

授業科目名	漫画基礎			年 次	1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	科目区分 必須	
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	1. 漫画の基本的な制作過程を理解し、実践できる。 2. 漫画特有の技術(コマ割りやキャラの立て方等)を習得できる。 3. 違和感のない背景や人物の描画ができる。						
授業計画	月	内 容					
	4	・漫画の基本的な制作過程(完成原稿ができるまでのステップの解説) ・自己紹介漫画の制作					
	5	・漫画作成ツールの説明(コマ割り、トーンの貼り方など)					
	6	・吹き出しや描き文字の使い方の理解(意味や使い方について)					
	7	・漫画のコマ割り基礎(視線誘導とコマの表現について)					
	8	－					
	9	・構図とカメラアングルの理解 ・前期末試験実施					
	10	・見開き原稿の作り方					
	11	・パースの基礎(透視図法の解説、課題)					
	12	・パースの基礎(透視図法の解説、課題)					
	1	・漫画における背景の書き方(モノクロでの陰影の表現技術の習得) ・建物などの模写課題					
	2	・クロッキー演習(実際の人物のクロッキー) ・後期末試験実施					
	3	・1年間のまとめ					
	成績評価の 方法	前期(9月)と後期(2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いってください。(作品の幅を広げるため)					
テキスト	マンガを上手く描くためのノウハウ図鑑【SBクリエイティブ株式会社】						
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。						