

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／2年	2026／前期	講義	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
1単位（15時間）	必須		近藤 俊治 泉本 拓士	
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				
(発展的目標：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				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
3CAN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 社会的な出来事に関心を持ち，学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす				
回	テ ー マ	内 容		
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集		
		進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項		
		各自週報入力による近況報告		
		授業計画		
	年間随時	特別授業（10h）：特別講義や演習，添削会等		
	年間随時	テーマ学習（10h）：外部講演会やセミナー等への参加と報告		
	年間随時（定期）	定期ガイダンス（10h）：進路アドバイスおよび学習支援ほか		
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	100.0%	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
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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		下 夕 稚世
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			
授業以外でも意識を持ち行動してほしいと感じます。 日々の生活習慣でも取り組んでいただきたい。			
回	テ ー マ	内 容	
1	・当授業の目的及び目標について ・自己紹介	・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 ・1人ずつ自己紹介を行う	
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	評価率
ビジネス文書実務		到達目標に即し、試験及び授業課題の状況で評価する。	100.00%
			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。

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		向井 陽子
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。			
実務経験有無	実務経験内容		
無			
時間外に必要な学修			
自宅で人物の写真を見ながらスケッチする。 身の回りのものをよく観察してスケッチする。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション	ドローイングについて 鉛筆の使い方、ハッチング、グラデーション	
2	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	
3	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	
4	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	
5	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	
6	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	
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	モチーフデッサン	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	
9	モチーフデッサン	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	
10	石膏デッサン	白い石膏像を描く	
11	石膏デッサン	白い石膏像を描く	
12	石膏デッサン	白い石膏像を描く	
13	石膏デッサン	白い石膏像を描く	
14	石膏デッサン	白い石膏像を描く	
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
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	100.0%
			その他

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Ⅰ	マンガ・アニメーション学 科／2年	2026／前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		泉本 拓士	
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			
有	広告マンガシナリオ			
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	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		選択		松本 尚美
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につける。				
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。				
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 商工会連合会などの専門家としてコンサルティング事業		
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、どのように作られているかデザイナーの思いなど想像する癖をつける				
回	テ ー マ		内 容	
1	デザインするとは？ 教科の「目的」について考える		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1：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1：名刺制作2		デザイナーに自分の名刺を依頼する / クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る	
4	課題1：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1：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1：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 →全員でプレゼン	
7	課題2：レモンジャムラベルデザイン1		様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印象・行動など	
8	課題2：レモンジャムラベルデザイン2		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2：レモンジャムラベルデザイン3		デザイン制作	
10	課題2：レモンジャムラベルデザイン4		入稿データチェック / プリントアウト / プレゼン	
11	課題3：カフェ看板制作1		チョ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		チョ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		チョ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		チョ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	
教科書・教材		評価基準		評価率
デザイナーズハンドブックこれだけは知って たいDTP・印刷の基礎知識		おき	課題1 名刺制作 課題2 レモンジャムラベル 課題3 カフェ看板制作	30% 30% 40%
				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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		白石 祐子
授 業 の 概 要			
デジタルコンテンツを活かして漫画を仕上げる方法を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
フルデジタルコミックの作成			
(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	ビーズログコミック『大預言者は前世から逃げる～三周目は公爵令嬢に転生したからバラ色ライフを送りたい』全6巻 『偽令嬢の訳ありオークションカタログ エメラルドは出会いを導く』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。 ・ 描きたいイメージに近い漫画を読んで勉強する。			
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、2～3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背景をトレスしよう	パース定規を使って背景をトレスしていきましょう。配置したデッサン人形にキャラクターを描きましょう。	
8	背景を仕上げる	出来た線画にトーンを貼って仕上げましょう。	
9 ～11	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。	
12 ～14	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。	
15	前期のまとめ	前期の復習をしていきましょう。	
教科書・教材		評価基準	評価率
・ CLIP STUDIO PAINT ・ ノートPC&ペンタブレット		課題	100.0%
			わからないことがあったら積極的に聞いてください。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
仕上演習1	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		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。 ※評価基準が自分の画風に合った仕上げではなく、アシスタント（一般的な癖のない美しさ・現場にあった画風に寄せられる柔軟性）に重きを置いた授業です。			
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	①講談社Palcy→『オカン系男子かなたん』全5巻 ②講談社デザート・コミックDAYS→『天野くんと恋なんてしない!』全3巻 ③コミックシーモア→『だるヒールとサイレント』連載中		
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に気を付けて下さい。 マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。			
回	テ ー マ	内 容	
1	ツールの使い方	クリップスタジオでの仕上げに便利なツールの使い方や素材の使い方を教えます。	
2	背景仕上(昼)	背景仕上課題(昼)	
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	背景仕上（パン屋と自販機）	背景仕上課題（マルチ）	
7～8	街並みのトレスから仕上（無機物）	無機物のトレスから仕上	
9～10	自然物のトレスから仕上（自然物）	自然物のトレスから仕上	
11	オフィスビルの仕上	オフィスビルの仕上	
12	冬の夜の繁華街の仕上	冬の夜の繁華街の仕上	
13～15	海鮮丼のトレス作画 前期まとめ	海鮮丼のトレス作画 落としている課題がある人は15週に回収	
教科書・教材		評価基準	評価率
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作に必要な物		課題	100%
			その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	選択		春巻 はるな
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	①講談社Palcy→『オカン系男子かなたん』全5巻 ②講談社デザート・コミックDAYS→『天野くんと恋なんてしない!』全3巻 ③コミックシーモア→『だるヒーローとサイレント』連載中		
時間外に必要な学修			
趣味で描くにしてもプロ（職業）として目指すにしてもちゃんと作画まで完成させる努力をする。 授業中なら不明点をしっかり質問すること。授業外で分からないことは自分で調べる検索力を身に着ける。			
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”の伝え方』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 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てもらいます。	
2	ショートマンガの制作 （厳しい場合は絵コンテでも可） キャラの掛け合いを描きましょう	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。	
3	ストーリーマンガについて講義と プロットの制作	起承転結の解説→萩尾望都著『半神』で解説 三幕構成の解説→藤本タツキ著『ルックバック』で解説（アニメ映画鑑賞 します） 椎名うみ先生流物語の黄金比を三幕構成と共に紐解く 三幕構成のテンプレートやマンダラチャートを用いてキャラクターやエビ ソードの整理をしましょう	
4	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） （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）	
5	オリジナルマンガの制作①	先週の授業を踏まえて前期に描く作品の方向性を固める 夏の講評会までにどのくらいのページ数なら期間内に完成させられるのか スケジュールを切り、講師に提出してください。	
6	オリジナルマンガの制作②	プロットとキャラ表、 制作スケジュールの提出×切	
7～15	オリジナルマンガの制作 ③～⑫ （マンガであればジャンルはなんでもOKで す!）	夏の講評会に向けて作品制作 （入学してから完成原稿を最後まで描けた事が無い人は自分が完成させら れるページ数で制作してください。 まだ作画の実力を提示できていない状態で編集者にネームを見てもらうの は失礼なことです。 本気で漫画原作者を目指している等でなければ「ネームで見てもらえるか らネームでいいや」とは思わないでほしいです。 ちゃんと原稿を完成させれば必ず自信に繋がります。 入学後に完成原稿を作った経験があり、担当付きの人は編集者との打ち合 わせ状況によってネームのみの提出になってもOKですが作画サンプルとし て必ず完成原稿を1Pは提出して頂きます）	
教科書・教材		評価基準	評価率
個人購入PCまたはアナログ画材 マンガ制作に必要な物		課題	100%
			その他

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年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		選択		村上 竜之介
授 業 の 概 要				
透視図法を基に、画面に映る全てのものをある一定の理屈で正確に描けるような純粋な画力を身に着けることを目指す				
授業終了時の到達目標				
常に練習観察の姿勢が身につくといいな				
実務経験有無		実務経験内容		
有		今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修				
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の説明 自分の部屋のレイアウトを描く		授業概要の説明し、自分の部屋のレイアウトを描く。その間に個人面談します	
2	透視図法のさわり		透視図法で色々描いてみる	
3	透視図法 1点透視		1点透視で色々描く	
4	透視図法 2点透視3点透視		2点透視、3点透視で色々描く	
5	課題①		1点透視で机を描く	
6	銃を1点透視で描く		設定を基に銃を1点透視で描く	
7	銃を2点透視で描く		前回と同じ銃を2点透視で描く	
8	課題②		車の模写	
9	望遠で見る人物		指定されたキャラを指定された見え方で描く	
10	1点透視の考察		紙コップを1点透視で描く	
11	絵の修正		どこかおかしい絵を修正する	
12	透視図法の練習		立方体に三角錐をつける	
13	階段		指定された階段の見え方に人物を立たせる	
14	透視図法の練習		立方体の外に立方体を描く	
15	自分の部屋のレイアウト		自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題①と②で採点する	100.0%	

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1	マンガ・アニメーション学科／2年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		平田 卓也
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			
（基本目標：C評価以上） ・絵コンテ模写、Premiere操作がある程度できる ・課題①～④すべてが60点以上 （標準目標：B評価以上） ・レイアウト、絵コンテ、カット編集についてある程度理解できている ・課題①～④すべてが70点以上 （発展的目標：A評価） ・レイアウト、絵コンテ、カット編集について深く学ぶことができている ・課題①～④すべてが80点以上			
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			
新旧問わずに優れた映画やCM、トレーラー、ドラマを積極的に観る。また、YouTube、Instagram等ソーシャルメディアでもムービーのチェックを常に行う。個人所有のスマートフォンで普段から動画撮影を行い撮影技術や映像素材をストックしておく。			
回	テ ー マ	内 容	
1	自己紹介、参考事例紹介 デジタル映像基礎説明	自己紹介、参考映像を使用して基礎説明。	
2	レイアウト	センター配置と三分割法の解説。2つのレイアウト方法に準じた写真を学外にて撮影。課題①として提出。	
3-4	絵コンテ	絵コンテに必要な用語、コンテ用紙フォーマットの見方、作画方法を学ぶ模写を行う。（課題②）	
5	カット編集	Premiereの役割、画面メニュー説明、基本操作を学ぶ	
6-7	テロップ、BGM編集	Premiereのテロップ操作を学ぶ。テキストの入力方法、書体や整列の仕方、トラックの使い方を身に付ける。音編集についても学ぶ。	
8-10	ビデオコンテ CM制作	架空の15秒CMを絵コンテ制作からビデオコンテまで行う（課題③）	
11-13	自己紹介映像	1分の自己紹介映像課題を制作する。絵コンテを制作し撮影、編集を行い提出（課題④）	
14	AfterEffects基礎講座	AfterEffectsの役割、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、AE練習課題①を実施	
15	前期まとめ	前期まとめと参考映像視聴	
教科書・教材		評価基準	評価率
両学科共通＝ノートPC、液晶ペンタブレット、マイク付きイヤフォン		提出課題評価（①～④）	100.0%
			【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているので自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション演習3	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	選択		村上 竜之介
授 業 の 概 要			
実際の現場に即したアニメーション制作の仕方を学び、ひたすら画力向上に努める			
授業終了時の到達目標			
私の教える知識をとりあえず頭に入れておけばOK。あとは現場で答えが出る			
実務経験有無	実務経験内容		
有	今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修			
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている			
回	テ ー マ	内 容	
1	トレス	授業の説明。トレスのやり方、考え方について	
2	目パチ、ロパク	撮影機材の使い方の説明。目パチ、ロパクのやり方、考え方について	
3	中割り、タップ割り	中割り、タップ割りのやり方、考え方について	
4	中割り、タップ割り	前回の続き	
5	歩き	歩きの動画	
6	走り	走りの動画	
7	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
8	レイアウト前回の続き	今回は私が描いた下書きを清書する	
9	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
10	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
11	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
12	レイアウト前回の続き	私が描いた下書きを清書する	
13	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
14	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
15	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
教科書・教材		評価基準	評価率
		第7回8回の課題で採点します	100.0%
			その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		選択		シカタシヨミ
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ことを目標にする				
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18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		
時間外に必要な学修				
課題が授業内で終わらなかった場合、もしくはもっとクオリティをあげたい場合は、自宅で描き進めてみてください。				
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)		一歩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		魅力的なポーズの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	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授	
14	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導	
15	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評	
教科書・教材			評価基準	評価率
主に筆記用具 講義によってPC（ペンタブレット/USBメモリ含む）持参			毎回の課題	100%
				メールにて随時質問を受付
				その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		近藤 俊治
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、背景を完成させることができる。 (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うです。 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	
1～7	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
		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究2	マンガ・アニメーション 学科／2年	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（55時間）	選択		近藤 俊治 泉本 拓士
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			
(発展的目標：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			
実務経験有無	実務経験内容		
無			
時間外に必要な学修			
3CAN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 社会的な出来事に関心を持ち，学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす			
回	テ ー マ	内 容	
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集	
		進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項	
		各自週報入力による近況報告	
		授業計画	
	年間随時	特別授業（10h）：特別講義や演習，添削会等	
	年間随時	テーマ学習（10h）：外部講演会やセミナー等への参加と報告	
	年間随時（定期）	定期ガイダンス（10h）：進路アドバイスおよび学習支援ほか	
教科書・教材		評価基準	評価率
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100.0%
			その他
			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
実践コミュニケーション3	マンガ・アニメーション学科／2年	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		下 タ 稚世
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			
授業以外でも意識を持ち行動してほしいと感じます。 日々の生活習慣でも取り組んでいただきたい。			
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	一般の文書	電子メールのマナー 演習（電子メールの作成）	
3		演習（不適切なメールを修正する）	
4	言葉の常識	敬語の種類 紛らわしい用語の正しい使い方	
5	文書関連知識	視覚的な工夫 見出し記号の使い方	
6	総合演習	演習（案内状の問題点を正す）	
7		演習（誤字・脱字に注意する）	
8		演習（業務日報を作成する）	
9		演習（メールによる日程調整を行う）	
10		演習（メールによる謝罪内容を作成する）	
11	総復習	第1回から第10回までの内容の総復習	
12	前期試験	前期試験実施	
13	応用学習（1）コミュニケーションと思考法	ピラミッドストラクチャー コインの裏返し	
14	応用学習（2）コミュニケーションと思考法	話の粒度を揃える MECE	
15	応用学習（3）コミュニケーションと思考法	So what? Why so?（具体化と抽象化） 敷衍と類推、帰納的思考と演繹的思考	
教科書・教材		評価基準	評価率
ビジネス文書実務		到達目標に即し、試験及び授業課題の状況で評価する。	100.00%
			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。

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		向井 陽子
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。 風景画を描くことを通じて空間やパースについて学ぶ。 自由課題では豊かな表現力とデッサン技術を身につける。□			
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。□			
実務経験有無	実務経験内容		
無			
時間外に必要な学修			
身の回りにあるもので質感の違うものをデッサンする。 課題の準備として、自分の描きたい人物や風景を撮影し、課題制作のための資料を用意する。 自分の表現したいテーマや身に付けたい技能をもとに自由課題で制作する内容を考える。			
回	テ ー マ	内 容	
1	前期の振り返り、後期の説明 手をデッサンする	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	
2	構成デッサン	手とモチーフを組み合わせて描く	
3	構成デッサン	手とモチーフを組み合わせて描く	
4	人物デッサン①	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く	
5	人物デッサン①	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く	
6	人物デッサン②	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く	
7	人物デッサン②	モデル、または撮影した写真をもとに人物を描く	
8	風景デッサン	撮影した写真をもとに風景を描く	
9	風景デッサン	撮影した写真をもとに風景を描く	
10	風景デッサン	撮影した写真をもとに風景を描く	
11	自由課題①	自分で課題を設定し、モチーフや撮影した写真をもとに作品を描く	
12	自由課題①	自分で課題を設定し、モチーフや撮影した写真をもとに作品を描く	
13	自由課題②	自分で課題を設定し、モチーフや撮影した写真をもとに作品を描く	
14	自由課題②	自分で課題を設定し、モチーフや撮影した写真をもとに作品を描く	
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
鉛筆(2H, H, F, HB, B, 2B, 3B)、シャープペン、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	100.0%
			その他

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2	マンガ・アニメーション学 科／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		泉本 拓士
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		
有	広告マンガシナリオ		
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「シェフミ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	評価率
		課題	100%

作成者:松本 尚美

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デザイン演習3		マンガ・アニメーション学科／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		選択		松本 尚美
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につける。□				
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。				
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 商工会連合会などの専門家としてコンサルティング事業		
時間外に必要な学修				
身の回りの印刷物に興味を持ち、どのように作られているかデザイナーの思いなど想像する癖をつける 文字のフォントやデザイン物の配色も意識してみる				
回	テ ー マ		内 容	
1	販促ツールについて		販促とは何か？効果的な販促物を作る / 課題1：マイコレクション展リーフレット	
2	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 / 内容・構成を考える	
3	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 折による表裏の確認	
4	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 ページレイアウト	
5	課題：リーフレット制作		リーフレット制作 解像度の確認・データチェック	
6	課題：リーフレット制作		リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン	
7	課題：スポーツ紙風新聞制作		スポーツ紙風新聞制作/新聞の構成（題字・写真・見出し・文面・広告）	
8	課題：スポーツ紙風新聞制作		スポーツ紙風新聞制作/題字をを決める・内容を考える	
9	課題：スポーツ紙風新聞制作		スポーツ紙風新聞制作/写真の扱い（カラー・モノクロ）適したフォントについて	
10	課題：スポーツ紙風新聞制作		スポーツ紙風新聞制作	
11	課題：スポーツ紙風新聞制作		スポーツ紙風新聞制作/全体の仕上げ・プリントアウト	
12	課題：ミニミニブックカード制作		いろんな形の制作物 / メッセージの発信	
13	課題：ミニミニブックカード制作		ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作	
14	課題：ミニミニブックカード制作		ミニミニブックカード制作 感謝したいあの人にカードを送ろう	
15	アドバタイジングのまとめ		プリントアウト/ いちばん大切なことは何か？気づいたこと / クイズ大会	
教科書・教材			評価基準	評価率
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			課題1リーフレット制作	40%
			課題2スポーツ紙風新聞	30%
			課題3ミニミニカードブック	30%
			その他	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2	マンガ・アニメーション 学科／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		白石 祐子
授 業 の 概 要			
・ プロのマンガの現場を知る。 ・ コミカライズ体験			
授業終了時の到達目標			
・ フルデジタルコミックの作成 (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	ビーズログコミック『大預言者は前世から逃げる～三周目は公爵令嬢に転生したからバラ色ライフを送りたい』全6巻 『偽令嬢の訳ありオークションカタログ エメラルドは出会いを導く』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。 ・ 描きたいイメージに近い漫画を読んで勉強する。			
回	テ ー マ	内 容	
1～3	【コミカライズ体験】 キャラクターを描き起こそう	コミカライズする小説のキャラクターを自分の絵で描き起こしてみましょう。	
4～9	【コミカライズ体験】 プロログ漫画を描こう	小説を読んで、プロログ部分の漫画を2～4ページ程度で漫画にしてみましょう。	
10～14	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。	
15	後期まとめ	後期学んだことを復習していきましょう。	
教科書・教材		評価基準	評価率
・ CLIP STUDIO PAINT ・ ノートPC&ペンタブレット		課題	100.0%
			わからないことがあったら積極的に聞いてください。

作成者:春巻 はるな

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
仕上演習2	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		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。 ※評価基準が自分の画風に合った仕上げではなく、アシスタント（一般的な癖のない美しさ・現場にあった画風に寄せられる柔軟性）に重きを置いた授業です。				
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	①講談社Palcy→『オカン系男子かなたん』全5巻 ②講談社デザート・コミックDAYS→『天野くんと恋なんてしない!』全3巻 ③コミックシーモア→『だるヒールとサイレント』連載中			
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に気を付けて下さい。 マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テ ー マ	内 容		
1～3	サラダの描き起こし	サラダの描き起こしから仕上		
4～6	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 (ファンタジー風キッチンの作画) PRO→キャラクター2名(1名動物可) EX→線画抽出機能がありPRO使用よりも難易度が下がるためキャラクター3名(1名動物可)		
7～10	モブの作画 (大人の男女と子供の描き分け)	背景のアイレベルや比率に対して人物を設置して作画する (着物の構造など調べて描く、 3人家族を2セット計6人描くので大変な課題の為4週取っています)		
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%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）		選択		春巻 はるな
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。下描きから完成までのプロセスを理解し、描き進めることが出来る。 （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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		①講談社Palcy→『オカン系男子かなたん』全5巻 ②講談社デザート・コミックDAYS→『天野くんと恋なんてしない!』全3巻 ③NTTソルマーレコミックシーモア→『だるヒールとサイレント』連載中		
時間外に必要な学修				
趣味で描くにしてもプロ（職業）として目指すにしてもちゃんと作画まで完成させる努力をする。 授業中なら不明点をしっかり質問すること。授業外で分からないことは自分で調べる検索力を身に着ける。				
回	テ ー マ		内 容	
1	ブレインストーミング プロット制作		◎講師（春巻）による講評会 ◎ブレインストーミング→前期制作した漫画を皆で共有して「いいところ」や「今後どんなものを描いてほしいか」など話していきましょう。 ◎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きます。	
2	プロット&キャラ表制作		卒業制作のプロットを考えてもらいます。 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。 キャラ表も制作してください。	
3	ネーム制作&制作スケジュール 作成		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きます。	
4～15	卒業制作		完成を目指してひたすら制作を頑張りましょう！ 進捗のチェックは毎度します。	
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 マンガ制作に必要な物		卒業制作の課題	100%	

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年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		選択		村上 竜之介
授 業 の 概 要				
透視図法を基に、画面に映る全てのものをある一定の理屈で正確に描けるような純粋な画力を身に着けることを目指す				
授業終了時の到達目標				
常に練習観察の姿勢が身につくといいな				
実務経験有無		実務経験内容		
有		今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修				
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている				
回	テ ー マ		内 容	
1	銃を持っているキャラを描く		指定された見え方でキャラを描く	
2	課題③		爆弾を3点透視で描く	
3	レイアウト		設定を基にレイアウトを描く	
4	課題④		ジャングルジムを2点透視で描く	
5	キャラを真下から見た際の首周りの見え方の考察		下から見た際の首回り、襟周りの考察	
6	画像の修正		騙し絵になっている画像を修正する	
7	階段①		指定された見え方で階段を描く	
8	階段②		指定された見え方で階段を描く	
9	腕相撲の図		マンガ的表現に頼らず、力の表現を考察する	
10	ペンを広角で描く		かなり強めの広角で描く	
11	自分の部屋のレイアウトを描く		指定された条件を踏まえて描く	
12	前回描いた自分の部屋のレイアウトの切り返した見た目		切り返した見た目に挑戦	
13	キャラを指定された見え方で描く		指定された見え方でキャラを描く	
14	キャラの修正		設定を見ながらキャラを修正し、それを他人と交換しトレスする	
15	まとめ		まとめ 質疑応答	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題③と④で採点する	100.0%	

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	選択		平田 卓也
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			
（基本目標：C評価以上） ・ AfterEffects操作がある程度できる ・ AE練習課題①～⑦すべてが60点以上 （標準目標：B評価以上） ・ AfterEffects操作が問題なくできる ・ 課題①～④すべてが70点以上 （発展的目標：A評価） ・ AfterEffectsの複雑な操作ができる ・ 課題①～④すべてが80点以上			
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			
新旧問わずに優れた映画やCM、トレーラー、ドラマを積極的に観る。実写、アニメ問わずVFXが用いられている作品を調べ制作方法を研究する。海外AEチュートリアルサイトを調べ、制作にチャレンジしてみる。			
回	テ ー マ	内 容	
1-2	AE練習課題①	AEの基本操作課題制作を行う。	
3-4	AE練習課題②	シェイプ機能を理解するための課題を行う。	
5	AE練習課題③	親子関係を理解するための課題を行う。	
6	AE練習課題④	マスク処理を理解するための課題を行う。	
7-8	AE練習課題⑤	アニメ編集を理解するための課題を行う。	
9-10	AE練習課題⑥	様々なアニメ演出効果を表現するための課題制作を行う。	
11-14	テーマ別動画教材ビデオ制作課題⑦	前期授業から継続し、各自違うテーマに沿ったビデオを制作提出する	
15	後期まとめ	後期まとめと参考映像視聴	
教科書・教材		評価基準	評価率
両学科共通＝ノートPC、液晶ペンタブレット、マイク付きイヤフォン		提出課題評価（①～⑦）	100.0%
			【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているため自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
アニメーション演習4	マンガ・アニメーション学科／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	選択		村上 竜之介
授 業 の 概 要			
実際の現場に即したアニメーション制作の仕方を学び、ひたすら画力向上に努める 後期はそれに加えて卒業制作の時間に充てる			
授業終了時の到達目標			
私の教える知識をとりあえず頭に入れておければOK。あとは現場で答えが出る			
実務経験有無	実務経験内容		
有	今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修			
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている			
回	テ ー マ	内 容	
1	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
2	レイアウト	前回のレイアウトの切り替えし画面	
3	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
4	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
5	手を裏返す原画を作成し中割りもする	アニメーションの動きの考察	
6	卒業制作作業	卒業制作作業をして下さい	
7	歩き正面	正面歩き	
8	走り正面	正面走り	
9	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
10	レイアウト	設定資料を基に指定されたレイアウトを描く	
11	レイアウト	他人が描いたレイアウトを修正する	
12	卒業制作作業	卒業制作作業をして下さい	
13	卒業制作作業	卒業制作作業をして下さい	
14	卒業制作作業	卒業制作作業をして下さい	
15	卒業制作作業 まとめ	卒業制作作業 まとめ	
教科書・教材		評価基準	評価率
		第7回8回の課題で採点します	100.0%
			その他

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2	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		シカタシヨミ	
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ことを目標にする				
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18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			
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	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		
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（ペンタブレット/USBメモリ含む）持参		毎回の課題	100%	メールにて随時質問を受付

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	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		近藤 俊治	
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。 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、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、背景を完成させることができる。 (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う。 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		
1～7	第1週～第7週 背景制作(2) 自由課題 駅構内	線画有り		
8～14	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
イラスト演習3	マンガ・アニメーション学科 ／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（120時間）	選択		近藤 俊治

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、完成させることができる。

- ・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

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%	