

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作実習8	
科目基礎情報					
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	後期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
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。				
担当教員情報					
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	
学習目的					
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、学ぶことを主目的とする。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。					
到達目標					
この科目では、人体に関するの学びや、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こ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している。卒業後の就職やフリーランスの活動に流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である。					
教育方法等					
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関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	60%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	10%	ソフトの基本操作への理解度を確認するために実施する		
	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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	ポーズイラスト絡み①		スピードクロッキー～キャラクター化①		
2回	ポーズイラスト絡み②		スピードクロッキー～キャラクター化②		
3回	ポーズイラスト絡み③		スピードクロッキー～キャラクター化③		
4回	ポーズイラスト背景付き		スピードクロッキー～キャラクター化④		
5回	ポーズイラスト①		スピードクロッキー～キャラクター化⑤		
6回	ポーズイラスト②		スピードクロッキー～キャラクター化⑥		
7回	まとめ		講評会		
8回	CLIP STUDIO PAINT応用①		写真背景トレース～着色①		
9回	CLIP STUDIO PAINT応用②		写真背景トレース～着色②		
10回	CLIP STUDIO PAINT応用③		自然物レクチャー①		
11回	CLIP STUDIO PAINT応用④		自然物レクチャー②		
12回	CLIP STUDIO PAINT応用⑤		イラスト構図講座～カラーイラスト制作		
13回	CLIP STUDIO PAINT応用⑥		公募マンガ制作①		
14回	CLIP STUDIO PAINT応用⑦		公募マンガ制作②		
15回	まとめ		講評会		