

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	01
授業科目	キャラクター
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	72時間
授業コマ数	24コマ
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、キャラクター描写について学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アタリの取り方、人体の構造について理解し、キャラクターを描けるようになる。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 顔、全身の基本</li> <li>2 表情（喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど）</li> <li>3 男女の描き分け（骨格や筋肉の付き方の違い）</li> <li>4 アオリ、フカン（顔、全身）</li> <li>5 キャラクターデザイン（三面図）</li> <li>6 陰影の付け方</li> <li>7 各パーツの描き方</li> <li>8 頭身による描き分け（5頭身、2頭身など）</li> <li>9 年齢の描き分け</li> <li>10 構図の取り方</li> <li>11 キャラクター描写課題1</li> <li>12 キャラクター描写課題2</li> <li>13 キャラクター描写課題3</li> <li>14 キャラクター描写課題4</li> <li>15 キャラクター描写課題5</li> <li>16 キャラクター描写課題6</li> <li>17 キャラクター描写課題7</li> <li>18 キャラクター描写課題8</li> <li>19 キャラクター描写課題9</li> <li>20 キャラクター描写課題10</li> <li>21 キャラクター描写課題11</li> <li>22 キャラクター描写課題12</li> <li>23 キャラクター描写課題13</li> <li>24 キャラクター描写課題提出</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%

備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。
----	-------------------------------------

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	02
授業科目	背景描写
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	72時間
授業コマ数	24コマ
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、背景描写について学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	紙の中に3次元の空間を構成する方法の基礎を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 フレーム、構図について</li> <li>2 アイレベル、消失点について</li> <li>3 1点透視図法 1</li> <li>4 1点透視図法 2</li> <li>5 2点透視図法 1</li> <li>6 2点透視図法 2</li> <li>7 3点透視図法 1</li> <li>8 3点透視図法 2</li> <li>9 背景作画課題 1</li> <li>10 背景作画課題 2</li> <li>11 背景作画課題 3</li> <li>12 背景作画課題 4</li> <li>13 背景作画課題 5</li> <li>14 背景作画課題 6</li> <li>15 背景作画課題 7</li> <li>16 背景作画課題 8</li> <li>17 背景作画課題 9</li> <li>18 背景作画課題 10</li> <li>19 背景作画課題 11</li> <li>20 背景作画課題 12</li> <li>21 背景作画課題 13</li> <li>22 背景作画課題 14</li> <li>23 背景作画課題 15</li> <li>24 背景作画課題提出</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	03
授業科目	ペン画実習
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	144時間
授業コマ数	48コマ
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画を描く際に使用されるペンの使用方法を学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	ペンの使い方を習得し、問題なく作画を行うことができる。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	1 画材について 2 フリーハンドの練習 1 3 フリーハンドの練習 2 4 フリーハンドの練習 3 5 フリーハンドの練習 4 6 フリーハンドの練習 5 7 効果線 1 8 効果線 2 9 効果線 3 10 効果線 4 11 効果線 5 12 ペン描写課題 1 13 ペン描写課題 2 14 ペン描写課題 3 15 ペン描写課題 4 16 ペン描写課題 5 17 ペン描写課題 6 18 ペン描写課題 7 19 ペン描写課題 8 20 ペン描写課題 9 21 ペン描写課題 1 0 22 ペン描写課題 1 1 23 ペン描写課題 1 2 24 ペン描写課題 1 3 25 ペン描写課題 1 4 26 ペン描写課題 1 5 27 ペン描写課題 1 6

授業計画	28 ペン描写課題 1 7 29 ペン描写課題 1 8 30 ペン描写課題 1 9 31 ペン描写課題 2 0 32 ペン描写課題 2 1 33 ペン描写課題 2 2 34 ペン描写課題 2 3 35 ペン描写課題 2 4 36 ペン描写課題 2 5 37 ペン描写課題 2 6 38 ペン描写課題 2 7 39 ペン描写課題 2 8 40 ペン描写課題 2 9 41 ペン描写課題 3 0 42 ペン描写課題 3 1 43 ペン描写課題 3 2 44 ペン描写課題 3 3 45 ペン描写課題 3 4 46 ペン描写課題 3 5 47 ペン描写課題 3 6 48 ペン描写課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	04	
授業科目	スクリーントーン仕上げ実習	
学部・学科	法律行政学科 2年制 公務員上級系コース	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	144時間	
授業コマ数	48コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、スクリーントーンについて学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アナログ、デジタルに関わらず、効果的なスクリーントーンを使用し表現できるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	スクリーントーンについて
	2	切る・貼るの練習 1
	3	切る・貼るの練習 2
	4	切る・貼るの練習 3
	5	削る・ぼかすの練習 1
	6	削る・ぼかすの練習 2
	7	削る・ぼかすの練習 3
	8	スクリーントーン課題 1
	9	スクリーントーン課題 2
	10	スクリーントーン課題 3
	11	スクリーントーン課題 4
	12	スクリーントーン課題 5
	13	スクリーントーン課題 6
	14	スクリーントーン課題 7
	15	スクリーントーン課題 8
	16	スクリーントーン課題 9
	17	スクリーントーン課題 10
	18	スクリーントーン課題 11
	19	スクリーントーン課題 12
	20	スクリーントーン課題 13
	21	スクリーントーン課題 14
	22	スクリーントーン課題 15
	23	スクリーントーン課題提出
	24	デジタルでのスクリーントーンについて
	25	デジタルスクリーントーン課題 1
	26	デジタルスクリーントーン課題 2

授業計画	27 デジタルスクリーントーン課題3 28 デジタルスクリーントーン課題4 29 デジタルスクリーントーン課題5 30 デジタルスクリーントーン課題6 31 デジタルスクリーントーン課題7 32 デジタルスクリーントーン課題8 33 デジタルスクリーントーン課題9 34 デジタルスクリーントーン課題10 35 デジタルスクリーントーン課題11 36 デジタルスクリーントーン課題12 37 デジタルスクリーントーン課題13 38 デジタルスクリーントーン課題14 39 デジタルスクリーントーン課題15 40 デジタルスクリーントーン課題16 41 デジタルスクリーントーン課題17 42 デジタルスクリーントーン課題18 43 デジタルスクリーントーン課題19 44 デジタルスクリーントーン課題20 45 デジタルスクリーントーン課題21 46 デジタルスクリーントーン課題22 47 デジタルスクリーントーン課題23 48 デジタルスクリーントーン課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	05	
授業科目	漫画概論	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画業界について学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	用語、画材、出版社など、漫画業界への理解を深める。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	画材について1
	2	画材について2
	3	プロットについて1
	4	プロットについて2
	5	プロットについて3
	6	ネームについて1
	7	ネームについて2
	8	ネームについて3
	9	出版社について1
	10	出版社について2
	11	出版社について3
	12	漫画概論のテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの解答状況	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	06	
授業科目	コマ構成	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、コマ構成について学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	メリハリのあるコマ割りができるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	コマ割りについて
	2	コマ割り練習課題1
	3	コマ割り練習課題2
	4	コマ割り練習課題3
	5	コマ割り練習課題4
	6	コマ割り練習課題5
	7	コマ割り練習課題6
	8	コマ割り練習課題7
	9	コマ割り練習課題8
	10	コマ割り練習課題9
	11	コマ割り練習課題10
	12	コマ割り練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	07	
授業科目	漫画SHOT	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画におけるSHOTを学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	ロングショット、ミドルショット、アップショットをシーンにあった選択ができるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	ロングショットについて
	2	ミドルショットについて
	3	アップショットについて
	4	SHOT練習課題1
	5	SHOT練習課題2
	6	SHOT練習課題3
	7	SHOT練習課題4
	8	SHOT練習課題5
	9	SHOT練習課題6
	10	SHOT練習課題7
	11	SHOT練習課題8
	12	SHOT練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	08	
授業科目	シナリオ術	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、シナリオについて学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	文章シナリオ、脚本を書くことができる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	ストーリーの基本要素
	2	ストーリーの法則
	3	ストーリーの基本構造
	4	シナリオ練習課題1
	5	シナリオ練習課題2
	6	シナリオ練習課題3
	7	シナリオ練習課題4
	8	シナリオ練習課題5
	9	シナリオ練習課題6
	10	シナリオ練習課題7
	11	シナリオ練習課題8
	12	シナリオ練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	09	
授業科目	漫画演出	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画の演出について学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	効果線、吹き出し、書体など漫画ならではの演出方法を理解する。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	効果線について
	2	吹き出し、書体について
	3	漫画演出練習課題1
	4	漫画演出練習課題2
	5	漫画演出練習課題3
	6	漫画演出練習課題4
	7	漫画演出練習課題5
	8	漫画演出練習課題6
	9	漫画演出練習課題7
	10	漫画演出練習課題8
	11	漫画演出練習課題9
	12	漫画演出練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	10	
授業科目	漫画制作実習	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	180時間	
授業コマ数	60コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画原稿の作成について学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	編集者に見せることができる、原稿を完成させる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	原稿制作 1
	2	原稿制作 2
	3	原稿制作 3
	4	原稿制作 4
	5	原稿制作 5
	6	原稿制作 6
	7	原稿制作 7
	8	原稿制作 8
	9	原稿制作 9
	10	原稿制作 1 0
	11	原稿制作 1 1
	12	原稿制作 1 2
	13	原稿制作 1 3
	14	原稿制作 1 4
	15	原稿制作 1 5
	16	原稿制作 1 6
	17	原稿制作 1 7
	18	原稿制作 1 8
	19	原稿制作 1 9
	20	原稿制作 2 0
	21	原稿制作 2 1
	22	原稿制作 2 2
	23	原稿制作 2 3
	24	原稿制作 2 4
	25	原稿制作 2 5
	26	原稿制作 2 6
	27	原稿制作 2 7

授業計画	28	原稿制作 2 8
	29	原稿制作 2 9
	30	原稿制作 3 0
	31	原稿制作 3 1
	32	原稿制作 3 2
	33	原稿制作 3 3
	34	原稿制作 3 4
	35	原稿制作 3 5
	36	原稿制作 3 6
	37	原稿制作 3 7
	38	原稿制作 3 8
	39	原稿制作 3 9
	40	原稿制作 4 0
	41	原稿制作 4 1
	42	原稿制作 4 2
	43	原稿制作 4 3
	44	原稿制作 4 4
	45	原稿制作 4 5
	46	原稿制作 4 6
	47	原稿制作 4 7
	48	原稿制作 4 8
	49	原稿制作 4 9
	50	原稿制作 5 0
	51	原稿制作 5 1
	52	原稿制作 5 2
	53	原稿制作 5 3
	54	原稿制作 5 4
	55	原稿制作 5 5
	56	原稿制作 5 6
	57	原稿制作 5 7
	58	原稿制作 5 8
	59	原稿制作 5 9
	60	原稿制作提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	11	
授業科目	デジタルコミック (モノクローム I)	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	72時間	
授業コマ数	24コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、デジタルでモノクロ漫画の制作を学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	デジタルでモノクロ漫画を制作できるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	CLIP STUDIOについて
	2	CLIP STUDIOの基本操作1
	3	CLIP STUDIOの基本操作2
	4	CLIP STUDIOの基本操作3
	5	デジタルコミック練習課題1
	6	デジタルコミック練習課題2
	7	デジタルコミック練習課題3
	8	デジタルコミック練習課題4
	9	デジタルコミック練習課題5
	10	デジタルコミック練習課題6
	11	デジタルコミック練習課題7
	12	デジタルコミック練習課題8
	13	デジタルコミック練習課題9
	14	デジタルコミック練習課題10
	15	デジタルコミック練習課題11
	16	デジタルコミック練習課題12
	17	デジタルコミック練習課題13
	18	デジタルコミック練習課題14
	19	デジタルコミック練習課題15
	20	デジタルコミック練習課題16
	21	デジタルコミック練習課題17
	22	デジタルコミック練習課題18
	23	デジタルコミック練習課題19
	24	デジタルコミック練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	

備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。
----	-------------------------------------

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	12	
授業科目	デジタルコミック（色彩技法Ⅰ）	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者により、デジタルでカラー原稿の制作を学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	デジタルでカラー原稿を制作できるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	色彩について1
	2	色彩について2
	3	デジタルコミック練習課題1
	4	デジタルコミック練習課題2
	5	デジタルコミック練習課題3
	6	デジタルコミック練習課題4
	7	デジタルコミック練習課題5
	8	デジタルコミック練習課題6
	9	デジタルコミック練習課題7
	10	デジタルコミック練習課題8
	11	デジタルコミック練習課題9
	12	デジタルコミック練習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	01	
授業科目	一般常識	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	30時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、出版業界の一般常識を学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	漫画、出版業界の一般常識を身につける。	
教科書	オリジナルテキスト	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	オリエンテーション
	2	社会人としての一般常識
	3	ビジネスマナーの重要性
	4	守秘義務について
	5	著作権や肖像権について
	6	業界用語について
	7	業界での一般常識・注意点1
	8	業界での一般常識・注意点2
	9	個人事業主としての自覚
	10	一般常識のテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの解答状況	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	02	
授業科目	ビジネスマナー	
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	30時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、漫画家としてのビジネスマナーを学ぶ。	
授業の進め方	テキストによる講義と問題演習により、知識の定着を図る	
達成目標	プロの漫画家としての自覚、マナーを身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	オリエンテーション
	2	ビジネスマナーの必要性和好印象を与える印象管理
	3	挨拶・身だしなみ・聴き方
	4	正しい言葉遣い、正しい敬語
	5	コミュニケーションの定義、手段
	6	メールマナー
	7	仕事の進め方・健康管理
	8	個人事業主としての自覚
	9	ホスピタリティの重要性
	10	ビジネスマナーの基礎テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	授業内試験100% 講義後のチェックテストの解答状況	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する、課題を提出しなければ試験を受験できないものとする。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	03	
授業科目	プロットファクトリーI (プロット・ネーム実習)	
学部・学科	漫画家プロ養成学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	100時間	
授業コマ数	33コマ+1時間	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、プロットについて学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	初年次より魅力的なプロットを描けるようにする。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	プロット練習課題1
	2	プロット練習課題2
	3	プロット練習課題3
	4	プロット練習課題4
	5	プロット練習課題5
	6	プロット練習課題6
	7	プロット練習課題7
	8	プロット練習課題8
	9	プロット練習課題9
	10	プロット練習課題10
	11	プロット練習課題11
	12	プロット練習課題12
	13	プロット練習課題13
	14	プロット練習課題14
	15	プロット練習課題15
	16	プロット練習課題16
	17	プロット練習課題17
	18	プロット練習課題18
	19	プロット練習課題19
	20	プロット練習課題20
	21	プロット練習課題21
	22	プロット練習課題22
	23	プロット練習課題23
	24	プロット練習課題24
	25	プロット練習課題25
	26	プロット練習課題26
	27	プロット練習課題27

授業計画	28 プロット練習課題 2 8 29 プロット練習課題 2 9 30 プロット練習課題 3 0 31 プロット練習課題 3 1 32 プロット練習課題 3 2 33 プロット練習課題 3 3 34 プロット練習課題提出 (1時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	04	
授業科目	キャラクターデザイン I (分類・設定)	
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	100時間	
授業コマ数	33コマ+1時間	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、課題による反復練習を行い、細かい設定に対応したキャラクターを描けるようにする。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	初年次に習得した基礎を基により設定に忠実かつ魅力的キャラクターを描けるようにする。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	キャラクター描写練習課題 1
	2	キャラクター描写練習課題 2
	3	キャラクター描写練習課題 3
	4	キャラクター描写練習課題 4
	5	キャラクター描写練習課題 5
	6	キャラクター描写練習課題 6
	7	キャラクター描写練習課題 7
	8	キャラクター描写練習課題 8
	9	キャラクター描写練習課題 9
	10	キャラクター描写練習課題 10
	11	キャラクター描写練習課題 11
	12	キャラクター描写練習課題 12
	13	キャラクター描写練習課題 13
	14	キャラクター描写練習課題 14
	15	キャラクター描写練習課題 15
	16	キャラクター描写練習課題 16
	17	キャラクター描写練習課題 17
	18	キャラクター描写練習課題 18
	19	キャラクター描写練習課題 19
	20	キャラクター描写練習課題 20
	21	キャラクター描写練習課題 21
	22	キャラクター描写練習課題 22
	23	キャラクター描写練習課題 23
	24	キャラクター描写練習課題 24
	25	キャラクター描写練習課題 25
	26	キャラクター描写練習課題 26

授業計画	27 キャラクター描写練習課題 2 7 28 キャラクター描写練習課題 2 8 29 キャラクター描写練習課題 2 9 30 キャラクター描写練習課題 3 0 31 キャラクター描写練習課題 3 1 32 キャラクター描写練習課題 3 2 33 キャラクター描写練習課題 3 3 34 キャラクター描写練習課題提出 (1時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	05	
授業科目	マンガデッサン I (人物パース)	
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	100時間	
授業コマ数	33コマ+1時間	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、課題による反復練習を行いマンガに生きる人物パースを学ぶ。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	初年次に学んだデッサンの基礎を基に、世界観に合わせてデフォルメしてデッサン、パースをとることができるようになる。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	マンガデッサン課題 1
	2	マンガデッサン課題 2
	3	マンガデッサン課題 3
	4	マンガデッサン課題 4
	5	マンガデッサン課題 5
	6	マンガデッサン課題 6
	7	マンガデッサン課題 7
	8	マンガデッサン課題 8
	9	マンガデッサン課題 9
	10	マンガデッサン課題 1 0
	11	マンガデッサン課題 1 1
	12	マンガデッサン課題 1 2
	13	マンガデッサン課題 1 3
	14	マンガデッサン課題 1 4
	15	マンガデッサン課題 1 5
	16	マンガデッサン課題 1 6
	17	マンガデッサン課題 1 7
	18	マンガデッサン課題 1 8
	19	マンガデッサン課題 1 9
	20	マンガデッサン課題 2 0
	21	マンガデッサン課題 2 1
	22	マンガデッサン課題 2 2
	23	マンガデッサン課題 2 3
	24	マンガデッサン課題 2 4
	25	マンガデッサン課題 2 5
	26	マンガデッサン課題 2 6

授業計画	27 マンガデッサン課題 2 7 28 マンガデッサン課題 2 8 29 マンガデッサン課題 2 9 30 マンガデッサン課題 3 0 31 マンガデッサン課題 3 1 32 マンガデッサン課題 3 2 33 マンガデッサン課題 3 3 34 マンガデッサン課題提出 (1時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	06
授業科目	ネーム実習 I (短編・導入・展開・頂上・結末)
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	実習 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	100時間
授業コマ数	33コマ+1時間
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、課題による反復練習を行い、読者を惹きつける魅力的な展開について学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	導入・展開・頂上・結末を意識した魅力的なネームを描けるようにする。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	1 短編・導入・展開・頂上・結末について 2 ネーム練習課題 1 3 ネーム練習課題 2 4 ネーム練習課題 3 5 ネーム練習課題 4 6 ネーム練習課題 5 7 ネーム練習課題 6 8 ネーム練習課題 7 9 ネーム練習課題 8 10 ネーム練習課題 9 11 ネーム練習課題 1 0 12 ネーム練習課題 1 1 13 ネーム練習課題 1 2 14 ネーム練習課題 1 3 15 ネーム練習課題 1 4 16 ネーム練習課題 1 5 17 ネーム練習課題 1 6 18 ネーム練習課題 1 7 19 ネーム練習課題 1 8 20 ネーム練習課題 1 9 21 ネーム練習課題 2 0 22 ネーム練習課題 2 1 23 ネーム練習課題 2 2 24 ネーム練習課題 2 3 25 ネーム練習課題 2 4 26 ネーム練習課題 2 5 27 ネーム練習課題 2 6

授業計画	28 ネーム練習課題 2 7 29 ネーム練習課題 2 8 30 ネーム練習課題 2 9 31 ネーム練習課題 3 0 32 ネーム練習課題 3 1 33 ネーム練習課題 3 2 34 ネーム練習課題提出 (1時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	07	
授業科目	デジタルコミック I (モノクロデジタルコミック制作)	
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	50時間	
授業コマ数	16コマ+2時間	
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、課題による反復練習を行う。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	初年次より魅力的なデジタル原稿を描けるようにする。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。	
授業計画	1	デジタルコミック制作課題 1
	2	デジタルコミック制作課題 2
	3	デジタルコミック制作課題 3
	4	デジタルコミック制作課題 4
	5	デジタルコミック制作課題 5
	6	デジタルコミック制作課題 6
	7	デジタルコミック制作課題 7
	8	デジタルコミック制作課題 8
	9	デジタルコミック制作課題 9
	10	デジタルコミック制作課題 10
	11	デジタルコミック制作課題 11
	12	デジタルコミック制作課題 12
	13	デジタルコミック制作課題 13
	14	デジタルコミック制作課題 14
	15	デジタルコミック制作課題 15
	16	デジタルコミック制作課題 16
	17	デジタルコミック制作課題提出 (2時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	08
授業科目	デジタルコミックⅡ (フォトショップ画像処理・色彩技法)
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	50時間
授業コマ数	16コマ+2時間
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、Photoshopについて学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	Photoshopを使用した、画像処理、着色をできるようになる。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Photoshopについて</li> <li>2 画像処理について</li> <li>3 Photoshop練習課題 1</li> <li>4 Photoshop練習課題 2</li> <li>5 Photoshop練習課題 3</li> <li>6 Photoshop練習課題 4</li> <li>7 Photoshop練習課題 5</li> <li>8 Photoshop練習課題 6</li> <li>9 Photoshop練習課題 7</li> <li>10 Photoshop練習課題 8</li> <li>11 Photoshop練習課題 9</li> <li>12 Photoshop練習課題 10</li> <li>13 Photoshop練習課題 11</li> <li>14 Photoshop練習課題 12</li> <li>15 Photoshop練習課題 13</li> <li>16 Photoshop練習課題 14</li> <li>17 Photoshop練習課題提出 (2時間)</li> </ol>
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	09
授業科目	アシスタント実習 I (小物・応用作画)
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	実習 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	200時間
授業コマ数	66コマ+2時間
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者より、課題による反復練習を行い、アシスタントについて学ぶ。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アシスタントとして、仕事として対応できる知識、技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	1 アシスタントに求められるスキル1 2 アシスタントに求められるスキル2 3 アシスタントに求められるスキル3 4 アシスタント実習1 5 アシスタント実習2 6 アシスタント実習3 7 アシスタント実習4 8 アシスタント実習5 9 アシスタント実習6 10 アシスタント実習7 11 アシスタント実習8 12 アシスタント実習9 13 アシスタント実習10 14 アシスタント実習11 15 アシスタント実習12 16 アシスタント実習13 17 アシスタント実習14 18 アシスタント実習15 19 アシスタント実習16 20 アシスタント実習17 21 アシスタント実習18 22 アシスタント実習19 23 アシスタント実習20 24 アシスタント実習21 25 アシスタント実習22 26 アシスタント実習23 27 アシスタント実習24

授業計画	28	アシスタント実習 2 5
	29	アシスタント実習 2 6
	30	アシスタント実習 2 7
	31	アシスタント実習 2 8
	32	アシスタント実習 2 9
	33	アシスタント実習 3 0
	34	アシスタント実習 3 1
	35	アシスタント実習 3 2
	36	アシスタント実習 3 3
	37	アシスタント実習 3 4
	38	アシスタント実習 3 5
	39	アシスタント実習 3 6
	40	アシスタント実習 3 7
	41	アシスタント実習 3 8
	42	アシスタント実習 3 9
	43	アシスタント実習 4 0
	44	アシスタント実習 4 1
	45	アシスタント実習 4 2
	46	アシスタント実習 4 3
	47	アシスタント実習 4 4
	48	アシスタント実習 4 5
	49	アシスタント実習 4 6
	50	アシスタント実習 4 7
	51	アシスタント実習 4 8
	52	アシスタント実習 4 9
	53	アシスタント実習 5 0
	54	アシスタント実習 5 1
	55	アシスタント実習 5 2
	56	アシスタント実習 5 3
	57	アシスタント実習 5 4
	58	アシスタント実習 5 5
	59	アシスタント実習 5 6
	60	アシスタント実習 5 7
	61	アシスタント実習 5 8
	62	アシスタント実習 5 9
	63	アシスタント実習 6 0
	64	アシスタント実習 6 1
	65	アシスタント実習 6 2
	66	アシスタント実習 6 3
	67	アシスタント実習課題提出
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。	

## 授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	10
授業科目	透視図法 I (マンガ実践パース)
学部・学科	漫画家プロ養成学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	演習 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	140時間
授業コマ数	46コマ+2時間
授業概要	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者により、課題による反復練習を行う。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	常に空間パースを意識して作画することができるようになる。
教科書	配布プリント・資料
特記	出版業界で執筆、編集をおこなっている担当者によるOff-JTを実施する。
授業計画	1 背景作画練習課題 1 2 背景作画練習課題 2 3 背景作画練習課題 3 4 背景作画練習課題 4 5 背景作画練習課題 5 6 背景作画練習課題 6 7 背景作画練習課題 7 8 背景作画練習課題 8 9 背景作画練習課題 9 10 背景作画練習課題 1 0 11 背景作画練習課題 1 1 12 背景作画練習課題 1 2 13 背景作画練習課題 1 3 14 背景作画練習課題 1 4 15 背景作画練習課題 1 5 16 背景作画練習課題 1 6 17 背景作画練習課題 1 7 18 背景作画練習課題 1 8 19 背景作画練習課題 1 9 20 背景作画練習課題 2 0 21 背景作画練習課題 2 1 22 背景作画練習課題 2 2 23 背景作画練習課題 2 3 24 背景作画練習課題 2 4 25 背景作画練習課題 2 5 26 背景作画練習課題 2 6 27 背景作画練習課題 2 7

授業計画	28 背景作画練習課題 2 8 29 背景作画練習課題 2 9 30 背景作画練習課題 3 0 31 背景作画練習課題 3 1 32 背景作画練習課題 3 2 33 背景作画練習課題 3 3 34 背景作画練習課題 3 4 35 背景作画練習課題 3 5 36 背景作画練習課題 3 6 37 背景作画練習課題 3 7 38 背景作画練習課題 3 8 39 背景作画練習課題 3 9 40 背景作画練習課題 4 0 41 背景作画練習課題 4 1 42 背景作画練習課題 4 2 43 背景作画練習課題 4 3 44 背景作画練習課題 4 4 45 背景作画練習課題 4 5 46 背景作画練習課題 4 6 47 背景作画練習課題提出 (2時間)
成績評価方法 (試験実施方法)	提出課題80% 授業への参加姿勢、実践スキルの習熟状況20%
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加する。