

学科学習目標と授業時間数一覧

年度	学 科 名	学年	担 任 名					
令和 6 年度	マンガ学科	2年	安岡 貴広					
学科概略	商業雑誌で要求される表現テクニックや、漫画家のアシスタントに要求される技術を実習を通して習得する。							
到達目標	アナログ、デジタル作家のアシスタントとして要求されるテクニックを実習を通じて身に付ける。 作品の持ち込みやマンガ賞への投稿を行い、受賞や担当付きを目指す。							
目標へ対しての 具体的取組	商業誌を分析し作品の傾向と対策を練る。 年間を通じて投稿作品を制作することによって、質の高い作品を目指す。							
授 業 時 間 数 及 び 区 分								
科 目 名	担 当 教 員	授 業 時 間 数		年 間 授 業 時 間 数	授 業 区 分 ①	授 業 区 分 ②	授 業 方 法	
		前 期	後 期					
1 コミックワーク	安岡 貴広	常勤	75	76	151	必修	専門	実技
2 マンガテクニカル	安岡 貴広	常勤	36	39	75	必修	専門	実習
3 デジタルコミック2	安岡 貴広	常勤	36	39	75	必修	専門	実技
4 背景図法2	安岡 貴広	常勤	39	39	78	必修	専門	実習
5 マンガ演習	岩神 義宏	常勤	69	135	204	必修	専門	演習
6 フォトグラフィ	片岡 高輔 安岡 貴広	常勤	22	26	48	必修	専門	実習
7 デジタルイラスト応用	関 和也	非常勤	36	39	75	必修	専門	実習
8 デジタルペイント応用	大崎 ななみ	非常勤	27	24	51	必修	専門	実習
9 ビジネスマナー	西村 侑剛	非常勤	24	26	50	必修	専門	実習
10 卒業制作	安岡 貴広	常勤	0	187	187	必修	専門	実習
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
合計時間数			364	630	994			

令和 6年度 シラバス

授業科目	コミックワーク	単位/時間	前期：75h 後期：76h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	<p>■シチュエーション別の演出、カメラワークなどを覚えて幅広いマンガ表現の引き出しを増やす。 ■表現パターンのインプット、アプトプット力を高めて、作品に反映させる力を身につける。</p>		
授業の到達目標	<p>■シチュエーションによる演出の引き出しを増やす ■アイデアをうまくストーリーに活かすことができる ■マンガ表現の文法を理解して、自身の作品に活かすことができる</p>		
授業の計画	1	企画力/コマ割り/カメラワーク①	26
	2	企画力/コマ割り/カメラワーク②	27
	3	性格別キャラクターデザイン・敵役デザイン考察	28
	4	ジャンル別ストーリー考察 / IFストーリー演習	29
	5	カキモジ考察 / フキダシ演習	30
	6	マンガ的表現考察 (効果線・感情効果)	31
	7	シチュエーション別演出考察① (日常編)	32
	8	シチュエーション別演出考察② (アクション編)	33
	9	シチュエーション別演出考察③ (恋愛)	34
	10	感情別アングル考察	35
	11	シチュエーション別絵コンテ作成	36
	12	理解度テスト	37
	13	演出テクニック (講義) ①	38
	14	演出テクニック (講義) ②	39
	15	演出実習 (10パターン)	40
	16	趣味PRマンガ作成 (伝える、伝わる編) ①	41
	17	趣味PRマンガ作成 (伝える、伝わる編) ②	42
	18	アイデアとジャンル、ストーリーの型①	43
	19	アイデアとジャンル、ストーリーの型②	44
	20	二人一組によるマンガ制作 (作家役、編集者役)	45
	21	二人一組によるマンガ制作 (作家役、編集者役)	46
	22	二人一組によるマンガ制作 (作家役、編集者役)	47
	23	二人一組によるマンガ制作 (作家役、編集者役)	48
	24	二人一組によるマンガ制作 (作家役、編集者役)	49
	25	総復習実技テストと知識テスト	50
授業の方法	主にパワーポイントを使用し、適宜課題プリントを配布する		
テキスト/参考文献	・「MANGA BIBLE」 ・「物語づくりのための黄金パターン117」 ・「動画でわかるカット割りの教科書」など		
評価の方法や基準	作画技術 (50%) 理解度テスト (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。		
履修上の注意事項	特になし。		

令和 6年度 シラバス

授業科目	マンガテクニカル	単位/時間	前期：36h 後期：39h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	<ul style="list-style-type: none"> ■マンガ、イラスト表現の向上と表現の引き出しを増やす ■基礎画力の向上（全時間に10分間のクロッキーを含める） ■SNSの効果的な運用方法と自分の絵で収益を生む方法をレクチャー 		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■さまざまな構図をひらめくことができる ■物体の形を素早く捉えることができる ■自分の絵で収益を生む方法を理解する 		
授業 の 計 画	1	構図理解①	26
	2	構図理解②	27
	3	人体理解（比率、パーツ名称、関節の可動域）	28
	4	人体理解（顔・胴体の描き方）	29
	5	人体理解（腕と脚の描き方）	30
	6	人体理解（手・足の描き方）	31
	7	陰影理解①	32
	8	陰影理解②	33
	9	SNS活用法とセルフマーケティングについて	34
	10	SDキャラの描き方	35
	11	イラスト観察	36
	12	構図・人体理解度テスト	37
	13	指定構図作画①	38
	14	指定構図作画②	39
	15	ポストカードづくり①	40
	16	ポストカードづくり②	41
	17	文章空想イメージ作画 No01 ～ No10	42
	18	文章空想イメージ作画 No10 ～ No20	43
	19	文章空想イメージ作画 No30 ～ No40	44
	20	文章空想イメージ作画 No40 ～ No50	45
	21	デザイン考察	46
	22	マンガ・イラスト・デザイン用語理解まとめ	47
	23	知識テスト	48
	24	実技テスト	49
	25	マンガ雑誌の表紙デザイン	50
授業の方法	TVモニターを使用してPowerPointで授業を行う		
テキスト/参考文献	<ul style="list-style-type: none"> ・フォトグラファーのためのポートレートボーディング入門 ・物語づくりのための黄金パターン117完全版 ・写真がもっと上手くなるデジタル一眼構図テクニック など 		
評価の方法や基準	絵コンテ完成度（50%）テスト結果（50%）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。		
履修上の注意事項	特になし。		

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルコミック2	単位/時間	前期：36h 後期：39h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	『CLIPSTUDIO PAINT EX』において、最新機能の操作方法を身につけて作品制作に活かす。あわせて3D制作にも触れてデジタル制作におけるトレンドを自作品に取り入れることができるようにする。また、イラストに関しては疑似クライアントワークを通してより実践的な制作に望む。		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■クライアントワークの理解 ■3Dソフトの操作方法の習得 ■投稿作品の入賞 		
授業の計画	1	クライアントワーク (指定指示書キャラ制作)	26
	2	クライアントワーク (指定指示書キャラ制作)	27
	3	クライアントワーク (指定指示書キャラ制作)	28
	4	クライアントワーク (オリジナル指示書)	29
	5	クライアントワーク (オリジナル指示書)	30
	6	クライアントワーク (オリジナル指示書)	31
	7	パース定規の使い方	32
	8	パース定規の使い方	33
	9	パース定規の使い方	34
	10	Blender (操作方法)	35
	11	Blender (操作方法)	36
	12	Blender (小物制作)	37
	13	Blender (小物制作)	38
	14	Blender (小物制作)	39
	15	シール/名刺/トレーディングカードづくり①	40
	16	シール/名刺/トレーディングカードづくり②	41
	17	Ver3.0 マンガ制作機能テクニック①	42
	18	Ver3.0 マンガ制作機能テクニック②	43
	19	Ver3.0 マンガ制作機能テクニック③	44
	20	マンガ・イラストテクニック解説	45
	21	comico制作/コンテスト用作品制作	46
	22	comico制作/コンテスト用作品制作	47
	23	comico制作/コンテスト用作品制作	48
	24	comico制作/コンテスト用作品制作	49
	25	comico制作/コンテスト用作品制作	50
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、専門書を参考にして理解を深める。		
テキスト/参考文献	『CLIPSTUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』 『ミニチュア作りで楽しくはじめる 10日でBlender4入門』		
評価の方法や基準	操作技能 (50%) 実技テスト (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。		
履修上の注意事項	課題、専門書、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。		

令和 6年度 シラバス

授業科目	背景図法2	単位／時間	前期：39h 後期：39h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	<ul style="list-style-type: none"> ・パースの理解、自身の画風にあった表現手法を確立する ・児童誌、少年誌、少女誌、青年誌とった年代別に応じた作画の特徴を理解する 		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・資料からアイレベルや消失点を割り出すことができる ・自身の表現したい作画処理を見つけて、自分の作品に活かすことができる 		
授業 の 計 画	1	ミニチュア背景づくり①	26
	2	ミニチュア背景づくり②	27
	3	パース講習（階段作画）	28
	4	パース講習（坂道の作画）	29
	5	木・茂みの表現①	30
	6	木・茂みの表現②	31
	7	石・岩の表現①	32
	8	石・岩の表現②	33
	9	水の表現①	34
	10	水の表現②	35
	11	家具・小物の作画①	36
	12	家具・小物の作画② / 前期理解度テスト	37
	13	陰影処理①	38
	14	陰影処理②	39
	15	1点透視図（洋室）	40
	16	1点透視図（和室）	41
	17	2点透視図（洋室）	42
	18	2点透視図（和室）	43
	19	3点透視図（建物 アオリとフカン）	44
	20	3点透視図（建物 アオリとフカン）	45
	21	メカニック処理①	46
	22	メカニック処理②	47
	23	後期理解度テスト(知識)①	48
	24	後期理解度テスト(作画)②	49
	25	後期理解度テスト(作画)③	50
授業の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・パワーポイントによるスライド展開 ・作画のポイントを記したプリントを配布して実演、実習を行う 		
テキスト/参考文献	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルテキスト、背景カタログ ・マンガでわかる キラとマリアの背景が描きたい！自然編 		
評価の方法や基準	作画技術（50％）理解度テスト（50％）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	作品の雰囲気合わせた作画・処理の仕方についてレクチャーを行う。		
履修上の注意事項	日ごろから目指したい背景処理のマンガを見つけて観察すること。		

令和 6 年度 シラバス

授業科目	マンガ演習	単位／時間	204 h	
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	岩神 義宏	
授業の目的・テーマ	リアル表現を行うことで質感表現のレベルを上げる。 漫画家アシスタント検定3級・2級合格			
授業の到達目標	車や住宅の陰影処理を身につけ、質感の表現力を上げる。			
授業 の 計 画	1	自己紹介・車のリアル表現	26	住宅のリアル表現
	2	車のリアル表現	27	卒業制作
	3	車のリアル表現	28	卒業制作
	4	車のリアル表現	29	卒業制作
	5	車のリアル表現	30	卒業制作
	6	車のリアル表現	31	卒業制作
	7	車のリアル表現	32	卒業制作
	8	車のリアル表現	33	卒業制作
	9	車のリアル表現	34	卒業制作
	10	車のリアル表現	35	卒業制作
	11	車のリアル表現	36	
	12	車のリアル表現	37	
	13	住宅のリアル表現	38	
	14	住宅のリアル表現	39	
	15	住宅のリアル表現	40	
	16	住宅のリアル表現	41	
	17	住宅のリアル表現	42	
	18	住宅のリアル表現	43	
	19	住宅のリアル表現	44	
	20	住宅のリアル表現	45	
	21	住宅のリアル表現	46	
	22	住宅のリアル表現	47	
	23	住宅のリアル表現	48	
	24	住宅のリアル表現	49	
	25	住宅のリアル表現	50	
授業の方法	写真を用いたトレース・仕上げや、写真から起こした線画に陰影処理を施す。			
テキスト/参考文献	写真資料等			
評価の方法や基準	作画技能 (50%) 仕上げ (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	漫画家			
実務経験の活かし方	実務での経験を学生個々の力量に合わせて指導していく			
履修上の注意事項	質感表現に留意する			

令和 6年度 シラバス

授業科目	フोटグラフィ	単位/時間	48h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	片岡 高輔
授業の目的・テーマ	沢山の構図やポージングのパターンを知ってもらう		
授業の到達目標	写真を通して、観察力:感性を培ってもらう		
授業の計画	1	はじめにカメラの種類や扱い方を知る	26
	2	基本設定・モードの使い分けを理解できる	27
	3	物撮りの基本を知る: 飲み物でやってみる	28
	4	前回の物撮り写真 講評: アドバイス: 次回予告	29
	5	撮影で意識する構図	30
	6	光源・ライティングの話	31
	7	ポートレートの基本・前回のライティング応用 (スタジオ)	32
	8	ポートレート撮影 屋外 光源太陽編	33
	9	前回のポートレート講評・アドバイス: 次回予告	34
	10	人物を撮る時に意識すること: 影・表情・ポージング	35
	11	前回のおさらい: 自分で撮影場所を決めて意識: 撮影	36
	12	普段と違った人物撮影をする: カラーライティング編	37
	13	風景撮影編: 注意事項	38
	14	個人で街へ撮影に行く	39
	15	前回の講評: アドバイス: 次回予告	40
	16	マクロレンズの説明: マクロレンズ縛り撮影	41
	17	今回までに話した内容を大まかにおさらい: 理解度確認	42
	18	自分で被写体を決めて撮影をする	43
	19	前回撮影したものを模写してみる	44
	20	授業内ではできない撮影日常意識: 花火: 夜景 知識編	45
	21	課題: 夜景・夕焼け 自分の好きな景色 どれか二枚	46
	22	課題発表: 意識したことや撮影場所との関係性	47
	23	色々撮ってみて自分は何を撮るのかを聞き出しそれに対するアドバイス	48
	24	好きな被写体10枚撮りストーリーを作る	49
	25		50
授業の方法	一眼レフでスタジオや屋外で撮影をし、様々な被写体体験する		
テキスト/参考文献	テキスト無し		
評価の方法や基準	態度 (50%) 意欲 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	第34回高知を撮る 平成の部「特選」 成人式の前撮りや人物撮影を普段はやっています。		
実務経験の活かし方	屋外での撮影が多い自分は撮影現場での体験談を実際に話し、授業に活かしていきたいと思っています。		
履修上の注意事項			

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルイラスト応用	単位/時間	前期 36h 後期 39h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	関 和也
授業の目的・テーマ	クリップスタジオでデジタルイラストの実践的な知識と操作を身に付ける。		
授業の到達目標	デジタルでイラスト及びポートフォリオの制作ができる。		
授業 の 計 画	1	デッサン④	26
	2	デッサン⑤	27
	3	デッサン⑤	28
	4	デッサン⑥	29
	5	デッサン⑥	30
	6	デッサン⑦	31
	7	デッサン⑦	32
	8	質感①	33
	9	質感①	34
	10	質感②	35
	11	質感②	36
	12	前期総括	37
	13	メッシュ変形	38
	14	メッシュ変形	39
	15	メッシュ変形	40
	16	髪	41
	17	髪	42
	18	髪	43
	19	ポートフォリオ制作	44
	20	ポートフォリオ制作	45
	21	ポートフォリオ制作	46
	22	ポートフォリオ制作	47
	23	ポートフォリオ制作	48
	24	ポートフォリオ制作	49
	25	後期総括	50
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、プロの作品を参考にして理解を深める。		
テキスト/参考文献	資料集等		
評価の方法や基準	作品完成度 (50%) 授業態度 (50%)		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	イラストレーター		
実務経験の活かし方	プロの現場で培った知識、技術をデジタル作画を通じて学生に継承する。		
履修上の注意事項	課題、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。		

令和 6年度 シラバス

授業科目	デジタルペイント応用	単位/時間	前期 27h 後期 24h	
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	大崎 ななみ	
授業の目的・テーマ	クリスタでの様々なキャラクターの塗り方を覚え、対応できるようにする。			
授業の到達目標	様々なキャラクターの塗り方を覚える(アニメ塗り、ブラシ塗り、厚塗り、水彩塗り等)、自分の塗り方を確立出来ると良い			
授業の計画	1	ソフト機能の復習+提出課題の発表 4/15(月)	26	
	2	前期課題①キャラクターデザイン全身3体三面図3体カラーで	前期課題②	
	3	前期課題②自分の決めた塗り方で塗る(選択肢3つ)→	1	塗り1, 水彩塗り
	4	前期課題③SDキャラクター3体(線画、カラー込み)	2	塗り2, ギャルゲ、ソシヤゲ塗り
	5	前期課題②進めていく	3	塗り3, 厚塗り
	6	前期課題②提出 ズ 切(6/3(月))		↑上記3つのうちいずれかの塗り方で塗る
	7	前期課題①③進めていく	32	
	8	前期課題①③進めていく	33	
	9	課題提出日(①②③課題提出 ズ 切7/1(月))	34	
	10	1枚絵を自分の絵柄で線画から描いてみよう	35	
	11	*キャラデザ描いていく(三面図込みカラー)	36	
	12	キャラデザ・三面図ok出たら、ラフ画を描いていく	37	
	13	ラフ画(色指定も込み)okが出たら、それを元に下描き	38	
	14	下描きを元にペン入れ		後期時間数に応じて追加変更案↓
	15	線画完成のち、色塗り	1	きらめく瞳の描き方(様々な瞳の塗り方)
	16	色塗り加工等終了後提出	2	漫画の表紙絵を描いてみる
	17	作品課題提出 ズ 切11/25(月)	3	元線画から自分の塗り方で塗ってみる
	18	*11のキャラデザ課題の際、候補最低3つは出すこと	43	
	19	↑上記から話し合いの後、1つに絞る。	44	
	20		45	
	21		46	
	22		47	
	23		48	
	24		49	
	25		50	
授業の方法	市販のテキスト教材と自作の課題を使用			
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術決定版/CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」辞典第3版[PRO/EX対応]/色塗りチュートリアル立体感のあるキャラを描こう/きらめく瞳の描き方/マンガキャラ塗り方基本&プロ技テクニック			
評価の方法や基準	課題提出率 (50%) 技術習得度 (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○	
実務経験	在学中KADOKAWAさんにて1年半程連載。その後四十市漫画倶楽部にてデジタルイラスト講師と市内の小学校にて小学生に漫画やイラストの描き方を指導			
実務経験の活かし方	連載中に学んだイラストの塗り方や、その後そのことを活かして指導した経験をそのまま活かしたい。また、現場で通用する人材を育てれるようにする			
履修上の注意事項	特になし。			

令和6年度 シラバス

授業科目	ビジネスマナー		単位/時間	前期 24h 後期 26h
開講学科等	マンガ学科 2年		担当教員	西村 侑剛
授業の目的・テーマ	社会に出て安心できるビジネスマナーを学びコミュニケーション力を高める。			
授業の到達目標	ビジネスマナーを理解し、意思を伝え表現する力を上げていく。			
授業 の 計 画	1	4/18 自己紹介、レクリエーション	26	スピーチ 来客対応
	2	社会人としての心構え、基本動作	27	9/12 来客対応
	3	4/25 履歴書について	28	来客対応
	4	履歴書について	29	9/19 来客対応
	5	5/2 履歴書について	30	来客対応 テスト
	6	履歴書について	31	9/26 コミュニケーションの基本
	7	5/9 面接練習 名刺交換	32	コミュニケーションの基本
	8	面接練習 入退室	33	10/3 コミュニケーションの基本
	9	5/16 言葉使い	34	コミュニケーションの基本
	10	言葉使い	35	10/10 コミュニケーションの基本
	11	5/23 言葉使い	36	コミュニケーションの基本
	12	言葉使い テスト	37	10/17 クレーム対応
	13	5/30 電話対応	38	クレーム対応
	14	電話対応 名指し人在籍	39	10/24 クレーム対応
	15	6/6 電話対応 名指し人不在	40	クレーム対応
	16	電話対応 伝言メモ	41	10/31 電話対応復習
	17	6/13 面接練習	42	電話対応復習
	18	面接練習	43	11/7 ヒアリングRP
	19	6/20 面接練習	44	ヒアリングRP
	20	面接練習	45	11/14 ヒアリングRP
	21	6/27 面接練習	46	ヒアリングRP
	22	面接練習	47	11/21 ヒアリングRP
	23	7/4 スピーチ	48	ヒアリングRP
	24	スピーチ	49	11/28 スピーチ
	25	9/5 スピーチ	50	スピーチ
授業の方法	座学、ロールプレイング			
テキスト/参考文献	実践ビジネスマナー			
評価の方法や基準	授業態度・コミュニケーション (50%) テスト (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	ビジネスマナー講師 企業研修講師 サービス業 コーチングコミュニケーション講師 ナレーター 自営業			
実務経験の活かし方	魅せ方や声の指導、本音を引き出し考えてもらい自発的意思を育む サービス、価値の提供について実体験を伝える			
履修上の注意事項	マナー、コミュニケーションは想像力を使い積極的に取り組む ビジネススーツは指定の期間着用			