

2023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											
業界概論											
対象	1年次	開講期	通年	区分	必	種別	講義	時間数	180	単位	12
担当教員	なにわぎひろ			実務 経験	有	職種	イラストレーター・マンガ家				
授業概要											
アニメーション・マンガ・ゲーム業界に必要な知識や用語、作品の発想力を学びます。											
到達目標											
アニメーションの原理などを学習し、動画作品を制作する。また、その過程でグループワークを実施する。マンガ作品に見られるような連続性のある表現について学習し、作品を制作する											
授業方法											
テーマを設け、画材などを用いてアニメーション作品を描画していく。実際に素材を撮影し、編集された状態のムービーを作成する。マンガ作品制作における道具の使い方などを学習し、実際に原稿を描いていく。											
成績評価方法											
課題を総合的に評価する。積極的な授業参加と授業態度を評価する。											
履修上の注意											
課題の未提出(特に無断での未提出)はクライアントワークでは厳禁となるため大きく減点する。課題は毎回の提出を必須とし、事情や相談がある場合は必ず講師まで申し出ること。課題のガイドラインはその都度説明するが、大きく逸脱していると判断した場合は例外を除けば減点となる。授業中のインターネット(個人所有のスマートフォンやタブレット含む)を禁止する。制作に必要な場合は適宜申請をすること。											
教科書教材											
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	(1)概要説明、画材の使用方法について基本的な技術紹介/力加減を知るために斜線をフリーハンドで描く/同時に線画をペン入れする/(本日の制作)自分で下書きしたキャラをペン入れしてみる										
第2回	(2)心理学アフォーダンス「伝える工夫、話を聞く、伝える」についての解説(演出論(1))前回の復習/絵を描くこと、うまく見せることを理解する/(本日の制作)犬や猫など指定したお題を誤解されないように描く/鉛筆で描く/早く進んだ人はペンも入れを行う										
第3回	(3)(1)+(2)のまとめ原稿用紙にお題の素材を下書きしてペン入れを行う/今回の制作物を最終日にスキルアップの確認物として使用										

業界概論

第4回	(4)マンガ作品制作(1)「ふしぎな話」4つのコマでお話を伝える/目的は「怖い、ふしぎ」と思わせる / オチを着けなくてもしっかりと収めることを押さえる / (本日の制作)本格的なマンガ制作に合わせ、プロットやコンテを制作する
第5回	(5)マンガ作品制作(2)「ふしぎな話」コンテを元に、規定サイズに下書きを書いていく/この時に「人物の隙間を埋める背景の書き方」を追加で解説 / 制作時間を考えてペースをコントロールする
第6回	(6)マンガ作品制作(3)「ふしぎな話」下書きからペン入れに入る/今回は原稿用紙ではなく、手軽なコピー用紙で制作 / 同時にベタ黒のポイントを追加で解説 / 通常、この課題はカラーで制作するがマンガ制作のねらいから「白黒」で表現してみる
第7回	(7)マンガ作品制作(4)「ふしぎな話」前半で仕上げる/後半で作品の講評会を行う
第8回	(8)ストーリーとドラマ(演出論(2))想図を理解して、大まかな話を考えてみる/(本日の制作)文字だけで考える
第9回	(9)似顔絵のポイントについて、キャラクターの感情表現についての解説(演出論(3)) 兎生の顔でキャラづくり/次回「絵で伝えるレポート」の事前準備
第10回	(10)マンガ作品制作(1)「絵で伝えるレポート」/映画の紹介ページを制作(映画の鑑賞方法は未定)
第11回	(11)マンガ作品制作(2)
第12回	(12)マンガ作品制作(3)
第13回	(13)マンガ作品制作(4)
第14回	(14)マンガ作品制作(5)
第15回	(15)まとめ、総評、特別講義など