

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											
マンガ制作実習 6											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	藤本 ミツロウ／まつやま 登			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
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ことを目的とする。											
到達目標											
この科目では、人体に関しての学びや、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する。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とする。											
授業方法											
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・作画力の向上を図る。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く。											
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。											
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。											
回数	授業計画										
第1回	マンガコース教科書イラスト制作										
第2回	ポーズイラスト女の子 スピードクロッキー～キャラクター化①										
第3回	ポーズイラスト男の子 スピードクロッキー～キャラクター化②										
第4回	ポーズイラストマッチョ スピードクロッキー～キャラクター化③										
第5回	アクションイラスト走る スピードクロッキー～キャラクター化①										
第6回	アクションイラストバトル スピードクロッキー～キャラクター化③										

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	
マンガ制作実習 6	
第7回	アクションイラストバトル② スピードクロッキー〜キャラクター化③
第8回	講評会
第9回	Illustrator基礎 基本的なツールを使って実際に図形を描いてみる
第10回	Illustrator応用 図形を使って、アバター作成
第11回	Photoshop応用 印刷対応のデータ作成レクチャー(CMYKデータ作成)
第12回	Photoshop応用 印刷対応のデータ作成レクチャー(2色データ作成)
第13回	CLIP STUDIO PAINT基礎 昨年度習った事をもとにLINEスタンプ作成
第14回	CLIP STUDIO PAINT応用 カラー質感練習
第15回	講評会