

科目名 (英)	キャラクターデザイン ( )	必修選択	必修	年次	1	担当教員	
学科・コース	デジタルクリエーター科	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 ( )	開講区分	前期/後期
【担当教員 実務者経験】							
フリーランスで、PCゲームのイベントCGの線画制作や着彩、背景美術の制作を担当。							
人体を描くために、毎週課題を出していく。必要な画像を検索し、クロッキー帳に手描きをしていきます。身体のパーツや骨格の理解をしながら、課題に取り組んでいきます。課題は当日にOKをもらって、授業中に完成させること。2限あるうち、1限目に説明と課題の画像検索、2限目に制作。							
【到達目標】							
キャラクターの描き分けができるようになること。線画でしっかりイラストが描けるようになること。							
授業計画・内容							
1回目	男女1人ずつ、キャラクターをデザインする。	16回目	前半。授業や課題を振り返り、1枚絵を描く。 後半。制作開始。				
2回目	人体の正面や横顔などを、模型などを使い確認して、前回のデザインに取り入れる。	17回目	前回の続き。線画までの完成を目指す。プリントアウトして提出。				
3回目	頭部の詳細を画像検索や模型などで確認。デフォルメとリアルのバランスを調べて、キャラクターに落とし込む。	18回目	前回の線画をブラッシュアップする。線画にメリハリをつけ、比較する。プリントアウトして提出。				
4回目	年齢による体型や顔のバランスを、画像検索をしてキャラクターに落とし込む。	19回目	キャラクターの仕草を考える。色々な角度やポーズを描く必要がでてくるので、全身やバストアップなど資料を参考に描く。				
5回目	キャラクターに合わせた歩くポーズ、正面と側面を描く。男女2人分	20回目	ここまで課題をチェック				
6回目	キャラクターに合わせた走るポーズ、正面と側面を描く。男女2人分	21回目	年齢の違うキャラクターを描く。年齢の高い人物の資料を検索し、ポーズを決める。				
7回目	重心を意識した立つポーズを描く。両脚で立つ、片脚で立つ 等	22回目	年齢の違うキャラクターを描く②。年齢の低い人物の資料を検索しポーズを決める。				
8回目	座るポーズ(椅子や床) 男女2人分	23回目	キャラクターのグッズを考える。グッズになったら?という設定で、キャラクターのポーズを考え、描く。				
9回目	ここまで課題をチェック(自分の苦手なところ 等)	24回目	前半。授業や課題を振り返り、1枚絵を描く。後半。制作開始。				
10回目	手の表現。資料を探しつつポーズを考えていく。	25回目	前回の続き。線画までの完成を目指す。プリントアウトして提出。				
11回目	小道具を持たせて、それに合ったポーズを考える。男女2人分	26回目	前回の線画をブラッシュアップする。線画にメリハリをつけ、比較する。プリントアウトして提出。				
12回目	自分で考えたテーマで、衣装をキャラクターに着せる。決めポーズを考える。 夏季休暇の課題	27回目	キャラクターの仕草を考える②。小物を加えて、色々な角度やポーズを描く。全身やバストアップなど資料を参考に描く。				
13回目	夏季休暇の課題をチェック。その課題をプリントアウトして提出。	28回目	授業の中で描いたポーズから、バストアップ1点選び線画を作成する。プリントアウトして提出。				
14回目	デフォルメキャラクターポーズを考え描く。	29回目	授業の中で描いたポーズから、全身を1点選び線画を作成する。プリントアウトして提出。				
15回目	衣装や小道具を考える。画像検索をして、材質などを意識して描く。	30回目	前半。ここまで課題をチェック 後半。来年に向けての目標や課題				
準備学習 時間外学 習	上達にはたくさん描くことが大切です。動いている人間のクロッキーや、観察を日々の中に取り入れてみましょう。映画を観るのもおすすめです						
評価基準	1年生) A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点~80点をB、79点~70点をC、69点~60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	毎週の課題の進捗で評価します。1度だけ見せただけで完成していないものは評価をしません。繰り返し描くことで上手くなっています。人間を描けることが前提なので、課題のクオリティは大事にしてください。						
受講生へ のメッセ ージ	2Dや3Dや映像などで、使うソフトに違いはありますが、基本として人体が描けることやパーツの繋ぎを理解している事は、とても重要です。基本となりますので、人体が描けるように頑張ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】 LサイズかA4サイズくらいのクロッキー帳、鉛筆、練り消し。							

# 授業シラバス

科目名 (英)	マンガ制作 ( )	必修 選択	必要選択	年次	1	担当教員	
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 ( )	開講区分 曜日・時限	前期/後期

## 【担当教員 実務者経験】

週刊少年誌の漫画家アシスタントを専業後、求人雑誌のDTP兼イラストレーター、Webショップのデザイナー等を経て、2013年にマンガ制作のフリーランスとして独立。主に企業様や個人のお客様からのご依頼を承り、これまで手掛けさせていただきました制作数はイラストカットやマンガ動画を含めると400件以上になります。

## 【授業の学習内容】

- Clip Studioの基本設定や操作法の習得(デジタル作画の基礎知識、ペンや消しゴム、レイヤー、ショートカットのマスター)
- マンガ制作に必要な技術の習得(プロット～ネームの構成、原稿制作、背景、仕上げ)
- クライアントの意図を汲み取り、創作を想定したマンガ制作

## 【到達目標】

Clip Studioの基本的な操作法の習得と、マンガの構成・構図・作画技法を作品制作を通して身につける。  
また、その技法とともに、クライアントワークを想定した作品制作の発想法・表現法・演出法を理解することを目標とする。

## 授業計画・内容

1回目	デジタル作画の基礎知識、Clip Studioの基本設定 (インターフェース／ツールの基本／コマ枠／レイヤー 等の学習)	16回目	クライアントワークにおけるマンガ制作についての学習 (広告マンガ・ビジネスマンガ・コミカライズ等)
2回目	デジタル作画の基礎知識、Clip Studioの基本設定 (インターフェース／ツールの基本／コマ枠／レイヤー 等の学習)	17回目	クライアントワークを想定した1ページのマンガ制作を開始 プロット～シナリオを制作できるようになる
3回目	キャラクター(人物)の制作・描きわけ(老若男女のキャラクター／喜怒哀楽の表情／等身)様々なターゲットを意識したキャラ作りができるようになる	18回目	クライアントワークを想定した1ページのマンガ制作 シナリオ～ネーム(下書き)の制作
4回目	マンガの表現方法(効果線／心象表現／トーンの使い方 等) マンガの基本的な演出テクニックを身につける	19回目	クライアントワークを想定した1ページのマンガ制作 作画原稿作業
5回目	マンガ背景の描き方(バースの基本 等) 一点通し・二点通し・三点通しの学習	20回目	クライアントワークを想定した1ページのマンガ制作 作画原稿作業・総評
6回目	マンガ背景の描き方(バースの基本 等) 人物を配置したマンガ背景を描けるようになる	21回目	クライアントワークを想定した2ページのマンガ制作を開始 プロット～シナリオを制作できるようになる
7回目	コマ割りの基本 マンガの基礎となるコマ割りの仕方を学ぶ	22回目	クライアントワークを想定した2ページのマンガ制作 シナリオ～ネーム(下書き)の制作
8回目	既存マンガの1ページ模写(コマ枠・下書き・背景・ペン入れ・仕上げの確認) プロがどのように構図や構成を意識しているかを学ぶ	23回目	クライアントワークを想定した2ページのマンガ制作 作画原稿作業
9回目	既存マンガの1ページ模写(コマ枠・下書き・背景・ペン入れ・仕上げの確認) プロがどのように構図や構成を意識しているかを学ぶ	24回目	クライアントワークを想定した2ページのマンガ制作 作画原稿作業
10回目	プロット～シナリオの作り方(テーマを決めて作品の原案を作る) マンガの基となるプロット・シナリオの作り方を身につける	25回目	クライアントワークを想定した2ページのマンガ制作 作画原稿作業・総評
11回目	シナリオをもとに限られたページ数でコマ割りを構成し、ネームを作る 全体構成を意識したネーム制作ができるようになる	26回目	クライアントワークを想定した4ページのマンガ制作を開始 プロット～シナリオを制作できるようになる
12回目	ネームの制作・チェックバック、修正、 全体構成を意識したネーム制作ができるようになる	27回目	クライアントワークを想定した4ページのマンガ制作 シナリオ～ネーム(下書き)の制作
13回目	ネームから下書き、作画 Clip Studioでの作画作業ができるようになる	28回目	クライアントワークを想定した4ページのマンガ制作 作画原稿作業
14回目	作画、仕上げ Clip Studioでの作画作業ができるようになる	29回目	クライアントワークを想定した4ページのマンガ制作 作画原稿作業
15回目	作画、仕上げ、総評 Clip Studioでの作画作業～仕上げができるようになる	30回目	クライアントワークを想定した4ページのマンガ制作 作画原稿作業・総評

準備学習 時間外学習	マンガをただ読むだけではなく、絵の配置、コマの運びや、ページのめぐり等も意識して学びましょう。
---------------	---

評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数100～90点をA、89～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。  また、出席率は66.7%以上取得していることが単位取得の条件とする。
------	---

評価方法	①各単元課題の完成度、提出率 ②クライアントワークを想定したマンガ原稿の提出 & 完成度 を技術評価とします。
------	---

受講生への メッセージ	イラストを描けるクリエイターは多いですが、「マンガ」を構成を含めいちから制作できるクリエイターは貴重な人材です。 マンガがビジネスで活用されることが多い昨今、スキルとしてマスターしておくと仕事の幅も格段に広がるので楽しく頑張りましょう。
----------------	---

## 【使用教科書・教材・参考書】