

令和 7 年度 シラバス

授業科目	コミックワーク（選択）		単位／時間	前期：52h 後期：76h
開講学科等	マンガ学科 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	
	4	講義（作画動画視聴）/作品制作（ネーム）	29	
	5	作品制作（ネーム）/色紙制作	30	
	6	作品制作（下描き）/色紙制作	31	
	7	作品制作（下描き）/色紙制作	32	
	8	作品制作（下描き）/色紙制作	33	
	9	作品制作（下描き）/作画動画視聴	34	
	10	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	35	
	11	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	36	
	12	作品制作（ペン入れ）/講義と課題	37	
	13	作品制作（仕上げ）	38	
	14	作品制作（仕上げ）	39	
	15	卒業制作/アシスタント検定対策（オリジナル課題）	40	
	16	卒業制作/アシスタント検定対策（オリジナル課題）	41	
	17	卒業制作/アシスタント検定対策（オリジナル課題）	42	
	18	卒業制作/アシスタント検定対策（オリジナル課題）	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 7 年度 シラバス

授業科目	マンガ演習	単位／時間	前期：40h 後期：60h
開講学科等	マンガ学科 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
	2	車のリアル表現	27
	3	車のリアル表現	28
	4	車のリアル表現	29
	5	車のリアル表現	30
	6	車のリアル表現	31
	7	車のリアル表現	32
	8	車のリアル表現	33
	9	車のリアル表現	34
	10	車のリアル表現	35
	11	車のリアル表現	36
	12	車のリアル表現	37
	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		48
	24		49
	25		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	作画技能（50％）仕上げ（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	質感表現に留意する		

令和 7年度 シラバス

授業科目	マンガテクニカル		単位／時間	前期：54h 後期：93h
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	■シチュエーション別の演出、カメラワークなどを覚えて幅広いマンガ表現の引き出しを増やす。 ■表現パターンへのインプット、アプトプット力を高めて、作品に反映させる力を身につける。			
授業の到達目標	■シチュエーションによる演出の引き出しを増やす ■アイデアをうまくストーリーに活かすことができる ■マンガ表現の文法を理解して、自身の作品に活かすことができる			
授業の計画	1	企画力／コマ割り／カメラワーク①	26	
	2	企画力／コマ割り／カメラワーク②	27	
	3	性格別キャラクターデザイン・敵役デザイン考察	28	
	4	ジャンル別ストーリー考察 / IFストーリー演習	29	
	5	カキモジ考察 / フキダシ演習	30	
	6	マンガの表現考察（効果線・感情効果）	31	
	7	シチュエーション別演出考察①（日常編）	32	
	8	シチュエーション別演出考察②（アクション編）	33	
	9	シチュエーション別演出考察③（恋愛）	34	
	10	感情別アングル考察	35	
	11	シチュエーション別絵コンテ作成	36	
	12	理解度テスト	37	
	13	演出テクニック（講義）①	38	
	14	演出テクニック（講義）②	39	
	15	演出実習（10パターン）	40	
	16	趣味PRマンガ作成（伝える、伝わる編）①	41	
	17	趣味PRマンガ作成（伝える、伝わる編）②	42	
	18	アイデアとジャンル、ストーリーの型①	43	
	19	アイデアとジャンル、ストーリーの型②	44	
	20	二人一組によるマンガ制作（作家役、編集者役）	45	
	21	二人一組によるマンガ制作（作家役、編集者役）	46	
	22	二人一組によるマンガ制作（作家役、編集者役）	47	
	23	二人一組によるマンガ制作（作家役、編集者役）	48	
	24	二人一組によるマンガ制作（作家役、編集者役）	49	
	25	総復習実技テストと知識テスト	50	
授業の方法	主にパワーポイントを使用し、適宜課題プリントを配布する			
テキスト/参考文献	・「MANGA BIBLE」 ・「物語づくりのための黄金パターン117」 ・「動画でわかるカット割りの教科書」など			
評価の方法や基準	作画技術（50％） 理解度テスト（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	特になし。			

令和 7年度 シラバス

授業科目	デジタルコミック		単位／時間	前期：36h 後期：57h
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』における、デジタルマンガの基礎的な知識と操作を身に付ける。			
授業の到達目標	デジタルでマンガの基礎的な作画、処理が出来る。			
授業 の 計 画	1	授業の概要説明・デジタル作画の解説	26	comicoネーム作業
	2	各種ツール解説と原稿の印刷・スキャン方法	27	comicoネーム作業
	3	各種ツール解説と実技	28	comicoネーム作業
	4	各種ツール解説と実技	29	
	5	各種ツール解説と実技	30	
	6	各種ツール解説と実技	31	
	7	各種ツール解説と実技	32	
	8	各種ツール解説と実技	33	
	9	各種ツール解説と実技	34	
	10	各種ツール解説と実技	35	
	11	各種ツール解説と実技	36	
	12	実技テスト	37	
	13	前期振り返りテスト	38	
	14	各種ツール解説と実技	39	
	15	各種ツール解説と実技	40	
	16	2Pマンガ制作・イラスト制作	41	
	17	2Pマンガ制作・イラスト制作	42	
	18	2Pマンガ制作・イラスト制作	43	
	19	2Pマンガ制作・イラスト制作	44	
	20	2Pマンガ制作・イラスト制作	45	
	21	2Pマンガ制作・イラスト制作	46	
	22	2Pマンガ制作・イラスト制作	47	
	23	2Pマンガ制作・イラスト制作	48	
	24	comicoネーム作業	49	
	25	comicoネーム作業	50	
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、専門書を参考にして理解を深める。			
テキスト/参考文献	『CLIPSTUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』			
評価の方法や基準	操作技能（50％） 実技テスト（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 7年度 シラバス

授業科目	背景図法2	単位／時間	前期：26h 後期：38h
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	さまざまなパターンの背景作画・処理を覚えて、自分の作品に活かす。		
授業の到達目標	・自分の絵柄に沿ったタッチを見つけて真似をすることができる ・授業内での表現方法をうまく自分の作品に活かすことができる ・透視図法の概念を理解して説明ができるようになる		
授業の計画	1	透視図法の解説と実技	26 写真からの背景起こし
	2	1点透視図の解説と実技・背景問題	27 写真からの背景起こし
	3	1点透視図の解説と実技・背景問題	28 卒業制作
	4	2透視図法の解説と実技・背景問題	29 卒業制作
	5	2透視図法の解説と実技・背景問題	30 卒業制作
	6	3透視図法の解説と実技・背景問題	31 卒業制作
	7	3透視図法の解説と実技・背景問題	32 卒業制作
	8	増殖法・分割法・背景問題	33 卒業制作
	9	1点透視で廊下を描く	34 卒業制作
	10	2点透視で机と椅子を描く	35
	11	1点透視図で部屋を描く	36
	12	1点透視図で部屋を描く	37
	13	1点透視図で部屋を描く	38
	14	2点透視で階段と家を描く	39
	15	2点透視で階段と家を描く	40
	16	2点透視で階段と家を描く	41
	17	3点透視でビルを描く	42
	18	3点透視でビルを描く	43
	19	3点透視でビルを描く	44
	20	質感表現	45
	21	質感表現	46
	22	質感表現	47
	23	写真からの背景起こし	48
	24	写真からの背景起こし	49
	25	写真からの背景起こし	50
授業の方法	・パワーポイントによるスライド展開 ・作画のポイントを記したプリントを配布して実演、実習を行う		
テキスト/参考文献	オリジナルテキスト、背景カタログ、MAEDAXの背景萌え!、即戦力の漫画背景、吉田誠治作品集&パース徹底テクニック		
評価の方法や基準	作画技術（50％）積極性（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	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	作品の雰囲気に合わせて作画・処理の仕方についてレクチャーを行う。		
履修上の注意事項	マンガベーシックで履修した技術の応用		

令和 7年度 シラバス

授業科目	フォトグラフィ	単位／時間	前期：22h 後期：24h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	片岡 高輔
授業の目的・テーマ	沢山の構図やポージングのパターンを知ってもらう。		
授業の到達目標	写真を通して、観察力・感性を培ってもらう。		
授業の計画	1	はじめにカメラの種類や扱い方を知る	26
	2	基本設定・モードの使い分けを理解できる	27
	3	物撮りの基本を知る：飲み物でやってみる	28
	4	前回の物撮り写真 講評：アドバイス：次回予告	29
	5	撮影で意識する構図	30
	6	光源・ライティングの話	31
	7	ポートレートの基本・前回のライティング応用（スタジオ）	32
	8	ポートレート撮影 屋外 光源太陽編	33
	9	前回のポートレート講評・アドバイス：次回予告	34
	10	人物を撮る時に意識すること：影・表情・ポージング	35
	11	前回のおさらい：自分で撮影場所を決めて意識：撮影	36
	12	普段と違った人物撮影をする：カラーライティング編	37
	13	風景撮影編：注意事項	38
	14	個人で街へ撮影に行く	39
	15	前回の講評：アドバイス：次回予告	40
	16	マクロレンズの説明：マクロレンズ縛り撮影	41
	17	今回までに話した内容を大まかにおさらい：理解度確認	42
	18	自分で被写体を決めて撮影をする	43
	19	前回撮影したものを模写してみる	44
	20	授業内ではできない撮影日常意識：花火：夜景 知識編	45
	21	課題：夜景・夕焼け 自分の好きな景色 どれか二枚	46
	22	課題発表：意識したことや撮影場所との関係性	47
	23	色々撮ってみて自分は何を撮るのかを聞き出しそれに対するアドバイス	48
	24	好きな被写体10枚撮りストーリーを作る	49
	25		50
授業の方法	一眼レフでスタジオや屋外で撮影をし、様々な被写体体験する。		
テキスト/参考文献	テキスト無し		
評価の方法や基準	態度（50％） 意欲（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	第34回高知を撮る 平成の部「特選」 成人式の前撮りや人物撮影を普段はやっています。		
実務経験の活かし方	屋外での撮影が多い自分は撮影現場での体験談を実際に話し、授業に活かしていきたいと思っています。		
履修上の注意事項			

令和 7年度 シラバス

授業科目	デジタルイラスト応用		単位／時間	前期 48h 後期 76h
開講学科等	マンガ学科 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デジタルイラストの実践的な知識と操作を身に付ける。			
授業の到達目標	デジタルでイラスト及びポートフォリオの制作が出来る。			
授業の計画	1	デッサン④	26	後期総括
	2	デッサン⑤	27	
	3	デッサン⑤	28	
	4	デッサン⑥	29	
	5	デッサン⑥	30	
	6	デッサン⑦	31	
	7	デッサン⑦	32	
	8	質感①	33	
	9	質感①	34	
	10	質感②	35	
	11	質感②	36	
	12	前期総括	37	
	13	メッシュ変形	38	
	14	メッシュ変形	39	
	15	メッシュ変形	40	
	16	髪	41	
	17	髪	42	
	18	髪	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	ポートフォリオ制作	49	
	25	ポートフォリオ制作	50	
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、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	資料集等			
評価の方法や基準	作品完成度（80％） 授業態度（20％）			
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	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7年度 シラバス			
授業科目	デジタルペイント応用	単位／時間	前期 48h 後期 76h
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	大崎 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	ソフト機能の復習＋提出課題の発表	
	2	前期課題①キャラクターデザイン全身3体三面図3体カラーで	
	3	前期課題②自分の決めた塗り方で塗る(選択肢3つ)→	塗り1, 水彩塗り
			塗り2, ギャルゲ、ソシヤゲ塗り
			塗り3, 厚塗り
	4	前期課題③SDキャラクター3体(線画、カラー込み)	↑上記3つのうちいずれかの塗り方で塗る
	5	前期課題②進めていく	
	6	前期課題②提出〆切(6/19)	
	7	前期課題①③進めていく	
	8	前期課題①③進めていく	
	9	課題提出日(①②③課題提出〆切7/10)	
	10	1枚絵を自分の絵柄で線画から描いてみよう	
	11	※キャラデザ描いていく(三面図込みカラー)	
	12	キャラデザ・三面図ok出たら、ラフ画を描いていく	
	13	ラフ画(色指定も込み)okが出たら、それを元に下描き	
	14	下描きを元にペン入れ	
	15	線画完成のち、色塗り	
	16	色塗り加工等終了後提出	
	17	作品課題提出〆切12/11	
	18	※11のキャラデザ課題の際、候補最低3つは出すこと	
	19	↑上記から話し合いの後、1つに絞る。	
	20	後期時間数に応じて追加変更案↓	
	21	きらめく瞳の描き方(様々な瞳の塗り方)	
22	漫画の表紙絵を描いてみる		
23	元線画から自分の塗り方で塗ってみる		
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	課題提出率(50%) 技術習得度(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	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。		

令和 7年度 シラバス

授業科目	アニメーション実習		単位／時間	前期：18h 後期：36h
開講学科等	マンガ学科 2年		担当教員	山本 大地
授業の目的・テーマ	モーショングラフィックス制作の技術や知識をAfterEffectsを用いて幅広く身に付ける。			
授業の到達目標	モーショングラフィックスソフトAfterEffectsの応用技術の習得および実践に役立つノウハウの習得。			
授業の計画	1	自己紹介／プロモーション・CM実例紹介	26	
	2	AfterEffectsでできることを知る／動画の基礎知識	27	
	3	AfterEffectsの基本操作	28	
	4	モーショングラフィックス基礎①シェイプ	29	
	5	モーショングラフィックス基礎②マスク	30	
	6	モーショングラフィックス基礎③テキスト	31	
	7	モーショングラフィックス基礎④トランジション	32	
	8	モーショングラフィックス基礎⑤エフェクト	33	
	9	課題制作	34	
	10		35	
	11	▼ ※前期終了	36	
	12	モーショングラフィックス応用 イラストを動かす	37	
	13		38	
	14		39	
	15	▼	40	
	16	修了制作導入 各自テーマ設定	41	
	17	修了制作 絵コンテ制作	42	
	18	▼	43	
	19	修了制作 Vコンテ制作	44	
	20		45	
	21	▼	46	
	22	修了制作 実制作	47	
	23		48	
	24	▼	49	
	25		50	
授業の方法	モーショングラフィックス制作に必要な技術を講義、実習を交えながら進める			
テキスト/参考文献	After Effectsで動かす 2Dイラスト×アニメーション入門（株式会社ビー・エヌ・エヌ）			
評価の方法や基準	出席20% 授業態度20% 課題60%			
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	プロモーション動画、コマーシャルなどのモーショングラフィックス制作			
実務経験の活かし方	実務の事例を紹介し、その制作方法を教えることで実際の現場に必要な技術の習得に活かす。			
履修上の注意事項				

令和 7 年度 シラバス

授業科目	ビジネスマナー	単位／時間	前期：22 後期：24
開講学科等	マンガ学科 2年	担当教員	西村 侑剛
授業の目的・テーマ	社会に出て安心できるビジネスマナーを学びコミュニケーション力を高める。		
授業の到達目標	ビジネスマナーを理解し、意思を伝え表現する力を上げていく。		
授業 の 計 画	1	4/14 自己紹介、レクリエーション	26 来客対応
	2	社会人としての心構え、基本動作	27 9/29 来客対応
	3	4/21 履歴書について	28 来客対応
	4	履歴書について	29 10/6 来客対応 テスト
	5	4/28 履歴書について	30 コミュニケーションの基本
	6	履歴書について	31 10/20 コミュニケーションの基本
	7	5/12 面接練習 名刺交換	32 コミュニケーションの基本
	8	面接練習 名刺交換	33 10/27 コミュニケーションの基本
	9	5/19 言葉使い	34 コミュニケーションの基本
	10	言葉使い	35 11/10 コミュニケーションの基本
	11	5/26 言葉使い	36 クレーム対応
	12	言葉使い	37 11/17 クレーム対応
	13	6/2 電話対応	38 クレーム対応
	14	電話対応 名指し人在籍	39 12/1 クレーム対応
	15	6/9 電話対応 名指し人不在	40 クレーム対応
	16	電話対応 電コンメモ	41
	17	6/16 電話対応 道案内	42
	18	面接練習	43
	19	6/23 面接練習	44
	20	面接練習	45
	21	6/30 面接練習	46
	22	面接練習	47
	23	9/8 スピーチ	48
	24	スピーチ来客対応	49
	25	9/22 来客対応	50
授業の方法	座学、ロールプレイング		
テキスト/参考文献	実践ビジネスマナー		
評価の方法や基準	授業態度・コミュニケーション (50%) テスト (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	ビジネスマナー講師 企業研修講師 サービス業 コーティングコミュニケーション講師 ナレーター 自営業		
実務経験の活かし方	魅せ方や声の指導、本音を引き出し考えてもらい自発的意思を育む サービス、価値の提供について実体験を伝える		
履修上の注意事項	マナー、コミュニケーションは想像力を使い積極的に取り組む ビジネススーツは指定の期間着用		

令和 7 年度シラバス

授業科目	卒業制作	単位／時間	182 h
開講学科等	マンガ学科 2 年	担当教員	岩神 義宏
授業の目的・テーマ	・2年間で学んだ技術と知識を十二分に発揮し創作する集大成作品。 ・卒業するための進級判定基準になる作品制作。		
授業の到達目標	・マンガ家やイラストレーターとしての総合的能力（計画・実行・調整・完成・評価）を養成する。 ・タイムテーブル・自己管理能力の養成。 ・自己的・客観的にも満足のか作品の創作。		
授業の計画	1	卒業制作	26
	2	卒業制作	27
	3	卒業制作	28
	4	卒業制作	29
	5	卒業制作	30
	6	卒業制作	31
	7	卒業制作	32
	8	卒業制作	33
	9	卒業制作	34
	10	卒業制作	35
	11	卒業制作	36
	12	卒業制作	37
	13	卒業制作	38
	14	卒業制作	39
	15		40
	16		41
	17		42
	18		43
	19		44
	20		45
	21		46
	22		47
	23		48
	24		49
	25		50
授業の方法	実習		
テキスト/参考文献	写真資料等		
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	目指す投稿先に合った作品制作		