

まんが表現学科・授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
<p>[授業の目的] 学外見学、フィールドサーベイ、グループワーク等を通じて、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。</p> <p>[到達目標] 学内外において、入学した学科毎に、学外見学、フィールドサーベイ、グループによる活動等を通じてその専門分野について考え、関心を深めるとともに、教員および学生同士の相互交流をはかる。</p>				
まんがデジタルメディア表現基礎実習	必修	実習	1年次	2単位
<p>まんが表現学科での4年間の学修計画をシラバス等を参考に作成する。この作業によって4年間の学修の流れを理解する。また、まんが表現にかかわるデジタル表現に必要なコンピュータ使用に関する基礎技術、プレゼンテーションの基礎技術を使いこなすことができる。さらに、ipadによるデジタル作画の基礎を理解する。</p> <p>第一のステップとして、4年間の学習計画を表計算ソフト等でシミュレーションする。このことで、4年間の自分の歩むべき道をイメージする。</p> <p>第二のステップとして、コンピュータを主に使用して、まんが表現学科のデジタル・リテラシー(表現技法)の基礎をマスターする。photoshop、Illustrator、office365等の使い方の基礎を簡単な課題を通して学ぶ。</p> <p>第三のステップとして、最新の液晶タブレットを使用し、イラストやまんがの基礎を学習する。</p> <p>具体的な学習の歩みとして、チラシ、ポスター制作やweb上での情報媒体の制作、共有、閲覧等、デジタル処理技術を通じて操作できるようになる。</p> <p>コンピュータ操作に慣れない初心者にも分かりやすく指導する。 #リテラシー #デジタル基礎 #iPad Pro #プレゼン</p>				
まんが表現基礎	必修	講義	1年次	2単位
<p>絵コンテの制作、及び、まんが制作に必要な基礎的知識の習得を目的としている。 「情報整理」→「映画的手法」→「視線誘導」を基礎とした絵コンテの構成法の習得を目標とする。</p> <p>授業は絵コンテの制作に関わる、構図・構成について構造的に分析し理解する。 具体的な技術・方法について、課題の制作を通して学ぶように進められる。 毎回の課題をこなすことで段階的に構成の知識が身につくように構成されている。 #まんが1 #構成</p>				
まんが原論	必修	講義	1年次	2単位
<p>まんがというものを大きく俯瞰して見ていながら現在へと接続することで、どのような表現形式や流通形式になろうとも変わらないまんがのコアな部分と、変化した部分を紐解いていく。そして、時代に左右されるのではなく、時代を作っていくような創作スタイルの基礎を築いていくことを目標とする。</p> <p>まんがをまんがたらしめている構成要素をまずは分類・分析していく。これが横軸である。またここに時代という縦軸を通すことで、まんがをまんがたらしめている各構成要素が時代ごとにどのように変化し、または変わっていないのかを概観する。 #リテラシー #ゲスト #資料分析 #企画</p>				
表現リテラシー	必修	講義	1年次	2単位
<p>グループワークを通じてまんが表現に必要な事前調査（資料収集、整理、再構成）、プレゼンテーションの技術を身につける。それは、まんが表現のリテラシーの基礎となる。</p> <p>(1) まんが制作以前の資料収集の仕方の修得。 (2) まんが制作の前提になる年表、人物相関図等の制作方法を修得。 (3) まんが制作の世界観（バックグラウンド）を(1)、(2)を通して理解、表現できる技術を修得。 (4) 以上を総合して、グループワークによるまんが制作の役割分担の基本的な考え方、仕事の割振りの技術を確認する。</p> <p>作品を客観的・論理的に読み、主題やテーマを明確化・言語化し、作品世界を構成する情報を整理し、構造化して、関連する資料をリサーチするなど、まんが表現に必要な「読む／書く／考える／調べる」力を養う。グループワークが中心の作業となる。 #リテラシー #資料分析 #プレゼン #グループワーク</p>				
世界観構想論	必修	講義	2年次	2単位
<p>作品制作における世界観構築についての知識や考え方を身につける。さらにそこから具体的な作品まで生み出せれば理想。</p> <p>小説、映画、アニメ、ゲーム等、いずれの分野においても、ストーリー、キャラクターなどミニマムな構成要素以外に、その作品世界の諸相をとらえ、大局としての枠組を想起させる「世界観」の強弱は、特に「物語性」の強い作品においては重要だと思われる。ここではTRPG・TCGの実践を踏まえて、小説やライトノベル、映画などのメディアに通ずる「世界観」を構築する方法を学んでいく。さらに言えば、そこから作品が派生していく契機ともなりうるだろう。こうした「世界観」を中心とした制作を具体的に提出してもらい、検証してゆく。 #物語4 #世界観 #企画 #グループワーク</p>				
まんが作品制作基礎I	必修	演習	2年次	4単位
<p>一年時に習得した物語・キャラクター・構成・演出の知見を統合してオリジナル短編作品を制作することを目的とする。 作品制作のマネジメントを行い、教員の指導の元にクオリティコントロールを習得する事を目標とする。</p> <p>オリジナルまんがが作品（8p程度）の制作を通して、1年で学んだ「物語制作」・「コマ構成」・「制作技術」の活用方法を習得する。「物語制作」・「コマ構成」・「制作技術」の「ブラッシュアップの方法」の方法について講義を通して学び、それを活用して春休み中に作ったプロットや絵コンテのブラッシュアップの実践を通して理解する。</p> <p>原稿制作のマネジメントに関して各教員と相談をして、しっかりと行う。 2作目の着手まで進むことが望ましい。2作目のページ数は16p程度とする。 #まんが3 #構成 #作画 #ゼミ</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
作画技術演習Ⅰ	必修	演習	2年次	2単位
まんが表現における作画技術の基礎を身につけることを目的とする。				
まんが表現における作画技術を、デッサンとまんがの「絵」との関わりから始めて、一本の作品を完成していくまでの全般にわたって習得する。スクリーントーンの使い方や集中線といった瑣末な技術ではなく、ストーリーの中で生きていく「絵」とは何かを身につける。2年次前期からオリジナル作品の作画、ペン入れが始まるがその過程で生じた疑問点、問題点を解決していく能力を養う。 #技術/技法 #作画 #イラスト #アナログ #iPadPro				
作画技術演習Ⅱ	必修	演習	2年次	4単位
漫画原稿制作、及び、カラー漫画作品における着色を含む技術に関する基礎技術及び応用技術を身につけることを目的とする。				
まんが表現における作画技術のうち、主として着色に関わるものをアナログからデジタルまで広く習得していく。まんが表現における「一枚絵」のあり方、ストーリーの中で着色のあり方も理解していく。 #技術/技法 #作画 #アナログ #iPadPro				
まんがゼミ演習	必修	演習	3年次	4単位
個人での作業が主となるまんが制作ではあるが、まんが家も社会の中で他者と協力しながら作品を制作し世に送り出している。それぞれのコースで行われるグループワークないしは取材を通じて、社会と向き合いながら作品を制作することで、他者に自身の考えを伝えることを経験し、「プロ」として世に通用する意識、技術を身につける。				
①ストーリーまんがコース（取材まんが） 作品を作る材料を得るためにインタビューやロケハンを行い、テーマに合わせて企画をたて作品を制作するプロセスを学ぶ。既存の作品・表現の分析を通して「人に訴えかける表現」について、考察と制作のプロセスを確立する。グループワークの中で、他者の意見を取り入れつつ自らの主張と折り合いをつけ客観的な価値観を得て、作品をより良いものとするために共同作業に取り組む事を目標とする。				
②Webアニメ・コミックコース：作品分析 作品分析/プレゼンテーションの方法についての基礎を身につける。また、様々な作品を分解/分析することで、消費者として作品に触れていた時の感情/感動が制作者によって「どのように作られていたか」あるいは「どのような構造体を持つのか」について理解する。自身の作品制作で応用することを念頭に置きながら取り組んでもらいたい。				
③コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作もしくはカラーまんが個人制作 カラーまんが制作をプロットから完成まで「合作」もしくは「個人制作」として行い、ストーリーまんが制作の全行程を再確認し、完成作品は商業メディアへの掲載を目的とすることで技術水準を実際に経験する。カラーイラストレーションにおいても、背景や演出効果を描けるようになる。				
ストーリーまんがコース、Webアニメ・コミックコース、コミックイラストレーションコースの3コースに分かれ、合作による投稿や取材による作品制作、作品分析/発表及びカラーまんがの制作を行っていく。				
①ストーリーまんがコース（取材まんが） 神戸内のクライアントに取材を行い、要請された内容に答える作品を制作する。既存の広告まんがなどの表現について調査と分析をした上で、クライアントの視点を踏まえてグループワークで訴求性の高い企画を作る事を目的とする。最終制作物のクオリティにこだわり、良いものを作るためにマンパワーをいかに使うのかについて理解をする。				
②Webアニメ・コミックコース：作品分析 まんがだけではなく主に物語形式を持つ様々な作品について分析/プレゼンテーションを行い、自身の作品制作と連動させることを目的とする。授業はゼミナール形式で進行するため、他者のプレゼンテーションにも積極的にコメントすること。ゼミ担当者はまんが編集者/まんが研究者としての経験をもとに、作品分析において歴史的、批評的な視点による指導を行う。				
③コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作もしくはカラーまんが個人制作 3～4名のチームを組み、デジタルやアナログ画材を使用して、8ページのフルカラーまんがを制作する。もしくは、個人で8ページ程度のカラーまんがを制作する。 #ストま #コミイラ #Web #企画 #取材 #グループワーク #プレゼン				
まんが作品制作基礎Ⅱ	選択必修	演習	2年次	4単位
2年前期までに学んだ基礎分野を応用した作品制作を行う。 商業的クオリティ相当の作品制作を到達目標とする。				
3年のコース分けに向けて学生一人当たり2人の教員が担当し、作品制作の指導にあたる。専門分野に向かう前に、2年前期までに得てきた技術や知見を使い応用的な作品制作を行う。 3コースの教員【ストま・Web・コミイラ】が各自の専門分野に関して指導を行う。 #まんが4 #構成 #作画 #マネジメント #ゼミ				
まんが企画演習	選択必修	演習	2年次	4単位
まんが制作プロセスの基礎を、自身の作品制作において実践的に学ぶことができる。また、現実の日常生活や映画など、まんが以外の領域からアイデアを取得し、まんがを制作する能力を身につける。				
短編まんがの制作方法について、これまで学んできた基礎を振り返るとともに、各回1つのトピックス/方法を取り上げ、講義と演習形式で進めていく。完成作品の成果ではなく制作プロセス自体に重点を置くため、本授業を通じて自身のプロセスを構築/再構築したい学生は受講することを推奨する。 また、制作方法を補完する形で、身体とカメラを用いた演技/演出やシークエンスを構築する映像言語についてのワークショップを行う。 #物語/作劇4 #企画 #構成 #プレゼン				
コミックイラストレーション演習Ⅱ	選択必修	演習	2年次	4単位
「コミックイラストレーション演習Ⅰ」で習得した内容を踏まえさらに内容を向上させ構成や描画の能力を向上させ、実践的なイラスト制作が出来るようになる事を目標とする。				
「コミックイラストレーション演習Ⅰ」で習得した内容をさらに向上させ、実践的なイラストが描けるようになる事が目標。 #イラスト4 #作画 #デジタル知識				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
アニメ史	選択	講義	1年次	4単位
<p>映像制作の全てを理解するために、海外のさまざまな映像作品に触れていき、知識（思想・歴史・視覚・心理・理論など）として吸収する。</p> <p>100年強にわたる多様な歴史を学び、そこに登場する古典的名作を具体的に観ることで、海外アニメーションに対する曖昧で漠然としたイメージや先入観を是正し、その国や作家の違い、特色について分析的に把握できるようになる。それは、アメリカのアニメーション史を例に挙げれば、「ミッキー・マウス」も「ベティ・ブープ」も「バックス・バニー」も「トムとジェリー」もみんな「ディズニー」の作品だろう、というような思い込みがなくなることでもある。この講義を受講することにより、ディズニーと並ぶ存在として、フライシャー兄弟、テックス・エイヴリー、チャック・ジョーンズ、UPAといった重要な作家、スタジオの存在を明確に発見・認識し、その歴史的意義と特徴を体系的に説明できるようになる。</p> <p>古今東西のアニメーション映画の代表作を、数多く上映。前期「アニメーション原論」では日本の作品を取り上げたが、後期「アニメ史」では海外作品を取り上げる。よって、前期の「アニメーション原論」とセットで受講することを勧める。</p> <p>100年強にわたるアニメーション史をひも解き、実際の作品を観せることでその技術・表現の成立・発展過程を解説していく。講義前半はアメリカを中心に採り上げ、後半はロシア、フランス、チェコ、イギリスなどヨーロッパの多様な国々のアニメーションを紹介する。国の数だけ歴史があり、幅広い文化の違いがある。皆さんの想像を超えた作品が待っていることだろう。しかも、その幾つもの国の作品が日本のアニメーションに大きな影響を与えているのである。受講した後は、アニメーションに対する認識が大きく広がり、日本で流行しているスタイルや物語は、世界の歴史の流れのなかでは、ごく一部の多様性に過ぎない。</p> <p>#リテラシー #資料分析</p>				
コンピュータゲーム（CG）史	選択	講義	1年次	2単位
<p>欧米のコンピュータゲームやさまざまなアナログゲームの歴史を学ぶことで、それが他の分野とどのように関わってきたのかを知り、幅広いものの見方を身につける。</p> <p>コンピュータゲームというメディアは、誕生して35年と少しの歴史にもかかわらず、爆発的に拡散し、現在もなおさまざまな形態に進化している。ただ、その元となったRPG、TCGをはじめとするアナログゲームの存在も忘れてはならない。最近では新たな進化をとげたボードゲーム、カードゲームとの融合にも注目すべきだろう。</p> <p>ここでは、初期からのコンピュータゲームの足跡をたどりつつ、コンピュータゲームとそうしたアナログゲーム、他の映像、アニメ、ライトノベルという新しい分野との関わり、そして、これからの方向などを語っていきたい。</p> <p>#リテラシー #資料分析 #ゲスト #グループワーク</p>				
コンピュータ応用演習	選択	演習	1年次	4単位
<p>クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」が作れるようになることが目標。主にIllustratorでのレイアウト技術の習得する。さらにレイアウトに必要な画像についてPhotoshopの基本的な技術を身につける。印刷に対応できるデータを作成する技術を身につける。</p> <p>この授業は「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的に入稿に対応できるデザインデータを作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映されるようになる事が求められる。様々な課題に取り組み、課題を通して理解を深める。</p> <p>「コンピュータ基礎実習」の内容を理解していることが必要である。</p> <p>#技術/技法 #デジタル知識</p>				
写真史・映画史	選択	講義	2年次	2単位
<p>写真と映画の発展の歴史を概観し、視覚芸術におけるそれらの位置付けを理解することを目的とする。</p> <p>写真史・映画史を語る上で外せないキーワードがおおまかに説明でき、その表現形式に対する知識から得た着想を自らの創作に還元できるようにすることが到達目標である。</p> <p>写真史・映画史の主要なトピックを時代順に追いながら、多様な作家や作品に触れ、芸術と写真、芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的意義を簡潔に解説する。</p> <p>講義形式で行うが、毎回コメントシートで感想や質問を受け付け、次回授業時に応答することで受講生との対話を図る。</p> <p>#リテラシー #資料分析</p>				
まんが論基礎	選択	講義	1年次	2単位
<p>自らの経験の外にある歴史を学ぶことで、まんが表現の多様さが社会や文化的背景と不可分ではないことを理解し、まんが制作に携わっていく「専門家」として基礎的なリテラシーを身につける。</p> <p>例えば「見開き」という表現に着目してみると、その成立期から成熟期にかけて時間/空間の表象について多様な様式があり、掲載媒体である本/雑誌というメディアの性質とも不可分であることがわかる。このように自明となりつつあるまんが表現について歴史を概観しながらその変遷を辿ることで、現在のまんが表現への理解、分析あるいは自身の制作に接続していくことを目的とする。</p> <p>#リテラシー #資料分析</p>				
まんが制作基礎	選択	演習	1年次	2単位
<p>前期「まんが表現基礎」のオリジナル絵コンテを元に8p程度の作品を作成する事を目標とする。</p> <p>絵コンテから下書き・作画・仕上げまでの一連の基礎的技術と作業工程のマネジメントについて習得する事を目標とする。</p> <p>作品の制作を通して、構図や絵柄という表現の方法、線、ペン入れ、クロスハッチ等の線描の仕方、トーンの使い方のような描画技術と制作の進行状況のマネジメントについて、実際に活用する事で習得していく。</p> <p>毎回、講義と作業を行う。</p> <p>#まんが2 #マネジメント #作画 #構成</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
物語基礎演習Ⅰ	選択	演習	1年次	2単位
<p>作話技術としてのシナリオ構造を理解し、実践する。 そのことにより、物語の背後にある作家として必要な考え方を身につける。 具体的には「テーマの選択」「物語構造の理解と実践」「キャラクターの作成法」などである。</p> <p>「漫画」を構成する三大要素は、「絵」「物語」「演出」である。この授業では主に「物語」について学ぶ。 また「物語」の主体であるキャラクターについても扱い、理解を深める。 なお授業は講義主体であるが、講義で扱った内容をレポート課題として提出するため、内容の十分な理解が必須である。 #物語/作劇 #ストーリー #キャラデザ #資料分析</p>				
物語基礎演習Ⅱ	選択	演習	1年次	2単位
<p>これまでに学んだ物語の構造やシナリオ論をふまえ、具体的な物語制作の技術を身につける。 テーマ、物語、キャラクターを統合した「企画書」を作成する。</p> <p>前期「物語基礎演習Ⅰ」をふまえた上で、各種の物語論に基づくストーリー制作を実践的に行う。 また、まんがにおける「物語」の牽引者であるキャラクターについての理解を深める。 最終的にはテーマ、物語、キャラクターを統合した「企画書」の形での課題提出および発表を行う。 友野先生回においては、ゲーム的物語構築の技術のほか、キャラクターや世界観についても学ぶ。 #物語/作劇2 #ストーリー #世界観 #企画</p>				
コミックイラストレーション基礎	選択	演習	1年次	2単位
<p>（1～8回）作品や作家を研究して知識を深め、自分の表現すべき方向を見出す。 （9～15回）デジタル作画の基本技術を習得し、イラストを作画・着色する能力を身につける。</p> <p>（1～8回）自分の好きなイラストレーター、画家、漫画家について調べ、内容をまとめて、発表する。 人物像、経歴、画風、使用する画材、絵柄の特徴、魅力（個人の感想になっても構いません）。 さらにその作品（魅力を感じる部分）を模写し、画風の方法論を体感する。 （9～15回）デジタルイラストを描くために必要なPhotoshopの基本的な使い方を、規定作品とオリジナルイラストの制作を通じて習得する。 #イラスト2 #イラスト #デジタル知識 #作画</p>				
まんが総合演習	選択	演習	1年次	2単位
<p>様々な角度からの発想方法を体験することで幅広く効率的なアイデア発想能力を身につける。 毎回、その授業終了時に課題制作の提出を求める。このトレーニングを繰り返すことで、アイデアを出す瞬発力、課題を短時間で仕上げる短時間作品制作能力を身に付けることが出来る。</p> <p>ギャグを中心にアイデアをねるトレーニングを行う。単純な演習を繰り返し行うことで、短時間でその場に応じた適切なアイデアが出せる能力を獲得する集中力を養う。また同世代のお笑い関係者を招き、現在の笑いの動向を掴むことで、自分のまんが作品制作の糧とする。 #物語/作劇3 #資料分析 #ゲスト #グループワーク #プレゼン</p>				
コミックイラストレーション演習Ⅰ	選択	演習	2年次	2単位
<p>「コミックイラストレーション基礎」での内容を踏まえ、様々なシチュエーションや表現方法を豊かにしたイラスト制作が出来るようになる。</p> <p>イラストを描くためのPhotoshop基本動作の習得。デジタル作画のスキルを向上させ、イラストが描けるようになる事が目標である。 #イラスト3 #イラスト #デジタル知識 #作画</p>				
キャラクター制作基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>キャラクターイラストの実践的な商業的展開ができるようになる。</p> <p>キャラクター表現が具体的に行われているいくつかの局面を想定し、キャラクター製作を行う。 前半は風景写真をもとに、背景の中のキャラクターを作画する。 後半はカードゲームイラストの商用展開を想定し、人物写真からポーズを検討し、キャラクターの服装や装備が強化していく段階を数パターン作成する。 #キャラデザ #作画 #企画</p>				
まんがメディア文化史	選択	講義	2年次	2単位
<p>講義を通じてまんが・アニメなどの文化と、現代の社会や歴史との関係性を理解する。 また、それらを知ることにより創作のバックボーンとなる文化的リテラシーを身につける。</p> <p>「まんが」とされるジャンルは一体どこから来て、どのように受容され、どこに向かおうとしているのかを、現在および過去の代表作からひも解く。 また、近縁ジャンルである映画・アニメ等も本講義中に言及する。 これにより、表現が社会状況と不可分の関係であることを知り、作品の成立背景やその与えた影響を考える。 #リテラシー #資料分析</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
キャラクター類型論	選択	演習	2年次	2単位
<p>「まんがを構成する要素の1つにキャラクターがある」というのは果たして本当だろうか？「キャラクターを構成する要素の1つにまんががある」「キャラクターを構成する要素の1つにアニメがある」と挑戦的に言ってみるが、あながち嘘とは言えない現実が目の前にある。各々が思い浮かぶ作品はまずキャラクターで思い浮かぶはずだ。キャラクター、その魅力にとことん迫り、魅力的なキャラクターを制作するための基礎を築く。</p> <p>上記に記したように、まずは「キャラクター」を主語として語り、考えることを徹底的にする。極端（それはキャラクターを魅力的に見せる条件の一つでもあるが）ともいえるような思考方法でまんが・アニメ・映画を読み解く。ときにそれは美術や宗教といった人の精神史にまで幅が広がるかもしれない。人・キャラが同時並立して見え始めた時、リアリティは立ち上がる。また、現在のキャラクター消費文化にも言及する。</p> <p>#キャラクターデザイン #資料収集整理 #教養</p>				
イメージ創造演習	選択	演習	2年次	4単位
<p>印刷された静止画像としてのイラスト製作に留まらず、webや映像に対応した動くキャラクターイラストの製作技術を身につける。</p> <p>Photoshopなどを使用してキャラクターを描き、Live2Dを使用してキャラクターの動かし方を学ぶ。キャラクターの表情や仕草などの動画を作成し、多様なメディアへの応用力を養成する。</p> <p>#動画 #キャラデザ</p>				
デジタルコミック演習	選択	演習	2年次	2単位
<p>まんが原稿またはイラストレーションの総ての制作行程をデジタルデバイスを用いて行うための技術と、アプリケーションを利用した作画技術を知ります。また、CLIP STUDIO PAINTを活用するツール/素材や環境設定そのものを後に自分の仕事に活かせるように蓄積します。</p> <p>使用するアプリケーションソフトはCLIPSTUDIOPAINT(クリスタ)。その操作方法からアナログからデジタルを含めた作業工程で活用できる機能を知ります。講義中に作成したブラシ/ツール素材や設定などは、講義終了後も活用することを想定。将来に渡って作品制作時に作成した環境をどこでも再現できるようアプリ設定のバックアップをクラウド上に保全します。</p> <p>#技術/技法 #デジタル知識</p>				
背景設定デザイン	選択	演習	3年次	2単位
<p>まんがに必要な背景作画の基礎技術を習得し、描きたいシーンに応じた作品世界がつかれるようになる。</p> <p>自分の作品に合った背景・設定を制作する。日常風景から過去・未来・架空世界等のデザインが出来るように訓練。最終的にまんが、イラスト、webコミック、アニメーション、ゲームなどのオリジナル作品を想定した舞台・世界観を構築する。</p> <p>#3年共通 #作画 #資料分析 #世界観 #iPad Pro</p>				
まんが作品制作演習Ⅰ	選択	演習	3年次	4単位
<p>まんが作品制作を通して、自分が表現すべきテーマ、表現を見出す事を目標とする。</p> <p>複数作品を構成しうる企画・キャラクターの制作方法について理解する事を到達目標とする。</p> <p>プレゼンを通して企画・テーマを明確にし、相互の作品の特性を理解する。</p> <p>作品の制作状況を全体に共有し、自分のマネジメントに客観性を与えながら進めていく。</p> <p>企画・構成・制作の段階ごとに講義を行い、各作業段階の知見を広げる。</p> <p>#ストマ #企画 #作画 #ゼミ #プレゼン</p>				
まんが作品制作演習Ⅱ	選択	演習	3年次	4単位
<p>企画とキャラクターを軸に、連続したストーリーの構想を練ることを目的とする。</p> <p>商業作品制作のための作品制作技術を身につける事を到達目標とする。</p> <p>毎週ゼミ形式で、各々の作品の進捗を共有しつつ制作を進める。</p> <p>隔週で制作に関する講義を行い、多面的に商業作家として必要な技術を学ぶ。</p> <p>複数作品を制作する制作計画を立て、クオリティの高い作品が出来上がるようにマネジメントを行う。</p> <p>#ストマ #企画 #作画 #ゼミ #プレゼン</p>				
まんが・アニメーション作品批評論	選択	講義	3年次	2単位
<p>授業を通じ、自分の作品の弱点を客観的に捉え、それを克服するための方法論を得る。</p> <p>1年次～3年次にかけて培ってきた自らの作品について、総合的・客観的な評価基準の学びを得ることを目標とする。</p> <p>15コマのうち、10コマを＜A：アシスタント演習＞＜B：同人誌作成演習＞とし、各自どちらか好きなゼミを履修する。</p> <p>残り5コマは4年次に向けての卒研発表会への参加を以て充当する。</p> <p>＜A：アシスタント演習＞</p> <p>商業漫画家を目指すことを念頭に置き、まんが作品を仕上げるテクニックを集中的に学ぶ。</p> <p>通常、商業漫画においては原稿を完成させるためにスクリーントーンや背景などをアシスタントに任せることが多く、仕上げのついでに様々なtipsが存在する。</p> <p>本授業では、3年次までに得た作画技術の集大成としての仕上げ技術を学び、原稿の完成度を上げる。</p> <p>＜B：同人誌作成演習＞</p> <p>3年間の学習を通じて得た知識と技術を基に、自分の作品集（同人誌）を作成し、展示即売会への出品を行う。</p> <p>まんが表現学科の専任教員はまんが、イラスト、編集企画など各自に研究・制作の専門分野を持っている。これら教員と各ゼミで目標を決め制作した作品を、まんが作品集やイラスト集（同人誌）として制作し、展示即売会に出品し、第三者である読者の反応を確かめる。</p> <p>#3年共通 #資料分析 #取材 #ゼミ</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
キャラクターイラストレーション演習Ⅰ	選択	演習	3年次	4単位
イラストレーション制作における基礎を身につけ、柔軟な発想ができるようさまざまな技術の習得を目標とする。				
与えられたテーマの上で、基本的なデジタル作画方法をマスターし、各自スキルアップする事が目的である。 #コミイラ #キャラデザ #企画 #プレゼン				
キャラクターイラストレーション演習Ⅱ	選択	演習	3年次	4単位
自分に合った技術を発見し身につけることで、今後の仕事に結びつけられるようになる。				
これから社会に出て行く準備として「キャラクターイラストレーション演習Ⅰ」で基本的にマスターした手法の応用。イラストの技術を使い、これからの進路を模索し、試行錯誤を行うのが目的である。 #コミイラ #企画 #動画 #プレゼン				
コミック背景デザイン	選択	演習	3年次	4単位
プロの背景作画技術、オリジナルな背景演出表現、描きたいストーリーに応じた設定制作技術が身につく。				
まんがを描くには、その作品に合った背景の描写が必要である。キャラクターのみに力を入れ、背景を適当に埋めていたのでは、いつまでたっても作品のクオリティは向上しない。この授業では、絵を描く前から自分のイメージを明確にし、それを表現できる方法と技術の習得を目標とする。 #3年共通 #作画 #資料分析 #iPad Pro				
Webコミック特論演習	選択	演習	3年次	4単位
作品制作において自らのコアとなる要素、方向性を認識し、最終的に卒業研究につながる作品の完成を目指す。またSNSなどを通じて積極的に作品を発信していく意識、方法を身につけることを目標とする。				
前期に引き続き、川中/山本ゼミに分かれ作品制作を通して各自の方向性を検討していく。まんが編集者/まんが研究者としての経験をもとに、歴史的、批評的な視点による作品検討及び指導を行う。また、まんがの最終的な仕上げについてプロフェッショナルなゲストから考え、技術を学び、作画上のクオリティアップを目指す。12月に行う作品展示を通してプレゼンテーションにおける基礎を習得する。 #Web #企画 #ゼミ #ゲスト #プレゼン				
メディアデザイン演習	選択	演習	3年次	4単位
デザインの基礎知識、技術を修得することができる。また、応用として各自の作品制作にデザイン的な視点を取り入れることを目標とする。				
Web上におけるまんがの構成、見せ方も、デザインの観点から見ていくことで新たな視点を導入できるだろう。デザインの基礎について学び、まんがや各媒体での作品の「見せ方」について考えていく。ポर्टフォリオ制作も作品の「見せ方」のうちの一つである。 #3年共通 #デジタル知識				
フルカラー・コミック作品制作	選択	演習	3年次	2単位
光の状態の違う複数シーンを一本の漫画の中で違和感なくまとめられる能力を身につける。				
デジタルによるフルカラー着彩によるまんが作品制作を集中形式によるワークショップにて行うことで、カラーリングをベースとしたまんが演出方法について学ぶ。 #3年共通 #デジタル知識 #作画				
Webコミック制作演習	選択	演習	3年次	4単位
作品の方向性をゼミで検討/確認することでプレズに制作が行えるようになる。方法を使って制作することを身につけることができる。				
作品制作を通して制作プロセスの確認、方向性の仮固定と実践を行うことを目的とする。二つのゼミ形式に分かれ、16、24、32ページ程度の短編を各自の現状に合わせて制作していく。可能ならば2作品制作するつもりで臨んでもらいたい。並行する「まんがゼミ演習」で行う作品分析と連動して各作品の方向性を検討しながら進めていく。まんが編集者/まんが研究者としての経験をもとに、幅広い視点から作品制作の指導を行う。 *制作する作品の形式は、まんがに限らないため、初回授業で担当教員とよく相談すること。 #Web #企画 #構成 #マネジメント #ゼミ				
まんが表現特論	選択	講義	4年次	2単位
これまで培ってきた知識や技術を確認すると同時に、もう一段階レベルアップさせることを目的とする。 卒業制作や卒業研究に対する考え方を更新する。				
4年生の必修科目である卒業研究に際して、まんが表現学科を担当する教員がオムニバスの形をとって講義を行う。卒業研究に関わるまんが表現について、様々な側面からのトピックスを提示し学生に卒業研究のヒントを与える。 #4年共通 #企画 #構成 #資料分析 #マネジメント				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
4年間の学業の集大成として、各自研究を行い、その研究をベースにした作品を制作する。 この卒業研究の完成および展示によって、学校から社会へ踏み出す自信と誇りを身につける。				
3年次までの学習成果を駆使して、大学4年間の集大成を行なう試みである。各自が独自の研究テーマを設定して、年次計画を立てて、実践し、その研究結果を発表する。作品制作、論文作成等問わず、指導の教員、さらに学科の全教員と話し合いながら進めていく。				