

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
マンガ制作実習 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	いづみやおとは			実務 経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
マンガ家。4年制の1年次の授業をメインに担当。 主な作品に、一迅社『死神アリス』、コアマガジン『純恋プリズン』がある。現在は、T0ブックス『リタイヤした人形師のMMO機巧叙事詩』を連載中。											
授業概要											
この科目では、マンガ制作で必要となるデジタルソフトのCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopにおける基本操作・知識の習得、向上をめざして取り組み、出版業界だけでなくWEBやアプリといったデジタル技術を活用する場で、活動できる人材を育成していくことを目的とする。											
到達目標											
この科目では、業界で使用されているデジタルソフトのCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopの操作を原稿制作の一連の流れを通して学ぶことにより、デジタルでの制作を行えるように技術と知識を身に着けることを主目標とする。主に出版業界へ向けての作品制作を行うため、色の考え方やデータ形式なども、印刷の形式に合わせて制作していくことにより、出版業界で必要とする技術も合わせて身に着ける。別授業で実施をしている前期制作のマンガ作品を、この授業でデジタルデータに置き換え、作品の持込みや投稿といったデビューに向けた活動にも関連付けていく。											
授業方法											
この授業では、作品制作における道具をデジタルツールのみに絞り、業界で主に使用されているCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopにおける、作品制作及びデジタル特有の表現方法について基礎から学習していく。基本操作に関しては、習得度を確認するために小テストを実施する。出版業界へ向けての作品制作を行うため、色の考え方やデータ形式なども印刷媒体に合わせて考えられる知識も同時に身に着けていく。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	課題を総合的に評価									
小テスト	10%	ソフトの基本操作への理解度を確認するために実施									
成果発表	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、デジタルでの制作における基本操作及び、デジタル表現の習得度を確認するために課題制作と小テストを実施するため、授業内ではしっかりと先生の話聞くだけでなく、必ずメモを取るよう指導を行う。連続してソフト操作に関するレクチャーを実施するため、遅刻や欠席は認めない。4分の3以上の出席をしない者は、課題の評価対象にならない。											
教科書教材											
毎回資料をデータで配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	CLIP STUDIO PAINT EXの機能紹介をしてソフトについて理解する										
第2回	マンガ作成に必要な基本のツールをレクチャーして操作に慣れる										
第3回	配布したキャラクターの線画をモノクロで仕上げる（ごみ取り・ベタ・トーン）										
第4回	持参したアナログ原稿からスキャンを行いデータ化までの一連の流れを理解する										
第5回	下描きから2ページのマンガを作成して完成原稿までの一連の流れを掴む①										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
マンガ制作実習 1	
第6回	下描きから2ページのマンガを作成して完成原稿までの一連の流れを掴む②
第7回	原稿完成までの一連の流れについて実技テスト・筆記テストを実施
第8回	CLIP STUDIO PAINT EXとの使い分けについて解説
第9回	Photoshopによる線画抽出を理解する
第10回	印刷媒体におけるカラーに関しての基礎知識を理解する
第11回	配布したキャラクターの線画を着色する
第12回	前期制作の表紙を着色する
第13回	前期制作の表紙を着色完成
第14回	前期制作の原稿を本講義においてデータ化する
第15回	前期制作マンガを全体で講評会を行い、他学生の作品を批評する