

科目名称	まんが作品制作基礎Ⅱ		授業コード	20060542	
担当教員	菅野 博之	泉 政文、川中 利満、多田 由美、夢野 れい、工藤 稜			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams を利用する。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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【ストマ（菅野・泉）・web（川中）・コミイラ（多田・夢野・工藤）】が各自の専門分野に即して指導を行う。 #まんが4 #構成 #イラスト4 #マネジメント #ゼミ
授業計画	1：ガイダンス 2：第一作企画・プロット提出 3：企画・プロット修正稿提出 4：絵コンテ・ラススケッチ等提出 5：絵コンテ・ラススケッチ等第2稿提出 6：絵コンテ第3稿提出 7：原稿制作①下書き制作 8：原稿制作②下書き修正 9：原稿制作③ペン入れ（メインキャラクター） 10：原稿制作④ペン入れ（その他のキャラクター） 11：原稿制作⑤ペン入れ（背景） 12：原稿制作⑥ペン入れ（小物） 13：原稿制作⑦仕上げ（トーンワーク） 14：原稿制作⑧仕上げ（ベタ、セリフ入力） 15：完成作品提出／合評
実務経験のある教員	菅野博之：まんが家。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的なまんが家としてのスキルアップ指導を行う。 川中利満：編集者。長年の実務経験を元に、プロ作家になるためのノウハウを主として指導を行う。 多田由美：まんが家、イラストレーター。長年の実務経験を元に、画力・カラーイラストの指導を中心に行う。 夢野れい：アニメ設定デザイナー、まんが家。長年の実務経験からまんが・イラスト双方に渡る総合的な指導を行う。 工藤稜：イラストレーター。美術解剖についての知見と、イラストレータとしての経験から絵の構図や人体の構造、カラーイラストなどの指導を行う。
授業時間外学習	毎週3～4時間程度の作業時間が必要なる。 キャラクター・背景・カラーリングなど履修した授業で得た知見をしっかりと使いクオリティと精度を上げていくこと。
評価方法	16Pのまんが作品に相当する作品を完成させること。 「物語」、「演出」、「作画技術」、「カラーリング」など、作品の形態に合わせて総合的に評価する。
指導方法	作品に対するコメント・講評を随時行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	『表現したい人のためのマンガ入門』しりあがり寿(講談社現代新書) 『漫々快々』菅野博之(美術出版社) 『もっと魅せる・面白くする 魂に響く 漫画コマワリ教室』深谷陽(ソーテック社) 『マンガ表現学入門』竹内オサム(筑摩書房) 『マンガ学入門』夏目房之介編(ミネルヴァ書房) 『マンガの読み方』夏目房之介(NHK出版) 『荒木飛呂彦の漫画術』荒木飛呂彦(集英社) 『キャラクターからつくる物語創作再入門 「キャラクターアーク」で読者の心をつかむ』K. M. ワイランド(フィルムアート社) 『ペンで描く』A. L
各自準備物	
実習費	
その他	・まんが表現学科生は必ず履修すること。

科目名称	まんが企画演習			授業コード	20060385
担当教員	山本 忠宏				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業を基本とする。コロナの感染状況により遠隔授業に切り替える場合がある。初回授業を必ず出席すること。
使用するアプリ等	対面/遠隔に限らず、teams で「まんが企画演習」のチームを作るので登録が必要になる。遠隔の場合は、teams/zoom を用いる。授業や teams で詳細は周知する。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：イントロダクション/アイデアの基礎 2：アイデアの事例（アイデアのねじれ、組み合わせ） 3：作品のディスクリプション 4：キャラクター設定の方法（キャラクターのねじれ） 5：ログライン、プロットの方法（短編の構造） 6：アウトラインの方法（場面の創造/想像） 7：シークエンスの組み立て（映像言語の基礎） 8：カメラと身体を用いた作劇 WS1 9：カメラと身体を用いた作劇 WS2 10：作劇の方法（コア・アイデンティティ/順番/きっかけ） 11：ネームの方法（紙面構成原理） 12：ネームの事例 13：推敲の方法（立体的推敲） 14：ネーム検討 15：プレゼンテーション/講評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	自身の嗜好に限らず短編まんが作品をより多く読んでおくこと。日々のアイデアやまんが制作にまつわることを記しておく「まんがノート」を使うことを推奨する。
評価方法	2/3 未満の出席は、E 評価とする（2/3 以上の出席でエントリ）。最終課題である「完成ネーム」（作画なし）によって成績評価を行う。
指導方法	最終授業までの制作プロセスの中で随時講評を行っていく。
使用テキスト	適宜授業内で配布する。
参考テキスト・URL	適宜授業内で紹介する。
各自準備物	普段から使用しているアイデア帳（まんがノート）。*デジタルも可。
実習費	
その他	初回授業は必ず出席すること。

科目名称	コミックイラストレーション演習Ⅱ			授業コード	20061021
担当教員	中野 友和				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「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。
授業計画の概要	「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
授業計画	1：イラストの見せ方についてレクチャー 2：商業イラストを意識したキャラクターデザイン1（意図の説明、ラフ作成） 3：商業イラストを意識したキャラクターデザイン2（講評と添削） 4：デザインしたキャラクターを使ったイラスト制作1（ラフ作成） 5：デザインしたキャラクターを使ったイラスト制作2（講評と添削） 6：デザインしたキャラクターを使ったイラスト制作3 7：デザインしたキャラクターを使ったイラスト制作4（講評） 8：商業イラストを意識した作品1（意図の説明、ラフ作成） 9：商業イラストを意識した作品2（講評と添削1） 10：商業イラストを意識した作品3（講評と添削2） 11：商業イラストを意識した作品4（着彩1） 12：商業イラストを意識した作品5（着彩2） 13：商業イラストを意識した作品6（中間講評） 14：商業イラストを意識した作品7（仕上げ） 15：商業イラストを意識した作品8（講評）
実務経験のある教員	中野友和：イラストレーター・キャラクターデザイナー。実務経験より、デジタル作画の指導を行う。
授業時間外学習	デジタルツール（フォトショップやクリップスタジオ等）の基礎を習得しておくこと。
評価方法	授業への取り組み姿勢、課題提出で判断。
指導方法	毎回の講義にはリアルタイムで返答し、Teamsにて添削データの返信やコメントを記載する。
使用テキスト	必要な場合は Teams にてデータで配布します
参考テキスト・URL	
各自準備物	学校指定のハードディスクおよび、USB等の記録メディア、参考資料。
実習費	プリントアウト用の専用紙を各自で用意することもある。
その他	内容は実習の進み具合によって変更する可能性がある。 コミックイラストレーションコースを希望する学生は履修を薦める（イラストで卒業制作を行おうと思うものは、特に履修を薦める）。