

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		真鍋 量臣
授業の概要			
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。			
授業終了時の到達目標			
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する			
回	テーマ	内容	
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明 (動画での予習が前提となる) グループ分け (4~5人) とグループ内で自己紹介	
2	「就職活動の世界」を知る/その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・就活の心構え ・就活の目的と目標 コンピテンシーチェックを行う	
3	「就職活動の世界」を知る/その2	以下、グループと全体で確認と共有。 コンピテンシーチェックを振り返る (何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)	
4	偶然がつくる人生	以下、グループと全体で確認と共有。 ・偶然性理論とは ・これまでを振り返ってわかったこと ・具体的な3つの行動	
5	就活基礎教育 (1) モノの見方	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。	
6	就活基礎教育 (4) 話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。 グループでお互いの良い点・改善点を出し合う。	
7	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。	
8	ディスカッションの基本/その1	テーマを与え、ディスカッションする (25分) 良い点・改善点をお互いに挙げる	
9	ディスカッションの基本/その2	実際の行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション (1)	
10	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。	
11	自分を知る工夫 (1) 記憶からたどる	以下、グループで確認と共有。 ・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性 (強み) があるのか、グループで議論。	
12	自分を知る工夫 (2) 他者の力を借りる その1	以下、グループで確認と共有。 ・自分はどんな特徴があると考えたか (その理由も)	
13~15	履歴書作成	自己PRや履歴書等の制作	
教科書・教材		評価基準	評価率
熱血! 森吉弘の就活ゼミ教材		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習 I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		徳岡 直樹

授業の概要

アナログ画材の基礎理解から始め、イラストの制作過程を段階的に習得する。

授業終了時の到達目標

- ・基本的な画材の扱いができる
- ・シンプルなキャラクターを安定して描ける
- ・制作工程（ラフ→清書→仕上げ）を理解している

実務経験有無

実務経験内容

有

商業イラスト・映像制作の経験有

時間外に必要な学修

基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。

回	テーマ	内容
1～ 2	ガイダンス/画材理解	授業のゴール説明、画材紹介、プロフィール作成
3～ 4	線のコントロール（鉛筆基礎）	線の種類の説明、実践トレーニング、簡単なイラスト作成
5～ 6	形の捉え方（デッサン基礎）	物体を丸・四角・三角など基礎的な形で捉える、動物を図形化して描く
7～ 8	光と陰影（立体表現）	陰影、光源の基礎、理解球や立方体に陰影をつける、キャラに光源を意識した陰影をつける
9～ 10	色の基礎理論	ベース・サブ・アクセントの3色配色を学ぶ、指定イラストを3色で塗る
11～ 12	色鉛筆の使い方	均一な塗り方、質感を出す塗り方の練習
13～ 14	コピック基礎	境界を分けて塗る塗り方、グラデーション塗り
15～ 16	水彩基礎	にじみ・ぼかしや混色など、塗り方の違いを理解する
17～ 18	キャラクター着彩演習①	好きな画材でキャラクターイラストを1枚完成させる
19～ 20	キャラクター着彩演習②	好きな画材でキャラクターイラストを1枚完成させる
21～ 22	キャラクター着彩演習③	好きな画材でキャラクターイラストを1枚完成させる
23～ 24	課題制作①	背景+キャラクターイラストを作成する
25～ 26	課題制作②	背景+キャラクターイラストを作成する
27～ 28	課題制作③	背景+キャラクターイラストを作成する
29～ 30	講評	講評、振り返りを行う

教科書・教材

評価基準

評価率

その他

課題・レポート
授業態度

80.0%

20.0%

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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
1単位(30時間)	必須		徳岡 直樹
授業の概要			
CLIP STUDIO PAINTを用いたイラスト・漫画制作の方法を段階的に習得する。			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な画材の扱いができる ・シンプルなキャラクターを安定して描ける ・1~4ページ程度の漫画を完成できる ・制作工程(ラフ→清書→仕上げ)を理解している 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	商業イラスト・映像制作の経験有		
時間外に必要な学修			
基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。			
回	テーマ	内容	
1	デジタル環境導入(CLIP STUDIO)	デジタル環境への導入、基本事項説明	
2	ブラシ設定・基本操作	ペンの設定、簡単なイラストの作成	
3	線画技術	線画の見せ方について学ぶ、キャラ線画の実践	
4	ベタ・トーン処理	ベタ・トーンなどの効果を学ぶ	
5	コマ割り基礎・ストーリー基礎 コマ割り基礎・ストーリー基礎	コマ割りの基礎を学ぶ、 起承転結を学び、簡単な4コマ漫画を作成する	
6	漫画制作①キャラ設計	指定されたテーマで漫画を制作する。 主要キャラの設定、表情バリエーションを考える	
7	漫画制作②ネーム制作	数ページの漫画のネームを作成する	
8	漫画制作③下描き	ネームから下描きを作成する	
9	漫画制作④ペン入れ	線を整える	
10	漫画制作⑤仕上げ トーン・効果、セリフ・フォント等	仕上げ作業を行う	
11	課題制作①	数ページ漫画の制作を行う(テーマ自由)	
12	課題制作②	数ページ漫画の制作を行う(テーマ自由)	
13	課題制作③	数ページ漫画の制作を行う(テーマ自由)	
14	課題制作④	数ページ漫画の制作を行う(テーマ自由)	
15	講評	講評、振り返りを行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
クリップスタジオペイント クリップスタジオ漫画術		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
コミックアート演習 I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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	
1単位 (30時間)	必須		眞鍋 量臣	
授業の概要				
マンガ・イラストの表現を活かし、イベント企画や作品制作を行う実践型授業。コンセプト立案からビジュアル制作、展示や発表までを通し、デザイン思考と発信力を身につける。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・目的に応じた企画立案とコンセプト設計ができる ・ターゲットを意識したビジュアル表現ができる ・制作物を他者に伝わる形で発表・展示できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
企画のリサーチや参考事例の収集を行い、発想の幅を広げる。制作課題のブラッシュアップや素材準備を進め、完成度の向上に取り組む。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション/授業概要・事例紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の流れ、評価基準の説明 ・過去作品やイベント事例の紹介 (成功例・失敗例) 		
2	イベント企画とは (目的・ターゲット設定)	<ul style="list-style-type: none"> ・「誰に・何を伝えるか」の考え方解説 ・ターゲット設定ワーク (年齢・興味・来場動機) 		
3	アイデア発想ワーク (テーマ出し)	<ul style="list-style-type: none"> ・ブレインストーミング (制限時間あり) ・キーワード展開・連想ゲーム ・複数案 (最低3案) を紙に書き出す 		
4	コンセプト設計 (言語化・方向性決定)	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言で説明できる企画」に落とし込む ・コンセプトシート作成 (目的・ターゲット・内容) 		
5	企画書作成① (構成・要素整理)	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書の基本フォーマット説明 ・必要要素 (目的・内容・ビジュアル) の整理 ・ラフ企画書作成開始 		
6	企画書作成② (ブラッシュアップ)	<ul style="list-style-type: none"> ・文章の整理 (伝わる書き方) ・ビジュアルの追加 (簡単なラフ) 		
7	ビジュアル検討① (ラフ制作)	<ul style="list-style-type: none"> ・サムネイルラフを複数パターン制作 ・構図・配色・要素の配置を検討 		
8	ビジュアル検討② (方向性決定)	<ul style="list-style-type: none"> ・ラフの比較・選定 ・改善点の洗い出し 		
9	制作① (メインビジュアル制作)	<ul style="list-style-type: none"> ・構図の最終調整 ・個別指導で完成度を上げる 		
10	制作② (ツール展開: ポスター等)	<ul style="list-style-type: none"> ・ポスター・フライヤー等への展開 ・サイズ違い・レイアウト調整 ・文字情報の配置 (タイトル・説明) 		
11	制作③ (データ調整・仕上げ)	<ul style="list-style-type: none"> ・色味・解像度・仕上げチェック ・印刷を想定したデータ調整 ・最終データ完成 		
12~13	展示計画① (見せ方・導線設計)	<ul style="list-style-type: none"> ・展示レイアウトの考え方 (目線・動線) ・配置ラフ作成 (どこに何を置くか) ・グループまたは個人で構成検討 		
14~15	展示計画② (設営準備)	<ul style="list-style-type: none"> ・必要物リスト作成 (パネル・小物など) ・掲示方法の検討 (高さ・順序) ・当日の動き確認 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

作成者:

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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
1単位 (30時間)	必須		眞鍋 量臣
授業の概要			
マンガ・イラストの表現を活かし、イベント企画や作品制作を行う実践型授業。コンセプト立案からビジュアル制作、展示や発表までを通し、デザイン思考と発信力を身につける。			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・目的に応じた企画立案とコンセプト設計ができる ・ターゲットを意識したビジュアル表現ができる ・制作物を他者に伝わる形で発表・展示できる 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
企画のリサーチや参考事例の収集を行い、発想の幅を広げる。制作課題のブラッシュアップや素材準備を進め、完成度の向上に取り組む。			
回	テーマ	内容	
1	オリエンテーション/前期の振り返り	・前期の作品やイベント事例の紹介 (成功例・失敗例)	
2	イベント企画とは (目的・ターゲット設定)	<ul style="list-style-type: none"> ・「誰に・何を伝えるか」の考え方解説 ・ターゲット設定ワーク (年齢・興味・来場動機) 	
3	アイデア発想ワーク (テーマ出し)	<ul style="list-style-type: none"> ・ブレインストーミング (制限時間あり) ・キーワード展開・連想ゲーム ・複数案 (最低3案) を紙に書き出す 	
4	コンセプト設計 (言語化・方向性決定)	<ul style="list-style-type: none"> ・「一言で説明できる企画」に落とし込む ・コンセプトシート作成 (目的・ターゲット・内容) 	
5	企画書作成① (構成・要素整理)	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書の基本フォーマット説明 ・必要要素 (目的・内容・ビジュアル) の整理 ・ラフ企画書作成開始 	
6	企画書作成② (ブラッシュアップ)	<ul style="list-style-type: none"> ・文章の整理 (伝わる書き方) ・ビジュアルの追加 (簡単なラフ) 	
7	ビジュアル検討① (ラフ制作)	<ul style="list-style-type: none"> ・サムネイルラフを複数パターン制作 ・構図・配色・要素の配置を検討 	
8	ビジュアル検討② (方向性決定)	<ul style="list-style-type: none"> ・ラフの比較・選定 ・改善点の洗い出し 	
9	制作① (メインビジュアル制作)	<ul style="list-style-type: none"> ・構図の最終調整 ・個別指導で完成度を上げる 	
10	制作② (ツール展開: ポスター等)	<ul style="list-style-type: none"> ・ポスター・フライヤー等への展開 ・サイズ違い・レイアウト調整 ・文字情報の配置 (タイトル・説明) 	
11	制作③ (データ調整・仕上げ)	<ul style="list-style-type: none"> ・色味・解像度・仕上げチェック ・印刷を想定したデータ調整 ・最終データ完成 	
12~13	展示計画① (見せ方・導線設計)	<ul style="list-style-type: none"> ・展示レイアウトの考え方 (目線・動線) ・配置ラフ作成 (どこに何を置くか) ・グループまたは個人で構成検討 	
14~15	展示計画② (設営準備)	<ul style="list-style-type: none"> ・必要物リスト作成 (パネル・小物など) ・掲示方法の検討 (高さ・順序) ・当日の動き確認 	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP基礎Ⅰ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		佐々木 和郎
授業の概要			
デザインに不可欠な画像編集ソフト「Adobe Photoshop」の基本操作を習得します。単に機能を覚えるだけでなく、実際のデザイン制作プロセス（写真補正、合成、レイアウト）を実習を通して体験し、クリエイティブな表現の土台を築きます。			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・基本操作の習得： インターフェースを理解し、適切な設定で新規ドキュメントを作成・保存できる。 ・補正技術： 色調補正やレタッチを用いて、写真のクオリティを意図通りに高めることができる。 ・合成技術： レイヤーとマスクの概念を理解し、違和感のない画像合成ができる。 ・応用力： 目的（Web、印刷など）に応じた適切な解像度やファイル形式を選択できる。 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。			
回	テーマ	内容	
1	イントロダクション	Photoshopの役割、ビットマップとベクターの違い、カラーモード（RGB/CMYK）	
2	インターフェースと基本設定	画面構成、ツールパネル、解像度、キャンバスサイズの変更、保存形式	
3	選択範囲の基本	長方形、楕円、なげなわツール、クイック選択ツールによる切り抜き	
4	レイヤーの概念と操作	レイヤーの重なり、不透明度、描画モード、レイヤーの整理（グループ化）	
5	色調補正（基本）	明るさ・コントラスト、レベル補正、色相・彩度	
6	高度な選択範囲とマスク	「レイヤーマスク」の徹底理解、境界線の調整	
7	写真のレタッチ（修復）	スポット修復ブラシ、コピースタンプツール、コンテンツに応じた塗りつぶし	
8	中間課題：素材の補正	提供された写真素材を、指示通りに補正・クリーンアップする	
9	パスとシェイプ	ペンツールの基本、パスによる精緻な切り抜き、シェイプの描画	
10	タイポグラフィと効果	文字ツールの使用方法、レイヤースタイル（ドロップシャドウ、境界線など）	
11	ブラシとペイント	ブラシの設定、カスタムブラシ、塗りつぶしとグラデーション	
12	非破壊編集の応用	調整レイヤーとスマートオブジェクトの活用（後で直せるデータの作り方）	
13	合成デザイン演習（1）	複数の写真素材を組み合わせたコラージュ制作（企画・ラフ）	
14	合成デザイン演習（2）	コラージュ制作の仕上げ、色味の統一、フィルタギャラリーの活用	
15	最終講評とまとめ	制作物の提出、プレゼンテーション、前期の振り返り、後期（基礎Ⅱ）への橋渡し	
教科書・教材		評価基準	評価率
・PhotoshopクイックマスターCC Windows & Mac ・初めてだけど、いっぱいやりたい！Photoshopよくばり入門 ・すべての人に知っておいてほしいデザイン・DTPの基本原則		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
DTP基礎Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		佐々木 和郎	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・教科書にそってIllustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。 ・静止したものだけでなく、動くテロップも作ってみる。 ・架空の番組のタイトルデザインに取り組む。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustrator、Photoshop、PremierProでのテロップデザインを経験する。 ・デザインの基本的な概念を理解する ・テロップデザインの特徴を理解し、使いこなせるようになる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	番組企画・撮影・編集業務 9年間			
時間外に必要な学修				
TV番組や、SNS、youtubeの番組で気になったテロップがあったら、写真に撮るなどしてみてください。あなたのデザインストックをどんどん増やしていきましょう。				
回	テーマ	内容		
1	STEP1 テロップの基本を知ろう	教科書008-019 フォントのインストール		
2	STEP2 テロップのためのデザイン知識1	教科書020-031 SECTION1-3		
3	STEP2 テロップのためのデザイン知識2	教科書032-047 SECTION4-7		
4	STEP2 テロップのためのデザイン知識3	教科書048-055 SECTION8-10		
5	STEP2 テロップのためのデザイン知識4	教科書056-067 SECTION11-12		
6	STEP3 テロップの基準を決めよう	教科書068-087		
7	中間テスト STEP5 テロップのブラッシュアップ	中間テスト 教科書098-131		
8	STEP6 文字以外のテロップ表現	地図		
9	STEP7 テロップを動かそう1	ネームカードに動きをつけよう		
10	STEP7 テロップを動かそう2			
11	実践課題 架空の番組テロップ制作1	架空の番組タイトルデザイン、ネームカード、ショルダーテロップの作成		
12	実践課題 架空の番組テロップ制作2			
13	実践課題 架空の番組テロップ制作3			
14	実践課題 架空の番組テロップ制作4			
15	実践課題 架空の番組テロップ制作5			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
伝わる！動画テロップの作り方		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習 I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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
1単位 (30時間)	必須		山村 孝子
授業の概要			
・一般的によく使われているWord・Excelの機能を理解し、活用することができる			
授業終了時の到達目標			
・Wordを用いて指定された形式で文書が作成・編集できる。 ・Excelを用いてグラフの作成・基本的な関数を使用しての計算ができたり、指定された形式でデータを加工できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修			
テキストの内容を事前に確認する			
回	テーマ	内容	
1	Wordの基礎知識 文書の作成” 第1・2回模擬問題解説・タイピング	ファイルの作成と文書の編集をする	
2	ページ設定と印刷・表の作成 (Word)	文書の印刷・表を作成したりレイアウトを整える	
3	文書の編集 (Word)	色々な書式の設定をしたりページ番号などの設定をする	
4	表現力をアップする文書の作成 (Word)	ストック画像の挿入や図形の挿入	
5	長文をサポートする機能を使う	見出しとアウトラインの設定や目次の作成をする	
6	ExcelデータをWord文書に利用する	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する Excelで作成したグラフなどをWordに貼り付ける	
7	基本的なワークシートの編集	ワークシートの移動や編集をする 書式設定や表示形式の変更をする	
8	学科の新聞作成	条件付き書式を設定する シートの操作をする	
9	表の作成②	表の印刷について学習する	
10	表の印刷	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す	
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング 色々な数式①	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す	
12	色々な数式②	色々な関数を利用する (VLOOKUP関数・HLOOKUP関数・ ROUNDDOWN関数・ROUNDUP関数・ROUND関数・IF関数・IFERR 関数)	
13	グラフと図形	棒グラフ・円グラフ・複合グラフを作成する	
14	データベース・ピボットテーブル 操作の自動化	データの並べ替え・抽出をする・ピボットテーブルの作成 マクロの記録	
15	Excel総まとめ	Excelで学習した内容を使って、与えられたデータから表や グラフなどを作成し、分析する	
教科書・教材		評価基準	評価率
30時間アカデミックOffice2021 v		授業態度 課題・レポート 課題・レポート	30.0% 40.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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
1単位 (30時間)	必須		山村 孝子
授業の概要			
一般的によく使われているPower Pointの機能を理解し、活用することができる			
授業終了時の到達目標			
Power Pointで自分の作成した作品のプレゼンテーションを作成し発表できる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修			
テキストの内容を事前に確認する			
回	テーマ	内容	
1	プレゼンテーションの基礎知識	対外能力(コミュカ・プレゼンカ)を理解し、プレゼンテーションとは何かを理解する	
2	プレゼンテーション実習(スピーチ「自分の大事なもの・こと・人」)	プレゼンテーション実習(スピーチ「自分の大事なもの・こと・人」)	
3	プレゼンテーション設計から実施までの流れ	プレゼンテーションを設計して実施するまでの基本的な流れを理解し、目的と主張を明確にする重要性を理解する	
4	PowerPointの基礎知識 基本的なプレゼンテーション	PowerPointの概要、基本操作を理解し、基本的なプレゼンテーションの作成方法を理解する 視覚的に効果的な表をスライドに作成し、表のデザイン編集操作を理解する	
5	グラフの作成 図形やSmartArtグラフィックの作成	視覚的に効果的なグラフや図形やSmartArtグラフィックをスライドに追加し、視覚的に効果的なスライドに作成し、見栄えをよくする編集や書式設定を理解する	
6	画像やワードアートの挿入 特殊効果の設定	画像やワードアートを挿入し、アニメーションの設定や画面の切り替え効果の設定などの特殊効果に関する機能を理解する	
7	プレゼンをサポートする機能 OneDrive・Office Onlineの利用	プレゼンをサポートする機能、OneDrive・Office Onlineの概要と操作方法を理解する	
8	レジュメの書き方 総合問題の演習	レジュメの概要を理解する 総合問題のプレゼンテーションを作成する	
9	総合問題の演習	PowerPointの基本操作復習として、様々な機能を設定する総合問題のプレゼンテーションを作成する	
10	マルチメディアの活用 スライドのカスタマイズ	オーディオ挿入、ビデオ挿入・編集方法を理解し、プレゼンテーションビデオの作成方法を理解する スライドマスタの役割を理解し、ヘッダーとフッターの挿入、スライドのオブジェクトへの動作設定などを理解する	
11	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する	
12	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する	
13	プレゼンテーション実習準備 演習	最終授業で実施するプレゼンテーションの発表準備	
14	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する		
15	プレゼンテーション実施と反省	プレゼンテーションを実施し、実施内容を評価し、今後のプレゼンテーションへの課題を確認する	
教科書・教材		評価基準	評価率
30時間アカデミックOffice2021		授業態度 課題・レポート 確認テスト	30.0% 40.0% 30.0%
			試験合格も実習・ 実技評価に含む

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		佐々木 和郎
授業の概要			
<ul style="list-style-type: none"> ・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う ・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる 			
授業終了時の到達目標			
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定 (文部科学省後援) 3級 (6月) 合格 ・3級合格者は色彩検定2級 (11月) 合格も目指す 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う			
回	テーマ	内容	
1	色の働き 色彩と生活	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する	
2	色の分類と三属性	色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する	
3	PCCSトーン	PCCSトーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) & トーン (Tone) の区別 →トーンの意味と分類 →トーンのイメージ →トーンの記号	
4	PCCSトーン	<ul style="list-style-type: none"> ・PCCSトーンとは何かを理解し、その成り立ちと各色調の種類やイメージを習得する →ヒュー (Hue) & トーン (Tone) の区別 →トーンの意味と分類 →トーンのイメージ →トーンの記号 ・色の分類と三属性 (前回分) の振り返り ・確認→過去問題の解答・解説 	
5	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する (同一色相、隣接色相、類似色相、中差色相、対照色相、補色色相) ②トーンを手がかりにした配色を理解する (同一トーン・類似トーン・対照トーン)	
6	色彩調和③	配色の基本的な技法を理解する アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーション	
7	色彩調和 (まとめ)	配色の確認・復習	
8	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する	

回	テ ー マ	内 容		
9	色対比	色の対比について理解する		
10	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
11	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
12	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する		
13	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する		
14	過去問題	<ul style="list-style-type: none"> ●過去問題の解答 ●期末テスト範囲説明 <ul style="list-style-type: none"> →出題範囲 →振り返り 		
15	前期期末試験	前期期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・色彩検定公式テキスト3級編 ・色彩検定3級過去問題集 ・新配色カード 199a ・配布プリント 		<ul style="list-style-type: none"> 課題・レポート 授業態度 期末試験 	<ul style="list-style-type: none"> 40.0% 10.0% 50.0% 	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ストーリーテック I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		内海 甲介	
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	マンガ制作全体の流れ キャラクターの作り方	マンガ制作の流れを説明と好きな作品の確認 内海式キャラクターの作成の方法を学ぶ		
3~ 4	ストーリーの作成① ストーリーの構成	ストーリー作成の基本である5W1Hとあらすじの書き方を学ぶ 起承転結の基本を学ぶ		
5~ 6	コマの割り方① ネームの作成①	コマ割りの基本的な流れや割り方を理解する キャラの登場シーンをネームにする		
7~ 8	ネームの作成② 描き文字の描き方①	作成したキャラにインタビューするネームを作成 描き文字の描き方を理解する		
9~ 10	描き文字の描き方② 4コマ漫画の描き方	描き文字の配置やバランスを理解する 4コマ漫画の描き方を学ぶ		
11~ 12	コマの割り方② 作品の創りこみ①	魅力的なコマ割り方法を学び描き方を理解する 人物相関図や舞台設定など創りこみ方を理解する		
13~ 14	作品の創りこみ② キャラクターのタイプ	人物相関図や舞台設定からネームを描く キャラのタイプ、成長型ヒーロー型を理解する		
15~ 16	キャラクターの作成③ キャラクターの作成④	有名キャラをお題にオリジナルキャラクターを作成する 勇者、魔女		
17~ 18	作品の企画書作成 作品の模写	デザイン展で発表する作品の企画書を作成 プロの作品から模写をしてネームを描く		
19~ 20	コマの割り方②”キャラクターの作成⑤ キャラクターの作成⑥	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する 悪魔		
21~ 22	作品の創りこみ③ 作品の創りこみ④	場面転換の方法を理解する プロの作品から模写をして原稿を描く		
23~ 24	作品の創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する 敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する		
25~ 26	作品の創りこみ⑦ 作品の創りこみ⑧	マンガのタイトルページ作成 ネームの作成		
27~ 28	エッセイ漫画の描き方① エッセイ漫画の描き方②	エッセイ漫画の描き方を学ぶ エッセイ漫画を描く		
29~ 30	デザイン展の作品発表	デザイン展で発表する作品の確認		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ストーリーテクニックⅡ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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)	必須		内海 甲介	
授業の概要				
キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。				
授業終了時の到達目標				
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成する事ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ成長型の描き方を理解する		
3~4	キャラクターの作成③	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
5~6	キャラクターの作成④	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
7~8	作品の創りこみ③	マンダラチャートとキャラクターボックスを作成する		
9~10	作品の創りこみ④	プロの作品から模写をしてネームを描く		
11~12	キャラクターの作成⑤	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する		
13~14	キャラクターの作成⑥	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く		
15~16	作品の創りこみ⑤	場面転換の方法を理解する		
17~18	作品の創りこみ⑥	プロの作品から模写をして原稿を描く		
19~20	キャラクターの創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する		
21~22	キャラクターの創りこみ③	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する		
23~24	作品の創りこみ⑥	漫画のタイトルページを描く		
25~26	課題制作	課題の制作		
27~28	課題制作	課題の制作		
29~30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
自作の漫画資料		課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ドローイングテクニック I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		眞鍋 量臣	
授業の概要				
マンガ制作に必要な基礎技術を習得する授業。ペン・インクなどの画材の使い方から、キャラクター作画、背景のパス、スクリーントーンや集中線などの表現技法まで段階的に学び、作画力の土台を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・マンガのアナログ画材を使えるようになる。 ・様々なキャラクター描写ができるようになる。 ・描く対象物を簡略化して捉えることができるようになる ・基本的な画材（ペン・インク等）を正しく扱い作画できる ・キャラクターのバランスや表情を意識した描写ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
日常的なクロッキーや模写を行い、観察力と描写力を高める。授業課題の反復練習や清書作業を行い、線の精度や作画スピードの向上を図る。				
回	テーマ	内容		
1~2	自分の決意表明	入学した今の自身の目標や夢、決意をイラストとセリフで表現する		
3~4	マンガ画材の使い方と種類を覚える	画材の基本説明、道具の使い方（鉛筆の持ち方・線の引き方）		
5~6	直線定規の使い方を覚える	線の基礎（直線・曲線・強弱）→なぞり練習→フリーハンド→簡単な形（丸・四角）※「きれいな線」より「安定した線」を目標		
7~8	男女の描き分けについて	男女の顔の作りの違い、特徴を捉えて描き分けられるようになる		
9~10	キャラクターのさまざまな表情を描き分ける	喜怒哀楽驚恐嫌などさまざまな感情を表情を描き分けられるようになる		
11~12	身体の構造	身体のプロポーションを描けるようになる 比率・構造→棒人間→簡単な肉付け		
13~14	躍動感のあるアクションを描く	マンガ的表現・キャラクターの身体に続きアクション（動き）を描けるようになる		
15~16	キャラクターの髪型	様々な髪型の描き分けられるようになる		
17~18	美術館見学（鑑賞日程による見学日の調整あり）	学校では学ぶことができない学びを美術館（学芸員）の説明で得る		
19~20	さまざまな角度から顔を描く	360度さまざまな角度から顔を描けるようになる		
21~22	さまざまな手の動きを描く	手の構造を理解し様々な角度の手を描けるようになる		
23~24	衣服の描き方	服のしわの描き方に取り組みます		
25~26	人物スケッチ	人物のスケッチ		
27~28	課題制作①	課題制作に取り組む		
29~30	課題制作②	課題制作に取り組む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
ドローイングテクニックⅡ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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)	必須		眞鍋 量臣	
授業の概要				
背景作画やパース、スクリーントーンなど、マンガ制作における仕上げ技術を学ぶ授業。空間表現や画面構成の理解を深め、キャラクターと背景を組み合わせた完成度の高い作品制作ができる力を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なパースを理解し、簡単な背景を描くことができる ・スクリーントーンやベタを用いて画面に奥行きやメリハリをつけられる ・キャラクターと背景を組み合わせた作品を完成させることができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
写真や実物を参考にした背景練習を行い、空間把握力を高める。課題制作においてはトーン処理や仕上げ作業を繰り返し行い、作品の完成度向上に取り組む。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	パース①	一点透視図法		
3~ 4	パース②	二点透視図法		
5~ 6	パース③	三点透視図法		
7~ 8	背景作画① (室内)	机・椅子・ドアなど簡単な空間構成		
9~ 10	背景作画② (屋外)	建物+地面+空でシンプルな街並み		
11~ 12	背景とキャラの関係	キャラを置く位置・サイズ感		
13~ 14	スクリーントーン基礎	種類・貼り方・基本ルール		
15~ 16	スクリーントーン応用	二重貼り		
17~ 18	スクリーントーン応用	影・質感・奥行き表現		
19~ 20	背景テクニック	さまざまな背景のテクニック: 屋内		
21~ 22	背景テクニック	さまざまな背景のテクニック: 屋内		
23~ 24	背景テクニック	さまざまな背景のテクニック: エフェクト		
25~ 26	画面構成①	見やすさ・情報整理/背景とキャラのバランス調整		
27~ 28	画面構成②	構図について		
29~ 30	画面構成③	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作	マンガ・コミックイラスト 学科/1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
1単位 (40時間)	必須		眞鍋 量臣
授業の概要			
1年間の学びをもとに、オリジナル作品（マンガまたはイラスト）を制作する。企画立案から完成・提出までを通し、制作プロセスと表現力の定着を図る。			
授業終了時の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに基づいた作品企画ができる ・ストーリー/構図/キャラクター設計ができる ・締切を意識し、作品を完成させることができる ・第三者に伝わる作品として仕上げるができるる 			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
授業時間内で完結しない制作作業（ネーム作成、作画、仕上げ等）を各自で進めること。また、作品の質向上のために参考作品の研究や資料収集を行い、必要に応じて修正・ブラッシュアップに取り組むこと。			
回	テーマ	内容	
1	ガイダンス/制作目的の理解・テーマ設定	授業概要説明と制作テーマの設定	
2	アイデア出し・企画立案（マンガ：ストーリー案/イラスト：コンセプト設計）	作品アイデアの検討と企画立案	
3	アイデア出し・企画立案（マンガ：ストーリー案/イラスト：コンセプト設計）	構成作成（マンガ：プロット/イラスト：ラフ構図）	
4	ネーム・ラフ制作①	ネーム・ラフ制作①	
5	ネーム・ラフ制作①	ネーム・ラフ制作②および講評	
6	キャラクター・ビジュアル設定のブラッシュアップ	キャラクター・ビジュアル設定の調整	
7	制作①（下描き開始）	制作①（下描き開始）	
8	制作②（下描き）	制作②（下描きの進行）	
9	制作③（ペン入れ・線画）	制作③（ペン入れ・線画）	
10	制作④（ペン入れ・線画）	制作④（ペン入れ・線画の進行）	
11	中間チェック①（進行確認・修正指導）	中間確認①（進行状況の確認と指導）	
12	制作⑤（仕上げ・着色）	制作⑤（仕上げ・着色）	
13	制作⑥（仕上げ）	制作⑥（仕上げの進行）	
14	中間チェック②（完成度確認・改善指導）	中間確認②（完成度の確認と修正指導）	

回	テ ー マ	内 容		
15	制作⑦（クオリティ向上）	制作⑦（作品の完成度向上）		
16	制作⑧（仕上げ強化）	制作⑧（仕上げの強化）		
17	最終調整①（細部修正）	最終調整①（細部の修正）		
18	最終調整②（提最終調整①（細部修正）	最終調整②（提出準備）		
19	作品提出・講評準備	作品提出および講評準備		
20	講評会・振り返り	講評会および振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		谷本 麻美
授業の概要			
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得			
授業終了時の到達目標			
CLIP STUDIOを使い、出題規定に沿ったイラスト作品を制作することができる			
実務経験有無		実務経験内容	
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う	
時間外に必要な学修			
課題作成			
回	テーマ	内容	
1~ 2	・動機付け ・自己紹介の作成	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確保する 描画用ツールと新規作成保存の流れを理解する	
3~ 4	・ブラシツール、テキストツール、 レイヤーについて ・下書きと線画の作成	レイヤーとブラシを使い、線画を作成する 素材のダウンロード方法を知る	
5~ 6	・アニメ塗り ・ブラシ塗り	・基本的な塗り方とレイヤー、マスクを理解する ・塗り潰し、クリッピング、グロー効果、ぼかしを学ぶ	
7~ 8	・水彩塗り ・厚塗り	水彩塗り、厚塗りの仕方を覚え、テクスチャの使い方を理解する	
9~ 10	フルカラーイラスト制作① ポーズと構図	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する	
11~ 12	フルカラーイラスト制作②	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する	
13~ 14	パース定規の使い方と背景	パース定規の使い方、背景の描き方を学び、作画する	
15~ 16	資料の集め方	Pinterestで資料を集め、よりクオリティの高いイラストを制作する	
17~ 18	外部依頼練習①	人から発注されたイラストの模擬制作演習	
19~ 20	外部依頼練習②	人から発注されたイラストの模擬制作演習 フィードバックと修正	
21~ 22	外部依頼練習③	人から発注されたイラストの模擬制作演習 完成と発表	
23~ 24	最終課題制作①	最終課題制作	
25~ 26	最終課題制作②	最終課題制作 (途中経過フィードバック)	
27~ 28	最終課題制作③	最終課題制作 (途中経過フィードバック)	
29~ 30	講評会	最終課題をみんなで閲覧して、意見交換を行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
プロが教える! CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 デジタル漫画のテクニック		課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
CG演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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)	必須		谷本 麻美	
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、商業的に通用するイラストや漫画を制作できる				
授業終了時の到達目標				
コンペでの入賞、コミッションで以来の獲得をする				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~2	・動機付けと振り返り ・ジャスチャードローイング	・授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する ・ジャスチャードローイングをしていろいろなポーズを描く練習をする		
3~4	・ベクターデータの作成 ・コマ割り、セリフの配置方法	・ベクターデータの特性を知る ・簡単なコマ割りとセリフ配置方法を学ぶ		
5~6	短編漫画の制作	1,2ページの短い漫画作品を制作する		
7~8	3D素材の使い方	3D素材を使ったラフの作成方法		
9~10	イラストの装飾方法	イラストをよりよく見せる手法を学ぶ		
11~16	クライアントワーク	依頼に合わせた作品作りの練習を行う		
17~18	意見交換会	クラス内で作品を閲覧しあい、意見の交換を行う		
19~24	コンペ作品の制作	1年の集大成の作品を作成する		
25~30	修了制作準備	修了制作準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIOでの漫画技法を習得 より高度なデジタルイラスト技術の習得		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ	マンガ・コミックイラスト 学科/1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)	必須		中澤 智行
授業の概要			
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得			
授業終了時の到達目標			
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など			
回	テーマ	内容	
1~2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング	
3~4	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成並びにスケジュール管理	
5~6	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成	
7~8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成 ”	
9~10	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
11~12	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
13~14	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する	
15~16	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成	
17~18	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成	
19~20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
21~22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する	
23~24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成	
25~26	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の現状を確認。プレゼンに備えてヒアリングなどを行う	
27~28	学科プレゼン	デザイン展のプレゼンを発表し、作品の修正点の確認、プレゼンの発表の仕方などのチェックをする	
29~30	デザイン展の提出物の最終修正	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する	
教科書・教材		評価基準	評価率 評価率 その他
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0% スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I	マンガ・コミックイラスト 学科/1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		中澤 智行
授業の概要			
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得			
授業終了時の到達目標			
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など			
回	テーマ	内容	
1~2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング	
3~4	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得 (RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)	
5~6	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得 (RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)	
7~8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える。	
9~10	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。	
11~12	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。	
13~14	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。	
15~16	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。	
17~18	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
19~20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
21~22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する	
23~24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える	
25~26	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
27~28	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける	
29~30	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%
			その他 スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎講座Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 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		眞鍋 量臣	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	現状の確認		
2~6	就職実務	就職活動フォロー（就職サイト、求人票について）		
7~10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11~12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13~15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
社会人基礎講座Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 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		眞鍋 量臣	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・面接指導、マナー教育 ・書類作成方法 ・就職状況を確認し、各自のスケジュール・必要書類の確認 ・面接対策としてコミュニケーション教育やプレゼン技術について学ぶ ・早期内定者においては卒業制作等の制作時間に充てる 				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	現状の確認		
2~6	就職実務	就職活動フォロー（就職サイト、求人票について）		
7~10	一般常識問題、就職活動状況確認	各自状況報告・スケジュール・各種書類作成・内定フォローについての確認		
11~12	コミュニケーション	プレゼンテーションテクニック グループディスカッション		
13~15	個人ガイダンス	就職活動のフォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
アニメーション演習 I	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位 (30時間)	必須		徳岡 直樹	
授業の概要				
CLIP STUDIOや簡易ツールを用いて、短いアニメーションを制作する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な動きを作れる ・短いループアニメを制作できる ・簡単な映像作品を完成できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		映像制作・アニメーション制作経験あり		
時間外に必要な学修				
基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。				
回	テーマ	内容		
1	アニメーション概論	アニメーションの基礎を学ぶ 少ないコマのアニメ制作		
2	フレームとタイミング	fpsの違い、簡単なアニメーションで速さ比較		
3	バウンド (ボール)	ボールがバウンドするアニメーションを作成する		
4	重さの表現	重さを表現するアニメーションについて学ぶ		
5	振り子運動	円運動と減衰について学ぶ		
6	イージング (緩急)	緩急をつけた動き、イーズイン/アウト等を学ぶ		
7	ループアニメ制作①	揺れる草木や雲など、簡易的なループアニメを作成する		
8	ループアニメ制作②	揺れる草木や雲など、簡易的なループアニメを作成する		
9	キャラクター動作①	キャラクターが歩く動作の制作		
10	キャラクター動作②	キャラクターが歩く動作の制作		
11	表情アニメーション	目パチ、ロパク等の表情アニメーションを作成する		
12	カメラ・演出基礎	ズーム・パンや揺れ等のカメラを学ぶ		
13	課題制作①	短いアニメーション作品を制作する		
14	課題制作②	短いアニメーション作品を制作する		
15	講評	講評・振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
アニメーション演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位(30時間)	必須		徳岡 直樹	
授業の概要				
CLIP STUDIOや簡易ツールを用いて、短いアニメーションを制作する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な動きを作れる ・短いループアニメを制作できる ・簡単な映像作品を完成できる 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	映像制作・アニメーション制作経験あり			
時間外に必要な学修				
基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。				
回	テーマ	内容		
1	企画・コンセプト設計	アニメーション作品の企画・コンセプト設計を行う		
2	デザイン設計	デザイン設定を行う		
3	絵コンテ制作	絵コンテを制作する		
4	制作①(ラフ)	大まかな動きの作成		
5	制作②(原画)	動きの清書		
6	制作③(中割)	中割を作成し、動きを滑らかにする タイミング調整を行う		
7	制作④(仕上げ)	細部のブラッシュアップを行う		
8	制作⑤(編集)	作成した素材をつなぎ合わせ、編集を行う		
9	音・演出	BGMやSE、エフェクト等を加える		
10	クオリティ調整	細部の調整を行う		
11	課題制作①	オリジナルの短編アニメーションを制作する		
12	課題制作②	オリジナルの短編アニメーションを制作する		
13	課題制作③	オリジナルの短編アニメーションを制作する		
14	課題制作④	オリジナルの短編アニメーションを制作する		
15	講評	講評・振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
Web演習 I	マンガ・コミックイラスト 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		中田 忠志	
授業の概要				
Web制作に必要な知識全般 (インターネットの仕組み、Webデザイン、Web技術など) を習得する				
授業終了時の到達目標				
基本的なWebサイト制作ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	Webサイト制作の基本	Webサイトが表示される仕組み 使用される言語・画像 必要なアプリケーション		
2~ 3	HTMLコーディングの基本	HTMLとは タグと要素と属性 HTMLファイルの作成と保存		
4~ 5	CSSの基本	CSSとは CSSの基本の書き方を身につけよう		
6~ 8	フルスクリーンのWebサイトを制作する	フルスクリーンページとは フルスクリーンページの制作の流れ		
9~ 11	2カラムのWebサイトを制作する	2カラムページとは 2カラムページの制作の流れ		
12~ 14	タイル型のWebサイトを制作する	タイル型レイアウトとは タイル型レイアウトの制作の流れ		
15~ 16	外部メディアを利用する	お問い合わせページの制作の流れ フォームの設置 Twitterプラグインの挿入		
17~ 18	課題Webサイト制作	サイトの企画書制作		
19~ 28	課題Webサイト制作	サイトの実制作を行う		
29~ 30	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
Web演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位(30時間)	必須		中田 忠志	
授業の概要				
グループでのWebサイト構築を通して、Webサイト制作の知識と流れを身に付ける				
授業終了時の到達目標				
HTML、CSSの知識を習得する Webサイトの構築力およびデザイン能力をのばす				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、様々な事例を調べる。ソフト技術的な復習を行う				
回	テーマ	内容		
1	HTMLとCSSの復習	グループ分け		
2	Web制作のワークフローについて	ワークフローについて 役割分担について		
3	サイトの運用について	ソーシャルメディアとの連携 Googleにサイトを登録するには Webサイトの調査、改善を行うには		
4~ 5	クライアントの設定	企画書の制作		
6~ 7	Webサイトの設計	サイトマップ・ワイヤーフレーム・デザインキャンブ		
8~ 11	Webサイトの制作	素材作成 コーディング		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
デザイン実務演習Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位(30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義について		
2~ 15	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
デザイン実務演習Ⅳ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位 (30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
コンペ主催者の過去作品などを研究し、傾向と対策に取り組む				
回	テーマ	内 容		
1～ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13～ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 授業態度	70.0% 30.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
DTP演習Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位(30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・トラブルのない入稿データを作るための実践的な知識や技術を学ぶ。 ・入稿時に必要とされるテキストや画像データの処理、設定を学ぶ。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・適切なデータ制作と管理が行える ・情報の整理が行える 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に約20年間勤務 官公庁をはじめ様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内容		
1~2	IllustratorとPhotoshopの復習	1年次に学んだ両ソフトの基本操作を確認する。		
3~4	コミック調タイトルデザイン	Illustratorのを用いてコミック表現のタイトルロゴ作成を練習 <ul style="list-style-type: none"> ・効果メニューについて ・アピアランスパネルの使い方 ・さまざまな雰囲気 of 文字をデザイン 		
5~7	Photoshop用いた画像合成	Photoshopを用いた画像合成 <ul style="list-style-type: none"> ・正確な選択範囲の作り方 ・合成画像の違和感をなくす 		
8~9	【入稿データの作りかた】同人誌の表紙をデザイン	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する		
10~12	WebやSNS用バナー製作練習	クライアントかイベントのチラシデザインを受けたという前提でラフデザインから入稿データ作成までを行う		
13~15	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

作成者:

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
DTP演習Ⅳ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位(30時間)	必須		佐々木 和郎	
授業の概要				
ハロウィンやクリスマスなどの季節イベントをテーマに、実際のデザイン制作を行いながら、アイデアスケッチ、イラストレーション、レイアウト、印刷・加工までの一連の流れを実践的に学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
色やグラデーション、パターンなどを活用してデザインを仕上げる。 文字や画像を効果的にレイアウトし、実用的なデザインを制作できる。 季節イベントをテーマにしたデザインの企画・制作を実践できる。 最終的に、オリジナルのロゴやイラスト、パッケージデザイン、ギフトボックスを作成できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験を活かした教育を行う			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う。				
回	テーマ	内 容		
1～3	ハロウィンをテーマにしたお菓子のパッケージ制作①	アイデアスケッチ(10案以上)		
4～6	ハロウィンをテーマにしたお菓子のパッケージ制作②	・イラストレーション作成 ・レイアウト作業 ・印刷・加工		
7～9	クリスマスをテーマにしたギフトボックス制作①	アイデアスケッチ(10案以上)		
10～12	クリスマスをテーマにしたギフトボックス制作②	・イラストレーション作成 ・レイアウト作業 ・印刷・加工		
13～15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
3D演習 I	マンガ・コミックイラスト 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
1単位 (30時間)	必須		松尾 誠司
授業の概要			
3Dソフト「Blender」を使用し、基本的なモデリング・マテリアル設定・ライティング・レンダリングの操作を習得することを目的とする。			
授業終了時の到達目標			
授業は指定のテキストに沿って進め、基本操作を確実に身につけることを重視する。最終課題として「部屋のモデリング」を行い、テキストを参考に自力で完成させることを目標とする。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
<ul style="list-style-type: none"> ・授業で学んだショートカットやツールを試してみる ・公式ドキュメントや動画を参考にする (YouTubeなど) 			
回	テーマ	内容	
1	Blenderの基本操作とインターフェース	Blenderのインストール方法 インターフェースの基本操作 (ビューの移動、ズーム、回転) 基本的な3D空間でのオブジェクトの選択、移動、回転、スケール操作	
2	立方体での基本モデリング (スイーツセット)	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を使ったモデリング ・マグカップの作成 ・お皿やドーナツを作成し、配置する方法 	
3	仮想フォトスタジオの作成とライティングの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・仮想フォトスタジオの作成： シンプルな背景 (平面) とテーブルを作り、オブジェクトを配置する ・ライトの設定：3種類の基本的なライト (点光源、面光源、スポットライト) の使い方を紹介 ・ライティングの基礎： ライトの配置 (主光、補助光、背景光) ライティングによる物体の見え方を確認 ライティングの効果を観察 	
4	テーブルのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱でテーブルを作成 ・平面でテーブルクロスを作成 ・物理演算を用いたシミュレーションで、テーブルクロスを表現 	
5	ベッドのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でマットレスと布団を作成 ・マットレスをコピーして、枠や脚を作成 ・物理演算を用いたシミュレーションで枕を作成 	
6	キャンドルとランプのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・円柱とUVマップを使ってキャンドルを作成 ・ランプの土台とシェードを作成 ・ランプシェードを円柱で作成し、照明の要素を作成 ・照明の色温度で空間を演出 (電球色/昼白色/昼光色) 	
7	自転車のオブジェのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・頂点を動かしてフレームを作成 ・円でタイヤ、チェーン、サドルを作成 ・フレームを左右対称に配置し、フロントライトを作成 	

回	テーマ	内 容		
8	デスクセットのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体でデスクを作成 ・円でデスクチェアを作成 ・立方体でパソコン、キーボード、デスクランプを作成し、配置 		
9	観葉植物と本のモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・観葉植物の葉を立方体で作成 ・葉をカーブに沿わせ、円柱で植木鉢を作成 ・立方体で本を作成 		
10	猫のキャラクターのモデリング	<ul style="list-style-type: none"> ・立方体を細分化して猫の顔を作成 ・体も細分化して作成し、顔と体を結合して完成 ・テクスチャペイントの確認 		
11	レンダリングと最終調整	<ul style="list-style-type: none"> ・レンダリングの基本設定 ・レンダリング画像の保存方法 ・最終調整を行い、プロジェクトファイルを完成させる 		
12	ライティングとカメラ設定	<ul style="list-style-type: none"> ・ライトの種類と配置方法 ・シーンに合わせたライティング設定 ・カメラの配置とアングル設定 		
13~ 15	最終課題 部屋のモデリング □立方体で部屋の基本的な形を作成 ・平面とUV九でイルミネーション作成			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
10日でBlender練習帳 あかりの灯るお部屋 【テキスト情報ページ】 https://book.impress.co.jp/books/1124101038		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
3D演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 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	
1単位 (30時間)	必須		松尾 誠司	
授業の概要				
Fusion 360の基本操作を学び、3Dプリンタで出力可能なシンプルなグッズを制作する。加えて、Blenderでビジュアル表現を学び、最終的にレンダリング画像を作成してデザインのプレゼンに活用する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ Fusion 360を用いた基本的な3Dモデリング技術を習得する。 ・ Illustratorを活用し、3Dモデルに適用できるパターンやロゴを作成する。 ・ Blenderでレンダリングを行い、完成イメージをビジュアル化する。 ・ 3Dプリントの基礎を理解し、実際に出力する。 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・ とにかくFusion360に触ってみる。 ・ 自分のやってみたいことをYoutubeなどで調べる。 				
回	テーマ	内容		
1	3Dデザインの基本	3Dモデリングの流れ Fusion 360の基本操作		
2	基本形状のモデリング	押し出し・回転・スケッチ作成		
3	複雑な形状の作成	シェル・フィレット・パターン機能		
4	小物モデリング①	シンプルなペンケースを作成		
5	小物モデリング②	ペンケースの改良・装飾		
6	Illustrator連携	3Dモデルに適用するロゴやパターン作成		
7	3Dプリント準備	スライサー設定 & 造形テスト		
8	3Dプリント出力	実際にプリントして検証		
9	中級モデリング①	プリンターのモデリング開始		
10	中級モデリング②	プリンターのディテール調整		
11	Blender応用	シンプルなライティング & マテリアル設定		
12	3Dプリント & レンダリング	3Dプリンター出力 + Blenderでビジュアライズ		
13~ 15	最終課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作品のモデリング ・ Blenderでサンプル画像をレンダリング ・ 3Dプリンターで出力 ・ 作品発表・展示 		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ 資料配布 ・ Youtube 他 		実習・実技評価 課題・レポート	70.0% 30.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 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
1単位 (30時間)	必須		眞鍋 量臣
授業の概要			
さまざまな企画、制作に取り組む			
授業終了時の到達目標			
成果物、完成作品の提出			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
制作のブラッシュアップや修正作業を継続的に行い完成度を高める。			
回	テーマ	内容	
1	課題説明	5月のイベント行事（ナオシマルシェ、屋島パンピクニック、ときこす）に向けて企画趣旨とスケジュールを説明	
2	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出	
3	企画発表	各グループで企画した案を発表する	
4	作品制作	各自での分担による制作を行う	
5	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明	
6	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出	
7	企画発表	各グループで企画した案を発表する	
8	作品制作	各自での分担による制作を行う	
9	課題説明	企画趣旨とスケジュールを説明	
10~ 15	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出	
教科書・教材		評価基準	評価率
プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックアート演習Ⅳ	マンガ・コミックイラスト 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)	必須		眞鍋 量臣
授業の概要			
さまざまな企画、制作に取り組む			
授業終了時の到達目標			
成果物、完成作品の提出			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
制作のブラッシュアップや修正作業を継続的に行い完成度を高める。			
回	テーマ	内容	
1～ 2	課題説明	各グループで企画した案を発表する	
3～ 6	企画制作	各グループで企画書を作成する	
7～ 10	企画発表	各グループで企画した案を発表する	
11～ 15	作品制作	各自での分担による制作を行う	
16	課題説明	デザイン展に向けて企画趣旨とスケジュールを説明	
17～ 21	企画制作	各グループで企画書を作成する 企画書の提出	
22～ 30	作品制作	各自での分担による制作を行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

作成者:

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
マンガテクニックⅢ	マンガ・コミックイラスト 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		眞鍋量, 内海
授業の概要			
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得			
授業終了時の到達目標			
前期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募する			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作	
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック	
10~ 14	下描き	原稿への下描き	
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ	
20~ 24	仕上げ	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力	
25~ 30	完成	作品の完成・見直し	
教科書・教材		評価基準	評価率
作成資料		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
マンガテクニックⅣ	マンガ・コミックイラスト 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 (70時間)	選択		眞鍋量, 内海	
授業の概要				
投稿作品完成にむけてのマンガ技術の向上と賞を受賞できる技術の習得				
授業終了時の到達目標				
後期で一本作品を完成させ、商業誌の新人賞に応募し受賞を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	作品の企画	アイデア出し、プロット、キャラクター表、背景等の企画制作		
3~ 9	ネーム制作	ネームのチェック		
10~ 14	下描き	原稿への下描き		
15~ 19	ペン入れ	原稿へのペン入れ		
20~ 26	仕上げ、完成	スクリーントーン、ホワイト修正、セリフ入力		
27~ 35	課題制作	課課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックテクニックⅠ	マンガ・コミックイラスト 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		眞鍋 量臣
授業の概要			
マンガ制作に対応した実践的な技術を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
マンガを描く際に必要な魅力的なキャラクター、そのキャラクターを動かすストーリー作りについて「キャラクター」「企画」「プロット」「演出」と分解しながら学びマンガ制作に活かす			
実務経験有無	実務経験内容		
有	専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修			
視覚効果による作画技法などをマンガ作品に効果的に取り入れクオリティーの高い作品が描けるようになりましょう。			
回	テーマ	内容	
1~2	キャラクターを作る①	主人公に適した3タイプ ①少年マンガの王道的キャラクター	
3~4	キャラクターを作る②	主人公に適した3タイプ ②普通だけどコミュニケーション能力が高いキャラクター	
5~6	キャラクターを作る③	主人公に適した3タイプ ③普通だけどコミュニケーション能力が低い高いキャラクター	
7~8	キャラクターを作る④	サブキャラに適した3タイプ ④変わっているキャラクター	
9~10	キャラクターを作る⑤	サブキャラに適した3タイプ ⑤天才型キャラクター	
11~12	キャラクターを作る⑥	サブキャラに適した3タイプ ⑥繊細なキャラクター	
13~14	主語+述語の構文	「〇〇な△△が??する」の構文で企画を作る	
15~16	企画に「おもしろさ」を入れる	おもしろいシチュエーションを考える	
17~18	マンガにおける「引き」について	「引き」や「展開」を意識して2段ロケット、3段ロケットと面白さを考える	
19~20	マンガ制作	オリジナルのマンガを描いてもらいます。アナログ、デジタル、どちらでも良いのでマンガを1本完成させましょう。	
21~22	感情移入について	感情移入させる方法について考える(憧れ型・励まし型)	
23~24	主人公の成長について	主人公の成長の発見を上手く演出できるようになる	
25~26	伏線作りについて	後づけできるキーワード、台詞、テーマ、アイテムを探す	
27~28	キャラクターの感情線をビジュアル化する	感情をビジュアル化したキャラクターを描いてみる(感情を1.5倍濃く描いてみる)	
29~30	モノローグを使った演出をする	モノローグを使った演出を描けるようになる	
教科書・教材		評価基準	評価率
教科書 プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
コミックテクニックⅡ	マンガ・コミックイラスト 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		眞鍋 量臣	
授業の概要				
マンガを完成をさせるにはネーム、コマワリが必要になります。マンガを描く際に似たようなコマワリになりやすい傾向をたくさん例文から払拭していく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。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
効果的な見せ方のテクニックを習得し、よりクオリティーの高い作品を描きあげられるようになりましょう				
回	テーマ	内容		
1~3	コマワリの基本について (コマを割る・絵変わり)	・基本のコマワリの作り方・絵変わりのテクニック		
4~6	コマワリの基本について (アングル・奥行)	・フカン、アオリについて・奥行き(近景・中景・遠景)		
7~9	コマワリの基本について (フレーミング・フリとウケ)	・フレームの取り方でコマの印象がどう変わるか・フリとウケで空間を演出		
10~19	実例課題(会話シーン)	・会話文よりネーム(コマワリ)を割る(セリフあり)		
20~30	実例課題(アクションシーン)	・会話文よりネーム(コマワリ)を割る(セリフなし)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書・プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	【準備学習】次回の授業内容を踏まえて周知を行う

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニック I	マンガ・コミックイラスト 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		内海 甲介
授業の概要			
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する			
授業終了時の到達目標			
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成することができる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~ 2	ネーム制作前の準備 アイデアの出し方①	エンタメ作品に必要な8つのポイントを理解する アイデアの出し方を理解しキャラを作成する	
3~ 4	キャラクターの組み合わせ方① キャラクターの組み合わせ方②	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する	
5~ 6	シンボルアイテムの作り方① シンボルアイテムの作り方②	作品の中に登場する魅力的なアイテムの作り方を学ぶ アイテムに関連するキャラとストーリーを作成する	
7~ 8	キャラクターの組み合わせ方③ 切り札の使い方	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する 問題を解決する切り札の基本的な使い方を理解する	
9~ 10	解決方法 キャラクターの立て方	問題を解決する8つの型を理解する キャラクターを立てる方法を学ぶ	
11~ 12	作品の模写 映画作品	プロの作品から模写をしてネームを描く 映画作品からエンタメ要素を学ぶ	
13~ 14	テーマの作り方 共感の定義と描き方	テーマの定義を理解して設定方法と掘り下げ方を学ぶ 共感の定義を理解してキャラに共感させる方法を学ぶ	
15~ 16	欠落要素の作り方 キャラクターの作り方	物語りを動かす4つの欠落要素を理解する プロの曲からキャラとストーリーを創る	
17~ 18	キャラクターの組み合わせ方④ キャラクターの組み合わせ方⑤	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する ストーリーとネームを作成する	
19~ 20	サブキャラの使い方① サブキャラの使い方②	サブキャラの使い方、4つの役割について理解する サブキャラを作成してストーリーを創る	
21~ 22	落ちの作り方① 落ちの作り方②	物語りの落ちの作り方を学ぶ 落ちのパターンを理解してオリジナルの落ちを作成する	
23~ 24	キャラクターの作成① キャラクターの作成②	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する 作成した敵キャラに関連したキャラを作成する	
25~ 26	キャラクターの組み合わせ方⑥ キャラクターの組み合わせ方⑦	クラスメイトが作成したキャラと自身のキャラをコラボレーションしてネームを描く	
27~ 28	ネーム作成① ネーム作成②	偉人達の名言からネームを描く	
29~ 30	時間制限の作り方 修了制作	タイムリミットがあるストーリーを創る 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認	
教科書・教材		評価基準	評価率
プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターテクニックⅡ	マンガ・コミックイラスト 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		
授業の概要			
エンターテインメント作品を創る基礎を学び、賞を受賞するための技術を理解し習得する			
授業終了時の到達目標			
マンガを描くための技術を習得 ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る ネーム制作の基本を理解できる ネームを作成することができる			
実務経験有無	実務経験内容		
有	漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える		
時間外に必要な学修			
回	テーマ	内容	
1~ 2	ネーム制作前の準備 アイデアの出し方①	エンタメ作品に必要な8つのポイントを理解する アイデアの出し方を理解しキャラを作成する	
3~ 4	キャラクターの組み合わせ方① キャラクターの組み合わせ方②	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する	
5~ 6	シンボルアイテムの作り方① シンボルアイテムの作り方②	作品の中に登場する魅力的なアイテムの作り方を学ぶ アイテムに関連するキャラとストーリーを作成する	
7~ 8	キャラクターの組み合わせ方③ 切り札の使い方	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する 問題を解決する切り札の基本的な使い方を理解する	
9~ 10	解決方法 キャラクターの立て方	問題を解決する8つの型を理解する キャラクターを立てる方法を学ぶ	
11~ 12	作品の模写 映画作品	プロの作品から模写をしてネームを描く 映画作品からエンタメ要素を学ぶ	
13~ 14	テーマの作り方 共感の定義と描き方	テーマの定義を理解して設定方法と掘り下げ方を学ぶ 共感の定義を理解してキャラに共感させる方法を学ぶ	
15~ 16	欠落要素の作り方 キャラクターの作り方	物語りを動かす4つの欠落要素を理解する プロの曲からキャラとストーリーを創る	
17~ 18	キャラクターの組み合わせ方④ キャラクターの組み合わせ方⑤	有名キャラをお題にオリジナルキャラを作成する ストーリーとネームを作成する	
19~ 20	サブキャラの使い方① サブキャラの使い方②	サブキャラの使い方、4つの役割について理解する サブキャラを作成してストーリーを創る	
21~ 22	落ちの作り方① 落ちの作り方②	物語りの落ちの作り方を学ぶ 落ちのパターンを理解してオリジナルの落ちを作成する	
23~ 24	キャラクターの作成① キャラクターの作成②	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する 作成した敵キャラに関連したキャラを作成する	
25~ 26	キャラクターの組み合わせ方⑥ キャラクターの組み合わせ方⑦	クラスメイトが作成したキャラと自身のキャラをコラボレーションしてネームを描く	
27~ 28	ネーム作成① ネーム作成②	偉人達の名言からネームを描く	
29~ 30	時間制限の作り方 修了制作	タイムリミットがあるストーリーを創る 作品の打ち合わせ、ネームの添削、原稿の確認	
教科書・教材		評価基準	評価率
プリント		授業態度 課題・レポート	30.0% 70.0%
			その他

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
コミックイラスト演習 I	マンガ・コミックイラスト 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		高尾 桜	
授業の概要				
プロとしてのイラスト制作に対する考え方を理解し、作品展やポートフォリオ用イラストを制作。人前でのプレゼンテーションの練習。				
授業終了時の到達目標				
魅力的な一枚絵の制作技術を身につけ、イラストのクオリティを上げる。コンテスト・ポートフォリオで作品を公表できる。自身のイラストの魅力をプレゼンテーションにて伝えられる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	会社の広報として、SNSにてイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広告、会社のチラシやパンフレット制作を3年間経験。現在はフリーでLIVE 2Dを用いたキャラクター制作など活動			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	授業内容説明・イラスト分析資料の作成	軽い自己紹介。授業全体の目標を確認する。オープンキャンパスの内容を行う。		
3~8	ポートフォリオ用イラスト制作	架空会社からキャラクター制作案件が来たと仮定し、依頼内容に沿ってキャラクター制作。自身でプレゼンを行う。		
9~24	コンテスト作品の制作	イラストコンテストの主旨と仕様を理解し、作品の配置、見せ方を考える。		
25~26	コンテスト作品の提出/発表	提出日前に皆でプレゼンを行う。コンテストの主旨と仕様を理解しているかを改めて確認。問題なければ提出。		
27~30	課題制作	修了制作、その他課題を各々制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 35.0% 35.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態
コミックイラスト演習Ⅱ	マンガ・コミックイラスト 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		高尾 桜

授業の概要

LIVE2D専用イラストを用い、専用ソフトで編集→人の動きに連動する魅力的なLIVE 2Dキャラクターを組み立てる。

授業終了時の到達目標

LIVE2Dキャラクターの動作や細かな揺れ表現、表情の変化などを自身で編集できるようになる。コンテスト・ポートフォリオで作品を公表できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	会社の広報として、SNSにてイラストを用いた解説マンガ、youtubeでの動画広告、会社のチラシやパンフレット制作を3年間経験。現在はフリーでLIVE 2Dを用いたキャラクター制作など活動。

時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

回	テ ー マ	内 容		
15				
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

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
CG演習Ⅲ	マンガ・コミックイラスト 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		中澤, 谷本麻	
授業の概要				
1年を通して定期的にイベント出店、投稿誌やコンペなどへの作品応募をし、自身がどのような適正があるのかを認識する。				
授業終了時の到達目標				
自分のイラストを販売する手段を知り、自己プロデュース力を身につける				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	授業の説明とアンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	イベント出店アイテムの企画・作成	ナオシマルシェ、ときこすに出店するためのアイテム制作		
5~ 6	投稿誌投稿作品制作	公募作品を制作し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
7~ 8	投稿誌投稿作品制作	公募作品を制作し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
9~ 10	作品販売サイト登録	SkebやB00THに登録し、ネット上で自分の作品を販売する手段を知る		
11~ 16	イベント出店アイテムの企画・作成	文学フリマ、コミティアで販売する作品の企画・制作		
17~ 20	投稿誌投稿作品制作	公募作品を制作し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 26	イベント出店アイテムの企画・作成	文学フリマ、コミティアで販売する作品の企画・制作		
27~ 28	展示見学会	作品と展示を教員や他学生に評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
29~ 30	振り返りと後期計画	いただいた評価をもとに修正を行い、出店と後期に備える		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
CG演習Ⅳ	マンガ・コミックイラスト 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(70時間)	選択		中澤, 谷本麻	
授業の概要				
1年を通して定期的にイベント出店、投稿誌やコンペなどへの作品応募をし、自身がどのような適正があるのかを認識する。				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	授業の説明とアンケートによる各自ヒアリング		
3~ 6	投稿誌投稿作品制作	公募作品を制作し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
7~ 12	イベント出店アイテムの企画・作成	イベントに出店するためのアイテム制作		
13~ 16	投稿誌投稿作品制作	公募作品を制作し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
17~ 22	デザイン展展示計画・準備	デザイン展で行う展示の計画、準備・制作		
23~ 24	クラス内発表	作品と展示を教員や他学生に評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
25~ 35	最終課題制作	最終課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
商業イラストⅠ	マンガ・コミックイラスト 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		徳岡 直樹	
授業の概要				
簡単な模擬案件を通じて制作・修正・納品の流れを体験する。 「伝わる・使える」イラストを重視する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な依頼内容を理解し、適切なラフを制作できる ・修正指示に基づいて改善できる ・商業制作の基本フローを説明・実行できる ・用途に応じたイラストを制作できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商業制作 (MV・広告等) の実務経験あり		
時間外に必要な学修				
基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	商業イラスト概論	商業イラストの基本を学ぶ		
3~ 4	ターゲットと用途	同一キャラクターの描き分けを行う (異なるターゲットを想定)		
5~ 6	指示書の読み方 (簡易)	簡易指示を読み取り、要素把握・ラフの制作を行う		
7~ 8	ラフ制作① (1案)	指定案件でラフを1案作成する		
9~ 10	ラフ制作② (2案比較)	角度や構図を変更した別案を作成する		
11~ 12	フィードバックと改善	クライアント(講師)からの修正を受け取り、 指定を反映したラフを提出する		
13~ 14	清書① (線画・配色)	線画・色ラフ作成		
15~ 16	清書② (仕上げ)	仕上げ		
17~ 18	修正対応・納品	クライアント(講師)に確認を受け、修正指示に対応する		
19~ 20	Blender基礎 (簡単背景)	blenderを使った簡単なオブジェクトの作成を学ぶ		
21~ 22	After Effects基礎 (簡単演出)	After Effectsを用いた簡単な演出を学ぶ		
23~ 24	課題制作①	案件に対応した作品制作を行う		
25~ 26	課題制作②	案件に対応した作品制作を行う		
27~ 28	課題制作③	案件に対応した作品制作を行う		
29~ 30	講評	講評・振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%	

科目名	学科/学年	年度/時期	授業形態	
商業イラストⅡ	マンガ・コミックイラスト 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		徳岡 直樹	
授業の概要				
模擬案件を通じて制作・修正・納品の流れを体験する。 「伝わる・使える」イラストを重視する。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・本格的な依頼内容を理解し、適切なラフを制作できる ・修正指示に基づいて改善できる ・商業制作の基本フローを説明・実行できる ・用途に応じたイラストを制作できる 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		商業制作 (MV・広告等) の実務経験あり		
時間外に必要な学修				
基本的になし。授業内で制作が終わらない場合、時間外に進めておく。				
回	テーマ	内容		
1~ 2	模擬案件①(コンセプト重視) 案件説明・要件整理	コンセプトが重要となる作品の制作		
3~ 4	模擬案件① ラフ制作	コンセプトが重要となる作品の制作		
5~ 6	模擬案件① 修正対応	コンセプトが重要となる作品の制作		
7~ 8	模擬案件① 完成・納品	コンセプトが重要となる作品の制作		
9~ 10	模擬案件②(ターゲット重視) 案件説明・要件整理	ターゲットを重視した作品の制作		
11~ 12	模擬案件② ラフ制作	ターゲットを重視した作品の制作		
13~ 14	模擬案件② 修正対応	ターゲットを重視した作品の制作		
15~ 16	模擬案件② 完成・納品	ターゲットを重視した作品の制作		
17~ 18	商業イラスト探し①	実際の商業施設でイラストが使われている商品を探し、 どのような意図で制作されているか分析、紹介する		
19~ 20	商業イラスト探し②	実際の商業施設でイラストが使われている商品を探し、 どのような意図で制作されているか分析、紹介する		
21~ 22	課題制作① (企画・分析)	自由に案件を設定し、制作する		
23~ 24	課題制作② (ラフ)	自由に案件を設定し、制作する		
25~ 26	課題制作③ (制作)	自由に案件を設定し、制作する		
27~ 28	課題制作④ (仕上げ)	自由に案件を設定し、制作する		
29~ 30	講評	講評・振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%	