



マンガ学科で学ぶ

カートゥーン

Let's Study Cartoons!

カートゥーン(Cartoon)は一枚もののマンガです。風刺マンガやカリカチュア(肖像マンガ)などがその代表格です。カートゥーンの三つの要素はユーモア、風刺、誇張ですが、ちょっとしたメッセージを含めたユーモラスで個性的な絵という説明が分かりやすいかもしれません。数コマであれ大きい作品であれ、これらの条件を満たしていればカートゥーンであり、言い換えれば描き次第で様々な展開の出来る柔軟なジャンルと言えます。

◆カートゥーンの題材

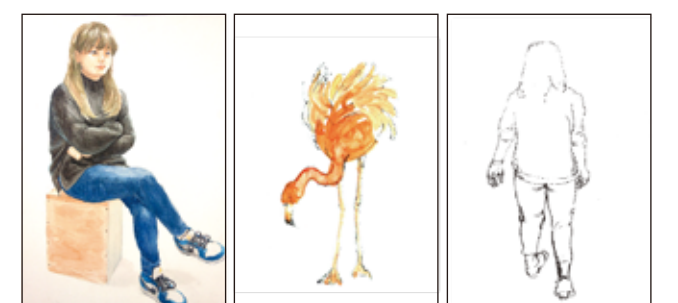
世界のカートゥニストたちは人々の怒りやモヤモヤを笑いで吹き飛ばすアイデアを常に考えています。国内外のシリアスな政治社会問題が題材になることもあります。日常の些細な出来事も立派な題材になります。



加藤希実

◆基礎は大事

一枚の中にすべてを込めることの多いカートゥーンの世界では、画力と絵のオリジナリティーが大事です。そのためデッサンとクロッキーなどの目の前の実物をよく観察して描くトレーニングをしますが、中でもクロッキーは重要です。実際の人物と動物の動きをとらえ、素早く描きとめるトレーニングを重ねることで画力がつき、独自のスタイルが作りやすくなります。



鈴木まこ

受験生のみなさまへ

カートゥーンにおける創作は知ること、考えること、そして疑問を持つことからスタートします。したがって学生には制作はもちろん4年間を通して政治や社会、歴史、芸術、国際問題などに関する基本的な知識や教養を身につけることも求めています。受験生にも普段からニュースを見ること、新聞を読むこと、優れた芸術作品を観ることを勧めます。



チョン インキョン

國原 未央

タイトルイラスト YUI

1 PICK UP CLASSES 1

ピックアップ授業

一年次の授業の特徴は「基礎」と「制作」両面への取り組みです。自らのスキルに応じてバランス良く学ぶことが可能です。

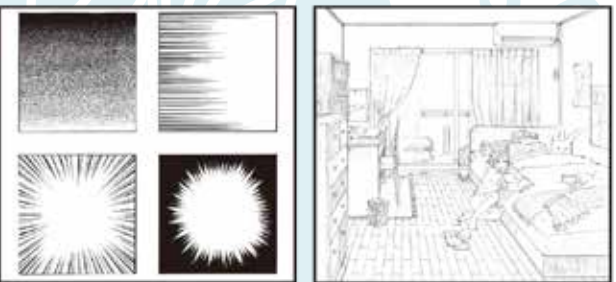
ストーリーマンガを学ぼう!

マンガ基礎演習 I・II

担当 西山優里子先生
井上正治先生
木寺良一准教授

■マンガを構成する要素を順に練習

道具を揃える、線を引いてみるなどの初歩からマンガを描く技術を学ぶ演習科目です。前期はキャラクターの描き方や効果線の描き方、スクリーントーンの貼り方などマンガを構成する各要素の演習課題を制作して、じっくりマンガを描く技術を身に付けていきます。後期は透視図法や背景描写について学びます。



マンガの表現

透視図法

マンガを構成する要素ごとに基礎を学ぶ!

キャラクターイラストを学ぼう!

マンガ基礎 デッサン I・II

担当 チョン・インキョン 准教授

■クロッキーを中心として創作に必要な基礎画力を身につける

目の前の対象をありのままに描くデッサン力や対象物の動きを線で素早く描くスピードを養うために、クロッキーを中心としたトレーニングを行います。



基礎で身に付けた技術を制作で活かす

制作で見つけた弱点を基礎で補う

基礎

マンガ制作演習 I A・B

担当 よしまさこ 教授
夢来鳥ねむ 准教授

■ストーリーマンガを制作する演習科目

テーマに沿って16ページ以上のマンガ作品を半期ごとに制作します。魅力的なキャラクターの作り方から物語の作り方、マンガの演出方法までストーリーマンガの基礎を一連のマンガ制作を通して習得します。



作品制作

添削

添削で作品を客観的に捉え 作品の良い点と悪い点を知る

添削の内容を次の作品に活かす

キャラクター イラスト演習 I・II

担当 濱元隆輔 先生
おぎのひとし 助教

■キャラクターの作り方と描き方を学びオリジナルイラストを制作

前期はキャラクターの設定やデザインの作り方、デッサンなどを学びます。後期はCELSYS CLIPSTUDIO PAINTの基本操作とカラー描写の基礎技術を習得します。



制作

2 PICK UP CLASSES 2

ピックアップ授業

二年次はさらに専門性が増した授業に取り組みます。ネームや背景など、要素を絞った授業が多くあります。

マンガ基礎演習 III・IV

「苦手」な人の多い「ネーム」について、「コマ割り」の基礎から演習を行います。理論的な研究から導かれた教材を用い、1ページ～4ページ分のシナリオ等を元に、コマをわってネームを作ります。

提出課題をプロジェクトで投影、講師がパソコン上で学生と対話しながら改変(コマの左右反転、フキダシの位置を変える、枠線を取ってみる……等)を加え、マンガとしての効果にどのような変化があるかをライブで示すという方法で、コマ割りのテクニックを学びます。

担当 伊藤剛 教授



コマ割りの練習課題の解説風景



デジタルマンガ演習 I・II

IはAdobe PhotoshopとCELSYS CLIPSTUDIO PAINTの基本操作とデジタルマンガ制作の基礎技術を習得します。IIはデジタルマンガ制作を通してデジタルならではの表現技法を模索します。

担当 木寺良一 准教授

課題「写真から背景を制作」

3 PICK UP CLASSES 3

ピックアップ授業

三年次は研究室に配属され、教員と打ち合わせを繰り返す中で自らの表現をより追求することが可能となります。

マンガ制作演習 III A(進級課題)

「マンガ制作演習 III A」では「ストーリーマンガ」「キャラクターイラスト」「デジタル表現」「カートゥーン」「マンガ研究・編集」の5つの研究領域から希望の研究室に所属して専門性の高い作品制作や研究活動を行います。

マンガ批評論

担当 伊藤剛 教授

「マンガ」を視覚表現のひとつとして捉え、作品論・作家論に回収され得ないレベルでの「批評」がどのように行われるかについて解説を行います。これまで学生個人の娯楽や創作の対象でしかなかった「マンガ」を、さらに広く文化的な場で捉えなおし、それについて自分の言葉で「語る」ことができるようになることを目指します。

外国マンガ論

担当 細萱敦 教授

日本で「マンガ」というと、普段から親しんでいる「ストーリーマンガ」のみが「マンガ」であるという認識になりますが、マンガという表現はさらに広がりを持っています。大学でマンガを勉強する以上、「ストーリーマンガ」だけでなく、広い視野を持ってマンガと取り組む必要があります。「外国マンガ論」では、海外コミックの名作や最新の動向についても学びます。

マンガ学科で習得できる アプリケーション

- Adobe Photoshop CC (画像編集)
- CELSYS CLIP STUDIO PAINT (イラスト&マンガ制作)
- Adobe Illustrator CC (デザイン・紙面構成)
- Adobe InDesign CC (編集)
- Adobe Animate CC (リッチマンガ制作)

✓ 在学中は Adobe CC を個人のコンピュータでも無料で利用可能です。