

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	プロジェクトワーク2		
<b>科目基礎情報</b>						
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	マンガコース	開設期		
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数		
単位数	3単位			授業形態		
教科書/教材	毎回資料をデータ・レジュメで配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。					
<b>担当教員情報</b>						
担当教員	藤本 ミツロウ・まつやま 登	実務経験の有無・職種	有・マンガ家			
<b>学習目的</b>						
この科目では、人物の作画力・表現力に焦点を充て、人体骨格を常に意識したキャラクター制作や、シチュエーションによる動き等を、学ぶことを目的とする。人体の知識を学んでいくと共に、クリップスタジオ、フォトショップ、イラストレーター等のデジタルソフトを使用して、装丁やキャラクターのアバター化等、デザインに関しても理解を深めていくことを目的とする。						
<b>到達目標</b>						
この科目では、人体に関する学びや、デザインの知識を深めることにより、キャラクター単体の創作力を磨くと共にデザインに関する知識・技術を経験して、マンガだけに留まることなく様々な作品を制作していくことを主目標とする。卒業後の就職やフリーランスの活動に活用していくことのできる技術・知識も合わせて身に着けることも目標とする。						
<b>教育方法等</b>						
授業概要	この授業では、キャラクターの表現・作画方法について、人体骨格やシチュエーションを限定した課題制作を行うことにより、キャラクターの表現力・作画力の向上を図ります。更にデジタルにおける、デザイン分野についても学ぶため卒業後の就職やフリーランスの活動に連する授業を実施していきます。					
注意点	この授業では、2年次の授業の応用となるため復習を行い、授業内ではしっかりと先生の話を聞くだけでなく、必ずメモを取るように指導を行う。常に制作する作品は仕事と同義であると認識させ締切を守る意識を養うため課題の提出厳守及び、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。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	課題	70%	課題を総合的に評価する			
	成果発表 (口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する			
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
<b>授業計画 (1回～15回)</b>						
回	授業内容	各回の到達目標				
1回	マンガコース教科書イラスト制作	マンガコース教科書イラスト制作提出				
2回	ポーズイラスト女の子	スピードクロッキー～キャラクター化①				
3回	ポーズイラスト男の子	スピードクロッキー～キャラクター化②				
4回	ポーズイラストマッチョ	スピードクロッキー～キャラクター化③				
5回	アクションイラスト走る	スピードクロッキー～キャラクター化①				
6回	アクションイラストバトル	スピードクロッキー～キャラクター化②				
7回	アクションイラストバトル②	スピードクロッキー～キャラクター化③				
8回	まとめ	講評会				
9回	Illustrator基礎	基本的なツールを使って実際に図形を描いてみる				
10回	Illustrator応用	図形を使って、アバター作成				
11回	Photoshop応用	印刷対応のデータ作成レクチャー(CMYKデータ作成)				
12回	Photoshop応用	印刷対応のデータ作成レクチャー(2色データ作成)				
13回	CLIP STUDIO PAINT基礎	昨年度習った事をもとにLINEスタンプ作成				
14回	CLIP STUDIO PAINT応用	カラー質感練習				
15回	講評会	全体のまとめ				