

平成 27 年度 文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

マンガ職域プロジェクト(1)

マンガのプロの社会人学び直し:

プロ向けデジタル作画講習実施ガイド

報告書

附) ◆プロ向けデジタル作画講習の学習システムとカリキュラム

◆地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成、地域のマンガのプロの学び直し:

デジタル作画講習の実証講座:「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)2015」展開  
実施結果報告書

◆マンガのプロの学び直し:プロの漫画家向けデジタル作画講習実施結果報告書

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム

代表機関:学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

# マンガのプロの社会人学び直し：プロ向けデジタル作画講習実施ガイド

はじめに：マンガのプロの社会人学び直し：プロ向けデジタル作画講習実施ガイドについて

「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」は、アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業を推進するため、平成24年度から、日本工学院専門学校を代表機関として活動している。このうち、マンガ分野のプロジェクトを推進する「マンガ職域プロジェクト」は、大学・専門学校等教育機関と、漫画家団体や出版社団体、漫画家や出版社、マンガ関連企業等の専門家が連携して組織され、平成24・25年度、マンガ分野の教育機関やプロの漫画家を対象に、産業界のニーズに応えるカリキュラム開発などを行ってきた。

中でも、プロの漫画家を対象にした活動は、平成25年度にプロの漫画家・アシスタントのためのデジタル作画技術習得方法の策定、モデル的講習の試行を行い、平成26年度はプロ向けセミナー等キャリアサポートのあり方と必要設備等を検討し、それに基づいてプロの漫画家・アシスタント向けデジタル作画セミナーを実施、初日・基礎講座28人、2日目・導入講座28人、3日目・応用講座17人受講により、検討したカリキュラム等を実証した。

今年度、プロの漫画家・アシスタント向けのデジタル作画講習は、東京における継続的・自立的な事業化の検証、地域における実施サポートの在り方の検証を目的として行った。

本年度の実証実施は以下の通り。

## ◆地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成、地域のマンガのプロの学び直し：デジタル作画講習の実証講座の実証

地域のマンガ専門高等教育機関教員の養成、プロの漫画家のデジタル作画研修のための学習システムの実証を行った。

→「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」での展開

- (1) 文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業マンガ・プロジェクト 広報ステージ  
・会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」みやこめっせ 1階 オープンステージ  
・時期：2015年9月19日（土） 10：00～10：30  
・対象：京まふ来場者 350名
- (2) 文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業として出展  
・会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」みやこめっせ 3階 出展ゾーン  
・時期：2015年9月19日（土）～9月20日（日） 09：00～17：00（20日は16時まで）  
・対象：京まふ来場者
- (3) 地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成講座の実証  
・会場：京都国際マンガミュージアム会場  
・時期：9月20日（日） 13：00～15：30  
・対象：関西圏のマンガ専門高等教育機関教員、プロの漫画家・アシスタント・編集者も受講可能  
マンガ専門の専門学校・大学84校、近畿圏高等学校929校に案内、定員20名、参加者20名

### 【出張展開参加者】

日本工学院専門学校：佐藤 充、臺野 興憲、植木 隆文、村上 信一、山田 香織  
事務局：小野打 恵、丁 微思、森永祐一郎、村松 誠

### 【事前打合わせ】

日時：2015年9月11日（土）

デジタル・マンガ・セミナー&作画講習実施にあたり、会場の京都国際マンガミュージアムに出張し、事前に打ち合わせを行った。

事前打合わせ出張参加者：村松 誠

◆マンガのプロの学び直し：プロの漫画家向けデジタル作画講習の実証

東京におけるプロ向けデジタル作画講習を実施し、継続的・自立的な事業化可能性を実証した。

→東京におけるプロ向けデジタル作画講習（マンガ分野の学びなおし デジタル作画講習）での実証

・会場：日本教育会館

・時期：12月14日～16日

1日6時間：初日・基礎編、2日目8時間・入門編、3日目8時間・応用編の3日間開催

・対象：プロの漫画家・アシスタント・編集者・マンガ専門高等教育機関教員（定員30名）

日本漫画家協会協力関東漫画家727件、出版社編集部36件、合計763件に送付

14日参加者32名、15日参加者38名、16日参加者34名）

・漫画家団体協力による実施として、今後の継続的・自立的な事業化の可能性を実証した。

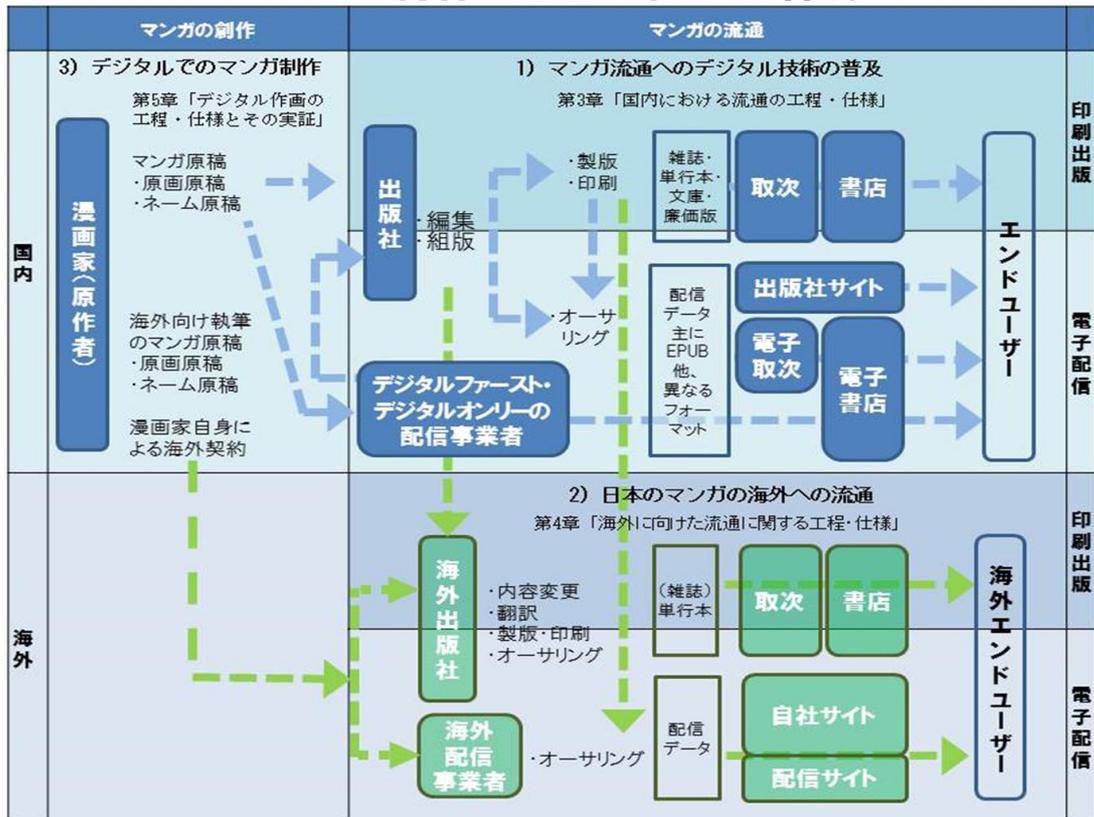
・東京開催のほか、ニーズのある地域での開催をサポートする体制を検討した。

◆プロ向けデジタル作画講習の学習システムとカリキュラム

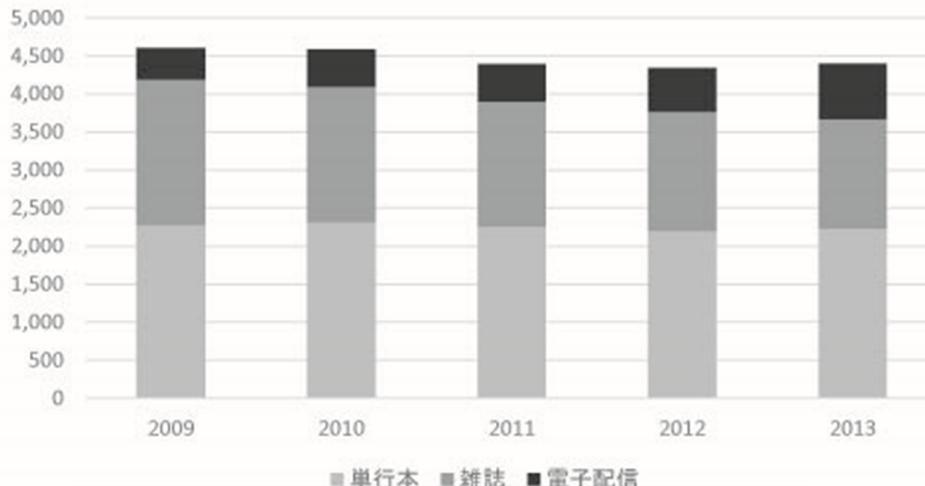
(1) プロの漫画家・アシスタントのデジタル作画導入状況

プロの漫画家・アシスタントのデジタル作画導入状況であり、現在のマンガの市場への電子配信の進展などを鑑みると、さらなるデジタル作画導入が求められると考えられる。  
 現状50%程度にとどまるプロの漫画家のデジタル作画率を高めたいという業界ニーズにこたえて、プロの漫画家・アシスタント・編集者向けにデジタル作画の学習システムを企画し、試行実施し、普及した。

## マンガの制作・流通工程の全体像



## マンガ雑誌・マンガ単行本の印刷出版・電子配信市場



年	単行本	雑誌	左記印刷 出版小計	電子配信	総計
2009	2,274	1,913	4,187	423	4,610
2010	2,315	1,776	4,091	496	4,587
2011	2,253	1,650	3,903	492	4,395
2012	2,202	1,564	3,766	574	4,340
2013	2,231	1,438	3,669	731	4,400

(単位:億円)

出典:(社)全国出版協会・出版科学研究所「2014年版出版指標年報」:印刷出版  
インプレス総合研究所「電子書籍ビジネス調査報告書2014」:電子配信

## 漫画家のデジタル制作率

### (1)カラー原稿制作

#### ・デジタル制作率:44%

(使用ソフト:フォトショップ63.3%、SAI10.2%、イラストレーター9.2%、  
ペインター7.1%、イラストスタジオ6.1%、クリップスタジオ3%)

### (2)モノクロ原稿制作

#### ・フルデジタル制作:13%

#### ・トーン・仕上げのみデジタル制作:32% 合計:45%

(使用ソフト:コミックスタジオ66%、フォトショップ30%、イラストレーター4%  
使用入力機:板タブ(通常のペンタブレット)51% 液晶タブレット49%)

### (3)漫画家から編集部等へのデジタル入稿

#### ・2012年文部科学省調査時点のデジタル入稿率 :40%

#### ・本調査実施時点のデジタル入稿率 :40~50%

(2012年文部科学省調査をもとに、今回ヒアリング等で補足)

## (2) プロ向けデジタル作画講習の企画のポイント

現在のマンガの市場の印刷出版から電子配信、国内から海外の広がりに対応するには、下記のように適切な解像度やレイヤー構造を持ったデジタル作画でのマンガ制作が求められる。  
プロの漫画家・アシスタント向けのデジタル作画講習の学習システム、カリキュラムを検討するにあたり、そうした課題を解決するものとして企画した。

### **国内・海外への電子配信・印刷出版に対応した 制作・流通の課題**

#### **(1)適切な解像度と、レイヤー構造による**

##### **デジタル作画、編集・組版**

- ・デジタル作画、印刷出版、電子配信に適切な解像度への対応
- ・カラー化に対応するレイヤー構造
- ・フキダシのフォントとサイズ、描き文字に対応するレイヤー構造

#### **(2)電子配信のデータのフォーマットと 表示方法、マンガの表現方法**

#### **(3)マンガのマルチメディア化**

### (3) プロ向けデジタル作画講習の学習システムと、カリキュラム

プロ向けデジタル作画講習の学習システムと、カリキュラムは、本事業での実証のみならず、継続的・自立的な事業として、プロ向けデジタル作画講習を普及できるように検討した。また、プロ向けデジタル作画講習の学習システムと、カリキュラムを、漫画家団体の日本漫画家協会、デジタルマンガ協会、コミックを扱う出版社の団体のコミック出版社の会にも評価いただき、団体を通じて漫画家やアシスタントに学習機会が提供できるシステムとした。

#### 基礎編：(90分×2コマ想定)

対象=CLIP STUDIO PAINT も ComicStudio もほとんど使ったことの無い方

カリキュラム=デジタルで作品を描くマンガ家の現状解説と、

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤベタを塗る

#### 入門編：(90分×4コマ想定)

対象=CLIP STUDIO PAINT または ComicStudio で作品制作をはじめたばかりの方

カリキュラム=デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説と、

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤベタを塗る、模様、効果トーンを貼る、集中線を描く、また、印刷出版・配信などさまざまな流通に合わせた入稿用書き出しとデータ入稿の仕方の解説

#### 応用編：(90分×4コマ想定)

対象=CLIP STUDIO PAINT または ComicStudio である程度作品制作をしている方

カリキュラム=デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説と、

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤベタを塗る、模様、効果トーンを貼る、集中線を描く、写真のLT変換、また、印刷出版・配信などさまざまな流通に合わせた入稿用書き出しとデータ入稿の仕方の解説

◆地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成、地域のマンガのプロの学び直し：  
デジタル作画講習の実証講座：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」展開  
実施結果報告書

京都市で開催される「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」の機会をとらえ、主催者の協力を得て、そこを会場として、関西の漫画家・アシスタント向けの展開を行った、プロ向けデジタル作画講習の学習システムと、カリキュラムの実証実施では、関西の漫画家・アシスタントに加えて、教育機関教員を対象として実施した。また、多くのマンガ・アニメ関係者が集まる機会を活用し、ブース出展によるデジタル作画の普及、当事業の広報、また、ステージでもデジタル作画の普及と当事業の広報の講演を行った。

「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」開催概要

開催期日：2015年9月19日(土)～9月20日(日)  
会場：みやこめっせ会場 09:00～17:00 (20日は16時まで)  
京都国際マンガミュージアム会場 10:00～18:00  
対象：京まふ来場者 350名

(1) ブース出展

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業としてブース出展  
開催期日：2015年9月19日(土)～9月20日(日) 09:00～17:00 (20日は16時まで)  
会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」  
みやこめっせ 3階 出展ゾーン  
対象：京まふ来場者

(2) ステージ展開

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ・プロジェクト広報ステージ  
開催期日：2015年9月19日(土) 10:00～10:30  
会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」  
みやこめっせ 1階 オープンステージ  
対象：京まふ来場者 350名

(3) デジタル・マンガ・セミナー&作画講習

地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成、地域のマンガのプロの学び直し：  
デジタル作画講習の実証講座  
開催期日：2015年9月20日(日) 13時～15時30分  
会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」  
京都国際マンガミュージアム会場 1F 多目的映像ホール  
対象：関西圏のマンガ専門高等教育機関教員プロの漫画家・アシスタント・編集者も受講可能  
マンガ専門の専門学校・大学84校、近畿圏高等学校929校に案内、定員20名、参加者20名

【出張展開参加者】

日本工学院専門学校：佐藤 充、臺野 興憲、植木 隆文、村上 信一、山田 香織  
事務局：小野打 恵、丁 微思、森永祐一郎、村松 誠

【事前打合わせ】

日時：2015年9月11日(土)  
デジタル・マンガ・セミナー&作画講習実施にあたり、会場の京都国際マンガミュージアムに出張し、事前に打ち合わせを行った。  
事前打合わせ出張参加者：村松 誠

(1) ブース出展

文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業としてブース出展

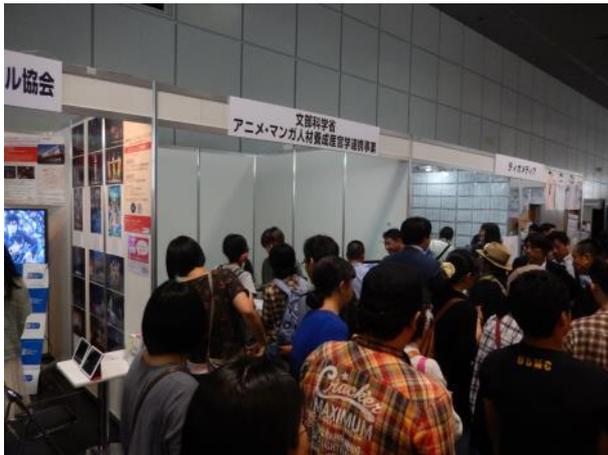
開催期日：2015年9月19日(土)～9月20日(日) 09:00～17:00 (20日は16時まで)

会場：「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)2015」

みやこめっせ 3階 出展ゾーン

実施内容：

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映
- ・デジタル作画体験コーナー  
(デジタル作画ソフト+PC・タブレット：セルシス・ワコム協力)



## (2) ステージ展開

### 文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業 マンガ・プロジェクト広報ステージ

開催期日：2015年9月19日(土) 10:00～10:30

会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」

みやこめっせ 1階 オープンステージ

実施内容：「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作」

- ・文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業説明（5分）
- ・プレゼンテーション 「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作（パート1）」（15分）  
マンガの作品創作・編集のデジタル化が進んでいます。マンガが、雑誌やコミックスに加え、タブレットやスマホで読まれる時代、マンガの作品創作へのデジタル活用の可能性をお話しします。
- ・出演 小高みちる（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）  
小野打 恵（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）  
田中 誠一（文星芸術大学 マンガ専攻 准教授、  
文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）

#### ・デジタル作画講習デモンストレーション（10分）

9月20日(日) 13時から、京都国際マンガミュージアム1F 多目的映像ホールで行う、デジタル作画講習の予告編として、デモンストレーションを行います。

- ・出演 小高みちる（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）
  - ・集客対象：事前・当日告知による、関西のプロの漫画家、アシスタント、編集者、教育機関教員、学生、京都国際マンガ・アニメフェア来場者
- ※会場席数 500席：350名参加



(3) デジタル・マンガ・セミナー&作画講習  
地域のマンガ専門高等教育機関の教員養成、地域のマンガのプロの学び直し：  
デジタル作画講習の実証講座

開催期日：2015年9月20日(日) 13時～15時30分  
会場：「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2015」  
京都国際マンガミュージアム会場 1F 多目的映像ホール

告知チラシ：

文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

## 「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作」 デジタルマンガ セミナー&作画講習会のお知らせ

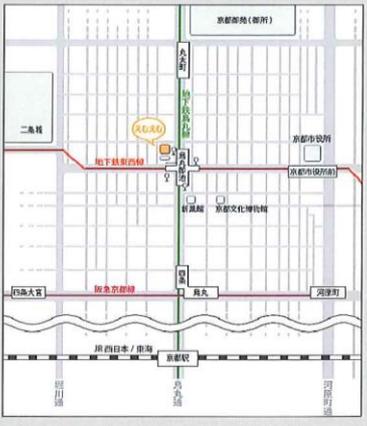
学校関係者各位および学生、漫画家、漫画アシスタントの皆さま

私ども文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業では、平成24年度より、マンガの制作に携わる方々に向けて、次世代に必要な制作スキルを身につけるための、デジタル作画講習を実施してまいりました。この度は主に近畿圏の学校関係者および学生の皆さまにぜひとも体験していただきたく、京都国際マンガ・アニメフェア2015に参加し、同会場及び京都国際マンガミュージアムで開催の運びとなりました。連休中のお忙しい時期で大変恐縮ではございますが、足をお運びいただければ幸いです。

**【デジタルマンガ セミナー&作画講習会】**  
共催：京都国際マンガミュージアム  
日時 ◆ 2015年9月20日(日)13時～15時30分  
場所 ◆ 京都国際マンガミュージアム 1F 多目的映像ホール  
京都府京都市中京区 烏丸通御池上ル  
参加費 ◆ 無料

13時からのセミナーでは、デジタルで制作し、表現するマンガの最新事情について、講師の小高みちる氏とゲストの田中誠一氏によるトークセッションをご観覧いただけます。引き続き、14時からは実際にペンタブレットとクリップスタジオEXを使用してマンガを描く講習を開催します。(作画ソフト・タブレット協力：セルシス・ワコム)

**参加方法**  
申込先 ◆ info@amecon.jp  
定員 ◆ 30名(体験機材は20台ですので先着順とします)  
お名前・所属・連絡先を明記の上、お申し込みください。  
デジタル作画講習の体験もご希望の方は、「体験希望」とお申し込みの際にご記入ください。



その他の文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業の催しについて  
@京都国際マンガ・アニメフェア2015 <http://kyomaf.jp>

京都国際マンガ・アニメフェア2015ステージ  
日時◆2015年9月19日(土)10時～10時30分  
マンガの作品創作・編集のデジタル化が進んでいます。マンガが雑誌やコミックスに加え、タブレットやスマホで読まれる時代、マンガ制作に対してデジタル技術を活用する場合の可能性をお話します。

京都国際マンガ・アニメフェア2015ブース出展  
日時◆2015年9月19日(土)・20日(日)9時～17時(20日は16時まで)  
● 文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業広報展示上映  
● デジタル作画体験コーナー

【お問い合わせ】アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業・推進事務局  
〒107-0062 東京都港区南青山2丁目4-6  
☎ 03-3475-5377 info@amecon.jp

案内対象・方法：  
マンガ専門の専門学校・大学 84 校、近畿圏高等学校 929 校に案内

実施内容：デジタル・マンガ・セミナー「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作（パート2）」& 作画講習

◆デジタル・マンガ・セミナー「デジタルで目指せ、未来のマンガ創作（パート2）」（50分）

スマホ・タブレット普及後に急速に進んだ、国内・海外に向けた EPUB でのサイマル・マンガ出版・配信に対応した、マンガの作品創作・編集・組版のデジタル活用の現状、さらに、急速に盛んになっているデジタル・オンリー、デジタル・ファーストと言われる配信サービスと、その海外展開、カラー化、サウンド、モーション等の事例紹介、可能性をお話します。

- ・出演 小高みちる（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）  
小野打 恵（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）  
田中 誠一（文星芸術大学 マンガ専攻 准教授、  
文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）

◆デジタル作画講習（90分）

デジタル作画体験によるマンガ創作講習（事前受付・当日参加については空きがある場合、先着順受付：定員 20 名）

（デジタル作画ソフト＋PC・タブレット：セルシス・ワコム協力）

- ・講師：小高みちる（文部科学省 アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業委員会委員）
- ・集客対象：事前・当日告知による、関西のプロの漫画家、アシスタント、編集者、教育機関教員、学生、京都国際マンガ・アニメフェア来場者
- ・デジタル作画講習定員：20 名、参加者：20 名

## 実施内容

### ■練習 1：「ペン入れ」

#### ■ペンタブレットの使い方

ペンの持ち方、ペンについているボタンの意味と使い方、ペンの運び方、クリック、ダブルクリックの仕方 など

#### ●主な使用ツール：

「ペン」「鉛筆」＝線を描くツール

「消しゴム」＝線を消すツール

#### ●主な使用パレット：

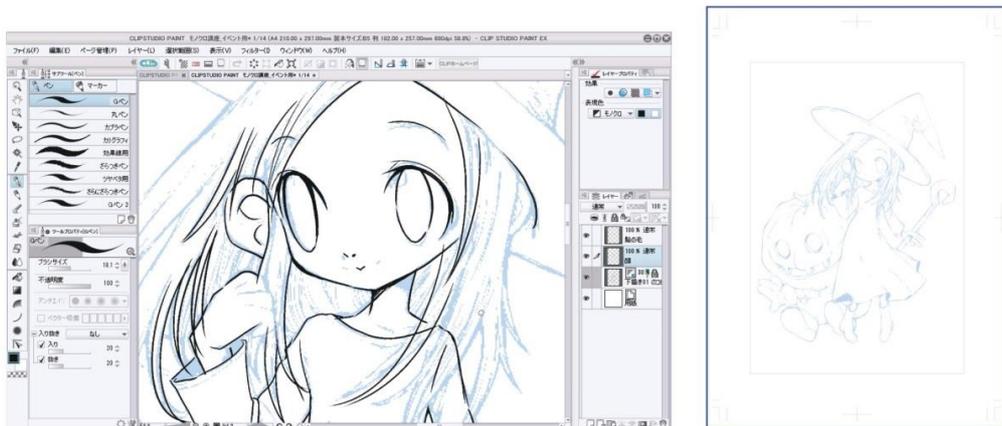
「ツールパレット」「サブツールパレット」＝線を描くツール（道具）の種類と選び方、ツールによる描き味の違い

「黒」の選び方、

「ツールオプションパレット」＝サイズ（太さ）の変え方、入り抜き（描き始めと描き終わりを細くする）などの設定方法

「レイヤーパレット」＝レイヤーの意味と使い方、新規レイヤーの作り方

■主な操作：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「左右反転表示」「取り消し」「やり直し」など



ペンタブレットという機材があることを知っている高校生は多いが、使ってみる機会がほとんどないということで、興味津々という感じだった。初めてペンタブレットを使った、と言う高校生の多くは、描きにくそうにしながらも、目を輝かせていた。初めて使う、とはいえ、鉛筆で描くの比べて少し描きにくい、くらいの感覚で描いている。既存のマンガ家は付けペンで描くことに慣れすぎているので、ペンタブレットに対する違和感が大きい。高校生の方は、デジタルに対する抵抗が少なく、むしろ自由に絵を描いている。

## ■「トーンワーク」練習

### ●主な使用ツール：

「マーカー」＝トーンを描いたり消したりするツール 「塗りつぶし」＝線で閉じられた範囲を塗りつぶすツール  
「スポイト」＝「ctrl」キーを押してスポイトツールに持ち替えて「黒」と「透明」を取得する

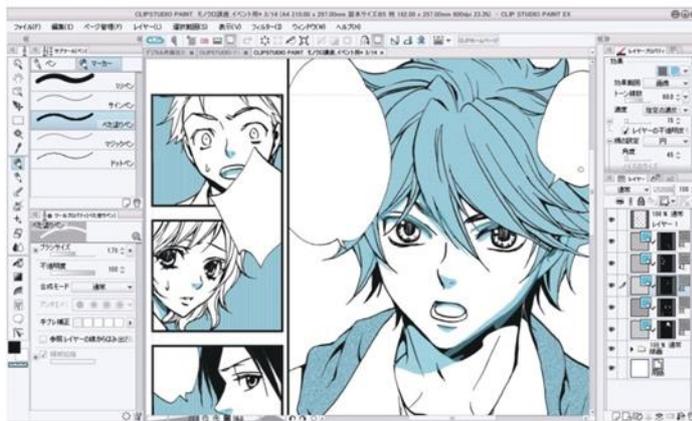
### ●主な使用パレット：

「ツールパレット」「サブツールパレット」＝塗りつぶしをするツール（道具）の種類と使い分け  
色の設定の仕方、「黒」と「透明」の使い分け

「ツールオプションパレット」＝「塗りつぶし」ツール>「隣接」「複数参照」の使い分け

「レイヤーパレット」＝トーンレイヤーの作り方、「レイヤーマスク」の意味

### ●主な操作 ：「拡大縮小表示」「表示の移動」「回転表示」「取り消し」「やり直し」など



ほとんどの受講者が、解説に沿って作業することができた。

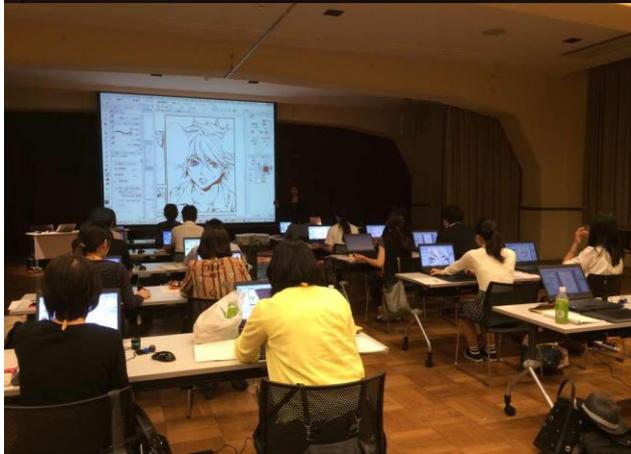
手描き作業でトーンを貼る場合、初心者は、30分では1、2箇所貼る程度にしか作業できないが、デジタルで作業すると30分ほどで1ページ全体に色が着くくらいのトーンを貼ることができた。手描き作業でトーンを貼ったことがある高校生は、トーンを貼るスピードの速さに驚いていた。

「アプリケーションの体験版を持っているので、帰ったらやってみよう！」という声が聞こえた。

参加者リスト

9/20 デジタルマンガ セミナー&作画講習会参加者リスト

	参加者名	所属
1	人見早弥香	
2	遠山 節子	
3	加藤千恵	イラストレーター
4	横地あおい	イラストレーター・講師・新聞社勤務
5	藤原ヒロ	白泉社 LaLa
6	藤原アシスタント	
7	山下千賀子	イラストレーター
8	坂口時次	大阪アニメーションスクール専門学校
9	山本知児	塾講師
10	岡島 一樹	
11	三木 陽	
12	三重野 馨	中学生
13	馬場 淑代	中学生
14	藤原綾香	高校生
15	アリアニー マリア	
16	日野 祐也	
17	山田博一様お連れの方	日本漫画家協会・山田企画事務所
18	山田博一様お連れの方	
19	十河 幸	学校法人 穴吹学園 教務部
20	市原 久弓	学校法人 穴吹学園 教務部



参加者アンケート集計

■職種について

1.ご自分の職種をお選びください。※複数回答可	
A. 漫画家	3
B. アシスタント	1
C. 編集者	1
D. その他	14
その他内訳(無記述 1名)	
塾講師	1
マンガ学科教員	1
専門学校教員	2
マンガ家とスポンサーのコーディネイター	1
中学生	2
留学生	1
イラストレーター	2
高校生	1
会社員	1
講師	1

■デジタル作画について

1.普段から、デジタル作画ツールを使っていますか？	
A. いつも使っている	6
B. 時々使う	3
C. めったに使わない	4
D. 使わない	5

2.1.でAまたはBと回答した方にお聞きます。

(1)デジタル作画ツールを使う理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適しているから	3
B. 最も慣れているから	0
C. 楽に作業ができるから	6
D. 学校で学んでいるから	1
E. その他	3
作業的なことは早く済ませ、別のネームや作画に時間をつかいたい 画材を購入するより安価だから 画材を消費しない	

(2)いつも使っているデジタル作画ツールはなんですか？	
A. COMIC STUDIO	2
B. CLIP STUDIO PAINT EX	6
C. CLIP STUDIO PAINT PRO	2
D. SAI	1
E. その他	2
Illuststudio,CGillustNEO,MagicTracer	

3.1.でCまたはDと回答した方にお聞きます。デジタル作画ツールを使わない理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適していないから	0
B. 使い方が複雑だから	2
C. PCの操作に慣れていないから	4
D. 使い方を教わったことがないから	4
E. その他	1
まだ使っていないから。(これから使う予定)	

■講義について

1. 講義に満足していただけましたか？	
A. すごく満足した	7
B. 満足した	9
C. ある程度満足した	1
D. 不満がある	0
E. かなり不満がある	0

2. 1. で A・B または C と回答した方にお聞きます。良かった点はどこですか？	
A. 自分の技術が上がった	4
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てた	2
C. デジタル作画ツールに興味を持てた	5
D. デジタル作画ツールへの理解が深まった	9
E. その他	1
レジメが欲しかった。ないと1つ1つ尋ねないといけない。	

3. 1. で D または E と回答した方にお聞きます。悪かった点はどこですか？	
A. 知っていることばかりだった	1
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てなかった	1
C. デジタル作画ツールに興味を持てなかった	0
D. デジタル作画ツールへの理解が深まらなかった	0
E. その他	1
特になかった。	

4. デジタル作画について、これからも学びたいと思いましたか？	
A. 強く学びたい	6
B. 学びたい	9
C. どちらかという学びたい	2
D. あまり学びたくない	0
E. 学びたくない	0

5. デジタル作画について、学びたい点はなんですか？	
A. デジタル作画ツールで、自分なりの表現を行う方法	6
B. 作業の効率化方法	10
C. デジタル作画ツールの仕事への活かし方	5
D. その他	0

■その他、感想やご意見など、自由にご記入ください。

今まで知らなかったツールの事をしれてとても良かったです。また機会があれば是非参加したいです。
マンガの技術を知る事となり良い経験になった。ただ、PCの動作環境は合わせておいて欲しかったです。
大変楽しく、ためになりました。ありがとうございました。
とても細かい、実践的な指導でとても助かりました。ありがとうございました。
これから CLIP STUDIO を使おうとっていて、ある程度の知識が持てて良かったと思います。
本当に食わず嫌いで来てしまったので、楽しく学べて本当に良かったです。自分のパソコンもカスタマイズしていこうと思います。
ありがとうございました。

#### ◆マンガのプロの学び直し：プロの漫画家向けデジタル作画講習の実証

東京におけるプロ向けデジタル作画講習を実施し、継続的・自立的な事業化可能性を実証した。漫画家団体協力による実施として、今後の継続的・自立的な事業化の可能性を実証、東京開催のほか、ニーズのある地域での開催をサポートする体制を検討した。

→東京におけるプロ向けデジタル作画講習（マンガ分野の学びなおし デジタル作画講習）での実証

- ・会場：日本教育会館

- ・時期：12月14日～16日

  - 1日6時間：初日・基礎編、2日目8時間・入門編、3日目8時間・応用編の3日間開催

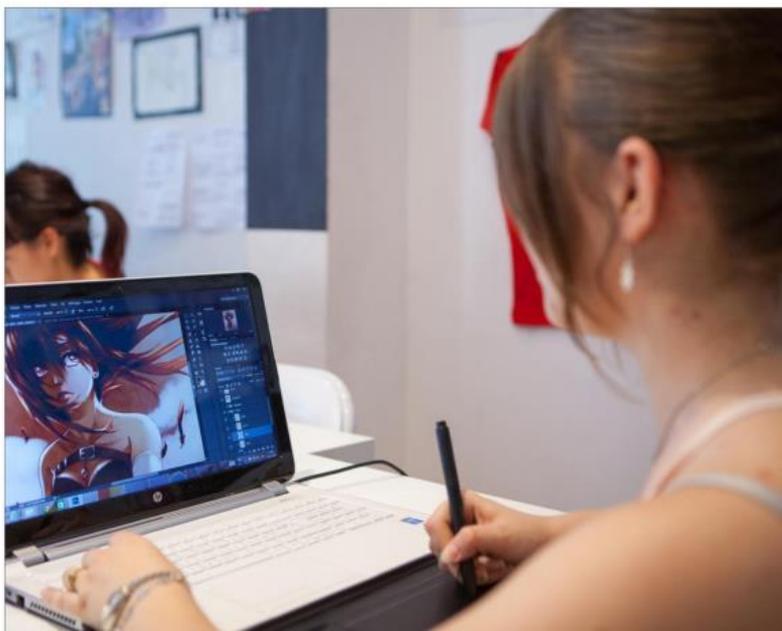
- ・対象：プロの漫画家・アシスタント・編集者・マンガ専門高等教育機関教員（定員30名）

  - 日本漫画家協会協力関東漫画家727件、出版社編集部36件、合計763件に送付

  - （14日参加者32名、15日参加者38名、16日参加者34名）

告知チラシ：

2015年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」マンガ職域①



### 「マンガ分野の学びなおし デジタル作画講習開催」

日時 : 2015年12月14日(日)～16日(火)

場所 : 日本教育会館(東京都千代田区一ツ橋2-6-2)  
●都営新宿線(A1出口)下車徒歩3分  
●半蔵門線神保町駅(A1出口)下車徒歩3分  
●都営三田線神保町駅(A1出口)下車徒歩5分  
●東西線竹橋駅(北の丸公園側出口)下車徒歩6分  
※ご入館の後、8Fの第三会議室までお越しください。

参加費 : 無料



漫画家団体やコミック出版社の会にご支援いただき、マンガ分野の学校と産業界が共同で進めている文部科学省・アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアムでは、昨年度の開催でもご好評頂いたマンガ分野における「プロ向けデジタル作画講習」を本年度も実施する運びとなりました。

漫画家、アシスタント等マンガに関わるプロフェッショナルの方々を対象に、東京で三日間にわたって開催いたします。講習内容は、デジタルでの作画から編集・入稿・配信に関する知識まで、基礎・入門・応用編の三種となっております。

ご多忙の折に恐縮ではございますが、漫画家やアシスタントの皆様には、ぜひともご参加くださいますよう謹んでお願い申し上げます。

**【講習内容】**（いずれも文部科学省事業のため受講料無料）

**①基礎編：2015年12月14日 ㊦ 15時～18時10分（90分×2コマ）**

CLIP STUDIO PAINTもComic Studioもほとんど使ったことの無い方対象  
デジタルで作品を描くマンガ家の現状解説

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤべたを塗るなどを予定

**②入門編：2015年12月15日 ㊦ 12時～18時30分（90分×4コマ）**

CLIP STUDIO PAINTで作品制作をはじめたばかりの方対象

デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説

実技：基本トーン（アミ、線、ノイズ、グラデーショントーン）を貼る、ツヤべたを塗る、模様、効果トーンを貼る、集中線を描く、また、印刷出版・配信などさまざまな流通に合わせた入稿用書き出しとデータ入稿の仕方の解説などを予定

**③応用編：2015年12月16日 ㊦ 12時～18時30分（90分×4コマ）**

CLIP STUDIO PAINTまたはComic Studioである程度作品制作をしている方対象

デジタルで作品を描くマンガ家の現状の現状解説

実技：デコレーションブラシの使い方、集中線ツールの操作、写真のLT変換、3Dオブジェクトの配置とLT変換、アシスタントとのデータのやり取り方法などを予定

**【お申し込み／お問合せ先】**

文部科学省アニメ・マンガ産官学連携事業運営事務局（株ヒューマンメディア内）

〒107-0062 東京都港区南青山2-4-6-201

メールでのお問合せ [info@amecon.jp](mailto:info@amecon.jp)

ファックスでのお問合せ 03-3404-1542

案内対象・方法：

漫画家協会会員 727 名と各コミック出版社の 36 編集部へ郵送案内

## 参加者

12月14～16日プロ向けデジタル作画講座参加者リスト				
名前	12月14日 基礎編	12月15日 入門編	12月16日 応用編	所属
秋本尚美	-	○	○	漫画家協会
足立紀史	-	-	○	漫画家協会
阿部ゆたか	-	-	○	漫画家協会
五十嵐美奈	-	○	-	
石田敦子	○	-	-	漫画家協会
石原悠紀子	-	-	○	
石松タダシ	○	-	-	漫画家協会
井上佐藤	○	○	-	
大泉佳子	○	○	-	漫画家協会
大島ひとみ	-	○	-	漫画家協会
荻丸雅子	○	-	-	漫画家協会
緒山千	-	○	○	
加藤隆治(狩那匠)	○	○	○	
金井さつき	-	○	○	漫画家協会
亀山まり	-	○	-	漫画家
神先史土	○	○	-	漫画家協会
如月 奏	-	○	-	漫画家協会
木村まり子	○	○	○	
草場道輝	-	○	○	
栗田啓志	○	-	-	漫画家協会
栗田聡美	○	-	-	漫画家協会
小池芙美	-	○	-	漫画家協会
小田部あゆみ	-	○	-	漫画家協会
近藤しおこ	-	-	○	
坂本 薫	-	○	○	漫画家協会
佐久間仁子	○	-	-	漫画家協会
佐藤まさし	○	-	-	
篠原正美	-	-	○	漫画家協会
鳶津 よたろう	-	○	-	漫画家協会
白川忠志	○	○	-	
鈴木太郎	○	-	-	
鈴木優子	○	○	-	
たかぎしひろや	○	-	-	漫画家協会
高岸音羽	-	○	-	漫画家協会
タケムラ ノリヒロ	-	○	○	
田中光士	○	○	○	アシスタント
田原みちる	○	-	-	アシスタント
茅根郁美	-	-	○	
津谷 さとみ	-	○	○	漫画家協会
樋田さやか	-	○	○	漫画家協会
中川佳子	○	-	-	漫画家協会
二宮ひかる	○	○	○	漫画家

登尾 典子	-	○	○	漫画家協会
杷木あもね	-	-	○	漫画家協会
橋本麻友香	○	○	○	
服部留里	-	○	-	漫画家協会
福田百合子	-	○	-	漫画家協会
藤沢とおる	○	○	○	漫画家協会
星乃みき	○	○	○	漫画家協会
前山りな	-	-	○	
槇ようこ	○	○	○	漫画家
松川加奈子	○	○	○	アシスタント
栃木美紗	-	-	○	アシスタント
武藤極	-	○	○	
森園文子	-	-	○	漫画家協会
八神健	-	-	○	漫画家協会
吉野真弓	○	○	-	漫画家協会
渡辺正文	-	-	○	漫画家
渡辺和幸	○	-	-	
馬場民雄	○	○	○	
米澤昭良	○	-	-	
織田康平	○	-	-	
水野英子息子	○	○	○	
日本漫画家協会事務局				
ウノ・カマキリ	○	-	-	漫画家協会
渡辺教子	-	○	○	漫画家協会
「○」参加人数	32	38	34	



アニメ・マンガ人材養成産学官連携事業 マンガ分科会  
プロ向けデジタル作画講習会 アンケート

プロ向けデジタル作画講習会

日程：2015年12月14日

会場：日本教育会館

■参加者数：32名

■職種について

1. ご自分の職種をお選びください。※複数回答可	
A. 漫画家	18
B. アシスタント	16
C. 編集者	0
D. その他	3
その他内訳	
イラストレーター	2
原作者	1

■デジタル作画について

1. 普段から、デジタル作画ツールを使っていますか？	
A. いつも使っている	9
B. 時々使う	5
C. めったに使わない	6
D. 使わない	12

2. 1. でAまたはBと回答した方にお聞きします。

(1) デジタル作画ツールを使う理由はなんですか？	
A. 自分の表現に適しているから	5
B. 最も慣れているから	0
C. 楽に作業ができるから	4
D. 学校で学んでいるから	9
E. その他	5
仕事で必要だから	
アシスタント先の先生が使用しているから	
トーンがどんどん廃盤になっているときいたから	

(2) いつも使っているデジタル作画ツールはなんですか？	
A. COMIC STUDIO	9
B. CLIP STUDIO PAINT EX	5
C. CLIP STUDIO PAINT PRO	2
D. SAI	2
E. その他	7
InDesign	
photoshop	
ペインター10	
Adobe Illustrator	

3. 1. でCまたはDと回答した方にお聞きします。デジタル作画ツールを使わない理由はなんですか？

A. 自分の表現に適していないから	1
B. 使い方が複雑だから	7
C. PCの操作に慣れていないから	7
D. 使い方を教わったことがないから	9
E. その他	2
カラーイラストの塗りのみ	

必要なかったから

■講義について

1. 講義に満足していただけましたか？	
A. すごく満足した	11
B. 満足した	11
C. ある程度満足した	6
D. 不満がある	1
E. かなり不満がある	0

2. 1. でA・BまたはCと回答した方にお聞きします。良かった点はどこですか？	
A. 自分の技術が上がった	5
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てた	3
C. デジタル作画ツールに興味を持てた	13
D. デジタル作画ツールへの理解が深まった	15
E. その他	3
興味はある	
テンションが良かった	
クリスタに移行できそう	

3. 1. でDまたはEと回答した方にお聞きします。悪かった点はどこですか？	
A. 知っていることばかりだった	0
B. デジタル作画ツールの使用に自信が持てなかった	3
C. デジタル作画ツールに興味を持てなかった	1
D. デジタル作画ツールへの理解が深まらなかった	1
E. その他	5
資料が欲しかった	
スライド画面が見づらい	
早くで大変だった。もう少しゆっくりしてほしい	
少し早かった	
能力不足についていけなかった	

4. デジタル作画について、これからも学びたいと思いませんか？	
A. 強く学びたい	16
B. 学びたい	14
C. どちらかという学びたい	2
D. あまり学びたくない	0
E. 学びたくない	1

5. デジタル作画について、学びたい点はなんですか？	
A. デジタル作画ツールで、自分なりの表現を行う方法	12
B. 作業の効率化方法	16
C. デジタル作画ツールの仕事への活かし方	13
D. その他	2
全部学びたい	

6. マンガ専門の学校でデジタル作画を教える講師となる希望はお持ちですか？	
A. 強く希望している	0
B. 希望している	2
C. どちらともいえない	11
D. 希望しない	16
E. その他	1

7. 6番でABCとお答えの方にお聴きします。そのための育成講座が開催されたら参加を希望されますか？	
A. 強く希望している	1
B. 希望している	5
C. どちらともいえない	5
D. 希望しない	1
E. その他	0

■その他、感想やご意見など、自由にご記入ください。	
簡単な作業内容をプリントでいただけると理解が早いと思いました	
分からないところをやっているとどんどん先に行かれ、覚えきれないところがあった	
「全くペンタブをさわったことの無い人」と「さわったことのある人」に分けた方がスムーズ。	
先生お一人だと質問に答えるのが大変そう	
PC作画がどのようなことか分かった	
デジタル作画へのハードルが今回教えて頂いたことでことで大分下がった	
全くクリスタをさわったことが無かったがとても分かり易かった。また受講したい。	
楽しかったです。ありがとうございました	
勉強になりました。	
分かり易くて楽しい授業だった。	
便利なツールやショートカットを教えて頂いて勉強になった。	
フォトショは使っていた。参加してみて本でも理解できそうだった。参考になった。	
初心者だが理解が深まった。時間があっという間でした。	
面白かった	
初めてクリスタを使ったがとても楽しく使えた。	
効率が上がる方法を教えて頂いて嬉しかった。	