

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース											
作画基礎 3											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	杵浦正一郎			実務 経験	有	職種	背景美術				
授業概要											
作品制作を通して、主に発想力を養い美術や専門分野での基礎力を高める。											
到達目標											
鉛筆を使いパースを基に色々な風景を描きレイアウト作画、美術設定の作成ができるようになることを目標とする。											
授業方法											
各課題は講師のデモンストレーションを見ながら実践する。実技面での個別指導は毎回あるものとする。											
成績評価方法											
課題の出来と提出を総合的に評価する。積極的な授業参加度、授業態度も評価に加える。											
履修上の注意											
学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。											
教科書教材											
クロッキー帳3～4Bの鉛筆。資料を配布し参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第 1 回	俯瞰美術設定を参考にキャラを一人入れて美術設定を作成										
第 2 回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。①下書き										
第 3 回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。②清書										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース	
作画基礎 3	
第4回	美術設定をパースに合わせてクリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA。又はドローイングペン使用。③修正
第5回	出来上がった美設に正面よりキャラのバストアップ位までズームしたレイアウト作成
第6回	俯瞰美術設定を参考にキャラクターを入れて、別の美設を作成
第7回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA①
第8回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA②
第9回	出来た美術設定に別の方向のカメラ目線にてアオリ、ズーム、レイアウト作成①
第10回	出来た美術設定に別の方向のカメラ目線にてアオリ、ズーム、レイアウト作成②
第11回	自然風景画を作成、キャラクターを入れる
第12回	クリンナップ（ミリペンを使用）SAKURA
第13回	カメラ目線を変えてズームしたレイアウト作成
第14回	室内空間等を作成！キャラクターを入れる
第15回	カメラ目線を変えてズームしたレイアウト作成

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース	
作画基礎 3	
第4回	静物デッサン④（想定要素を含む）
第5回	静物デッサン④（想定要素を含む）
第6回	石膏デッサン
第7回	石膏デッサン
第8回	人物デッサン②
第9回	人物デッサン②
第10回	自画像②
第11回	自画像②
第12回	想定デッサン②
第13回	大型静物デッサン
第14回	大型静物デッサン
第15回	大型静物デッサン

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科 マンガコース	
作画基礎 3	
第 4 回	3D素材の使い方。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第 5 回	3D素材の使い方②。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第 6 回	ポスター制作①。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第 7 回	ポスター制作②。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第 8 回	ポスター制作③。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第 9 回	2P漫画制作①ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第 10 回	2P漫画制作②ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第 11 回	2P漫画制作③作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第 12 回	2P漫画制作④作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第 13 回	2P漫画制作⑤作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第 14 回	2P漫画制作⑥作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。課題として提出。
第 15 回	1年間のまとめ。1年間の授業のまとめ。