

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 4											
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	森田宏幸			実務 経験	有	職種	アニメーター、演出、監督				
授業概要											
作品制作を通して、主に演出力を養いアニメーション制作分野での基礎力を高める。											
到達目標											
制作実習を通して主に演出的観点からアニメーション制作の工程の中で各自の仕事の役割と意義を理解し必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。											
授業方法											
主に修了制作を通して演出的観点から実際のフィルムにするまでの工程を総合的に学び個人でアニメーションの制作が完結できる基礎技能を身に着けるように各工程ごとに教員がチェックしながら授業を進めていくようにする。											
成績評価方法											
授業への積極性と学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。											
履修上の注意											
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。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。											
教科書教材											
適時参考資料等を用い授業を進める。											
回数	授業計画										
第1回	導入演出面の絵コンテチェック										
第2回	レイアウト制作(1)										
第3回	レイアウト制作(2)										

## 作画基礎 4

第4回	レイアウト制作（3）演出チェック
第5回	中間講評会と制作スケジュールの確認
第6回	原画制作（1）
第7回	原画制作（2）
第8回	原画制作（3）
第9回	原画制作（4）
第10回	動画制作（1）
第11回	動画制作（2）
第12回	動画制作（3）
第13回	動画制作（4）
第14回	ラッシュチェックとリテイク出し
第15回	全体のまとめ、納品

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 4											
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	熊田秀人			実務 経験	有	職種	マンガ家、イラストレーター、グラフィックデザイナー				
授業概要											
イラスト描画技法とデザインプロセスの理解を深める。											
到達目標											
前期で習得した描画思考を確認しつつ作業手順を効率よく計画的に考え、スピーディーな作画ができるようになる。											
授業方法											
水彩画を通して色の特性と作画の手順を学ぶ。											
成績評価方法											
完成課題により到達目標への達成度を測る。											
履修上の注意											
行き当たりばったりではなく、どう描いて行くのかをよく考えつつ妥協せずに自分の限界まで描き込むこと。時間にゆとりがあれば課題は何枚でも描き、全て提出すること。											
教科書教材											
クロッキー帳、スケッチブック、水彩画材（絵具、パレット、水入、筆、雑巾）、課題プリント											
回数	授業計画										
第1回	道具の使用方法与基礎技術										
第2回	色の階調とグラデーション										
第3回	モノクロ陰影表現										

## 作画基礎 4

第4回	モノクロによる質感表現
第5回	彩色とディフォルメ
第6回	カラー彩色練習、自由描画
第7回	カラー彩色練習（モチーフを用意）
第8回	カラー彩色練習（風景）
第9回	制作（課題指定構図）
第10回	制作（下絵1）
第11回	制作（下絵2）
第12回	制作（彩色1）
第13回	制作（彩色2）
第14回	制作（仕上げ）、提出
第15回	講評

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 4											
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	加藤礼次朗			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
作品制作を通して、主に演出力を養い美術や専門分野での応用力を高める。											
到達目標											
商業誌への持ち込み、アシスタント募集への応募にも使えるサンプル（作画見本）となる漫画原稿を課題とする。課題は授業時間内で完成させることを目標とする。作画資料をよく見て描く観察力、実物写真を作画技術を駆使して漫画絵に落とし込む応用力、最後まで我慢して描きあげる根気を養う。											
授業方法											
「サンプル（作画見本）原稿」製作。講師の出したテーマに沿って写真資料を探し、決められたフレーム（コマ）内に構図を決め、人物やシチュエーションなどアイデアとアレンジを加えて漫画絵に変換していく。											
成績評価方法											
授業内で提出する課題の提出率、課題の完成度で評価する。											
履修上の注意											
個々の学生のレベル（入学前まで漫画を描いたことがないという初心者を含む）に合わせて個別に対応し、ひとまず原稿完成というゴールを目指す。											
教科書教材											
随時プリント等配布する。											
回数	授業計画										
第1回	サンプル原稿製作(3)（構図決め）。紅華祭+モブ。レイアウト用紙に構図を決める。										
第2回	サンプル原稿製作(3)（作画1）。作業効率を考えながら下書きをする。										
第3回	サンプル原稿製作(3)（作画2）。作業効率を考えながら下書きをする。下書きを終わらせる。										

## 作画基礎 4

第4回	サンプル原稿製作(3) (ペン1)。作業効率を考えながらペン入れをする。
第5回	サンプル原稿製作(3) (ペン2)。作業効率を考えながらペン入れをする。ペン入れを終わらせる。
第6回	(3)のまとめ。黒ベタ、トーンなど仕上げ。課題回収。締め切りを守る。
第7回	サンプル原稿製作(4) (構図決め)。(動物園orたてもの園+人物) × 2枚。レイアウト用紙に構図を決める。
第8回	サンプル原稿製作(4) (作画1)。作業効率を考えながら下書きをする。
第9回	サンプル原稿製作(4) (作画2)。作業効率を考えながら下書きをする。
第10回	サンプル原稿製作(4) (作画3)。作業効率を考えながら下書きをする。下書きを終わらせる。
第11回	サンプル原稿製作(4) (ペン1)。作業効率を考えながらペン入れをする。
第12回	サンプル原稿製作(4) (ペン2)。作業効率を考えながらペン入れをする。
第13回	サンプル原稿製作(4) (ペン3)。作業効率を考えながらペン入れをする。ペン入れを終わらせる。
第14回	(4)のまとめ。黒ベタ、トーンなど仕上げ。課題回収。締め切りを守る。
第15回	まとめ。後期全体のまとめ。