

2023年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
マンガ実習2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	宮月もそこ/IsII			実務経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
宮月もそこ/イラストレーター兼マンガ家。代表作に『兄がライバル!』、『ミニキャラクターの描き分け』、『アニメイトカフェ アイドルマスターシャイニーカラーズのミニキャライラストデザイン』など他多数。 IsII/マンガ家兼イラストレーター。代表作に「ソードアート・オンライン」シリーズの劇場版アニメ『ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』のコミカライズ、『聖戦勇戯』など多数。											
授業概要											
この科目では、マンガ制作ににおける各工程のプロット・ネーム・下描き・ペン入れ・仕上げの技法を学ぶ。 最低1作品のオリジナル作品を教員や講師と作成することにより、マンガ業界での編集者と取り組む形式と同様な流れを学ぶ。 業界研究を行い、自身が進む方向性に特化したレベルアップを図っていく。											
到達目標											
以下、三つを習得する 1. 個性を生かしたキャラクターを描く技術 2. マンガ制作全般のスキルと制作スケジュール感 3. 自分が今後目指す掲載媒体の方向性											
授業方法											
授業内課題を通して、各工程の制作スキルの向上を図る。 オリジナル作品に関して、各工程でのチェックや打ち合わせを通し、作品クオリティの向上を図る。 授業内課題を通して、技術の習得を図る。 別途配布の資料・テキストを使用し分野解説を行う。											
成績評価方法											
オリジナル作品	60%										
課題	30%	課題毎に提出。課題毎に設定された到達目標を基準に評価									
平常点	10%	授業に積極的に参加し、課題作品制作に取り組む姿勢を評価									
履修上の注意											
この授業では、後期期間を通して、オリジナル作品最低1作品制作してもらうため、必ず作品を提出すること。 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。完成した作品は必ず持込み又は投稿を行う。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布や提示を行う。 参考書・参考資料等は授業中に案内する。											
回数	授業計画										
第1回	前期制作振り返り、講評／キャラ表制作										
第2回	キャラクター制作①／アクション・日常動作の理解										
第3回	キャラクター制作②／キャラの描き分け(体型)／プロット添削										
第4回	キャラクター制作③／キャラの描き分け(年齢)										
第5回	キャラクター制作④／キャラバリエーション(動物)										

2023年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
マンガ実習2	
第6回	演出応用①／キャラバリエーション(モンスター)
第7回	演出応用②／ネーム添削
第8回	演出応用③／ファッション研究(キャラクターの個性に合った服装)
第9回	作画応用①／ファッション研究(職業に合った服装)
第10回	作画応用②／ペンタッチ・ツヤベタ応用(髪、金属、鏡面、ふさふさ)／下書き添削
第11回	修了作品制作①／服のしわ応用(素材別しわ・フリル)
第12回	修了作品制作②／アクション構図①(力が入ったときの動きやアクション)／ペン入れ添削
第13回	修了作品制作③／アクション構図②(複数アクションシーン・モブの描き方・人物の重なり)
第14回	修了作品制作④／仕上げ添削
第15回	修了作品制作⑤