

科目名	マンガ実習B						年度	2026	
英語科目名	Manga Practice B						学期	後期	
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】 マンガ制作に関する発展的なスキルと知識の習得を目指します。CLIP STUDIOを使った高度なデジタル描画テクニックを身につけます。									
【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】 CLIP STUDIOの発展的なデジタル描画テクニックの習得。									
【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	高度なテクニックを統合し、完成度の高いプロジェクトを完成させる。	複数のテクニックを適切に使用し、一貫性のあるプロジェクトを完成させる。	基本的なテクニックの使用はできるが、プロジェクトの総合的な完成度には改善の余地がある。	プロジェクトの完成に至るが、技術的な課題が多く見られる。	技術的な不十分さが明らかで、プロジェクトの完成度が低い。				
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】 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B			年度	2026
英語表記		Manga Practice B			学期	後期
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	ベクターレイヤーの基本	ベクターレイヤーの特性と利点を理解し、活用する	1 ベクターレイヤーの作成、編集、変換方法	ベクターレイヤーの効果的な使用	2	
2	ブラシの高度なカスタマイズ	より専門的なブラシ設定の習得	1 ブラシの詳細設定、テクスチャの利用	カスタムブラシの制作と使用	2	
3	マテリアルの高度な使用	マテリアルライブラリを活用して作品に深みを与える	1 マテリアルの編集、カスタマイズ、適用方法	マテリアルとパターンの高度な応用	2	
4	3Dモデルの応用	3Dモデルを使用してリアルな背景やポーズを作成する	1 3Dモデルの操作、配置、レンダリング	3Dモデルの効果的な使用	2	
5	効率的なワークフローの構築	作業効率を高めるためのワークフローを開発する	1 プロジェクト管理、作業順序の最適化	効率的なマンガ制作ワークフローの構築	2	
6	レイヤー機能の応用	複雑なレイヤー構造の管理と活用を学ぶ	1 レイヤーマスク、クリッピングマスク、グループレイヤー	高度なレイヤー管理技術の習得	2	
7	カスタムツールの作成	個々のニーズに合わせたツール設定を作成する	1 ツールプロパティのカスタマイズ、ツールセットの作成	カスタムツールセットの作成	2	
8	フォントの活用	効果的なテキストレイアウトとフォントの選択を学ぶ	1 フォントの選択、パレインの配置、テキストレイアウト	マンガのレタリング技術の習得	2	
9	色彩表現の高度な技術	高度な色彩表現技術を身につける	1 色調の深い理解、カラーブレンド、グラデーションの応用	高度な色彩表現技術の習得	2	
10	ポストプロダクションの発展	完成作品の詳細なポストプロダクション技術を学ぶ	1 高度な色調整、画質の微調整、最終フォーマットへの調整	完成作品の詳細なポストプロダクション技術の習得	2	
11	作品制作①	学んだ技術を実際のマンガ制作プロジェクトに応用する	1 個人またはグループでの総合的なマンガ制作、進捗の共有、最終発表	総合的なマンガ制作プロジェクトの完成	2	
12	作品制作②	学んだ技術を実際のマンガ制作プロジェクトに応用する	1 個人またはグループでの総合的なマンガ制作、進捗の共有、最終発表	総合的なマンガ制作プロジェクトの完成	2	
13	作品制作③	学んだ技術を実際のマンガ制作プロジェクトに応用する	1 個人またはグループでの総合的なマンガ制作、進捗の共有、最終発表	総合的なマンガ制作プロジェクトの完成	2	
14	作品制作④	学んだ技術を実際のマンガ制作プロジェクトに応用する	1 個人またはグループでの総合的なマンガ制作、進捗の共有、最終発表	総合的なマンガ制作プロジェクトの完成	2	
15	作品制作⑤	学んだ技術を実際のマンガ制作プロジェクトに応用する	1 個人またはグループでの総合的なマンガ制作、進捗の共有、最終発表	総合的なマンガ制作プロジェクトの完成	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