2023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											
制作基礎B											
対象	1年次	開講期	後期	区分		必修	有	種別	職種	実習	マンガ家/デザイナー/アニメーター
担当教員	いづみやおとは/三浦翔/ 柳川沙樹			実務 経験		有		職種		時間数	90
単位	3										
担当教員紹介											
<p>マンガ家。4年制の1年次の授業をメインに担当。 主な作品に、一迅社『死神アリス』、コアマガジン『純恋プリズン』がある。現在は、TOブックス『リタイヤした人形師のMMO機巧叙事詩』を連載中。(いづみやおとは)</p>											
授業概要											
<p>この科目では、マンガ・キャラクターデザイン・アニメーションにおける基礎技術を学び、マンガ業界、ゲーム業界、デザイン業界、出版業界、アニメーション業界を目指す上での業界知識、技術、またアイデア・情報を練り込みながら新しいものを生み出す企画力・構成力の習得を目的とする</p>											
到達目標											
<p>1) イラストレーションを理解し、基本的な考え方や用語について説明できる。 2) マンガ・キャラクターデザイン・アニメーションにおけるアプリケーションを理解し、計画的に進めることが出来る。 3) コンテンツ業界における基礎知識・技術を習得し、自身の目指すべき分野を選定する。</p>											
授業方法											
<p>この授業では、シラバスに沿って個人作業を段階ごとに進めていく。学生は授業毎に説明を受け時間を設定し作業を進めていく。時間終了時に課題の見本を毎回提示し、自身の課題点を見つけ克服しながら進めていく。Adobe photoshopを使用し、イラストレーションに関わるツールの使用方法を学んでいく。 また、描画力として、人体解剖学、背景によるパースペクティブを理解し、作品を制作して行く。業界で主に使用されているCLIP STUDIO PAINT EXでの作品制作及び、デジタル特有の表現方法について学習していく。オリジナルマンガを制作する過程では、他者を意識した作品作りの感覚も含め、今後どのようなコンテンツを生み出したとしても、第三者からの評価が必要不可欠であることを、コンテスト応募を通して実感してもらおう。</p>											
成績評価方法											
<p>試験・課題 70% 課題を総合的に評価 成果発表 10% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価</p>											
履修上の注意											
<p>この授業では、デジタルでの制作における基本操作を各工程に沿って学んでいくため、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指導を行う。連続してソフト操作に関するレクチャーを実施するため、遅刻や欠席は認めない。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。</p>											
教科書教材											
<p>毎回資料をデータ又はプリントで配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。</p>											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的、到達点を伝え、目的意識を持つ										
第2回	photoshopのツールを簡単に使用し、業界でどのような目的で使用されているかを理解する										
第3回	基本ツールを使い、サンプルを元に着色するプロセスを学ぶ										
第4回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ①										
第5回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ②										

2023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	
制作基礎B	
第6回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ③
第7回	オリジナルの素材を使用し、描画方法、選択範囲、パスについて学ぶ
第8回	オリジナル課題の制作①
第9回	オリジナル課題の制作②
第10回	オリジナル課題の制作③
第11回	仕様書を元に、全身絵の素材を作成し、描画力、表現力の向上
第12回	描画力のチェック
第13回	線画抽出の方法、マスクについて学ぶ
第14回	制作①
第15回	制作②