

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 3 B											
対象	3 年次	開講期	後期	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	『生産性と企画力』 短期間でプロットやネームを制作する重要性を再認識する										
第2回	お題⑥『アクション』 動きの連続性とメリハリ										
第3回	日常の動作を、迫力のあるコマ割・構図で魅せる工夫										
第4回	お題⑥の講評会／お題⑦『冒頭・掴み』 導入のテンポを意識する										
第5回	既存の作品の冒頭から、物語の流れ・情報量を分析する										
第6回	お題⑦の講評会／お題⑧『四季』 季節感を物語に織り込む										

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 3 B	
第7回	季節にまつわるモノや季語を学び、演出の幅を広げる
第8回	お題⑧の講評会／お題⑨『キャラクター性』 「キャラクターが動き出す」を感じる
第9回	キャラクターの性格や思考を掘り下げて、場面に応じたキャラクターの「らしさ」を考える
第10回	お題⑨の講評会／お題⑩『仕事・職業』 先入観を利用する
第11回	職業のイメージを分析 正反対の要素を組み合わせることで、意外性を持たせる
第12回	お題⑩の講評会／お題⑪『漫画』 描きたものを、描くということ
第13回	自身が「描きたもの」と、「求められるもの」の交差点を見つける
第14回	課題⑪の講評会／これまでに制作したネームの自己添削を行い、変化を認識する
第15回	まとめ 全体を通しての講評会