

科目名	マンガ実習A						年度	2026	
英語科目名	Manga Practice A						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース 2年次	必/選	選1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	井上篤史 椎原ヨシカズ	教員の実務経験	有	実務経験の職種	漫画家				
【科目の目的】 この科目は、マンガ制作における基本的なスキルの習得を目的としています。学生は、デジタルツール（特にCLIP STUDIO）の操作法を習得し向上させることを目指します。また、人体作画の基本となるデッサン、ポージングについて学びます。									
【科目の概要】 マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 デジタルマンガ制作のためのソフトウェアの使用方法を熟知し、制作に適切に活用できる									
【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。授業内での作業が基本です。当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。状況により授業内容が変更になる場合があります。									
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	CLIP STUDIOの高度な機能を駆使し、アナログ作画技術も高いレベルで習得している。	CLIP STUDIOの基本操作を理解し、アナログ作画技術にも熟練している。	CLIP STUDIOの基本的な操作ができるが、高度な機能の使用には不慣れ。アナログ作画技術は基本レベル。	CLIP STUDIOの操作に不慣れで、アナログ作画技術も未熟。	CLIP STUDIOの基本操作も不十分で、アナログ作画技術に大きな改善が必要。				
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】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度を作品を提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※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A			年度	2026	
英語表記		Manga Practice A			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	CLIP STUDIOの紹介	CLIP STUDIOのインターフェースと基本機能を理解する	1	ソフトウェアのインターフェース、基本ツールの使用方法	CLIP STUDIOの基本操作の理解	2	
2	描画ツールの活用	ペンツールとブラシの種類と特性を理解する	1	ペンツールの設定、ブラシのカスタマイズ	ペンツールとブラシの使い方の習得	2	
3	レイヤーの活用	レイヤー管理と色彩設定の基本を学ぶ	1	レイヤーの種類、合成方法、色彩の基本	レイヤーの使い方と色彩管理の基本理解	2	
4	線画の技術	効果的な線画制作技術を習得する	1	線画の描き方、修正ツールの使用	線画の作成と修正技術の習得	2	
5	塗りと陰影	塗りと影の効果的な表現方法を学ぶ	1	塗りのテクニック、影の描き方	塗りと影の表現技術の習得	2	
6	背景制作	背景の描画技術とその応用を学ぶ	1	背景の描き方、背景素材の使用	背景描画の技術と応用の習得	2	
7	テキストと吹き出し	テキスト挿入と吹き出しの効果的な使い方を学ぶ	1	文字ツールの使用、吹き出しの形状と配置	テキストと吹き出しの挿入技術の習得	2	
8	効果線の描画	動きを表現する効果線の描画技術を習得する	1	効果線の種類と描画方法	効果線を使った動きの表現技術の習得	2	
9	ページデザイン	ページのレイアウトと構成の基本を学ぶ	1	コマ割り、ページの流れ、ビジュアルバランス	ページレイアウトと構成の技術の習得	2	
10	トーン的应用	トーンの効果的な使い方を学ぶ	1	トーンの種類と適用方法	トーン使用の技術の習得	2	
11	デジタルテクニックの応用	CLIP STUDIOにおけるデジタル特有の描画技法を習得する	1	レイヤーマスクの使用、グラデーションツール、デジタル水彩やブレンドモードの応用	デジタルテクニックを活用した高度な表現技法の習得	2	
12	デジタルエフェクトの応用	CLIP STUDIOのエフェクトとフィルター機能を活用する	1	デジタルエフェクトの種類、フィルターの使用方法	デジタルエフェクトとフィルターの効果的な使用	2	
13	線画の完成度向上	線画を洗練させる微調整技術を習得する	1	線画の微調整、クリーニングアップ、仕上げのテクニック	線画の品質を高める微調整技術の習得	2	
14	ポストプロダクションプロセス	完成したマンガ作品の最終調整を学ぶ	1	色調整、トーンの最終調整、ファイルのエクスポート	完成作品のポストプロダクション技術の習得	2	
15	プロジェクトの締めくり	制作プロジェクトの発表とフィードバックを受ける	1	完成したプロジェクトのプレゼンテーション、フィードバックの受け取り	制作プロセスの総括と反省	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