

科目名	MC概論3						年度	2025	
英語科目名	MC Introduction 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3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	椎原ヨシカズ	教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター・マンガ家		
<b>【科目の目的】</b> マンガ制作における応用的な表現技術と創造性を深く理解し、習得することを目的とする。									
<b>【科目の概要】</b> マンガ業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。									
<b>【到達目標】</b> 様々な漫画ジャンルとスタイルに対する深い理解とその技術の実践。									
<b>【授業の注意点】</b> 課題提出締め切り日を厳守してください。社会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。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。									
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	革新的なアイデアと表現で漫画業界に新たな風を吹き込む。	独自のスタイルで新たなトレンドを生み出す可能性を示す。	ジャンルの境界を越えた独自の解釈と表現を行う。	模倣を超えて、独自の要素を少し加え始める。	個別のジャンルやスタイルに対する独自の解釈が欠けている。				
<b>【教科書】</b> 筆記用具、ノート、PC									
<b>【参考資料】</b> 特になし									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 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		MC概論3			年度	2025
英語表記		MC Introduction 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	キャラクターの深層心理とバックストーリー	キャラクターの心理的背景と動機の理解	1 キャラクターの性格造形、背景ストーリーの作成	複雑なキャラクターの創造	2	
2	マルチプロットとサブテキスト	複雑なストーリーラインの構築	1 複数のプロットライン、隠されたメッセージとテーマ	より深みのある物語の創造	2	
3	サスペンスと緊張感の作り方	読者の関心を引きつけるサスペンスの作り方	1 クリフハンガー、情報の制御、期待の構築	サスペンスのあるストーリーラインの創造	2	
4	革新的なページレイアウトと構図	ページ内での視覚的興奮の創造	1 革新的なコマ割り、ページのダイナミクス	読者の注目を集めるページ構成	2	
5	色彩を使った心理的効果	色彩心理学の理解とマンガへの応用	1 色彩の選択、色の心理的影響、色彩の使い方	色彩を通じた感情の表現	2	
6	インクとシェーディングの高度な技術	インクを使った表現の多様性	1 高度なシェーディング技術、インクのテクスチャ	インクを使った表現力の向上	2	
7	異なるジャンルにおけるマンガ制作	ジャンルに応じたマンガ制作技術の理解と応用	1 ロマンス、アクション、ファンタジー、SF等のジャンル別特徴と表現技法	ジャンルに適したマンガ制作技術の習得	2	
8	物語のテーマとナラティブの深化	物語を構築する上でのテーマとナラティブの重要性の理解	1 物語のテーマ設定、ナラティブ構造、メッセージの統合	意味深い物語の構築能力	2	
9	効果的なコマ割りとページレイアウト	ページ内のダイナミズムと視覚的流れの創造	1 コマ割りのテクニック、ページレイアウトの戦略、視線誘導	ページ全体のダイナミズムを高めるコマ割り技術	2	
10	高度なキャラクターデザイン	複雑で魅力的なキャラクター造形技術の習得	1 キャラクターの心理、バックストーリー、デザインの一貫性	多層的なキャラクター造形能力	2	
11	色彩を用いたマンガ制作	色彩を用いた表現力と物語の強化	1 色彩心理、色の象徴性、色彩構成	色彩を用いた表現力の向上	2	
12	背景と環境の描画	効果的な背景と環境描画で物語を強化	1 環境描画のテクニック、背景の物語性、空間の創造	背景と環境を通じた物語の深化	2	
13	比喩的表現と象徴的要素の使用	メタファーと象徴を通じて物語に深みを与える	1 象徴的イメージの選択と使用、メタファーの作成	象徴とメタファーを使ったストーリーテリングの強化	2	
14	物語の構造とページ内でのリズム	効果的な物語構造とペーシングの理解	1 ナラティブ構造、ページペーシング、緊張と解決	物語の流れをコントロールする能力	2	
15	キャラクターの深層表現	キャラクターの内面と感情の複雑な表現	1 表情、ボディラングエージ、心理的描写	キャラクターの内面を表現する高度な技術	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