

科目名	マンガ実習1							年度	2025		
英語科目名								学期	前期		
学科・学年	マンガ・アニメーション科	マンガコース	1年次	必／選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	宮月もそこ、IsII、いづみやおとは、まつやま登、佐藤教弘				教員の実務経験		有	実務経験の職種		漫画家	

【科目の目的】

マンガ制作の全工程にわたる基本技術の習得を目指します。デジタル漫画制作に必要なCLIP STUDIOの操作、カラー漫画の着彩技術、人体構造の理解とキャラクター描画力の向上、パースの基礎や背景描画技術、編集者との協働プロセス（打ち合わせ）を学びます。これらのスキルは、マンガ制作におけるプロフェッショナルな作品を作り上げるための基盤となります。

【科目の概要】

オリジナル作品の制作を通して、プロットの立案からネーム、下描き、ペン入れ、そして仕上げまでのマンガ制作のプロセスを学びます。工程ごとに、教員・講師との打ち合わせを行い、編集者との協働プロセスを理解します。CLIP STUDIOを使用したデジタル技術、着彩技術、キャラクター描画力、背景描画力の基本スキルも同時並行で学び、マンガ制作の現場で求められるスキルと知識を習得します。

【到達目標】

- A. マンガ制作の各工程（プロット、ネーム、下描き、ペン入れ、仕上げ）における基本技術の習得
- B. CLIP STUDIOを使用したデジタル漫画制作とカラー漫画制作の技術習得
- C. 人体構造を理解し、キャラクターの描画力の向上
- D. パースの基礎、小物・自然物の表現を理解し、背景描画技術を習得
- E. オリジナル読切作品の作成を通じて、編集者との協働プロセスの理解

【授業の注意点】

マンガ制作の基礎を半期で習得するため、授業には集中し、積極的に参加することが重要です。また、デジタルツールの操作に慣れることも必要。授業外でも自主的に制作を行い、実践的なスキルを身につけるよう努めてください。仕事としての原稿執筆という意識を常に持ち、提出物の締切を厳守すること。

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
マンガ制作の各工程における基本技術の習得 A	全工程において高度な技術と創造性を示している	各工程を一貫して良好な品質で制作できる	基本的な技術は習得しているが、さらなる練習が必要	基本的な技術に不安定さが見られ、改善が必要	基本的な技術の理解が不足している
CLIP STUDIO等のデジタルツール使用技術の習得 B	高度なデジタル技術と創造性を示している	デジタルツールを効果的に使用し、品質の高い作品を制作できる	基本的なデジタルツールの操作はできるが、さらなる練習が必要	デジタルツールの使用に不安定さがあり、改善が必要	デジタルツールの基本操作の理解が不足している
人体構造を理解し、キャラクターの描画力の向上 C	高度な人体構造の理解と質の高いキャラクター描画力を示している	人体構造の良好な理解と質の高いキャラクター描画ができる	基本的な人体構造の理解はあるが、さらなる練習が必要	人体構造の理解に不安定さがあり、キャラクター描画力に課題がある	人体構造の基本的な理解が不足し、キャラクター描画力が極めて低い
パースの基礎、小物・自然物の表現を理解し、背景描画技術を習得 D	高度なパースの理解と背景描画技術、小物・自然物の表現において卓越している	パースと背景描画技術が良好で、小物・自然物の表現も可能である	基本的なパースと背景描画技術は習得しているが、さらなる練習が必要	パースと背景描画に不安定さが見られ、表現に課題がある	パースと背景描画技術の基本的な理解や応用が不足している
編集者との協働プロセスの理解 E	編集者との協働において高い理解と対話力を示している	編集者と協働し、コミュニケーションが取れる	基本的な協働スキルはあるが、さらなる対話力が必要	編集者との協働において一部不足が見られる	編集者との協働の理解や実践が不足している

【教科書】

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

テーマに沿った資料配布を行う。参考書・参考資料等は授業中に指示をする。

【成績の評価方法・評価基準】

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。

※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1			年度	2025
英語表記					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	マンガ制作基礎1	漫画制作の一連の工程を経験し、制作方法の基本知識を得る。	科目の概要・目的を説明	漫画家にとって求められる知識・技術を把握する。	3	
			4Pのショート漫画制作（プロット・ネーム）	ショート漫画の制作を通してプロット・ネームの工程を理解する。		
2	マンガ制作基礎2	漫画制作の一連の工程を経験し、制作方法の基本知識を得る。	4Pのショート漫画制作（下書き、ペン入れ、仕上げ）	ショート漫画の制作を通して下書き・ペン入れ・仕上げの工程を理解する。	3	
			講評会	講評を通して、自身の得手不得手を把握する。		
3	キャラクター描画基礎1	性別・年齢ごとの人体構造を理解することで、キャラクター描画の基礎を固める。	男女の人体バランス	人体バランスの基本を理解する。	3	
			年齢の描き分け	年齢に応じてキャラクターを変化させることが可能になる。		
			手足の描き方	違和感のない手足が描画できる。		
4	キャラクター描画基礎2	表情やボディランゲージを学び、キャラクターの感情を豊かに描く。	表情（喜怒哀驚）の描き方	キャラクターの感情表現を豊かにする。	3	
			ボディランゲージを活用した感情表現	シチュエーションに応じてキャラクターを動かせる。		
5	キャラクター描画基礎3	衣服の基本構造や皺の表現を学び、描画技術を向上させる。	衣服の基本構造	衣服の基本構造を理解する。	3	
			服の皺の描き方	キャラクターに適した衣服の作画が可能になる。		
6	背景描画基礎1	アイレベルとパースについて学び、背景描画の基礎知識を得る。	アイレベルとパース	パースの基礎知識を理解する。	3	
			円パース	円形の作画を可能にする。		
			階段パース	階段パースを理解すると共に、自在に人物の配置が可能になる。		
7	背景描画基礎2	建物の作画を通して、パース理解を深める。	家の作画	複合的な背景作画を理解する。	3	
			部屋の中の作画	背景描画で生活感を表現できるようにする。		
8	背景描画基礎3	自然物の表現と技法を習得する。	草木の様々なタッチ	草木の表現を習得する。	3	
			岩や砂のタッチ	岩や砂の表現を習得する。		
			火と水の表現	火と水の表現を取得する。		
9	CLIPSTUDIO10基礎1	CLIPSTUDIO10の基本操作とツールを理解する。	基本操作の解説	CLIPSTUDIO10の基本操作とツールを理解する。	3	
			作品ファイルの作成	デジタル原稿に適したデータが作成できる。		
			操作テスト	基本操作の理解度を測り、知識の定着をする。		
10	CLIPSTUDIO10基礎2	CLIPSTUDIO10を使用したモノクロ漫画の制作方法を理解する。	モノクロ4コマ漫画作成	デジタル制作の一連の工程を行える。	3	
				デジタル作画の技術向上		
11	CLIPSTUDIO10応用1	CLIPSTUDIO10を使用したカラー漫画の制作方法を理解する。	カラー4コマ漫画作成	カラー漫画の表現方法を理解する。	3	
				着彩技法の習得する。		
12	CLIPSTUDIO10応用2	CLIP STUDIO ASSETSの活用と、独自の素材作成方法を学ぶ。	CLIP STUDIO ASSETSの活用法	CLIP STUDIO ASSETSの有用性を理解する。	3	
			カスタムブラシ	独自で素材の作成を可能にする。		
			素材を活用したイラスト作成			
13	前期末読切作品制作1	投稿・持ち込み用として、16P以上の読切作品を制作する。	16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
			工程ごとに打ち合わせを経験	制作にかかる時間を把握する。		
				フィードバックを活用し、対応力を強化。		
14	前期末読切作品制作2	投稿・持ち込み用として、16P以上の読切作品を制作する。	16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
			工程ごとに打ち合わせを経験	制作にかかる時間を把握する。		
				フィードバックを活用し、対応力を強化。		
15	前期末読切作品制作3	投稿・持ち込み用として、16P以上の読切作品を制作する。	16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
			講評会	完成作品は投稿や持ち込みを行う。		
			自己評価のレポート提出	次回作への課題を確認する。		

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