

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
マンガ実習B											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選2	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	井上篤史 大石准也 椎原ヨシカズ			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
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 STUDIO10の発展的なデジタル描画テクニックの習得。											
授業方法											
講義と演習にて実施予定											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
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	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										
第2回	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										
第3回	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										

2024年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース

マンガ実習B

第4回

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

第5回

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

第6回

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

第7回

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

第8回

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

第9回

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

第10回

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

第11回

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

第12回

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

第13回

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

第14回

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

第15回

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