイヤ活用・パース定規 ・クリッピング 与えられた室内の参考資料をもとに背景を制作する 建築物部分は線画有りで背景を制作する
8	第8週 背景制作(2)時間帯による差分制作	制作した学校の背景の朝と夕方の差分を制作する。
9～14	第9週～第14週 背景制作(3)自由課題 教会のある風景 線画無し	線画無し厚塗りで背景を制作する レイヤ分割
15	第15週 作品提出 まとめ	データのグーグルドライブへのアップロード確認

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	課題・レポート	100.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング2	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
180分	15回	60時間	必須

## 授 業 の 概 要

デッサンの基本を学び、表現に必要な観察力、描写力を養い、人体、静物を描くことを通じて構図や質感、プロポーションの理解を深め、創作に活かせるスキルを育成する。

## 授業終了時の到達目標

デッサンの5つの調子を理解し、表現できるようになる。

(基本目標:C評価以上)

・ものを見て対象の形を捉えることが出来る。

(標準目標:B評価以上)

・ものの基本的な形が理解でき、立体感や質感が表現されている。

(発展的目標:A評価)

・ものの立体感、奥行き(空間)、パースペクティブなどに狂いがなく、陰影の明暗表現が出来る。観察力、描写力に優れ豊な表現力が見られる。

実務経験	実務経験内容
無	

## 時間外に必要な学修

【事前学習】自宅で身近にあるものなどもデッサンしてみましょう。

回	テ　ー　マ	内　容	
1～7	人物クロッキー	教科書(もしくは先生)をもとに人物の各パーツを描く 頭部(骨)、顔(筋肉)、首、手、腕、足、上半身、下半身、全身	
8～14	石膏・モチーフデッサン	白い石膏像を描いたり、いくつかのモチーフを配置して、主役と脇役を決めて描く	
15	講評会、前期まとめ	全体の評価 前期の振り返りと後期について説明	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
鉛筆、シャーペン、 カッター、練りゴム、消しゴム、ファイ ル、定規、教科書(モルフォ人体 デッサン)	課題	100%	

作成者:春巻はるな

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
マンガ演習3	マンガ・アニメーション学科2年	2025／前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択
360分	15回	120時間	選択
授業の概要			
マンガ業界に対応した実践的な技術を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
キャラクターと背景の描き分け、表情、構図を意識して作成できる。			
(基本目標:C評価以上) ・ツールを使って、マンガ的表現が出来ている。			
(標準目標:B評価以上) ・線の強弱、質感の表現ができ、全体のバランスを考えて作成されている。			
(発展的目標:A評価) ・他者が見た時に魅力的だと感じるか客観的に考え、感情移入できるような表情、構図で描かれている。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	【以下全て講談社】Palcy(アプリ)・デザート(紙雑誌)・コミックDAYS(WEB)にて連載経験有 時間外に必要な学修		
自分のマンガにおいて、頑張りたいところを決める(キャラ、ストーリー、画力、演出等)			
回	テーマ	内 容	
1	人気漫画家「ヒロユキ」 「若林 稔弥」流の マンガの作り方を学ぶ	ヒロユキ著:『マンガで夢を叶えるための“おもしろい”的伝え方』で勉強。 若林 稔弥流マンガの作り方解説。それらの技法を用いて私、春巻はるなが どのように講談社で2作目の連載を得たのか過程を公開・解説。 このやり方で生徒の皆さんにもキャラクターを考えもらいます。	
2	ショートマンガの制作	1回目の授業で作ったキャラクターでショート漫画か4コマの制作。 キャラクターのアクション、リアクションを魅せる4Pのネームを描きましょう。 (原稿用紙の使い方やQ数(文字の大きさ)、フキダシの位置なども解説します)	
3	ネームトレスから学ぶ	私の実践したネームトレス勉強の解説と実践。 (自分の好きな作品を1話分(18P程)トレスしてコマ割、セリフの量、カメラワークなど学ぶ)	
4	ストーリーマンガの制作①	『マンガ脚本概論 漫画家を志すすべての人へ』さとうあきら(著)から学ぶ。 「はじめてのおつかい」というストーリーモデルを参考に「はじめての〇〇」をお題に16Pの マンガを制作します。 プレインストーミングで「はじめての〇〇」というお題でアイデアを出しましょう。 実体験のエピソードを語るのもアリです。 マンダラチャートを用いてキャラクター、エピソードの整理をしましょう。	
5	ストーリーマンガの制作②	「はじめての〇〇」というお題でネームにとりかかいましょう。 詰まつたら都度、私と打ち合わせましょう。できた所まで評価します。	
6	絵柄の模索	【現時点】どのような絵柄で作画するのか模索しましょう。 マンガは画力よりも絵柄を重要視されがちなので絵柄はとても大切です。 流行りの絵と自分が描きたい絵のバランス。 自分の作品の想定読者に合った絵柄を研究しましょう。 「春巻はるな」が1作目から2作目にかけて絵柄を大幅に変更したこと、 それによってどのような影響・結果が出たかも紹介します。	
7	オリジナルマンガの制作 (プロット・打ち合わせ)	夏の講評会に向けてオリジナルマンガを描きましょう。 1週～6週に学んだ事を活かして自分の作品を作りましょう。 プロットやマンダラチャートを作成してどういう方向性の作品が作りたいのか打ち合わせしましょう。	
8 ～ 10	オリジナルマンガの制作 (ネーム・スケジュール調整)	ネームにとりかかいましょう。作画にかかる時間を逆算して何日までにネームを上げれば 間にあうのかスケジュールを立てて作業しましょう。 また、目標達成のためのマンダラチャートを作成・共有しましょう。	
11 ～ 15	オリジナルマンガの制作 (作画)	夏の講評会までに編集者に見てももらえる16P～32Pの完成原稿を制作しましょ う。講評会に参加しない人も投稿できる完成原稿を作りましょう。	
教科書・教材		評価基準	評価率
PCと周辺機器、漫画用具		課題	100%

作成者：田中宏樹

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
映像編集1	マンガ・アニメーション学科/2年	2025／前期	演習			
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択			
180分	15回	60時間	選択			
授業の概要						
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。						
授業終了時の到達目標						
デジタル映像についての理解を深める 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』の操作方法を習得						
実務経験有無	実務経験内容					
有	複数企業の広告動画制作に携わっている					
時間外に必要な学修						
いいなと思う映像には必ずロジックが隠されています。 ロジックは何か、授業で少しずつ増えていく知識とともに紐解く訓練をしてみてください。						
回	テーマ	内 容				
1	自己紹介 教員の紹介・実際の仕事の流れなど	映像のお仕事の流れなどを紹介				
2	Premiereの基本操作	Premiereを使用して動画を編集				
3	Premiereの基本操作	Premiereを使用して動画を編集				
4	スマホで撮影①	レンズの特性 構図の作り方 スマホの設定 公演で撮影をしてみる				
5	スマホで撮影②	レンズの特性 構図の作り方 スマホの設定 室内で撮影をしてみる				

6	映像の原則について	映像のフレーバルについて 絵コンテの書き方	
7	映画鑑賞①	教員がセレクションした映画を鑑賞	
8	課題②キャラクター紹介動画	好きなキャラクターの魅力を分解 絵コンテを作成	
9	課題②キャラクター紹介動画	編集	
10	映画鑑賞②	教員がセレクションした映画を鑑賞	
11	課題②自己紹介動画の作成①	台本制作	
12	課題②自己紹介動画の作成①	絵コンテの作成	
13	課題③自己紹介動画の作成②	撮影	
14	課題④自己紹介動画の作成③	編集	
15	講評会	講評会	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
オリジナルスライド	課題① 課題②	50.0% 50.0%	

作成者:近藤 俊治

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究1	マンガ・アニメーション学科12年	2025／前期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択
45分	15回	15時間	必須

**授業の概要**  
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ、課題研究、研修、聴講などを通して、必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ。さらに、キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し、フィードバックを得ながら視野を広げ、業界人、社会人として必要な汎用的能力を養う。

#### 授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・自らのテーマに沿って課題を立て、継続的なリサーチと報告ができる

(標準目標:B評価以上)

- ・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し、対話を深めることができる

(發展的目標:A評価)

- ・学科や専門分野を横断し、多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる
  - ・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる

実務経験有

実務経験内容

46  
(3)

#### 時間外に必要な学修

3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り、疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ

社会的な出来事に 관심を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え、日常の課題に生かす

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
原画・背景画演習2	マンガ・アニメーション学科／2学年	2025年度／前期	演習			
授業時間	回数	授業時数	必須・選択			
180分	15回	60時間	選択			
授業の概要						
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上)						
・授業で習ったことを授業時間外に練習する						
(基本目標:B評価以上)						
・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる						
(発展的目標:A評価)						
・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる						
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。						
実務経験有無						
有	実務経験内容 アニメーション制作に携わり今年で25年目。原画や作画監督、新人教育など MAPPA作品に主に携わりつつ、アニメーターに技術指導もしている					
時間外に必要な学修						
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。						
回	テーマ	内 容				
1	レイアウトを描く	自分の部屋を指定された条件で描く				
2	透視図法の基礎練習1	1点透視				
3	透視図法の基礎練習2	1点透視				
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視				
5	課題①	写真参考をもとに指定された条件で1点透視で描く				
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る				
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く				
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く				
9	課題②	写真参考をもとに指定された条件で2点透視で描く				
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く				
11	1点透視の考察	写真参考をもとに1点透視で描く				
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する				
13	透視図法の応用1	透視図法の練習				
14	透視図法の応用2	透視図法の練習				
15	まとめ	まとめ				
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
教科書・教材		評価基準	評価率			
筆記用具		課題提出とその出来栄え	100.0%			

- 課題① 机を1点透視で描く
- 課題② 電気ストーブを2点透視で描く
- 課題③ 時限爆弾を3点透視で描く
- 課題④ ジャングルジムを2点透視で描く

科目名 仕上演習1	学科/学年 マンガ・アニメーション学科/2年	年度/時期 2025/前期	授業形態 演習
授業時間 180分	回数 15回	授業時数 60時間	必須・選択 選択
			担当教員 春巻はるな

## 授業の概要

マンガを描くときの主に仕上に重点を置いた授業になります。原稿を仕上げる経験を積んで自身の作品のクオリティーが上げられるように取り組みましょう。

## 授業終了時の到達目標

(基本目標:C評価以上)

- ・線の強弱を意識している。

(標準目標:B評価以上)

- ・見やすさを意識して仕上が出来る。

(発展的目標:A評価)

- ・上記に加え、支持する人の要求に答えることが出来る。

実務経験有無	実務経験内容
有	【以下全て講談社】Paley(アプリ)・デザート(紙雑誌)・コミックDAYS(WEB)にて連載経験有

## 時間外に必要な学修

授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないよう気を付けて下さい。

マンガやイラスト制作に必要だと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。

回	テーマ	内 容
1	背景仕上1	背景仕上課題
2	背景仕上2	背景仕上課題
3	背景仕上(夜)	背景仕上課題(夜)
4	背景仕上(夕方)	背景仕上課題(夕方)
5	背景仕上(雨天)	背景仕上課題(雨天)
6~7	街並みトレスから仕上	背景トレスから仕上
8~9	自然物のトレスから仕上1	自然物のトレスから仕上
10	見開き仕上	見開きの仕上
11~12	オフィスビルの仕上	オフィスビルの線画を用いた仕上
13~14	夜の繁華街の仕上	繁華街の線画を用いた仕上
15	前期まとめ(予備日)	前期まとめ(予備日)

## 教科書・教材

## 評価基準

## 評価率

## その他

個人購入PCまたはアナログ画材  
マンガ制作で必要な物

課題

100%

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态
実践コミュニケーション2		マンガ・アニメーション学科／2年	2025／前期	講義
授 業 時 間	回 数	授 業 時 数	必 須 ・ 選 択	担 当 教 員
90分	15回	30時間	必 須	関 勇作

## 授 業 の 概 要

コミュニケーションで影響力を高めるため必要とされることは何かを考えながら、実践的なコミュニケーションスキルの習得を目指す。

「発信力」に焦点をあて、影響力発揮のコミュニケーションを学習する。  
この授業をとおして、エチケットや礼儀などのマナーの視点を育てる。

## 授業終了時の到達目標

## ● 基本目標 : C評価

- ・ビジネス文書の基本的な構成やマナーについて、授業で扱った内容を参考に理解しようとしている。
- ・課題や演習に取り組み、指示に従って文書の形式や表現を用いようとしている。
- ・筆記試験では、用語や文章構造の基本的な内容について設問に取り組んでいる。

## ● 標準目標 : B評価

- ・ビジネス文書の目的や効果を理解し、状況に応じた文章表現ができる。
- ・演習では、読み手を意識した言葉選びや文章構成を工夫して書く姿勢が見られる。
- ・筆記試験では、主要な文書形式や書き方の意図について正確に記述することができている。

## ● 発展的目標 : A評価

- ・読み手の立場や文脈に応じて、効果的かつ説得力のある文章を自ら構成及び修正ができる。
- ・文書演習において、相手に伝わる言葉選びや構成の工夫、目的との整合性が一貫して見られる。
- ・各課題において、目的に応じた文体・構成・語彙が適切であり、実務を想定した高い完成度の文章を作成できている。
- ・筆記試験でも、文章技術に加えて「なぜその表現が有効か」といった背景理解を含めた論述ができている。

## 実務経験有無

## 実務経験内容

無

## 時間外に必要な学修

回	テ ー マ	内 容
1	当授業の目的及び目標について	シラバスの説明及び授業を受けるにあたっての約束事 コミュニケーションの定義及び目的
2		ビジネス文書の必要性 演習（箇条書きの練習）
3	ビジネス文書の基礎知識	文の成り立ち 公用文
4		演習（箇条書きを用いた伝言メモの作成）、並列の用語 文章の構成（三段構成法）、文体の統一
5		文体の統一 演習（常体と敬体の見分け）
6	ビジネス文書	ビジネス文書の特徴及び作成上の注意点 演習（ビジネス文書の役割、作成上の心構え）
7		社外文書の書き方
8		演習（本社移転のお知らせ） 演習（研修報告書）
9		演習（新製品発表会のお知らせ） 演習（懇親会のお知らせ）
10		社交文書 演習（お礼状）
11		社内文書の書き方
12	総復習	第1回から第11回までの内容の総復習
13	前期試験	前期試験実施
14	ビジネス文書	演習（IT委員会開催の通知文） 演習（研修報告書）
15	一般の文書	手紙、はがき、封筒
教科書・教材		評価基準
ビジネス文書実務 独自プリント		到達目標に即し、試験及び授業課題の状況で評価する。
		100.0%
		コミュニケーションの特質上、講義中の聴く姿勢も評価に含む。