

科目名称	学科入門セミナー (M)		授業コード	10519982	
担当教員	川中 利満	山本 忠宏、泉 政文、多田 由美、菅野 博之、夢野 れい、工藤 稜			
単位数	1	授業形態		科目分類	
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
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。
使用するアプリ等	teams を用いる。
履修制限等	まんが表現学科生は履修を推奨する。火曜日 4、5 限で行うが、授業日程については、4 月の学科オリエンテーションにて告知する。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	宝塚歌劇の鑑賞を通じて、宝塚歌劇の文化的背景や表現形式を学ぶとともに、原作への理解およびアダプテーション作品としての宝塚歌劇という視点を持つことを目的とする。
授業計画の概要	宝塚歌劇が持つ文化的背景や表現形式について鑑賞通じて理解する。また、宝塚歌劇の演目は例外を除いて原作からアダプテーションされたものが多いため、ただ鑑賞するのではなく、原作についての解釈を行なった上で「違い」を見出すことが重要となる。最終的には、上記の問題を踏まえ、まんがやイラストレーションを用いた課題を提出し、1冊の冊子を制作する。
授業計画	1: イントロダクション 2: 宝塚歌劇について 3: 原作作品の鑑賞 4: 原作についてのレクチャー 5: 宝塚歌劇鑑賞 (学外実習) 6: 宝塚歌劇鑑賞 (学外実習) 7: 宝塚歌劇鑑賞 (学外実習) 8: 宝塚歌劇鑑賞 (学外実習) 9: 宝塚歌劇鑑賞 (学外実習) 10: 冊子制作について 11: 冊子制作のアイデア検討 12: 構成検討 13: 誌面制作 14: 誌面検討 15: 最終チェック
実務経験のある教員	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。 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。 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。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	授業で示した原作についての関連作品を見ておくことを推奨する。
評価方法	最終課題で評価する。最終課題未提出および出席が 2/3 未満の場合は E 評価とする。
指導方法	課題は冊子としてまとめて製本し印刷後に各自 1 冊ずつ配布する。
使用テキスト	宝塚歌劇演目の原作についてのレジюме、資料などを配布する。
参考テキスト・URL	宝塚歌劇公式サイト { https://kageki.hankyu.co.jp/ }
各自準備物	
実習費	宝塚歌劇場までの往復交通費が必要となる。
その他	学外実習の日程について、4 月の学科オリエンテーションで告知をするので予定を調整しておくこと。

科目名称	アニメ史		授業コード	20060072	
担当教員	原口 正宏				
単位数	4	授業形態	講義	科目分類	選択必修、芸術工学基礎(2019年度以降入学生のみ) / 選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。 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・パニー」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。
授業計画の概要	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。 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。
授業計画	1: アニメーション史の黎明と天才作家ウィンザー・マッケイ 2: ウォルト・ディズニー その1 知られざる黎明期と『ミッキー・マウス』誕生まで 3: ウォルト・ディズニー その2 『シリーシンフォニー』シリーズと長編『白雪姫』 4: フライシャー兄弟 『ベティ・ブープ』シリーズと『バタくん町へ行く』 5: ウォルト・ディズニー その3 『ファンタジア』 6: テックス・エイヴリー 『ドルーピー』『狼と踊り子』シリーズほか MGM名作短編 7: チャック・ジョーンズ 『バックスパニー』シリーズほか ワーナー・ブラザーズ名作短編 8: ハンナ&バーベラ 『トムとジェリー』シリーズ MGM名作短編集 9: UPAが変えたアニメーション表現 『ジェラルド・マクボインボイン』ほか 10: ソ連長編アニメの世界 『イワンと仔馬』『雪の女王』ほか イワノフ・ワノ、レフ・アタマノフ作品 11: フランス長編アニメの世界① 『やぶにらみの暴君』ほか 12: フランス長編アニメの世界② 『ファンタスティック・プラネット』ほか 13: チェコの人形アニメーション 『チェコの四季』ほか イジー・トルンカ、ブジェティスラス・ポヤル作品 14: イギリス ジョージ・ダニングの革新的音楽アニメーション 『イエロー・サブマリン』 15: 実験アニメーション+戦前日本 ノーマン・マクラレン、アレクサンドル・アレクセイエフ、政岡憲三ほか
実務経験のある教員	フリーライター、アニメーション史研究者として40年近くにわたり、アニメーション雑誌(「アニメージュ」)、ムック、映像ソフトなどの企画・構成・制作に関わり、自らアニメーションスタッフ・データベースを構築し、入力・統計・分析を続けてきた長年の蓄積があります。その教員が、さまざまな作業を通じて行ったインタビュー、資料収集、研究成果を活用しながら各回の講義を進めます。その際、文献からの知識だけでなく、直接取材を行ったことによって得られた経験やエピソードを豊富に交えながら、監督やアニメーターたちの人となりについても
授業時間外学習	概ねシラバスに沿って監督と代表作を採り上げていくので、事前に監督や作品の歴史的な位置づけなどについての下調べをしておく、観賞時の内容理解を深めるサポートとなる。また、講義中で同じ監督の別作品について触れる機会も多いので、講義後には、それら参考作品について独自に視聴するなどして視野を広げる努力をしてもらいたい。そのことが、翌週以降の別作品の鑑賞とも有機的に関連し合い、より立体的、俯瞰的な歴史理解、作品理解につながっていく。

評価方法	<p>毎回、採り上げた作品について観賞レポート（200字以上）を提出してもらう。</p> <p>提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること。遅刻は欠席あつかいとする。</p> <p>講義内容を理解し、作家や作品の特色、歴史的背景について概観できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、講義で採り上げた作品名、監督名などを文中に具体的に盛り込みつつまとめること。「とても面白かった」「アニメの歴史がよくわかった」という表現だけに終始した抽象的な感想文は受けつ</p>
指導方法	<p>講義内容についてわからないこと、質問などがある場合は、講義後に直接講師に尋ねるか、観賞レポートのなかに、具体的な質問として記載すること。翌週以降、講義の冒頭で可能な限り回答するように心がける。</p>
使用テキスト	<p>毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行して PowerPoint を使用した要点解説を行う。配布資料には、国別のアニメーションの歴史や作品、監督などについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。</p>
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	<p>映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。</p>

科目名称	コンピュータゲーム (CG) 史		授業コード	20060080	
担当教員	徳岡 正肇				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面とリアルタイム） 原則的に対面だが、ゲスト講師による講義のみ遠隔になることがある
使用するアプリ等	Teams を使用する予定（ゲスト講師の都合により変更されることがあり得る）
履修制限等	50 名
授業の目的と到達目標（学習成果）	複合的なエンターテインメントとして巨大産業へと発展したゲーム産業の歴史を学ぶことで、ゲーム産業が直面してきた課題・挑戦・成功と失敗を知るとともに、ゲーム体験を個々人の創作に対して利用するための基礎的な知見を身につける
授業計画の概要	<p>2015 年の段階で、世界のコンピュータゲームの市場規模は音楽と映画を合算したよりも大きな規模を有する、世界屈指のエンターテインメント産業へと成長した。ゲームが展開されるプラットフォームも、PC や家庭用ゲーム機のみならず、それらとは文字通り桁が違う（年間 10 億台以上）出荷数を誇るスマートフォンが強力な地位を占めるに至った。</p> <p>このようにコンピュータゲームはあまりにも巨大化しすぎたがゆえに、その全貌を捉えることが難しくなっている。結果、自分が体験したゲームについて、適切に踏まえて言語化する難易度も急激に上昇してしまった（事実、「こんなものは本当のゲームではない」といった類いの粗雑な言論は、ネットを見ればいくらでも見つかる）。</p> <p>本講義では、日本のゲーム産業の歴史を解説した「日本デジタルゲーム産業史」（小山友介・人文書院）を軸とする。これに、担当教員がこれまで世界のゲーム産業に対する取材を重ねるなかで得られた情報を加味することで、産業としてのゲームがどのような歴史を歩んできて、いまどのような状態にあるのかを概説する。</p> <p>また同時に、ゲームを評価・分析するためのフレームワークも実習という形で紹介する。</p> <p>最終的にはこれらを通じ、自分のゲーム体験をどのようにして自分の創作に活用すれば良いのかという点についても、理解の一端が得られることを目標とする。</p> <p>なおコンピュータゲームを実際にプレイしたことがあるか否かは問わないが、最低でもスマートフォンなどでゲームを遊んだ経験があるほうが講義は理解しやすい。</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1：コンピュータゲームの現在 2：産業史としてのコンピュータゲーム史・アメリカと日本における黎明期 3：演習／「ゲームを作る・評価する」ためのフレームワーク 4：日本の PC ゲームの歴史（1）／PC98 時代まで 5：日本の PC ゲームの歴史（2）／Windows 時代 6：日本の家庭用ゲーム機の歴史 7：日本のアーケードゲームの歴史 8：モバイルゲームの登場と発展（1）／携帯ゲームと携帯電話のゲーム 9：モバイルゲームの登場と発展（2）／携帯電話のゲームの現在 10：アナログゲームとコンピュータゲーム 11：国際化するコンピュータゲーム 12：多様化するコンピュータゲーム（1）／インディゲーム 13：多様化するコンピュータゲーム（2）／シリアスゲーム・サブスクリプションモデル等 14：コンピュータゲームの最前線／日本人クリエイターに聞く 15：未来のコンピュータゲーム <p>ゲスト講師のスケジュールにより、講義の順番が前後することがあり得る</p>
実務経験のある教員	徳岡正肇：ゲームジャーナリスト・ゲームシナリオライター。海外・国内を問わず、ゲーム開発者向け技術カンファレンスでの登壇多数。技術・産業としてのゲームに取り組む。
授業時間外学習	必要に応じて基礎的な知識となる資料を事前に配布するので、必ず読んでおくこと。場合によっては動画を伴うことがある。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 期末レポート（55%）及び、講義中のレポート（3%×15） ・ 期末レポートは、あるゲーム動画についての短い批評を書くという形式で行う ・ 講義中のレポートは随時提出とする
指導方法	<p>講義中のレポートでは、講義内容に対する質問も受け付ける。質問に対してはその質問内容と回答を、受講者全員に対して配信する。</p> <p>期末レポートは講評をつけ、各人に返却する。</p>
使用テキスト	適宜配布

参考テキスト・URL	<p>・小山祐介、「日本デジタルゲーム産業史 増補改訂版」、人文書院、2020 青色の表紙（2016年版）は増補改訂版ではないので注意すること 緑色の表紙が増補改訂版となる 必須ではないが、手元にあると講義の理解を大いに促進する またゲームに学術的な興味のある学生であれば、必携の書でもある</p> <p>・徳岡正肇ほか、「ゲームの今」、ソフトバンククリエイティブ、2015</p>
各自準備物	<p>Youtube 動画を閲覧できる環境を用意しておくこと 学内の PC を使っても構わない</p>
実習費	
その他	<p>講演・講義において、質疑応答は極めて重要な意味を持ちます。些細な疑問であっても、その疑問は受講者（および登壇者）全員にとって有用な知見となり得ます。一方で、「疑問に思ったことを登壇者に個人的に質問しに行き、登壇者から個人的に回答を聞く」という行為は、「知のフリーライド」と呼ぶべき行為です（日本における講演・講義では頻繁に見かけますが）。疑問も知見であれば、回答も知見なのですから、それは受講者全員が共有すべきものです。自分は、学問とは知を共有することこそがその基盤にあり、また最も価値あることだと信じます。受講者の皆様にも積極的な質問を期待しますし、講義時間の都合で質問を受ける余裕がない場合は、各回のレポートで質問を投げてください。</p>

科目名称	コンピュータ応用演習		授業コード	20005043	
担当教員	杉本 真理子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	Illustrator でのレイアウトデザインの基礎が習得できる。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。クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」の制作に応用できる。印刷、入稿に対応できるデータを作成できる。
授業計画の概要	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せられるようになる事が求められる。具体的な課題に取り組み、課題を通してレイアウトデザインへの理解を深める。「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。 #技術/技法 #デジタル知識
授業計画	1：授業内容の説明・Illustrator の復習・小テスト（履修制限する場合の基準となる） 2：Illustrator 基礎復習／図形ツールを使用したシンプルな図案の制作及びトレース 3：Illustrator の基礎・文字／文字の基礎知識を理解する。練習課題を通じて知識を習得する。（練習課題） 4：Photoshop の基礎・画像合成／練習課題で画像の基礎を理解し、応用課題で各自イメージに近い作品に近づける技術を習得する。 5：文字とレイアウトの基礎／練習課題でレイアウトの基礎を身につける。 6：文字とレイアウトの応用／ターゲット層を決めて、各自でレイアウトすることにより、Illustrator の高度な技術を習得し、レイアウトのルールを理解する。 7：Illustrator+Photoshop／模様を用いたグラフィック制作・パッケージデザインへ展開し、作品の広げ方を習得する。 8：Illustrator+Photoshop／手書き要素を用いたグラフィック制作・モックアップ技術で、実際の商品に見立てるような表現を身につける。 9：レイアウトの基礎／画像を用いたレイアウトの制作。カットまで行うことにより、仕上がりを意識し、印刷に必要なルールを身に付ける。 10：レイアウトの実践／規格に添ったデザイン・レイアウトを行う課題により、リアルな商品を作成する事を意識する。 11：レイアウトの実践／添削ののち、ブラッシュアップすることにより、より理解を深める。 12：レイアウト実践の応用／組版とは（画像と文字のレイアウト）リーフレット制作／内容の確認と制作準備 13：レイアウト実践の応用／組版とは（画像と文字のレイアウト）リーフレット制作／仕上げと修正 14：レイアウト実践の展開／紙面設計とは（雑誌や本のページを制作する）内容の確認と制作準備 15：レイアウト実践の展開／紙面設計とは（雑誌や本のページを制作する）仕上げと修正
実務経験のある教員	杉本真理子：パッケージメーカーのデザイン・企画部門での経験を生かし、入稿用データ、レイアウトデザインの基本的な知識と技術について指導する。
授業時間外学習	コンピュータ基礎実習の内容（Illustrator と Photoshop の基本操作）を理解しておくこと。前週に次回の内容をアナウンスするので、身近な商品（パッケージやポスターなど）について、よく観察しておくこと。授業後は、改善点を自分なりに考え、次週より生かせるように復習しておくこと。
評価方法	授業内に習得するべきルールや注意点を理解しているかどうか、提出課題で判断し、評価する。入稿のルールについては毎回の授業で説明するので、最終課題でなお理解できていない場合は減点の対象となる。練習課題 30%＋応用課題 70%で評価する。作品に未提出があると、その作品分は評価対象外となる。
指導方法	初回授業・小テストの結果については、掲示などで連絡するので自分で注意しておくこと。授業内の課題に関しては、講評・添削して返却する。データは各自で保存し、各自でブラッシュアップしてポートフォリオなどに備えておくこと。遅刻や欠席した場合は、配布データを元に各自で理解しておくこと。
使用テキスト	授業内容に沿ったデータ及びプリントを配布する。
参考テキスト・URL	実際に授業では使用しないが、「コンピュータ基礎実習」で参考テキストとされているものとして 『プロとして恥ずかしくない Photoshop の大原則・改訂四版』MdN 『プロとして恥ずかしくない Illustrator の大原則・改訂四版』MdN
各自準備物	各自で課題、提出物は USB メモリに保存しておくか、Cloud に保存しておくこと。配布プリントを各自でプリントアウトし、クリアファイルなどに保存して、見直しができるように管理しておくこと。欠席した場合は、次の授業までに配布データをよく読んで、理解しておくこと。カッターが必要な場合は前週に連絡するので、各自で用意すること。
実習費	
その他	「コンピュータ基礎実習」の履修を終え、内容を十分に理解できていること。または同等の知識があることが履修条件である。初回授業でテストを行うので、履修希望者は必ず初回の授業に出席すること。試験を受けていない場合、コンピュータの台数の都合で履修できない場合がある。 教員免許の取得要件となっている「まんが表現学科および映像表現学科の教職課程履修生」については優先するが、この場合も初回の試験は必ず受けること。

科目名称	写真史・映画史		授業コード	20060100	
担当教員	安部 孝典				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	KDU ポータル、Microsoft Teams、Microsoft OneDrive
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。 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なることが到達目標である。
授業計画の概要	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。 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。 #リテラシー #資料分析
授業計画	1：虚構と現実、嘘と詩 2：写真の誕生／ニエプス、ダゲール、タルボット 3：湿板写真と乾板写真、ガラス板への定着 4：イーストマンの写真フィルム、映画の方へ 5：さまざまな写真表現、あなたならどう撮る 6：映画の黎明／エジソン、リュミエール、メリエス 7：ハリウッド始動、見世物から芸術へ 8：サイレント期の映画理論、フォトジェニーとモンターージュ 9：アヴァンギャルド、破壊と再生 10：トーキーの発展、ジャンルの強化 11：ネオリアリズム、瓦礫の中で 12：ヌーヴェル・ヴァーグ、波及する新しさ 13：アメリカン・ニュー・シネマ、放浪と暴力 14：シネコンとミニシアター、芸術としての娯楽 15：現代映画のすすめ、僕らが映画を見る理由
実務経験のある教員	
授業時間外学習	講義で扱った作品をできるだけ多く鑑賞し、その見解を他人と議論すること。
評価方法	期末レポート 70%、毎回の授業のコメントシート 30% また、出席が 10 回未満の場合は E 評価とする。
指導方法	毎回のコメントシートの内容は、次回授業時に応答する。 期末レポートの採点結果については、個別に対応する。
使用テキスト	適宜、レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	飯沢耕太郎『カラー版 世界写真史』美術出版社、2004 年。 是松忍『写真の歴史に学ぶ 未来への物語』講談社エディトリアル、2017 年。 大和田良『写真を紡ぐキーワード 123-写真史から学ぶ撮影表現』インプレス、2019 年。 アンドレア・グローネマイヤー『ワールド・シネマ・ヒストリー』晃洋書房、2004 年。 出口丈人『映画映像史 ムーヴィング・イメージの軌跡』小学館、2004 年。 北野圭介『ハリウッド 100 年史講義 夢の工場から夢の王国へ』平凡社新書、2001 年。 中条省平『フランス映画史の誘惑』集英社新書
各自準備物	
実習費	
その他	映像表現学科・まんが表現学科生において、この科目の単位修得は、専門科目「選択」（芸術工学基礎の選択必修にはできない）の扱いとなるので注意すること。

科目名称	まんが論基礎/まんが表現史			授業コード	20060071
担当教員	山本 忠宏				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業とする。状況によって遠隔に切り替える場合がある。初回授業にて方針を説明するため受講すること。
使用するアプリ等	teams で「まんが表現史」のチームを作るので登録すること（レジュメの配布、コメントシート、最終課題提出は teams で行う）。毎回の授業においてもスライドの画面共有を行うため、iPad を持参すること。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	自らの経験の外にある歴史を学ぶことで、まんが表現の多様性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。
授業計画の概要	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。 #リテラシー #資料分析
授業計画	1：イントロダクション/絵巻はまんがの起源なのか 2：「漫画」という概念/形式の重層性 3：キャラクターの成立 4：戦時下のまんが 5：占領下のまんが 6：月刊誌の隆盛、武道とスポーツ 7：貸本まんがブームと劇画 8：週刊少年/少女まんが誌と青年まんが誌 9：成長するキャラクター 10：少女まんがという実験場 11：24年組と「声」の多層性 12：まんが表現の「ニューウェーブ」 13：多様化するジャンル/媒体/表現—形式編— 14：多様化するジャンル/媒体/表現—様式編— 15：まんがの時間/空間についての補論
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業前には当該回で取り扱う時代について、一般的な日本史知識の予習をしておくこと（例えば日本史の高校教科書を読み直してみるなど）。
評価方法	出席が2/3未満の場合、E評価とする（2/3以上の出席でエントリ）。毎回のコメントシート提出と出席票提出でカウントする。成績評価は最終レポートのみとする。
指導方法	授業後に毎回提出してもらうコメントシートについては、その内容や質問について次回授業内で応答する。
使用テキスト	毎回レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	より多角的にまんが表現史を把握するために、以下の参考テキストを挙げる。 清水勲『日本近代漫画の誕生』山川出版社、2001年。 清水勲『年表日本漫画史』臨川書店、2007年。 みなもと太郎『マンガの歴史第1巻（岩崎調べる学習新書）』岩崎書店、2017年。 大塚英志『アトム of 命題 手塚治虫と戦後まんがの主題』角川文庫、2009年。 中野晴行『マンガ産業論』筑摩書房、2004年。 長岡義幸『マンガはなぜ規制されるのか「有害」をめぐる半世紀の攻防』平凡社新書、2010年。 竹内オサム『戦後マンガ50年史』ちくま
各自準備物	スライドや資料を共有するため iPad を持参すること。
実習費	
その他	

科目名称	まんが制作基礎		授業コード	20060590	
担当教員	菅野 博之				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams を使う。
履修制限等	まんが表現学科生一年生は必ず履修すること。
授業の目的と到達目標（学習成果）	前期「まんが表現基礎」で学んだ絵コンテ制作の方法を使って8p程度のオリジナルまんが作品を作成する。絵コンテから「下描き」・「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」を習得する事を目標とする。
授業計画の概要	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、トーンの使用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。 授業では主に講義を行い、自宅にて作業を行う。 作業について質問がある場合は、授業後もしくは Teams のチャットで随時質問を行うこと。 #まんが2 #マネジメント #作画 #構成
授業計画	1. キャラクターのブラッシュアップ/シルエット・服装・白黒バランス 2. 設定資料の制作/背景のデフォルメについて 3-4. 絵コンテの精査/ブラッシュアップ/スケジュール表の必要性について 5. クリスタ・アナログ原稿用紙の使い方について 6. 背景の奥行き感の表現について/下書制作 7. 背景の線数について/下書制作 8. 下書チェック 9. 下書講評 10. ペン入れについて/ペン入れ 11. 黒白バランスについて/ペン入れ 12. ペン入れチェック/講評 13. スクリーントーンの用法/クリスタのトーン機能について 14. 作品制作:仕上げ 15. 完成作品講評
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。
授業時間外学習	毎週3～4時間の作業時間が必要になる。
評価方法	単位習得条件として提示した複数回の課題を全て提出した場合に単位認定を行う。 完成作品の「制作プロセス」と「総合的なバランス（作画・仕上げ・マネジメント）」も評価に加算する。
指導方法	毎回、制作に必要な知識について講義を行う。 提出物に対してコメントと講評を行う。
使用テキスト	その都度掲示する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	授業内で作業をするので、自分が作画する際に必要な画材等を持ってくる事。 iPad を使用する場合は持参する事。
実習費	
その他	

科目名称	物語基礎演習 I			授業コード	10060041
担当教員	川中 利満				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	基本は対面授業とする。コロナの感染状況によっては遠隔授業に移行する可能性あり。
使用するアプリ等	KDU ポータルを使用。講評や連絡事項などは teams も併用する場合がある。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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「テーマとコンセプトの差異」「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。
授業計画の概要	「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1 #ストーリー #キャラデザ #資料分析
授業計画	1:「物語」とは何か(概論) 2:「三幕構成」を学ぶ1 3:「三幕構成」を学ぶ2 4:「キャラクター」を学ぶ1 5:「キャラクター」を学ぶ2 6:「ヒーローズ・ジャーニー」を学ぶ1 7:「ヒーローズ・ジャーニー」を学ぶ2 8:「物語の原型」を学ぶ1 9:「物語の原型」を学ぶ2 10:「13 フェイズ構造」を学ぶ1 11:「13 フェイズ構造」を学ぶ2 12:「既存の物語」を分析する1 13:「既存の物語」を分析する2 14:全体講評回 15:まとめ
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	授業の理解を助けるために、参考テキストにあげた書籍を読んでおくことを薦める。 また、図書館や8号棟書架にある過去のまんが作品の古典を読んでおくこと。
評価方法	1) 授業内での複数のレポート課題で評価する。提出70%、内容30%とする。 2) 出席回数が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	提出されたレポート課題の中で特に重要なものは、授業内で講評する時間を設ける。
使用テキスト	要点を記したレジュメを授業毎に配布する。
参考テキスト・URL	1・大塚英志「物語の体操」「ストーリーメーカー」 2・菅野博之「マンキ!漫画家を目指す人への指南書」 3・しりあがり寿「表現したい人のためのマンガ入門」
各自準備物	
実習費	
その他	まんが表現学科生一年生は必ず単位を取得すること。 授業内容は進捗状況を鑑みて変更する場合がある。

科目名称	物語基礎演習Ⅱ		授業コード	20060042	
担当教員	川中 利満	友野 詳			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	基本は対面授業とする。ただしコロナの感染状況によっては遠隔授業に移行する可能性あり。
使用するアプリ等	KDU ポータルを基本とする。講評や連絡事項などは teams を併用する場合がある。また、友野先生担当回で対面授業が出来ない場合は、YouTube を使用したオンデマンド配信を併用する。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：前期の復習（物語構造について） 2：作劇のジャンル分析について 3：作劇のキーワードを学ぶ 4：短編の作劇について 5：長編の作劇について 6：企画とは何か 7：映像鑑賞とディスカッションによる企画分析 8：企画書の作成 9：TRPG とは何か（友野） 10：TRPG 的発想から学ぶ物語作成法1（友野） 11：TRPG 的発想から学ぶ物語作成法2（友野） 12：TRPG 的発想から学ぶキャラクターの作成法1（友野） 13：TRPG 的発想から学ぶキャラクターの作成法2（友野） 14：企画書の発表 15：物語と世界観について（友野）
実務経験のある教員	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。 友野詳：小説家・ゲーム企画者。長年の実務経験から物語・キャラクター制作の指導を行う。
授業時間外学習	図書館および8号棟書架のまんが単行本を出来るだけ読んでおくこと。
評価方法	1) 授業内でのレポート課題で評価する。提出70%、内容30%とする。 2) 出席回数が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	重要な課題レポートは授業内で講評する機会を設ける。(川中) 次回授業で、良質な課題レポートに関しては紹介する。(友野)
使用テキスト	要点を記したレジユメを授業毎に配布します。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	「物語基礎演習Ⅰ」の単位取得をしていることが望ましい。 まんが表現学科生一年生は必ず受講すること。 授業内容については進捗状況により変更する場合がある。

科目名称	コミックイラストレーション基礎			授業コード	10061000
担当教員	夢野 れい	工藤 稜			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	M生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	iPad、procreate の使用方法を習得し、作品や作家への研究を経てクオリティの高いイラスト制作が出来るようになる。 コミックイラストレーションの現状を理解し、クリエイターになるための道筋を組み立てる。
授業計画の概要	イラストを描くためのツールとして procreate を使用。デジタル作画のスキルを向上させる。 また、イラストレーションについての理解と考察を深める事が目標である。 過去のイラストレーションの歴史を知り、人気のイラストレーターを調査・研究する。 #イラスト #デジタル知識 #作画
授業計画	1 イントロダクション・コミックイラストレーションとは (夢野、工藤) 2 Procreate 基礎練習 1: Procreate の使い方 (夢野) 3 Procreate 基礎練習 2: 自画像制作 (工藤) 4 Procreate 基礎練習 3: 自己紹介制作 (工藤) 5 Procreate 使用課題 1: イラストの構図 (夢野) 6 Procreate 使用課題 2: キャラクター作画 (工藤) 7 Procreate 使用課題 3: 明暗で描く (工藤) 8 Procreate 使用課題 4: 単純な図形からのイラスト作画 (夢野) 9 作家研究・レポート作成 1: 作家研究・作品模写 1 10 作家研究・レポート作成 2: 作家研究・作品模写 2 11 作家研究・レポート作成 3: 作家研究・作品模写 3 12 作家研究・レポート作成 4: 作家研究・作品模写 4 13 作家研究・レポート作成 5: 発表データ作成 14 研究発表、講評 1 (夢野、工藤) (会場は吉武ホールまたは 1114 教室) 15 研究発表、講評 2 (夢野、工藤) (会場は吉武ホールまたは 1114 教室)
実務経験のある教員	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。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う
授業時間外学習	
評価方法	課題提出と発表内容で判断。
指導方法	課題制作中は随時制作をアドバイス。 作品は最終発表にて講評。
使用テキスト	授業内容に応じてプリントまたはデータにて配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	iPad と Apple Pencil 所有の学生はそれを使用。procreate は購入のこと。 iPad、Apple Pencil 未購入の場合は学校より貸与する。
実習費	
その他	まんが表現学科生のための受講可能。

科目名称	まんが総合演習			授業コード	20060563
担当教員	泉 政文				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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できる。
授業計画の概要	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
授業計画	1: オモシロサ概論 発想の拾い方、広げ方 2: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 01 3: お笑い関係者のパフォーマンス再現 01 4: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 02 5: お笑い関係者のパフォーマンス再現 02 6: 語彙を広げることで概念のストックを増やす (言葉の組み合わせ) 7: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 03 8: お笑い関係者のパフォーマンス再現 03 9: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 04 10: お笑い関係者のパフォーマンス再現 04 11: つかみの重要性 印象に残るとは? 12: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 05 13: お笑い関係者のパフォーマンス再現 05 14: お笑い関係者のパフォーマンス鑑賞 06 15: お笑い関係者のパフォーマンス再現 06
実務経験のある教員	
授業時間外学習	古今東西のギャグマンガをできるだけ読んでおくこと。 授業に登場するお笑い芸人の芸風を研究しておくこと。
評価方法	およそ課題の提出 80%課題の評価 20%の配分で評価する。
指導方法	課題は、授業当日に受講生全員に開示し、その制作意図を自ら発表してもらい、教員を交えて議論を行う。
使用テキスト	授業で登場する芸人のプロフィール等を配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	画材として鉛筆、消しゴム等。
実習費	
その他	

科目名称	コミックイラストレーション演習 I			授業コード	10061010
担当教員	中野 友和				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
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。
授業計画の概要	イラストを描くための Photoshop や Clipstudio を使う作画の習得。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 #デジタル知識 #作画
授業計画	1：テーマを元にイラスト制作1（意図の説明、ラフ作成） 2：テーマを元にイラスト制作2（講評と添削） 3：テーマを元にイラスト制作3（着彩技術の説明：基本） 4：テーマを元にイラスト制作4（着彩技術の説明：応用） 5：テーマを元にイラスト制作5（仕上げ技法の説明） 6：テーマを元にイラスト制作6（全体講評） 7：B4 イラストイラスト制作1（内容を説明、ラフ制作） 8：B4 イラストイラスト制作2（講評と添削1） 9：B4 イラストイラスト制作3（講評と添削2） 10：B4 イラストイラスト制作4（着彩1） 11：B4 イラストイラスト制作5（着彩2） 12：B4 イラストイラスト制作6（中間講評） 13：B4 イラストイラスト制作7（仕上げ1） 14：B4 イラストイラスト制作8（仕上げ2） 15：B4 イラストイラスト制作9（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	コミックイラストレーション基礎で使用したテキスト等を予習しておきましょう
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。 まんが生優先。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勧める（イラストで卒業制作を行おうと思うものは、特に履修を勧める）。後期に開講する「コミックイラストレーション演習Ⅱ」を履修する者は、必ずこの授業の単位を取得しておくこと（取得していない場合、Ⅱを受講できない）。

科目名称	キャラクター制作基礎	授業コード	10060871
担当教員	工藤 稜		
単位数	4	授業形態	演習
年次	2	開講年度	2023
関連資格	教職	科目分類	選択
		開講学期	前期

授業実施方法	原則として対面で行う。
使用するアプリ等	遠隔の場合は Microsoft teams を使用
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	キャラクター制作における基礎的な方法 (企画・作画) を理解すること。
授業計画の概要	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、キャラクター制作を行う。 前半は性別差、年齢差を意識したキャラクターの設定画を、 中盤は様々な状況、その状況に応じた衣装や小道具を描くこと、 後半は風景写真を元に、背景の中のキャラクターを作画する。 #キャラデザ #作画 #企画
授業計画	1 インTRODクシヨN・キャラ設定 1 2 キャラクター設定画 (アイデア、スケッチなど) 3 キャラクター設定画 (人物設定画をカラーで仕上げる) 4 状況イラスト A (課題に応じた衣装や状況を描き出す) 5 状況イラスト B 6 状況イラスト B(2回目) 7 状況イラスト C 8 状況イラスト D 9 デフォルメキャラ作成 10 背景つきイラスト習作 A 11 背景つきイラスト習作 B 12 背景つきイラスト 1(自分で準備した背景写真を元にイラスト作成) 13 背景つきイラスト 2 14 背景つきイラスト 3 15 発表、講評
実務経験のある教員	工藤稜：イラストレーター。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	Photoshop もしくは CLIPSTUDIOPAINT、Procreate など作画ツールの使用法を学んでおくこと。
評価方法	課題の提出で判断する。提出 50%、内容 50%。
指導方法	課題終了時に講評を行う。
使用テキスト	必要に応じてプリントや参考データを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	まんがメディア文化史/資料講読			授業コード	20060570
担当教員	川中 利満				
単位数	2	授業形態	講義	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	映像資料を使用するため、対面授業が基本となる。
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	「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
授業計画	1：現代漫画の誕生「鉄腕アトム」 2：青年向け漫画の台頭と劇画：「ルパン三世」 3：少女漫画表舞台へ：「エースをねらえ！」 4：漫画とキャラクター&ホビー：「仮面ライダー」 5：児童向け漫画とメディアミックス：「ドラえもん」 6：まんがニューウェーブ：「AKIRA」 7：戦う少女漫画：「美少女戦士セーラームーン」 8：週刊少年ジャンプ黄金時代：「ドラゴンボール」 9：オタクの台頭：「新世紀エヴァンゲリオン」 10：萌え文化とBL：「あずまんが」 11：少年から少女へ：「鋼の錬金術師」 12：00年代のリアル：「進撃の巨人」 13：震災後の世界へ：「魔法少女まどか☆マギカ」 14：海外の漫画：アメコミとバンド・デシネ 15：最新動向
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	
評価方法	1) 期末のレポート課題で評価する。提出 70%、内容 30%での評価とする。課題を提出しない場合はE評価とする。 2) 出席回数が10回に満たない場合はE評価となる。
指導方法	
使用テキスト	要点を記したレジユメを授業毎に用意する。
参考テキスト・URL	適宜授業内で紹介するが、8号棟の書架や図書館等を利用して、1950年代以降の代表的なまんが作品に積極的に目を通しておくこと。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	キャラクター類型論/キャラクターアニメーション制作基礎			授業コード	10060751
担当教員	泉 政文				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	「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。具体的には様々なジャンルのキャラクター類型にもとづいたキャラクター制作を行う。
授業計画の概要	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。そうすると様々な作品群に共通するキャラクター類型が見えてくる。その型を用いてこそリアリティを持ったキャラクターができる。 #キャラクターデザイン、#資料収集整理、#教養
授業計画	1:「キャラクター」とはなにか 2:キャラクターを主語として考える 3:キャラクターの極端さ 4:キャラクターのお約束 5:キャラクターの中心化 6:キャラクターの二項対立 7:キャラクターの多様性 8:キャラクターの多次元性 9:キャラクターが束ねる消費文化 10:キャラクターと美術 11:キャラクターと宗教 12:キャラクターとことば 13:キャラクターは人なのか？ 14:キャラクター不在はありえるか？ 15:まとめ オリジナルキャラクターの制作発表
実務経験のある教員	
授業時間外学習	作品鑑賞をする際には授業で学んだ視点で楽しんでもらいたい。さらに今まで自分が見たことのない表現形態の作品やジャンルをこの半期に鑑賞し続けてもらいたい。できるだけ今までの自分と離れたものであればあるほど良い。
評価方法	キャラクター制作課題3つで評価する。
指導方法	提出された課題にコメントをつけるか、授業内でフィードバックを行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	随時参照すべきテキスト、作品は指定する。
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	イメージ創造演習		授業コード	20060430	
担当教員	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	
履修制限等	「まんが作品制作基礎Ⅱ」「イメージ創造演習」「コミックイラストレーション演習Ⅱ」のうち、必ず1科目以上を履修すること。 規定人数を超えた場合、まんが表現学科学生を優先。
授業の目的と到達目標（学習成果）	印刷された静止画像としてのイラスト制作に留まらず、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。
授業計画の概要	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。 #動画 #キャラデザ
授業計画	1：Live2D 使用の説明、体験1 初歩、メッシュの動かし方 2：使い方の説明、体験2 初歩、デフォーマの使い方 3：使い方の説明、体験3 応用、キャラクターアクションの作成 4：キャラクター企画・作画1 5：作画2 彩色 6：作画3 パーツ分け 7：モデリング作業1 視線の動き、まばたき等 8：モデリング作業2 まばたき、口の開閉等 9：モデリング作業3 表情、頭部の動き等 10：モデリング作業4 頭部の傾き、身体の動き等 11：モデリング作業5 頭髪物理演算等 12：アニメーション作成1 呼吸、表情作成 13：アニメーション作成2 喜怒哀楽の表現 14：ファイル書き出しなど 15：発表、講評
実務経験のある教員	工藤稜：イラストレーター。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	psd ファイルを保存できるアプリケーション（Photoshop または ClipStudio、Procreate 等）での作画に慣れておくこと。
評価方法	課題提出にて評価。授業内容が理解できていること、キャラクターの感情などが効果的に表現できているかどうかを評価基準とする。
指導方法	アプリケーションの使用方法は講義の形で指導する。 個別指導も必要に応じて行う。 最終講評会において、各課題にコメントする。
使用テキスト	必要に応じてプリントまたは pdf ファイルを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	空間構成基礎			授業コード	20060780
担当教員	山本 忠宏				
単位数	2	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。初回授業を必ず受講すること。
使用するアプリ等	対面/遠隔に限らず、teams で「空間構成基礎」のチームを作るので登録が必要になる。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）	まんがに対して、日本国内に留まらずより広い知見、認識を得ることができる。縦スクロールまんがの特徴を理解し、分析を伴う制作方法を身につけることを目標とする。
授業計画の概要	今後のまんがの状況を鑑みる限り、中国や韓国のまんがの現状にも触れることでより広いまんが観を形成することが肝要である。縦スクロールまんがの分析、制作を通じてその特性を知り、作品に対する「ひっかかり」を記述することで「頭と手」をつなぐ回路を構築する。また、様々な空間（まんが、映画、都市など）におけるリテラシーをフィールドワークを通して実践的に経験することで、多角的な視点を持つことを目的とする。 #技術/方法 #デジタル知識 #資料分析
授業計画	1：イントロダクション 2：紙と Web におけるまんが表現 3：縦スクロール作品制作の方法 4：企画検討 5：アイデア検討 6：プロット検討 7：ネーム検討 8：映画の分析ワークショップ（第1作品：群像劇とキャラクター） 9：映画の分析ワークショップ（ディスカッション） 10：映画の分析ワークショップ（第2作品：タイムライン分析） 11：映画の分析ワークショップ（ディスカッション） 12：映画の分析ワークショップ（第3作品：サスペンスと宙吊りの移行） 13：映画の分析ワークショップ（ディスカッション） 14：縦スクロール作品仕上げ 15：作品発表、講評 *11月以降で学外実習を行う場合がある。
実務経験のある教員	
授業時間外学習	国内に限らず Web で閲覧できる様々な形式のまんが作品を読んでおくこと。
評価方法	中間ミニレポート、最終課題によって評価する。出席が 2/3 未満の場合は E 評価とする。
指導方法	課題については授業内で講評する。
使用テキスト	適宜レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	・ comico 公式サイト https://www.comico.jp/ ・ 大塚英志・砂威・浅野龍哉『まんがでわかるまんがの描き方』（コミックウォーカー、KADOKAWA） https://comic-walker.com/contents/detail/KDCW_KS02000054010000_68/
各自準備物	特になし。
実習費	学外実習時の交通費、入館料が必要となる。
その他	履修希望者は初回授業に必ず参加すること。

科目名称	デジタルコミック演習	授業コード	20060762
担当教員	加治屋 康憲		
単位数	2	授業形態	演習
年次	1	開講年度	2023
開講学期		開講学期	後期
関連資格	CLIP STUDIO PAINT クリエイター検定		

授業実施方法	混合授業
使用するアプリ等	TEAMS(Microsoft 社) CLIP STUDIO PAINT(CELSYS 社)
履修制限等	特になし
授業の目的と到達目標 (学習成果)	まんが原稿またはイラストレーション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。
授業計画の概要	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、将来活用することを想定しています。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存します。 #技術/技法 #デジタル知識
授業計画	1 : (混合授業)CLIPSTUDIOPAINT の概要と実際の運用形態 2 : (混合授業)ブラシ描画 3 : (対面授業)ブラシ描画 4 : (混合授業)プロップ描画(定規とパス) 5 : (対面授業)プロップ描画(定規とパス) 6 : (混合授業)背景描画 7 : (対面授業)背景描画 8 : (混合授業)マンガ特有の機能について(コマ割りやページ管理) 9 : (対面授業)マンガ特有の機能について(コマ割りやページ管理) 10 : (混合授業)完成原稿作成の流れ1 11 : (対面授業)完成原稿作成の流れ2 12 : (対面授業)完成原稿作成の流れ3 13 : (対面授業)完成原稿作成の流れ4 14 : (混合授業)原稿の納品方法
実務経験のある教員	加治屋康憲：アプリケーション開発/イラストマンガコンテンツ制作。長年の実務経験から Clipstudio の指導を中心に行う。
授業時間外学習	デジタルはいろんなものからイメージを膨らませないと行き詰まりやすいツールです。1日1枚以上スマートフォンで構わないので、さまざまなものを写真に収める癖をつけてみてください。意外なものが実際の作品作りに役立つようになるかもしれません。写真の活用については授業で説明していきます。
評価方法	講義中で制作した作品を TEAMA 経由で提出、その内容をもって評価します。すべて未提出の場合は E 評価となります。
指導方法	提出課題内容の評価コメントは返却ファイル内に追記されます。
使用テキスト	講義中に teams 経由で PDF ファイルを配布します。
参考テキスト・URL	CLIPSTUDIO 公式 TIPS 集 https://tips.clip-studio.com/ja-jp/official
各自準備物	クリップスタジオのアプリが利用できる iPad が必要です。初めて利用する場合は3ヶ月間の無料使用期間があるので、公式ホームページで確認をしてください。その他個別の事情がある場合は実習中に相談してください。 iPad 版クリスタで課題制作を行う場合は、データのバックアップに留意してください(実習中に説明します)。課題提出はネットワークに接続されていることが必須です。ネットワーク環境は各自確認しておいてください。 iPad を持っていない学生はレンタルが可能ですが、自分の作品データなどを保存できる外部ストレージ
実習費	実習では CLIP STUDIO PAINT EX を利用します。iPad 版 CLIP STUDIO PAINT を利用する場合は月額または年額の利用料が必要です。
その他	

科目名称	背景設定デザイン			授業コード	20060772
担当教員	夢野 れい				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	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	Microsoft 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）	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作れるようになる。
授業計画の概要	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。 #3年共通 #作画 #資料分析 #世界観 #iPad Pro
授業計画	1：授業内容説明：さまざまなまんがの表現と手法 2：シーン作画練習：自転車の作画表現日常世界の分析と架空世界への変換（基礎練習） 3：シーン作画練習：住宅・街並みの表現 4：シーン作画練習：夜・光と影の表現 5：シーン作画練習：日常世界の分析と架空世界への変換（基礎練習） 6：シーン作画練習：日常世界の分析と架空世界への変換（応用練習） 7：架空世界制作：架空世界の乗り物・設定制作 8：架空世界制作：架空世界の乗り物・シーン作画 9：架空世界制作：遊園地・テーマパークのアトラクション設定 10：架空世界制作：小説の挿絵と世界観表現 11：架空世界制作：変わった学校の設定 12：架空世界制作：オリジナル作品の設定制作その1：異世界へのゲート 13：架空世界制作：オリジナル作品の設定制作その2：異世界の設定 14：背景応用練習：ipadにて背景作画・下書き 15：背景応用練習：iPadにて背景作画・クлинаップ
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	自分の作品と、目標とする作家や作品を分析。これからどんな作品を描きたいのかに応じて、小説、映画、写真資料などを集めておく。
評価方法	課題提出 60%、作品評価 40%の配分で評価する。
指導方法	プロのレベルを基準に課題採点。毎授業内で課題講評・作画アドバイス。
使用テキスト	配布プリントと Microsoft Teams からのダウンロード。
参考テキスト・URL	「SF・ファンタジー異世界を創れ！」夢野れい著美術出版社。
各自準備物	ペン入れを想定した筆記用具、iPad、その他必要に応じ事前に連絡する。
実習費	
その他	まんが表現学科生は履修を勧める。 前期「コミック背景デザイン」の単位取得者のみ受講できる。

科目名称	まんが作品制作演習 I		授業コード	10060811	
担当教員	菅野 博之	泉 政文			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams を利用する。
履修制限等	これまでにまんが作品を 4 作以上完成させている事が望まれる。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	まんが作品制作を通して、自分にしか制作できない「偏り」・「テーマ」・「表現」を見出す事を目標とする。 良い作品ではなく極個人的なこだわりを作品にする事で、作品制作を個人的な問題としていく。 講義を通して「企画制作」・「キャラクター」・「演出」について理解する。
授業計画の概要	プレゼンを通して企画・テーマを明確にしていくことで、作品の特性を理解する。 中間共有：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。 「企画」・「キャラクター」・「コマ構成」のについて講義を通してエンターテインメント的なアプローチについて理解する。 #ストマ #企画 #作画 #ゼミ #プレゼン
授業計画	1：プロット・絵コンテの講評（菅野・泉） 2：投稿先・発表先について決定プレゼン/キャラクター講義(泉) 3：修正プロット・絵コンテ提出 4：絵コンテ第2稿提出 5：絵コンテ第3稿提出/絵柄についての講義（菅野） 6：原稿制作①下書き（人物） 7：原稿制作②下書き修正（人物） 8：原稿制作③下書き（背景）/背景についての講義（菅野） 9：原稿制作④下書き修正（背景） 10：原稿制作⑤ペン入れ（人物）/仕上げについての講義（菅野） 11：原稿制作⑥ペン入れ（背景） 12：原稿制作⑦仕上げ 13：完成作品提出/合評 14：第二作プロット・絵コンテ提出 15：プロット・絵コンテ修正稿提出
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。
授業時間外学習	毎週最低 7～8 時間の作品制作時間が必要になる。
評価方法	1 6P 以上のまんが作品を 1 本以上完成させることを単位取得の条件とする。 2 年時に評価対象だった「ストーリー」・「構成」に加えて、「企画」・「キャラクター」も評価対象とする。
指導方法	作品の進捗に合わせて、各教員がフィードバックコメントをしていく。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	以下の書籍に目を通すことが望ましい。 『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』『漫画のスキマ』菅野博之(美術出版社) 『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) 『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) 『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
各自準備物	初回に「3 本以上のプロット」または「絵コンテ 1 本」のどちらかを用意すること。 初回に投稿・持込み先の応募規定を雑誌や WEB などで調査し、自分が目標とする媒体の概要をプレゼンテーションする。
実習費	
その他	

科目名称	まんが作品制作演習Ⅱ		授業コード	20060441	
担当教員	菅野 博之	泉 政文			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
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）	個人制作：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。 連載企画：企画とキャラクターを軸に構想を練り、5話連載企画を制作することを目的とする。
授業計画の概要	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。 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。 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。 #ストマ #企画 #作画 #ゼミ #プレゼン
授業計画	1：投稿・持ち込み先についてのプレゼン・第一作プロット案提出/講義①企画 2：第一作プロット決定稿/連載企画プレゼン 3：第一作絵コンテ第一稿/講義②キャラクター 4：第一作絵コンテ第二稿/連載企画ブラッシュアップ①コンセプト 5：講義③絵コンテ/絵コンテ最終稿 6：第一作下書き①/連載企画ブラッシュアップ②構成 7：第一作下書き②/講義④作品の完成度 8：第一作ペン入れ①/企画のブラッシュアップ③肉付け 9：第一作ペン入れ② 10：第一作仕上げ①/企画ブラッシュアップ完成 11：第一作仕上げ②/第二作目企画 12：第一作仕上げブラッシュアップ 13：第一作完成/企画第一話絵コンテ制作① 14：第二作絵コンテ制作/企画第一話絵コンテ制作② 15：第二作絵コンテ完成/企画第1話絵コンテ完成
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。
授業時間外学習	毎週 10～15 時間程度の制作時間を必要とする。 掲載目標とする雑誌や Web コミック、マンガ APP について調査・研究してくること。
評価方法	個人制作：読切り作品で 16P 以上の原稿を 1 本以上完成させる。 連載企画を一つ構成して、可能なら第一話の絵コンテを制作する。 完成したまんがが作品と、完成した連載企画の「企画」・「作画」・「キャラクター」を総合的に判断して評価する。
指導方法	作品の進捗に合わせて、各教員がフィードバックコメントをしていく。
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	ストーリーまんがコースを選択した学生は必ず履修すること。

科目名称	まんが・アニメーション作品批評論			授業コード	20060400
担当教員	川中 利満	山本 忠宏、菅野 博之、杉本 真理子			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	原則は対面授業とする。ただしコロナの感染状況によっては遠隔授業も行うこととする。
使用するアプリ等	teams、LINE
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	<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> 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。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、仕上げのついでの様々な tips が存在する。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>*【Blenderによる3D背景制作基礎】に関しては「まんが・アニメーション作品批評論」履修学生全員が受講可能な講座である。</p> <p><B：同人誌作成演習> 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。第三者である読者の反応を確かめることで自身の作品と表現についての理解を深める。</p> <p>#3年共通 #資料分析 #取材 #ゼミ</p>
授業計画	<p><A：アシスタント演習>（主担当：菅野）</p> <p>1：アシスタントに求められるスキル 2：アシ技術演習1：求められる丁寧さについて 3：アシスタント実習1：実習説明 4：アシスタント実習1：講評 5：アシ技術演習3：構図の演出的な捉え方と仕上げについて 6：アシスタント実習2：実習説明 7：アシスタント実習2：講評 8：Blenderによる3D背景制作基礎：基本操作説明（カラーボックスの制作） 9：Blenderによる3D背景制作基礎：応用操作説明（コップと家の制作） 10：Blenderによる3D背景制作基礎：講評</p> <p><B：同人誌作成演習>（主担当：川中）</p> <p>1：作品制作の目標の提示 2：作品のブラッシュアップ 3：台割の作成 4：同人誌作成のための調査 5：同人誌表紙のデザイン 6：入稿データの作成 7：展示販売1 8：展示販売2 9：展示販売3 10：展示販売4</p> <p><A・B共通>（主担当：菅野）</p> <p>11：卒研最終発表見学1 12：卒研最終発表見学2 13：卒研最終発表見学3 14：卒研最終発表見学4 15：卒研最終発表見学5</p>

実務経験のある教員	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。 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。
授業時間外学習	各教員から出品作品に関する目標や企画などが示される。それに従って、各自が相応の準備を行う。
評価方法	A) 課題の全提出を前提に単位を認定する。評価は課題の内容から決定する。 B) 課題（同人誌）の提出を 70%、内容を 30%として評価する。
指導方法	各自が教員にアポイントを取った上でアドバイスを聞くこと。
使用テキスト	適宜オリジナルテキストを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	展示の際には展示方法を調査し、各自の作品集にあった展示を行うための装飾品・展示機材（イーゼルやポスタースタンドなど）が必要となる。
実習費	作品集（同人誌）の印刷代は実費として個人が支払うものとする。ただし、展示販売の際に回収が可能である。
その他	2024 年度に卒業研究着手予定のまんが表現学科生は履修することを強く薦める。

科目名称	キャラクターイラストレーション演習 I		授業コード	10060790	
担当教員	夢野 れい	多田 由美、工藤 稜			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft teams または LINE
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：インフォメーション (多田・夢野・工藤) 2：イラスト雑誌投稿作品制作 1/ラフ制作 (多田・夢野) 3：イラスト雑誌投稿作品制作 2/クリンナップ (夢野・工藤) 4：イラスト雑誌投稿作品制作 3/着色 (多田・工藤) 5：テーマに沿ったイラストレーション制作 1/ラフ制作 (多田・夢野・工藤) 6：テーマに沿ったイラストレーション制作 2/クリンナップ (夢野・工藤) 7：テーマに沿ったイラストレーション制作 3/着色・講評 (多田・工藤) 8：商品を想定したイラスト制作 1/ストーリー・設定 (多田・夢野) 9：商品を想定したイラスト制作 2/キャラクター制作 (多田・夢野) 10：商品を想定したイラスト制作 3/背景制作 (多田・工藤) 11：商品を想定したイラスト制作 4/クリンナップ (多田・夢野) 12：商品を想定したイラスト制作 5/着色 (夢野・工藤) 13：商品を想定したイラスト制作 6/仕上げ (多田・工藤) 14：商品を想定したイラスト制作 7/プレゼンテーション (多田・夢野) 15：全体講評 (多田・夢野・工藤)
実務経験のある教員	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。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	デジタル画材、もしくはアナログ画材使用の基礎を習得しておく
評価方法	提出された課題とそのプレゼンテーションによって評価する。
指導方法	全ての課題を講評する
使用テキスト	随時レジュメを配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	作画に必要なアナログ画材など。 iPad Pro とアップルペンシルを所持している学生は持参すること。
実習費	各自プリントアウト用紙を用意してもらう可能性がある。
その他	コミックイラストレーションコースの学生は必ず履修すること。 内容は実習の進み具合によって変更になる可能性があります。 後期に開講する「キャラクターイラストレーション演習Ⅱ」を履修するものは、この授業の履修が望ましい。 「まんがゼミ演習」を併せて履修すること。

科目名称	キャラクターイラストレーション演習Ⅱ	授業コード	20060800
担当教員	多田 由美	夢野 れい、工藤 稜	
単位数	4	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
関連資格		科目分類	選択
		開講学期	後期

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft 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)	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：アナログイラスト制作/ラフ制作 (多田・夢野・工藤) 2：アナログイラスト制作/クリンナップ (多田・夢野) 3：アナログイラスト制作/彩色/仕上げ (多田・工藤) 4：PV制作/絵コンテ制作 (夢野・工藤) 5：PV制作/iMovieの使い方 (多田・夢野) 6：PV制作/iMovieでラフムービー制作 (多田・工藤) 7：PV制作/コンテに基づいたイラスト制作線画 (夢野・工藤) 8：PV制作/コンテに基づいたイラスト制作下塗り (多田・夢野・工藤) 9：PV制作/コンテに基づいたイラスト制作着色 (多田・工藤) 10：PV制作/コンテに基づいたイラスト制作仕上げ (夢野・工藤) 11：PV制作/iMovieにイラストを読み込み (多田・夢野) 12：PV制作/iMovie編集 (多田・工藤) 13：講評/総評 (多田・夢野・工藤) 14:3Dプリンターを使った立体造形/iPad上でのモデルの製作 (多田・夢野) 15:3Dプリンターを使った立体造形/プリンター出力と講評 (多田・夢野・工藤)
実務経験のある教員	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：アニメ背景美術デザイナー、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。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	デジタル画材もしくはアナログ画材の基礎的な技術を身につけておく
評価方法	提出された課題とそのプレゼンテーションによって評価する。
指導方法	全ての課題を講評する
使用テキスト	随時関連レジュメを配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	作画に必要なアナログ画材など。 iPad Proとアップルペンシルを所持している学生は持参すること。
実習費	各自プリントアウト用紙を用意してもらう可能性がある。
その他	コミックイラストレーションコースの学生は必ず履修すること。 前期で開講された「キャラクターイラストレーション演習Ⅰ」「まんがゼミ演習」の履修が望ましい。 内容は実習の進み具合によって変更になる可能性がある。

科目名称	コミック背景デザイン			授業コード	10060831
担当教員	夢野 れい				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft 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）	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：授業内容説明様々なまんがの背景と手法資料活用法 自然物練習：高さ4メートル以上の木のスケッチ 2：自然物練習：低木のスケッチ 3：自然物練習：道と岩のスケッチ 4：自然物練習：自然風景シーンの模写 5：パース練習：室内のスケッチ 6：パース練習：四角い建物を2点透視図法で作画 7：パース練習：グリッドを使った建物の作画 8：パース練習：3点透視図の室内、または建物 9：パース練習：階段の作画 10：パース練習：机と椅子の作画 11：パース練習：ドアとドアノブとキャラクターの作画 12：背景応用練習：ipadにてProcreateを使用した背景作画1 13：背景応用練習：ipadにてProcreateを使用した背景作画2 14：背景応用練習：ipadにてProcreateを使用した背景作画3 15：作品講評
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	日頃よりスケッチブックやiPadを持ち歩き、さまざまな物をスケッチする。特に苦手な物、描いたことのない物を選ぶように。同時にカメラで撮影をしておくこと。
評価方法	課題提出60%、作品評価40%の配分で評価する。
指導方法	プロのレベルを基準に課題採点。毎授業内で課題講評・作画アドバイス。
使用テキスト	配布プリントとMicrosoft Teamsからのダウンロード。
参考テキスト・URL	講義の中で参考図書を随時紹介する。
各自準備物	ミリペンなどペン入れを想定した筆記用具、iPad、その他は必要に応じ事前に連絡する。
実習費	
その他	まんが表現学科生は履修を勧める。また、この授業の単位取得が無ければ後期「背景設定デザイン」の履修は認められない。 まんが表現学科生の受講を優先する。

科目名称	Web コミック特論演習		授業コード	20060852	
担当教員	山本 忠宏	川中 利満			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	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。授業や Slack を通じて詳細は告知する。
使用するアプリ等	コース運営は Slack で行う。遠隔授業の場合は zoom を使用する。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	作品制作において自らのコアとなる要素/モチーフ、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。
授業計画の概要	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。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、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専門家から考え方、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
授業計画	1：夏期制作作品講評 2：アイデア検討（1作目） 3：プロット検討 4：キャラクター検討 5：ネーム制作 6：ネーム検討 7：合評（合同ゼミ） 8：アイデア検討（2作目） 9：プロット検討 10：キャラクター検討 11：ネーム制作 12：ネーム検討 13：最終チェック 14：デジタル作画基礎WS 15：合評（合同ゼミ）
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	ゼミで指摘されたことだけでなく、自身で解釈し分析し制作すること。この半期でネームをたくさん描くこと。
評価方法	出席が2/3以下の場合はE評価とする。最終的に提出された2作品のネームと完成原稿の内容で評価する。
指導方法	毎回授業内で作品に対するフィードバックを行う。必要があればアポイント制で制作相談に応じる。
使用テキスト	必要に応じてレジユメを配布する。
参考テキスト・URL	各学生に合わせて適宜授業内で提示する。
各自準備物	毎回制作の進捗がわかるレジユメ、参考資料を準備して持参すること。
実習費	学外実習がある場合は交通費及び施設入場料が必要となる。
その他	Web アニメ・コミックコースの学生は必修とする。 旧カリキュラム「Web アニメ・コミック特論」「Web アニメ・コミック特論演習」のいずれかの単位を再履修する場合は、たとえ片方の科目（1コマ）だけであっても、本授業（2コマ）を履修しなければならない。

科目名称	メディアデザイン演習			授業コード	20060842
担当教員	上田 寛人				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	主に対面での授業を行う。ただし、状況によって遠隔授業になる場合もある。
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	特になし
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	Web 上におけるマンガの構成、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、マンガや各媒体での作品の「見せ方」について考えていく。ポート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
授業計画	1：授業概要、学生自己紹介&スキル確認、名刺制作 (情報の整理、マージン、文字など) 2：フォント、サイズ、レイアウト、色について 3：名刺制作 4：名刺入稿データ提出→入稿 5：グループ制作 (デザインコンペ出品制作)、アイデア検討、KJ 法について 6：ラフ制作、コピー、イラスト制作、デザイン案検討 7：デザイン案制作 8：デザインコンペ出品制作 9：デザインコンペ出品、完成 10：ポートフォリオについて、各メディアでの制作ワークフロー解説 11：ポートフォリオ構成検討 12：ポートフォリオ制作 13：ポートフォリオ制作 14：ポートフォリオ仮完成 15：ポートフォリオを使ったプレゼンテーション実習、講評 ポートフォリオ制作については、紙媒体だけではなく Web ポートフォリオなど、様々な表現手法を解説。実際に制作する媒体については、受講生の選択とする。 (複数媒体の制作も可とする)
実務経験のある教員	上田寛人：デザイナー。長年の実務経験から web デザインや冊子作成を中心に指導を行う。
授業時間外学習	1、2年生で受けたまんが表現学科の授業内容を復習しておくこと。特にデジタル関連の授業においては必ずパソコンの使い方など基礎を踏まえておくこと。
評価方法	授業への取り組み、課題作品を評価する。出席が 2/3 未満の場合は E 評価とする。
指導方法	課題については授業内でコメントするが、必要に応じてアポイント制で授業外でも受け付ける。
使用テキスト	必要に応じてレジュメを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	学外実習を行う場合、交通費が必要となる可能性がある。
実習費	
その他	

科目名称	フルカラー・コミック作品制作	授業コード	10061040
担当教員	安倍 吉俊		
単位数	2	授業形態	演習
年次	3	開講年度	2023
関連資格		科目分類	選択
		開講学期	前期

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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
授業計画	1：オリエンテーション 2：デジタルでの色彩 (ツール説明) 3：デジタルでの色彩 (教員による着色手本/解説) 4：着彩作業開始 (シーンの色彩設計) 5：シーンの色彩について講評 6：着彩作業/1～2P塗り込み作業 7：1～2P着彩についてのレクチャー 8：着彩作業/3～4P塗り込み作業 9：3～4P着色についてのレクチャー 10：進行状況確認と講評 11：仕上げ・効果/1～2P 12：1～2P仕上げ・効果についてのレクチャー 13：仕上げ・効果/3～4P 14：3～4P仕上げ・効果についてのレクチャー 15：完成カラーまんが全体講評
実務経験のある教員	安倍吉俊：まんが家・イラストレーター。長年の実務経験から短編カラーまんがの指導を行う。
授業時間外学習	①Photoshop、イラストレーターなどのツールの使い方は理解していること。 ②4ページ以上、複数シーン (昼・夜とか室内・屋外、現在・回想など) が含まれているまんが絵コンテをあらかじめ用意すること。
評価方法	提出された作品をもって行う。
指導方法	集中授業3課の中での最終授業 (5.10.15コマ) において講評を行う。
使用テキスト	必要に応じて配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	まんが表現学科生は履修を勧める (イラストで卒業制作を行おうと思うものは、特に履修を勧める)。

科目名称	Web コミック制作演習		授業コード	10061230	
担当教員	山本 忠宏	川中 利満			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
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。授業や Slack を通じて詳細は告知する。
使用するアプリ等	コース運営は Slack で行う。遠隔授業は zoom を用いて行う。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	作品の方向性をゼミで検討/確認することでブレず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。
授業計画の概要	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。 2つのゼミ形式に分かれ、16～32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
授業計画	1：イントロダクション、春休み課題検討 2：アイデア検討（ネーム1） 3：プロット検討 4：キャラクター検討 5：ネーム制作 6：ネーム検討 7：最終チェック 8：合評（合同ゼミ） 9：アイデア検討（ネーム2） 10：プロット検討 11：キャラクター検討 12：ネーム制作 13：ネーム検討 14：最終チェック 15：合評（合同ゼミ）
実務経験のある教員	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。
授業時間外学習	ゼミで指摘されたことだけでなく、自身で解釈し分析し制作すること。この半期でネームをたくさん描くこと。
評価方法	出席が2/3以下の場合はE評価とする。最終的に提出された2作品のネームと完成原稿の内容で評価する。
指導方法	毎回授業内で作品に対するフィードバックを行う。必要があればアポイント制で制作相談に応じる。
使用テキスト	必要に応じてレジュメを配布する。
参考テキスト・URL	各学生に合わせて参考作品/文献を適宜紹介する。
各自準備物	毎回の授業に制作の進捗がわかるレジュメ、参考資料を準備して持参すること。
実習費	
その他	Web アニメ・コミックコース生は必修とする。ゼミナール形式で川中/山本ゼミに分かれて行う（初回発表）。ゼミの人員構成は作品内容や制作進行を鑑み、適宜入れ替える。後期「Web コミック特論演習」を合わせて履修するように。

科目名称	まんが表現特論		授業コード	10060882	
担当教員	川中 利満	山本 忠宏、泉 政文、多田 由美、菅野 博之、夢野 れい、工藤 稜			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	4	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	基本的には対面授業とするが、コロナの感染状況により遠隔授業に切り替える可能あり。teams の「まんが表現特論」にて詳細を伝える。
使用するアプリ等	対面/遠隔に関わらず、teams に「まんが表現特論」のチームを作るため登録が必要となる。遠隔の場合 teams、zoom を使用する。
履修制限等	まんが表現学科 4 年生に限定する。
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	4 年生の必修科目である卒業研究に際して、まんが表現学科教員がオムニバスの形式で講義を行う。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
授業計画	1：卒業研究について（山本） 2：研究のための調査方法（山本） 3：資料から創作への活用について（泉） 4：作画技術の復習 1（多田） 5：背景作画の復習 1（夢野） 6：作画技術の復習 2（多田） 7：背景作画の復習 2 夢野） 8：まんが表現技術の復習 1（菅野） 9：まんが表現技術の復習 2（菅野） 10：まんが表現を読み解く（山本） 11：キャラクターの考え方（泉） 12：人体とデッサン、素描の効用（工藤） 13：商業イラストレーターとは（工藤） 14：商業漫画家とは（川中） 15：最新出版・ウェブまんが動向（川中）
実務経験のある教員	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。 菅野博之：漫画家。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的な漫画家としてのスキルアップ指導を行う。 多田由美：漫画家、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、漫画家。長年の実務経験から漫画・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。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	卒業研究開始年次のまとめとなる授業のため、過去 3 年間で学んだ知識や技術をあらかじめ復習しておくこと。卒業研究のサブ授業に位置づけられる。卒業研究で疑問に感じたこと、分からないこと等を授業ごとにまとめておくこと。
評価方法	特別な理由以外での 3 分の 1 以上の欠席は E 評価とする。 課題提出 70%、評価 30%の割合で総合評価する。
指導方法	各教員の担当回で、各学生に対して具体的なアドバイスを行う。
使用テキスト	必要に応じて適宜オリジナルテキストを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	初回授業で卒業研究の進め方についても触れますので必ず出席すること。

科目名称	視覚芸術基礎		授業コード	10060701	
担当教員	山本 忠宏				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	原則対面で行う。初回授業でスケジュールを調整するため必ず出席すること。
使用するアプリ等	teams で連絡、課題提出などを行う。履修確定後に teams のチームに登録する。初回授業で確認するため出席すること。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	空間芸術としての絵画や時間芸術としての映画の分析において、基本的な方法と視座を獲得することで自身の制作に活用していくことを目標とする。
授業計画の概要	まんがは空間芸術であり時間芸術でもある。各々の象徴としての絵画や映画のディスクリプション（作品記述）を通して、いかに「見えていないか」を認識し、分析の視座を獲得する。 具体的には19世紀から20世紀にかけての写真、映画、アニメーションをまんがと関連づけて考えていくことからはじめ、最終的に現代のまんがやイラストレーションの表現へつなげて議論を進める。 #リテラシー #資料分析 #取材
授業計画	1：イントロダクションー言葉にできないものは描けない？ー 2：作品のディスクリプション基礎1 3：作品のディスクリプション基礎2 4：学外実習1 5：学外実習2 6：学外実習3 7：絵画のディスクリプション1 8：絵画のディスクリプション2 9：作品鑑賞について 10：映画のディスクリプション1 11：映画のディスクリプション2 12：まんが/イラストレーションと絵画、映画の関係 13：まんが/イラストレーションのディスクリプション1 14：まんが/イラストレーションのディスクリプション2 15：講評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	関西近郊で開催されている美術展や映画などを積極的に鑑賞し、他領域への関心を持つことを心がける。
評価方法	出席が2/3に満たない場合はE評価とする（2/3以上の出席でエントリ）。成績評価は最終課題によって行う。
指導方法	授業内での課題については適宜講評していく。
使用テキスト	適宜レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	ジョン・バージャー著、伊藤俊治訳『イメージ視覚とメディア』（ちくま学芸文庫） ハル・フォスター著、樽沼範久訳『視覚論』（平凡社ライブラリー） 三浦篤『まなざしのレッスン 1：西洋伝統絵画』東京大学出版会 三浦篤『まなざしのレッスン2：西洋近現代絵画』東京大学出版会
各自準備物	適宜授業内で指示する。
実習費	学外実習を行うので、交通費と鑑賞代が必要となる。
その他	