

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。 ・人体バランス、人工物、背景など幅広い画力の向上。 ・自分の趣向だけでなく、制作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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、美術を通して様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	様々な問題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、美術を通して、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	美術の分野において基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、これらを柔軟に活用し表現していくことができる。	○

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)					0
美術DP(3)			70	30	100
					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》 12年
	新矢歩世/マンガ家	《経験年数2》 23年
	知原朱美/マンガ家・イラストレーター	《経験年数3》 19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》 27年

備考

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
違和感のない人物や背景が描ける。(描写力)	描写力にすぐれ、難しいポーズや凝ったアングルなどが描ける。人物の違和感がない。	背景がやや弱くとも、人物に違和感が少ない。苦手なポーズや小物を資料を参考にして描けている。	背景などは不器用さがこのころのもの授業で習ったことを実践しようとしている。人物が安定しないが良い絵もある。	自己流で描き自分の絵の歪みがわからない。描けないものがあるても資料を活用していない。
作品を丁寧に仕上げるができる。(完成度)	完成原稿が美しい。線や塗りが綺麗で仕事になるクオリティがある。	完成原稿を丁寧に仕上げようと努力している。はみ出しや塗り残しがなく、微調整されている。	完成原稿を丁寧に仕上げようと努力している。はみ出しや塗り残しが多少あるが手数がかかっている。	線や塗りが荒い。定規や適切なデジタルツールが使えていない。描き込み・手数が少ない。
見る人を楽しませようという視点があり、人と違ったこだわりがある(アイディア)	現代的なテーマ、または普遍性があるテーマを追求し、それらが作品に反映されている。	作者のこだわりを感じ、展開や作品に驚きがある。何か違いをつくらうという姿勢が見える。	新しさはあまりなくとも、既存の表現を参考に研究がされている。	自分だけのちょっとした思いつきで作られている。作品をつくるためのリサーチがない。
期限内に量・質を追求した作品を制作する。(熱量と締めきり)	期限内に、量・質を追求した作品が提出できる。作品に時間をかけた熱量がある。	期限を1日程度超過したが、量・質を追求した、熱量ある作品が提出できる。	締め切り前に作品が提出できる。期限を1、2日超過しても一定のクオリティを感じる作品が提出できる。	締め切り前の提出だが作品に熱量が足りない。または締め切り3日以上経過した作品に熱量が足りない。

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 背景(透視図法1)/地域課題の取り組み(キャラクタ)①	地域課題をテーマとして取材をし提案するパースの練習と理解	300分
第2週 背景(透視図法2)/地域課題の取り組み(キャラクタ)②	地域課題をテーマとして取材をし提案するパースの練習と理解	300分
第3週 背景(自然物)/地域課題の取り組み(キャラクタ)③	イラストブラッシュアップ 自然物のスケッチ	300分
第4週 背景(建物)/地域課題の取り組み(キャラクタ)④	イラストブラッシュアップ アイレベルの練習と理解	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	人物を繰り返し描き正しい形を覚える	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	人物を繰り返し描き正しい形を覚える	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	人物を繰り返し描き正しい形を覚える	300分
第8週 マンガ効果(トーン)/カラーイラストレーション①	イラストの構図、配色のイメージを研究	300分
第9週 マンガ効果(集中線等)/カラーイラストレーション②	イラストの構図、配色のイメージを研究	300分
第10週 基礎デザイン①(シンボルマーク)/進級課題ネーム	イラストレーター操作の習熟 プロット、ネームの作成をすすめる	300分
第11週 基礎デザイン②(イラストコラム)/進級課題ネーム	イラストレーター操作の習熟 プロット、ネームの作成をすすめる	300分
第12週 進級制作1(8~12Pマンガの制作)・表紙デザイン	下書きをとにかくすすめる	300分
第13週 進級制作2(8~12Pマンガの制作)・表紙デザイン	下書きをとにかくすすめる	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。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。		
課題に対してのフィードバック		
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		
なるほどデザイナー目で見ると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。		