

授業科目名	漫画応用	年 次		2年					
		学 科		CGデザイン科					
担当教員名	鬼束 実咲	開講年度・学期		2025年度・通年					
授業の方法	実習	週時限数	2	年間授業時数	76時間				
関連実務経験等	大学にて漫画を先行し、スキルを習得。4年間でオリジナル作品を描き、出版社やイラストサイトなどに投稿。卒業後、デザイナー職で制作案件に携わる。								
授業の概要 (実務経験を活かした教育内容)	'漫画基礎'科目では漫画家になること以外にも、デザイナーやイラストレーターとしての仕事の幅を広げる技術として漫画制作の力をつけることを目的とする。漫画の基本的な制作過程から学び、実際の制作を通して漫画に必要な発祥力や専門的な技術力をつけていく。								
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1からオリジナルの漫画制作ができる。 読み手を意識した画面作りができる。 得意な構図だけでなく、背景も含め様々な絵が描くことができる。 								
授業計画	月	内容							
	4	・クロッキー演習(実際の人物のクロッキー)							
	5	・キャラクター制作(キャラクターの立て方を習得)							
	6	・プロット・ネームの制作(制作したキャラクターを使ってのストーリー制作)							
	7	・プロット・ネームの制作(制作したキャラクターを使ってのストーリー制作)							
	8	-							
	9	・漫画原稿の制作 ・前期末試験実施							
	10	・漫画原稿の制作							
	11	・漫画原稿の制作							
	12	・漫画原稿の制作							
	1	・漫画原稿の制作・漫画冊子の製本 ・卒業試験実施							
	2	-							
	3	-							
成績評価の方法	前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。 成績評価:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0)								
準備学習・事後学習等	漫画以外にドラマや映画見ることと、好きなジャンルだけでなく様々な作品に興味を持って視野を広げてください。(作品の幅を広げるため)								
テキスト	なし								
参考書・参考資料等	なし								
その他 (学生に対する要望、メッセージ)	漫画を学ぶことは、漫画家を目指すためだけに行うのではありません。最近では企業案件として漫画を使って商品紹介をするなど、分かりやすく情報を届ける手段としても用いられています。漫画は絵が苦手でも見せ方やストーリーでいくらでも面白くなるので、楽しく想像力を膨らませながら取り組んでください。								