

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	マンガコース
授業科目	マンガ実習B
必選	選2
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	240
単位数	8
担当教員	宮月もそこ/IsII/敦弘
実務経験	有
実務経験職種	漫画家
授業概要	<p>この科目では、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。</p> <p>また、マンガ制作における背景・仕上げの基礎知識・技法の習得を目指す。更に、作品を作るだけでなく、切実な意識したスケジュール管理やクオリティの向上を目指し、『仕事として制作を行う意識』も身に付けていく。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。</p>
到達目標	<p>以下、四つを習得する</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. マンガ制作全般のスキルの発展と制作スケジュール感の確立</li> <li>2. 背景・仕上げの基礎知識・技法の習得</li> <li>3. 実際の制作現場を意識した作業の流れや効率化の手法</li> <li>4. 自分が今後目指す掲載媒体の方向性</li> </ol>
授業方法	<p>この授業では、授業内課題を通して、技術の習得を図る。</p> <p>講師の演習を見てもらい、作画に取り掛かる。</p> <p>多種多様な道具や環境においても作品を制作できる技術向上を養う。</p> <p>各課題は全て締め切りを設け、仕事としての感覚も身に付けていく。</p>
成績評価方法	<p>オリジナル作品 60%</p> <p>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</p> <p>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</p>
履修上の注意	<p>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。</p> <p>また、背景作画や仕上げにおける基礎技術及び、仕事として制作を行う意識を身に付けるため、実際のマンガ制作現場に近い形の課題制作を実施する。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講評を行う。</p>
教科書・教材	<p>毎回授業にて資料配布や提示を行う。</p> <p>参考書・参考資料等は授業中に案内する。</p>

授業計画	
第1回	背景描画応用①（円パースと階段パースを使用した複合物の作画）
第2回	背景描画応用②（高層ビル群の写真を使用した背景トレース）
第3回	背景描画応用③（炎・爆発や、水面・水滴・噴射などの表現）
第4回	キャラクター描画応用①（キャラバリエーションの強化／動物・モンスター）
第5回	キャラクター描画応用②（ファッション研究／キャラクターの個性に合った服装）
第6回	キャラクター描画応用②（ファッション研究／職業に合った服装）
第7回	ペンタッチ・ツヤベタ応用（髪、金属、鏡面、ふさふさ）
第8回	アシスタント体験①（プロの原稿・指示書を用いて背景作画を行う）
第9回	アシスタント体験②（学生同士で原稿を交換し、お互いの原稿に背景を入れる）
第10回	アシスタント体験③（学生同士で原稿を交換し、お互いの原稿に背景を入れる）
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）
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（3D素材の活用方法）
第15回	修了作品制作⑤（講評会、自己評価の作成）