

科目名	マンガ実習3							年度	2026
英語科目名	Manga Practice 3							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 マンガコース 2年次	必/選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	加藤礼次朗/なにわぎひろ/福島その子	教員の実務経験	有	実務経験の職種	マンガ家				
【科目の目的】 本科目の目的は、高度な作画ツールと技術を駆使し、学生の作画能力を専門家レベルに引き上げ、商業環境で要求される高品質な作品制作スキルを習得させることにあります。									
【科目の概要】 マンガ制作の応用テクニックやアシスタントスキルを習得します。また、出張編集部に向けて作品制作します。									
【到達目標】 学生は、商業的な要求に応えうるプロフェッショナルな作画技術を獲得し、業界標準を満たす、またはそれを超える作品を制作できる能力を身につけることを目指します。									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会人への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	革新的かつ専門的な作画スキルで独自のアートスタイルを確立。	業界標準を超える作画技術を持ち、独自性のある作品を創出。	商業的要求を満たすクオリティの作品を一貫して制作できる。	基本的な商業的要求を満たす作品を作成できるが、独自性に欠ける。	初歩的な作画技術しか使えない。				
到達目標 B									
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		マンガ実習3			年度	2026
英語表記		Manga Practice 3			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	一点透視法と二点透視法	パースの基本原則を理解し、単純なシーンでの適用を学ぶ	1 一点透視法と二点透視法の基礎、基本的なパースの描画	一点透視法と二点透視法を使った基本的なシーンの描画	2	
2	三点透視法の理解と応用	三点透視法を使用して、よりダイナミックなシーンを描く技術の習得	1 三点透視法の理論、複雑なシーンでの適用	三点透視法を使った複雑なシーンの描画	2	
3	高度なパースの技術	複雑な空間の描画とパースの応用技術の習得	1 曲線のパース、多点透視法、空間の歪みの表現	高度なパース技術を使った複雑な空間の描画	2	
4	異なる質感の表現	様々な素材の質感をリアルに表現する技術の習得	1 金属、布、ガラスなどの質感表現、光の反射と影	異なる素材の質感をリアルに描画する技術	2	
5	陰影を用いた立体感の創出	光と影を使って物体に立体感を与える技術の習得	1 光源の理解、陰影の描画、形状と質感の強調	陰影を使った立体的な物体の描画	2	
6	水面と反射効果	水面の動きと反射効果をリアルに描く技術の習得	1 水面のテクスチャ、反射と屈折、水の動きの表現	水面と反射効果のリアリスティックな描画	2	
7	自然物のリアルな描画	植物や岩など自然物の質感と形状を正確に描く技術の習得	1 植物の葉、木の皮、岩石の表面の描画	自然物の質感と形状のリアルな描画	2	
8	建築物と都市の描画	建築物と都市景観を効果的に描く技術の習得	1 建築物のパース、都市景観の複雑さ、建物の質感	建築物と都市景観のリアリスティックな描画	2	
9	機械や乗り物の詳細な描画	機械的なオブジェクトの複雑なディテールを表現する技術の習得	1 乗り物の構造、機械的なディテール、金属質感の描画	機械や乗り物のリアリスティックな描画技術	2	
10	人体の質感表現	皮膚、髪、衣服などの人体に関連する質感の詳細な描画	1 乗り物の構造、機械的なディテール、金属質感の描画	人体とその質感のリアルな表現	2	
11	光と影の進んだ応用	多様な光源と複雑な影の描画技術の習得	1 皮膚の質感、髪の毛のテクスチャ、衣服のしわと質感	複雑な光と影の表現技術	2	
12	特殊効果とビジュアルエフェクト	煙、火、爆発などの特殊効果のリアルな描画	1 複数の光源、影の投影、陰影のコントラスト	特殊効果のリアリスティックな表現	2	
13	高度なパース技術	複雑なパースと空間の作成技術の習得	1 曲線パース、複数の焦点、非線形パース	高度なパース技術のマスタリング	2	
14	複数の要素の組み合わせ	異なる要素を組み合わせ、一つの画像を作成する高度な技術の習得	1 コラージュテクニック、異なる要素の統合、画像のレイヤリング	異なる要素の統合とコラージュ技術	2	
15	総合的な実践プロジェクト	これまで学んだ技術を総合的に活用して、実践的なプロジェクトを完成させる	1 独立したプロジェクトの計画と実行、最終作品の制作	すべての技術を統合して、完成度の高い作品を制作する能力	2	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等