

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
美術基礎 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	福島その子			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
ClipStudioPaintでの応用的な使用方法を理解し、漫画制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。現在の漫画業界で求められている技術、作品を意識し、作品制作をできるようになるよう理解するのが狙いである。											
到達目標											
マンガ、イラストを制作する上での基礎技術を身につけ、それらの技術を使って様々な職種、企業に求められている作品を理解し、応用した作品を制作できるようになることを目標としている。											
授業方法											
この授業では、授業冒頭で説明されたCLIPSTUDIOPAINTの技術を使って作品制作を行う。制作の中で自分の作品傾向を理解し、それぞれに方向性を考え作品作りを行う。											
成績評価方法											
この授業では出席率、課題の提出を重視する。											
履修上の注意											
授業中のインターネット及びスマートフォンの使用は禁止する。必要な場合は適宜許可を取ること。											
教科書教材											
必要に応じて資料を配付。											
回数	授業計画										
第 1 回	前期復習。前期の復習をする。										
第 2 回	魅力的なキャラクター①。魅力的なキャラクターを作る。少女、女性。課題提出。										
第 3 回	魅力的なキャラクター②。魅力的なキャラクターを作る。青年、男性。課題提出。										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
美術基礎 4	
第4回	3D素材の使い方。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第5回	3D素材の使い方②。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第6回	ポスター制作①。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第7回	ポスター制作②。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第8回	ポスター制作③。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第9回	2P漫画制作①ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第10回	2P漫画制作②ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第11回	2P漫画制作③作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第12回	2P漫画制作④作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第13回	2P漫画制作⑤作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第14回	2P漫画制作⑥作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。課題として提出。
第15回	1年間のまとめ。1年間の授業のまとめ。