

2020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 マンガコース											
マンガ制作 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選 3	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	目白花子			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
マンガ制作における作画技法の理解を進め作品を制作する。											
到達目標											
課題に沿った実習で段階的に画面構成・演出の技術を獲得すること。自分にあったジャンル、創作方法の発見をすること。以上2点の能力を獲得することを目標とする。											
授業方法											
シナリオを元にした短い作品のネームで画面構成・演出を学ぶ。											
成績評価方法											
定期課題の提出率、完成度で評価する。											
履修上の注意											
ネームは〆切直前でも完成次第提出し、講師からコメントを受ける。リテイクの指示が出た場合は修正する。											
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	シナリオを元に2Pネーム(1)。画面構成の基礎技術を理解する。										
第 2 回	シナリオを元に2Pネーム(2)。画面構成の基礎技術を理解する。										
第 3 回	シナリオを元に4Pネーム(1)。ストーリー導入部の演出を考え、理解する。										

2020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 マンガコース	
マンガ制作 4	
第 4 回	シナリオを元に4Pネーム(2)。ストーリー導入部の演出を考え、理解する。
第 5 回	原作を元に8Pネーム(1)。ここまで学んだ技術の復習を行う。
第 6 回	原作を元に8Pネーム(2)。ショートストーリーの作り方を理解する。
第 7 回	原作を元に8Pネーム(3)。ショートストーリーを完結させる方法を理解する。
第 8 回	「はだかの王様」プロット(1)。原作シナリオを元にしたストーリーとキャラクターづくりの手法を理解する。
第 9 回	「はだかの王様」プロット(2)。プロット制作を実際に行う事ができる。
第 10 回	「はだかの王様」プロット(3)。プロットを完成させる。
第 11 回	「はだかの王様」プロット(4)。キャラクター表を制作する。王様のキャラクターを制作する。
第 12 回	「はだかの王様」プロット(5)。キャラクター表を制作する。少年のキャラクターを制作する。
第 13 回	「はだかの王様」プロット(6)。キャラクター表を制作する。その他のキャラクターを制作する。
第 14 回	課題振り返り。自作ネームの長所、短所を理解する。
第 15 回	総評会。後期に向けて作品の傾向や修正点を全体向けに講義する。