

| | | |
|---|---------------------|-----|
| 科目名称： | マンガ・キャラクター演習Ⅰ | |
| 担当者名： | 新井浩 知原朱美 新矢歩世 アマヤギ堂 | |
| 区分 | 授業形態 | 単位数 |
| 専門教育科目 | 演習 | 8 |
| 授業の目的・テーマ | | |
| 本実習では4P、8Pといった短いマンガ制作を中心にマンガ制作の基礎を押さえていく。また平行して基礎的な画力を向上させる演習や基礎的なデザイン要素の入ったキャラクター開発等にも取り組む。多様な課題に取り組むことで、基本的な制作ソフトの習熟と自分の目指す制作をさぐっていく。 | | |
| 授業の達成目標・到達目標 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・短編マンガが描ける。 ・人物や背景など幅広く画力が向上する。 ・自分の趣向だけでなく、意図にあった企画がたてられる。 ・提出日を意識して期間内に制作する。 | | |

| 美術学科 | ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針） | 重点項目 |
|-------|--|------|
| DP(1) | 建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。 | |
| DP(2) | 主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。 | ○ |
| DP(3) | 多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。 | |
| DP(4) | 様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。 | |

| 評価方法/ディプロマポリシー | 定期試験 | クイズ 小テスト | 提出課題 (レポート含む) | その他 | 合計 |
|----------------|------|-------------|------------------|-----|-----|
| 美術DP(1) | | | | | 0 |
| 美術DP(2) | | | 70 | 30 | 100 |
| 美術DP(3) | | | | | 0 |
| 美術DP(4) | | | | | 0 |
| | | | | | 100 |

| 実務経験のある教員の担当 | 担当教員の实務経験の内容（内容・経験年数を記載） | |
|--------------|--------------------------|-------------|
| あり | 新井浩/デザイナー・イラストレーター・映像制作 | 《経験年数1》 10年 |
| | 新矢歩世/マンガ家 | 《経験年数2》 22年 |
| | 知原朱美/マンガ家・イラストレーター | 《経験年数3》 18年 |
| | 雨柳堂ジュン/デザイナー・イラストレーター | 《経験年数4》 26年 |

| |
|----|
| 備考 |
| |

| 到達目標ルーブリック | すばらしい | とてもよい | よい | 要努力 |
|--|---|--|--|--------------------------------|
| アイデア・テーマを探し作品制作を行う。 | 現在の流行や、社会的要望等も意識している。アイデアの深め方や着眼点に新鮮さがある。 | 自分の独自性を加えようと試みている。ディスカッション等で深めていける。 | アイデアを出す方法を知っており、実践している。 | アイデアがでない。意識して考えずになんとなく制作している。 |
| 対象（人物・背景・小物等）を魅力的に描く描写力と色彩感覚がある。適切な画材を使っている。 | 自分のスタイルで対象を描ける。自分の表現したい内容と色使いが一致している。 | 見たものが再現できる。描写や色彩に関する知識があり、実践できる。画材に慣れ親しんでいる。 | ある程度、見たものが再現できる。描写や色彩に関する知識がある。 | 見たものが描けない。描写や色彩に関する知識が足りない。 |
| 文字の扱いや画面構成など、デザイン的な処理ができる。PCによるDTPができる。 | 自分の制作意図に一致したデザインができる。技術的な工夫がある。 | 文字の扱い、レイアウトの基礎を知っており実践できる。PCによるDTP処理が実践できる。 | 文字の扱い、レイアウトの基礎を知っている。興味を持っている。見た者を再現できる。 | デザイン的な知識が無い。デザイン的な処理に興味・意識がない。 |
| 作品制作に自発的・意欲的に取り組む。 | 作品の応募・展示など、自分の作品を授業外でも積極的に発信している。 | 締め切りに間に合わせる。日常的に制作に向かう態度が身につけている。 | 締め切りに間に合う努力がある。より良い作品を作りたいという意欲があり、練習・研究をしている。 | 締め切りに間に合わない。課題以外取り組まない。 |

| 授業の内容・計画 | 事前事後学修の内容 | 事前事後学修時間(分) |
|---|---|-------------|
| 第1週 キャラクターポートフォリオの作成、外部機関と連携した問題解決型学習・プレゼンテーション | プロット作成について調べて考えておく 地域課題をテーマとして取材をし提案する | 300分 |
| 第2週 4Pマンガの制作1 | プロット、ネームの作成をすすめる | 300分 |
| 第3週 4Pマンガの制作2 | プロット、ネームの作成をすすめる | 300分 |
| 第4週 4Pマンガの制作3 | 仕上げ作業を各自すすめる | 300分 |
| 第5週 人物イラストレーション1（キャラクター描き分け） ・人物クロッキー | クロッキーから自分の絵に落とし込む | 300分 |
| 第6週 人物イラストレーション2（日常のポーズ） ・人物クロッキー | クロッキーから自分の絵に落とし込む | 300分 |
| 第7週 人物イラストレーション3（動作・表情） ・人物クロッキー | クロッキーから自分の絵に落とし込む | 300分 |
| 第8週 背景講座1（1点・2点透視） | 何度も描いてパースの理解をする | 300分 |
| 第9週 背景講座2（階段・自然物） | 何度も描いてパースの理解をする | 300分 |
| 第10週 キャラクターイラストレーション（ゲームキャラクターの提案） | 広く作例を調べキャラクターについてリサーチする | 300分 |
| 第11週 キャラクターイラストレーション（公共性の高いキャラクター） | 広く作例を調べキャラクターについてリサーチする | 300分 |
| 第12週 進級制作1（8～12Pマンガの制作）・表紙デザイン | プロット作成について調べて考えておく | 300分 |
| 第13週 進級制作2（8～12Pマンガの制作）・表紙デザイン | プロット、ネームの作成をすすめる | 300分 |
| 第14週 進級制作3（8～12Pマンガの制作）・表紙デザイン | 仕上げ作業を各自すすめる | 300分 |
| 第15週 進級制作4（8～12Pマンガの制作）・表紙デザイン | 仕上げ作業を各自すすめる | 300分 |

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。アイデアを練る、色や形、描写に関する研究は作品をよりよくするために必須のことである。学校での作業は教員のアドバイスを受ける場として活用し、作品をより充実したものにするために日頃から取り組む習慣をつけてほしい。具体的には作成したネーム・リサーチや研究のメモ・制作物が事前事後学修となる。

成績評価の方法・基準

定期試験は、実施しない。その他の評価配分は、以下のとおりである。
（実習態度）30% 実習時間の有効な活用 教員とのやりとりの中で作品をブラッシュアップしていく
（提出物）70% 課題の内容 全作品提出を原則とする。

課題に対するフィードバック

担当教員から課題毎にs～cの評価をつけ返却する。個別に指導を行う。

教科書・参考書

なるほどデザイン一目で見て楽しむデザインの本。ー（筒井美希 著 株式会社MdNコーポレーション）マンガのしくみ（ワークスコーポレーションエデュケーション編集部）キャラに生命を吹き込むイラスト上達テクニック1（エムディーエヌコーポレーション）その他各種技法書及びPixivなどインターネット上にある教材を幅広く見て研究すること。