

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
描画技法 2 B											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	高田 悠平			実務 経験	無	職種					
授業概要											
この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法やジャンル別にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図る。2週間毎に課題を提示し、受講学生全員で講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。											
到達目標											
この科目では、演出力の向上を図ると共に、2週間毎に課題を提示します。アイデア出しからネーム制作を繰り返し行うため、短期間でアイデアを出す力を身に着けることを主目標とする。様々なお題（カメラワーク、感情による演出、性格からの動機づけ等）を提示することにより、作品のバリエーションを広げると共に、好みにとらわれることが無く、多種多様なアプローチが可能になることを目標とする。											
授業方法											
この授業では、2週間毎に課題を提示し制作を行い、講評会の流れで学びます。課題では演出方法や、ジャンル別にショートストーリーを想起する等、様々なアプローチで考えることにより、作品のバリエーションを増やすことができます。講評会では、他学生の作品に触れることにより発想力を広げ、同一の題材において表現の多様性も知覚していきます。											
成績評価方法											
課題 成果発表 平常点	70% 10% 20%	課題を総合的に評価 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価 積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、2週間毎に課題の発表・提出・講評を行います。欠席すると課題の評価や、自身の作品における演出力と多様性の向上が疎かになります。また先生の話はもちろん、他学生の作品を読むことも授業の一環なので真剣に取り組みましょう。授業の4分の3以上出席しない者は評価しません。											
教科書教材											
授業毎に、レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	昨年度に制作された作品を自己添削し、弱点や良さを理解する										
第2回	課題①『童話・昔話のアレンジ』 有名な物語を分解・再構築										
第3回	童話・昔話をモチーフとした作品を読み解き、アイデアを探る										
第4回	課題①の講評会／課題②『カメラワーク・決めゴマ』 カメラの切り替えによる演出										
第5回	ドラマ・映画・アニメといった映像から、漫画への応用を探る										
第6回	課題②の講評会／課題③『タグモノ（W主人公）』 異なる2人のキャラクターを動かし、セリフ回しを意識する										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
描画技法 2 B	
第7回	既存の作品から、キャラクターの関係性や組み合わせ方を探る
第8回	課題③の講評会／課題④『グルメ』 読者を惹きつける演出
第9回	グルメ漫画特有のコマ割・演出から、読者を惹き付ける工夫を読み解く
第10回	課題④の講評会／課題⑤『ジャンル：ファンタジー』 ジャンルの特徴を理解する
第11回	ファンタジー作品特有の要素を考察する
第12回	お題⑤の講評会／お題⑥『ジャンル：SF』 ジャンルの特徴を理解する
第13回	SF作品特有の要素を考察する
第14回	課題⑥の講評会／自身の制作した作品に対して自己添削を行い、変化を認識する
第15回	まとめ 全体を通しての講評会