学科目標と授業時間数一覧

年　度	学　科　名	学年	担　任　名		
令和　5 年度	マンガ学科	2年	岩神　義宏		

学科概略	商業雑誌で要求される表現テクニックや、漫画家のアシスタントに要求される技術を実習を通して習得する。
到達目標	アナログ、デジタル作家のアシスタントとして要求されるテクニックを実習を通じて身に付ける。 商業誌への投稿。
目標へ対しての具体的取組	背景や、メカのリアル表現を用い表現技術をあげる。 商業誌を分析し作品の傾向と対策を練る。 年間を通じて投稿作品を制作することによって、質の高い作品を目指す。

授　業　時　間　数　及　び　区　分

	科　目　名	担　当　教　員		授業時間数		年間授業時間数	授業区分①	授業区分②	授業方法
				前期	後期				
1	コミックワーク	岩神　義宏	常勤	90	197	287	必修	専門	実習
2	デジタルイラスト応用	関　和也	非常勤	52	88	140	必修	専門	実習
3	マンガ演習	岩神　義宏	常勤	84	217	301	必修	専門	実習
4	背景図法2	安岡　貴広	常勤	56	126	182	必修	専門	実習
5	マンガテクニカル	安岡　貴広	常勤	70	159	229	必修	専門	実技
6	デジタルコミック	安岡　貴広	常勤	42	69	99	必修	専門	実技
7	デジタルペイント応用	大﨑　ななみ	非常勤	28	78	99	必修	専門	実習
8	ビジネスマナー	西村　侑剛	非常勤	14		99	必修	一般	講義
9	卒業制作	岩神　義宏							
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	合計時間数			436	934	1436			

許可なく複写複製することを禁じます　国際デザイン・ビューティカレッジ

令和 5 年度 シラバス

授業科目	コミックワーク（選択）	単位／時間	287h
開講学科等	マンガ科　2　年	担当教員	岩神　義宏
授業の目的・テーマ	・1年次に学んだ技術の応用テクニックを講義・実習を通して習得させる。 ・出版社への投稿・持ち込みを想定した原稿を完成させる。 ・基礎技術が不安な学生への個別指導を重点的に行う。		
授業の到達目標	・『まんが甲子園』までに作品を1作完成させる。 ・マンガ投稿サイト（マガジンデビュー）に作品をUPする。（任意） ・『漫画家アシスタント検定』において、2/3以上の合格者を目指す。		

授業の計画				
	1	作品制作（企画・プロット）	26	卒業制作
	2	講義（作品制作で大事なこと）	27	卒業制作
	3	作品制作（ネーム）	28	卒業制作
	4	講義（作画動画視聴）/作品制作（ネーム）	29	卒業制作
	5	作品制作（ネーム）/色紙制作	30	卒業制作
	6	作品制作（下描き）/色紙制作	31	卒業制作
	7	作品制作（下描き）/色紙制作	32	卒業制作
	8	作品制作（下描き）/色紙制作	33	卒業制作
	9	作品制作（下描き）/作画動画視聴	34	卒業制作
	10	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	35	卒業制作
	11	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	36	卒業制作
	12	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	37	卒業制作
	13	作品制作（仕上げ）	38	卒業制作
	14	作品制作（仕上げ）	39	卒業制作
	15	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策（ｵﾘｼﾞﾅﾙ課題）	40	
	16	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策（ｵﾘｼﾞﾅﾙ課題）	41	
	17	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策（ｵﾘｼﾞﾅﾙ課題）	42	
	18	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策（ｵﾘｼﾞﾅﾙ課題）	43	
	19	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策	44	
	20	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策	45	
	21	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策	46	
	22	卒業制作/ｱｼｽﾀﾝﾄ検定対策	47	
	23	卒業制作	48	
	24	卒業制作	49	
	25	卒業制作	50	

授業の方法	検定対策は過去問題を反復させる。講義系はTVモニターを使用する。
テキスト/参考文献	「漫画家アシスタント検定」の過去問題・オリジナルテキスト
評価の方法や基準	作品完成度（50%）独創性（50%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○
実務経験	漫画家
実務経験の活かし方	実務での経験を学生個々の力量に合わせて指導していく。
履修上の注意事項	・オリジナル作品は最低ネームが完成すること。 ・検定対策は正しい問題の読み取りと作画が行えること。

令和 5 年度 シラバス

授業科目	デジタルイラスト（選択）	単位／時間	140h
開講学科等	マンガ科　2　年	担当教員	関　和也
授業の目的・テーマ	クリップスタジオで、テーマに沿ったデジタルイラストを制作する。		
授業の到達目標	1年次を踏まえ全体的なクオリティーアップと共に、クライアントの要求に応じられる技術を身に着ける。		

授業の計画				
	1	デッサン⑤	26	卒業制作
	2	デッサン⑤	27	卒業制作
	3	デッサン⑥	28	卒業制作
	4	デッサン⑥	29	卒業制作
	5	デッサン⑦	30	卒業制作
	6	デッサン⑦	31	卒業制作
	7	質感①	32	卒業制作
	8	質感①	33	卒業制作
	9	質感②	34	卒業制作
	10	質感②	35	卒業制作
	11	前期総括	36	卒業制作
	12	メッシュ変形	37	卒業制作
	13	メッシュ変形	38	
	14	メッシュ変形	39	
	15	髪	40	
	16	髪	41	
	17	髪	42	
	18	ポートフォリオ制作	43	
	19	ポートフォリオ制作	44	
	20	ポートフォリオ制作	45	
	21	ポートフォリオ制作	46	
	22	ポートフォリオ制作	47	
	23	ポートフォリオ制作	48	
	24	後期総括	49	
	25		50	

授業の方法	課題テキストに従って操作を憶え、プロの作品を参考にして理解を深める。
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術 決定版
評価の方法や基準	指定操作の理解度（90%）　出席状況（10%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に〇を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	〇
実務経験	イラストレーター
実務経験の活かし方	プロの現場で培った知識、技術をデジタル作画を通じて学生に継承する。
履修上の注意事項	課題、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。

令和 5 年度シラバス

授業科目	マンガ演習	単位／時間	301ｈ
開講学科等	マンガ科　2　年	担当教員	岩神　義宏
授業の目的・テーマ	リアル表現を行うことで質感表現のレベルを上げる。		
授業の到達目標	車や住宅の陰影処理を身につけ、質感の表現力を上げる。		

授業の計画				
	1	自己紹介・車のリアル表現	26	卒業制作
	2	車のリアル表現	27	卒業制作
	3	車のリアル表現	28	卒業制作
	4	車のリアル表現	29	卒業制作
	5	車のリアル表現	30	卒業制作
	6	車のリアル表現	31	卒業制作
	7	車のリアル表現	32	卒業制作
	8	車のリアル表現	33	卒業制作
	9	車のリアル表現	34	卒業制作
	10	車のリアル表現	35	卒業制作
	11	車のリアル表現	36	卒業制作
	12	車のリアル表現	37	卒業制作
	13	住宅のリアル表現	38	
	14	住宅のリアル表現	39	
	15	住宅のリアル表現	40	
	16	住宅のリアル表現	41	
	17	住宅のリアル表現	42	
	18	住宅のリアル表現	43	
	19	住宅のリアル表現	44	
	20	住宅のリアル表現	45	
	21	住宅のリアル表現	46	
	22	住宅のリアル表現	47	
	23	住宅のリアル表現	48	
	24	住宅のリアル表現	49	
	25	住宅のリアル表現	50	

授業の方法	写真を用いたトレース・仕上げや、写真から起こした線画に陰影処理を施す。
テキスト/参考文献	写真資料等
評価の方法や基準	デッサン力（50%）質感表現（50%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に〇を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	〇
実務経験	漫画家
実務経験の活かし方	実務での経験を学生個々の力量に合わせて指導していく
履修上の注意事項	質感表現に留意する

令和 5 年度 シラバス

授業科目	背景図法2	単位／時間	182ｈ
開講学科等	マンガ学科　2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	自己作品にパースを用いて人物と背景を違和感なく作画し、読者層やジャンルに応じたタッチを身に着ける。		
授業の到達目標	・自己作品にパースを用いて人物と背景を違和感なく作画することができる ・対象年齢やジャンルに応じたタッチ、表現方法を身に着ける ・建造物の名称や構造を理解する		

授業の計画				
	1	物体の構造理解（建物）	26	卒業制作
	2	物体の構造理解（自然物）	27	卒業制作
	3	道具をつかった背景効果（星空・不穏）	28	卒業制作
	4	児童向けタッチ考察（自然物・人工物）	29	卒業制作
	5	児童向けタッチ考察（自然物・人工物）	30	卒業制作
	6	少年・少女向けタッチ考察（自然物・人工物）	31	卒業制作
	7	少年・少女向けタッチ考察（自然物・人工物）	32	卒業制作
	8	青年誌向けタッチ考察（自然物・人工物）	33	卒業制作
	9	青年誌向けタッチ考察（自然物・人工物）	34	卒業制作
	10	背景のペン入れのコツ	35	卒業制作
	11	ジャンルに応じた背景考察	36	卒業制作
	12	ジャンルに応じた背景考察	37	卒業制作
	13	物体名称クイズ作画	38	卒業制作
	14	物体名称クイズ作画	39	卒業制作
	15	パース応用（アーチ）	40	
	16	パース応用（魚眼）	41	
	17	2点透視図の作画	42	
	18	2点透視図の作画	43	
	19	3点透視図の作画（フカン）	44	
	20	3点透視図の作画（アオリ）	45	
	21	指定背景作画	46	
	22	指定背景作画	47	
	23	指定背景作画	48	
	24	指定背景作画	49	
	25	卒業制作	50	

授業の方法	課題テキストに従って操作を憶え、専門書を参考にして理解を深める。
テキスト/参考文献	街角図鑑 街と境界編 マンガ雑誌（児童、少年少女、青年）
評価の方法や基準	作品完成度（50%）実技テスト結果（50%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。
実務経験の活かし方	人物と背景の線の描き分けが大切なことを伝える。
履修上の注意事項	特になし

令和 5 年度 シラバス

授業科目	マンガテクニカル	単位／時間	229h
開講学科等	マンガ学科　2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	【マンガ・イラスト専攻共通】画力向上ならびにカメラワークと様々な構図を覚え自己作品に活かす 【マンガ専攻】課題で制作したネーム作品をコンテストに投稿する 【イラスト専攻】課題で制作したイラストをコンテストに投稿する		
授業の到達目標	【マンガ・イラスト専攻共通】人体の構造・名称を覚えてデッサン力を鍛える／カメラワークと構図を覚えてる 【マンガ専攻】様々な角度から人物、背景を作画することができる／キャラクターづくり、企画力・演出・コマ割りのパターンを覚える 【イラスト専攻】基礎画力の向上／各種構図の理解／ポートレイトを理解し魅力あるポージングを描くことができる。		

授業の計画				
	1	【共通】人体構造と名称／クロッキー（人体・手）	26	卒業制作
	2	【共通】人体構造と名称／クロッキー（人体・手）	27	卒業制作
	3	【共通】人体構造と名称／クロッキー（人体・手）	28	卒業制作
	4	【共通講義】カメラワークと各種構図／絵コンテ作成	29	卒業制作
	5	【共通講義】カメラワークと各種構図／絵コンテ作成	30	卒業制作
	6	【共通講義】カメラワークと各種構図／絵コンテ作成	31	卒業制作
	7	【マンガ】実在人物キャラクター化【イラスト】360度クロッキー（水平）	32	卒業制作
	8	【マンガ】三幕構成・コマ割り【イラスト】360度クロッキー（アオリ・フカン）	33	卒業制作
	9	【マンガ】指定ネーム6P制作【イラスト】ポートレイト講座	34	卒業制作
	10	【共通】知識テスト・実技テスト	35	卒業制作
	11	【マンガ】1話作品考察【イラスト】動きのあるポーズ（20体）	36	卒業制作
	12	【マンガ】1話作品考察【イラスト】背景デザイン考察／ﾃﾞｻﾞｲﾝｽﾄｯｸ	37	卒業制作
	13	【マンガ】ｼﾁｭｴｰｼｮﾝ別ｼﾅﾘｵ論【イラスト】背景デザイン考察／ﾃﾞｻﾞｲﾝｽﾄｯｸ	38	
	14	【マンガ】ｼﾁｭｴｰｼｮﾝ別ﾈｰﾑ（3種類）【イラスト】指定構図作品制作	39	
	15	【マンガ】指定ネーム（３種類）【イラスト】ヴィネットイラスト制作	40	
	16	【マンガ】指定マンガの逆箱①【イラスト】指定ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｻﾞｲﾝ	41	
	17	【マンガ】指定マンガの逆箱②【イラスト】ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｻﾞｲﾝ企画	42	
	18	【マンガ】指定マンガの逆箱③【イラスト】キャラクター三面図	43	
	19	【マンガ】指定マンガの逆箱④【イラスト】1枚絵制作	44	
	20	【マンガ】マンガ表現ストック【イラスト】仕上げ表現（講義）	45	
	21	【マンガ】マンガ表現ストック【イラスト】仕上げ表現（講義）	46	
	22	【マンガ】マンガ賞対策（講義）【イラスト】投稿用作品制作	47	
	23	【マンガ】キーワード別企画制作【イラスト】投稿用作品制作	48	
	24	【マンガ】キーワード別プロット制作【イラスト】投稿用作品制作	49	
	25	【マンガ】キーワード別ﾈｰﾑ制作【イラスト】投稿用作品制作	50	

授業の方法	TVモニターを使用してPowerPointで授業を行う
テキスト/参考文献	フォトグラファーのためのポートレートポージング入門 物語づくりのための黄金パターン117 完全版 写真がもっと上手くなるデジタル一眼構図テクニック　など
評価の方法や基準	作品完成度（50%）実技テスト結果（50%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。
実務経験の活かし方	マンガ制作のコツ、イラストを描く際の構図やポージングが与える印象を伝
履修上の注意事項	特になし

令和 5 年度 シラバス

授業科目	デジタルコミック2	単位／時間	99ｈ
開講学科等	マンガ学科　2年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	『CLIPSTUDIO PAINT EX』において、1からマンガ制作が滞りできるように技術面とマンガのテクニックを学生に習得させる。		
授業の到達目標	参考書の必要なくデジタルでマンガが滞りなく描けること。		

授業の計画				
	1	クリスタのおすすめ操作術	26	卒業制作
	2	comico作画作業/パース定規で立方体を描く	27	卒業制作
	3	comico作画作業/パース定規で立方体を描く	28	卒業制作
	4	comico作画作業/写真から線画を抽出する方法	29	卒業制作
	5	comico作画作業/3D素材を線画にする方法	30	卒業制作
	6	comico作画作業/オリジナルブラシの作成	31	卒業制作
	7	comico作画作業/オリジナルブラシの作成	32	卒業制作
	8	comico作画作業/オリジナルブラシの作成	33	卒業制作
	9	パース定規で一点透視図作画	34	卒業制作
	10	パース定規で一点透視図作画	35	卒業制作
	11	パース定規で一点透視図作画	36	卒業制作
	12	パース定規で二点透視図作画	37	卒業制作
	13	パース定規で二点透視図作画	38	
	14	パース定規で二点透視図作画	39	
	15	アニメ風背景処理・フォトバッシュ	40	
	16	アニメ風背景処理・フォトバッシュ	41	
	17	アニメ風背景処理・フォトバッシュ	42	
	18	アニメ風背景処理・フォトバッシュ	43	
	19	comico作画作業（グループ）	44	
	20	comico作画作業（グループ）	45	
	21	comico作画作業（グループ）	46	
	22	comico作画作業（グループ）	47	
	23	comico作画作業（グループ）	48	
	24	卒業制作	49	
	25	卒業制作	50	

授業の方法	課題テキストに従って操作を憶え、専門書を参考にして理解を深める。
テキスト/参考文献	『CLIPSTUDIOPAINT EX 公式ガイドブック』『フォトバッシュ入門』
評価の方法や基準	作品完成度（50%）　実習・実技評価（50%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。
履修上の注意事項	課題、専門書、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。

令和 5 年度 シラバス

授業科目	デジタルペイント応用	単位／時間	99ｈ
開講学科等	マンガ学科　２年	担当教員	大﨑ななみ
授業の目的・テーマ	クリスタでの様々なキャラクターの塗り方を覚え、対応できるようにする。		
授業の到達目標	様々なキャラクターの塗り方を覚える(アニメ塗り、ブラシ塗り、厚塗り、水彩塗り等)、自分の塗り方を確立出来ると良い		

授業の計画				
	1	自己紹介イラストを描いてみる。(＋簡単な面談)	26	卒業制作
	2	様々なキャラクターの塗り方	27	卒業制作
	3	①アニメ塗りをしてみよう(次回提出可)	28	卒業制作
	4	②ブラシ塗りをしてみよう(次回提出可)	29	卒業制作
	5	③ブラシ＋厚塗りをしてみよう(次回提出可)	30	卒業制作
	6	④水彩塗りをやってみよう(次回提出可)	31	卒業制作
	7	1作品自分の絵柄で線画から描いてみよう(前期課題)	32	卒業制作
	8	前回の線画を塗ってみる	33	卒業制作
	9	作品作り	34	卒業制作
	10	作品作り(7/13㈭作品提出〆切)6/28㈬	35	卒業制作
	11	⑤水彩＋厚塗りをやってみよう(次回提出可)	36	卒業制作
	12	⑥ギャルゲ(ソシャゲ)塗りをやってみよう(次回提出可)	37	卒業制作
	13	⑦線画のない厚塗りをやってみよう	38	卒業制作
	14	⑦線画のない厚塗りをやってみよう(前回続き)	39	卒業制作
	15	きらめく瞳の描き方(様々な目の塗り方を覚える)	40	
	16	好きな線画を選び、自分の塗り方で塗ってみよう(応用)	41	
	17	コースで別れ、イラスト(作品作り)、漫画(漫画の表紙絵を描く)	42	
	18	前回の続き	43	
	19	作品を自分の絵柄で線画から描いてみよう	44	
	20	前回の線画を塗ってみる	45	
	21	作品作り	46	
	22	作品作り	47	
	23	作品作り(12/15㈮作品提出〆切)11/29㈬	48	
	24	卒業制作	49	
	25	卒業制作	50	

授業の方法	市販のテキスト教材と自作の課題を使用
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術決定版／CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」辞典第3版[PRO／EX対応]／色塗りチュートリアル立体感のあるキャラを描こう／きらめく瞳の描き方／マンガキャラ塗り方基本＆プロ技テクニック
評価の方法や基準	授業態度（10%）　技術習得度（50%）　課題提出率（40%）
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する	○
実務経験	在学中KADOKAWAさんにて1年半程連載。その後四万十市漫画倶楽部にてデジタルイラスト講師と市内の小学校にて小学生に漫画やイラストの描き方を指導
実務経験の活かし方	連載中に学んだイラストの塗り方や、その後そのことを活かして指導した経験をそのまま活かしたい。また、現場で通用する人材を育てれるようにする
履修上の注意事項	特になし。