

平成25年度 情報教育コース
卒業研究 最終審査

コンピュータを利用した 漫画制作と電子利用

所属 おおいわ研究室
指導教員 大岩幸太郎・廣瀬剛
発表者 富永達也

§ 目次

§ 以前までの取り組み

§ 表現方法の変更

§ テーマ

§ 表現方法

§ コンピュータを使った漫画制作(3Dモデルの利用)

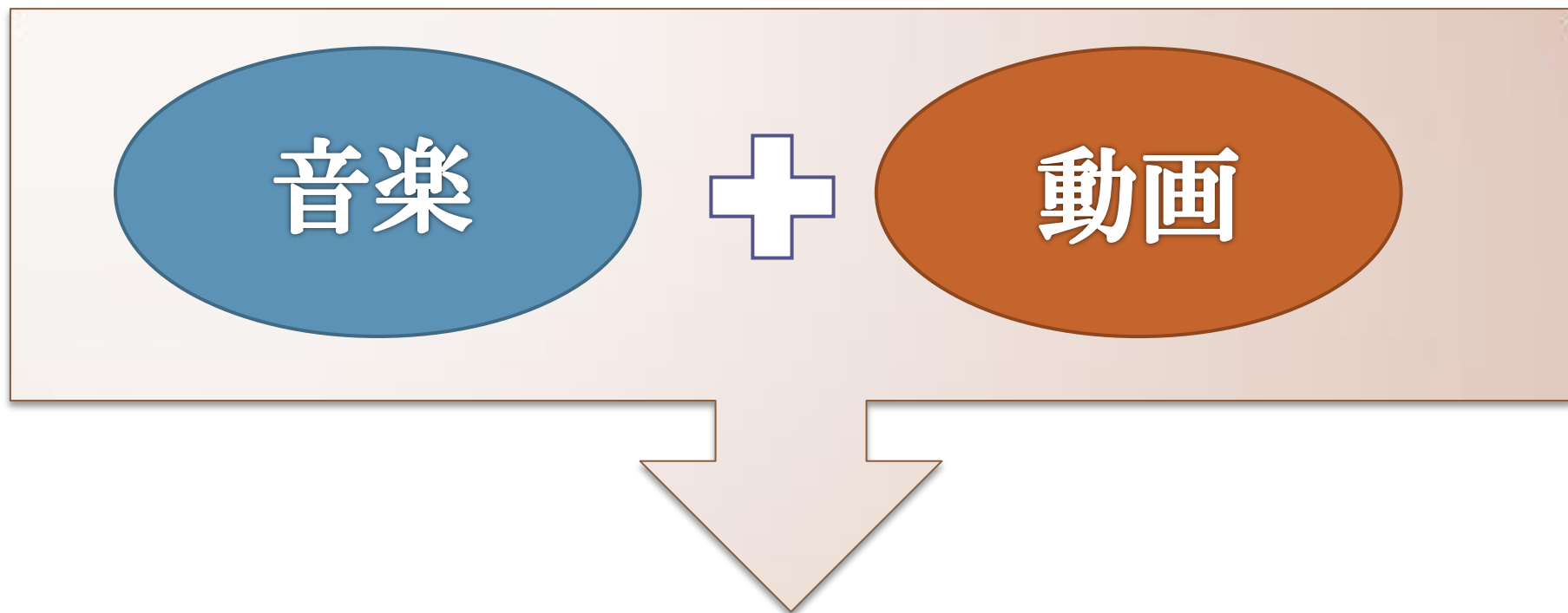
§ 作品の電子化

§ 作品のテーマ

§ 開発環境

§ 参考文献

§ 以前までの取り組み



言葉では表せないストレートな感情を
人間の感性、右脳に訴えることができる

§ 表現方法の変更

デジタルアニメ



漫画

§ テーマ

コンピュータを使った
漫画制作

電子利用における漫画表現

§ 表現方法

製作過程がページをめくると浮かび上がってくる

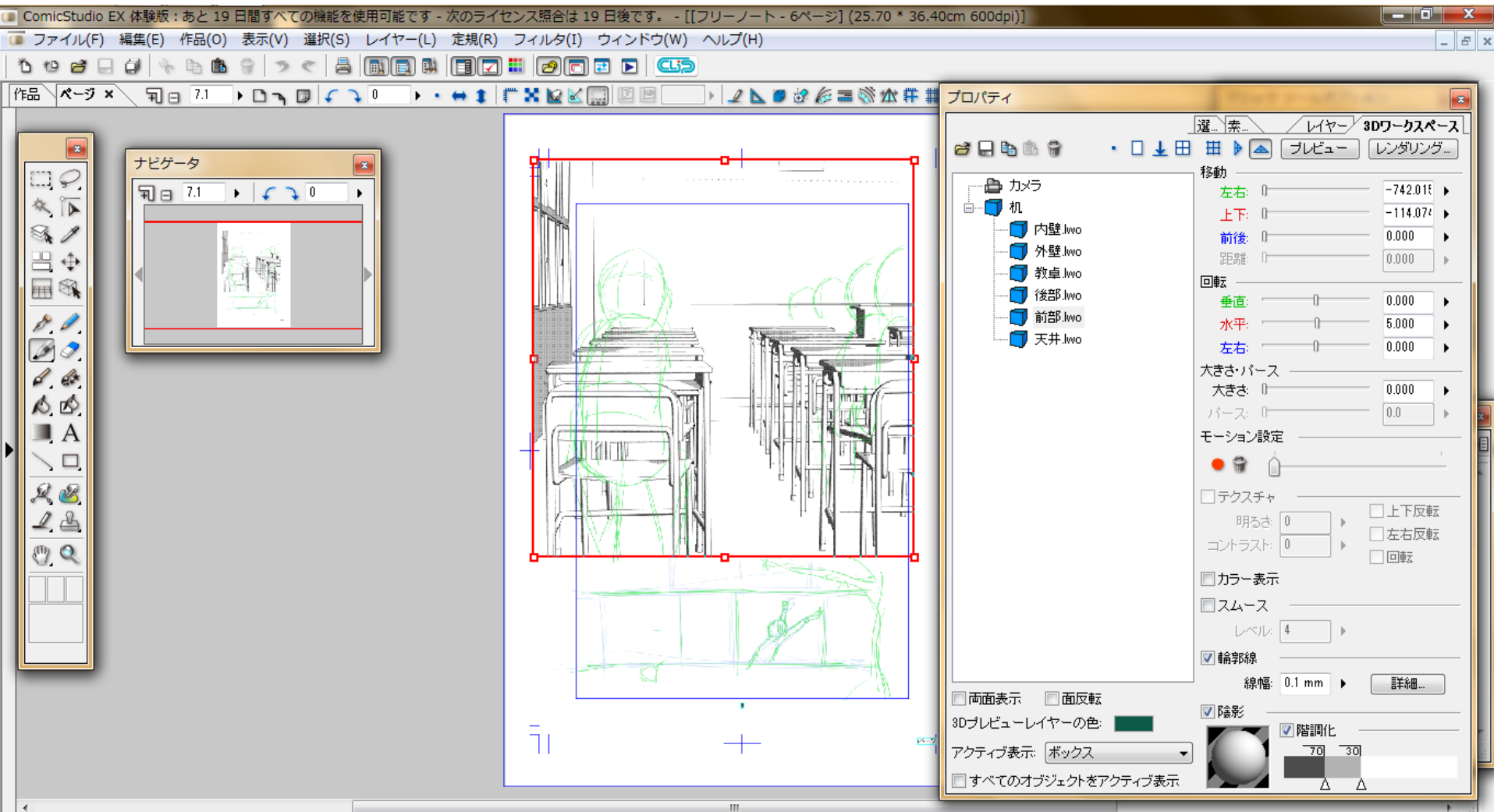


制作過程を把握しながら
作品に触れることができる

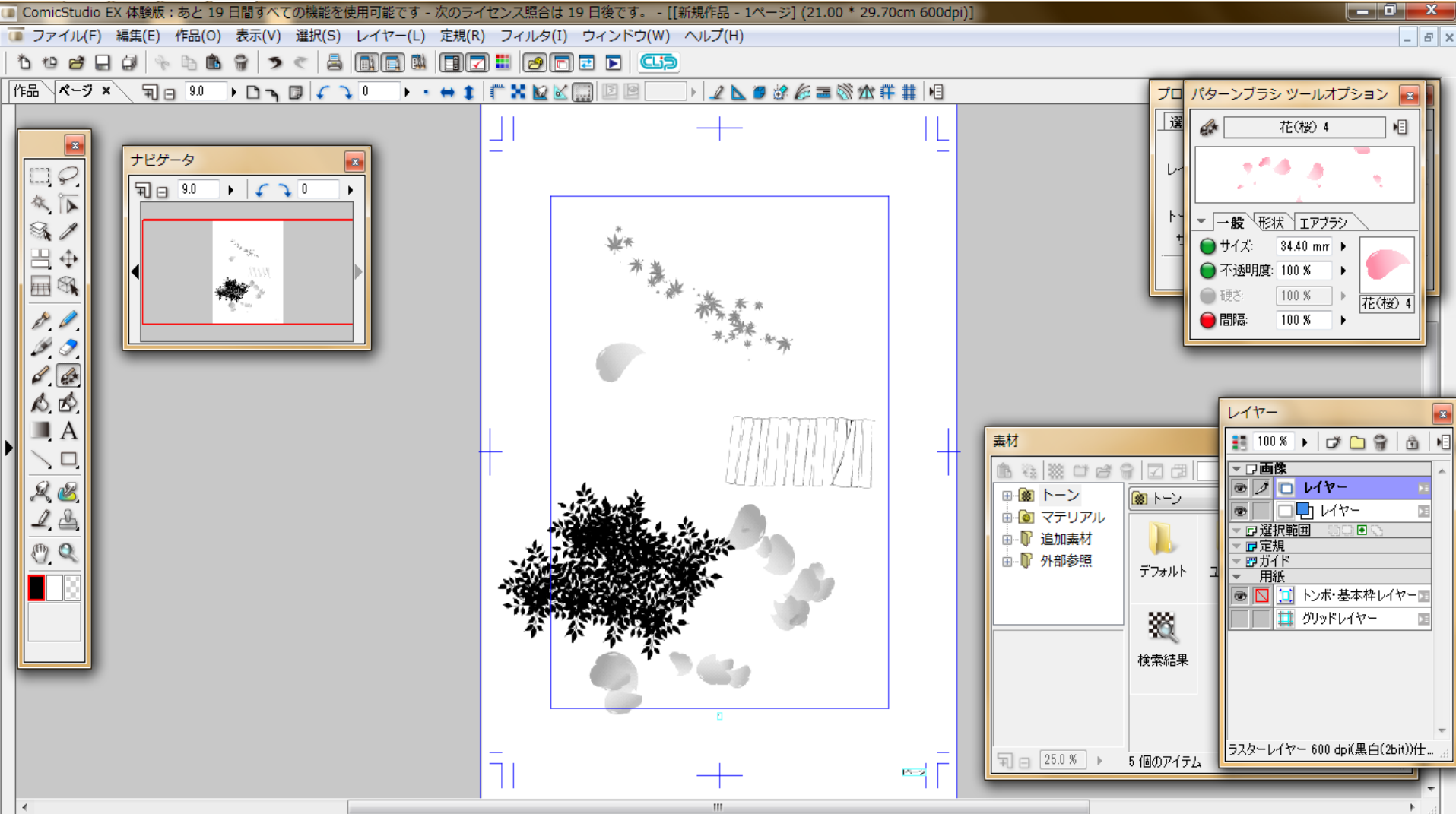
§ 制作方法

Comic studio

§ コンピュータを使った漫画制作(3Dモデルの利用)



エアブラシ・トーン



[ドラッグ前] Ctrl : 定規選択 / Alt : スポイト / Ctrl + Shift : 選択に追加(定規選択) / Ctrl + Alt : ドラッグでサイズ変更

作品の電子化

iPad

→その他電子書籍に対応

作品のテーマ

人を想う力

**興味を持つ
ということの大切さ**

今後の取り組み

- 原稿の完成
- 作品の電子化と表現方法の完成

§ 開発環境

OS Windows7

作成ソフト Comic studio , FLASH

入力デバイス Intuos pro

§ 参考文献

漫々快々（書籍）

漫画道場

<http://mangadojyo.doorblog.jp/>

創作活動応援サイトCLIP

http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/categories/view/comicstudio