

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作基礎 3											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	椎原ヨシカズ・山田伸一郎			実務 経験	有	職種	漫画家、イラストレーター、アニメーター				
授業概要											
アニメ、マンガ、イラストなど各分野ごとの描画ツールを体験し、各コンテンツ制作への理解を進めます。											
到達目標											
つけペン・インク・トーンなどの道具の知識や使い方を身につけ、モノクロ制作を通じて作品を完成させる意義を知ることが目的である。これらの画材で創出される作品が持つ画風は、マンガやイラスト作品で用いられるもので普遍性がある。また、アニメーション作画の動きや躍動感の技術を取り入れた演習の実施や作品を完成させることを目標とする。											
授業方法											
アナログのつけペンによるモノクロイラスト制作の基礎を学習する。制作作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。各課題の〆切日には各々の学生が描いた作品を回収し、評価の参考とする。また、学生の作風、将来の目標、理解度などの状況に応じて予告なく授業内容を変更する場合もある。画力向上課題の講義と演習を繰り返し、画力の向上を目指す。											
成績評価方法											
課題を総合的に評価する。積極的な授業参加と授業態度を評価する。積極的な授業参加と授業態度を評価する											
履修上の注意											
挨拶をすること。人の話をよく聴くこと。時間と〆切を守り、早めの行動を心がけること。作画作業時には資料をよく見ること。失敗を恐れず、失敗を繰り返さないよう心掛けること。授業の内容が理解できない場合は分からないままにせず質問すること。資料閲覧以外で、許可なくスマートフォンまたはタブレットの使用は厳禁とする。											
教科書教材											
毎回レジュメ・課題・資料を配布する。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	【アナログ道具解説、映像鑑賞】プロの作画方法や環境、仕事に対する取り組みや考え方などについて知る										
第2回	【アナログ画材の使用方法(1)】つけペンの使い方(直線、曲線、入り抜き、カケアミなど)について知る										
第3回	【アナログ画材の使用方法(2)】ベタ、ホワイト、トーンワークなどについて知る										

制作基礎 3

第4回	【イラスト制作(主人公男女1)】世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する
第5回	【イラスト制作(主人公男女2)】世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する
第6回	【イラスト制作(主人公男女3)】世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する
第7回	【イラスト制作(主人公男女4)】世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する
第8回	【自然物の作画法(1)(木・森)】木や森の作画法、自然物の遠近表現について知る
第9回	【自然物の作画法(2)(空・海)】空や海の作画法、ベタ・トーンワークなどによる質感表現について知る
第10回	【構図・パース(1点・2点透視)】1点・2点透視法についての復習、空間把握についての理解を深める
第11回	【イラスト制作(情景1)】世界観・構図・構成などを意識したキャラクターと簡単な背景のモノクロイラストを制作する
第12回	【イラスト制作(情景2)】世界観・構図・構成などを意識したキャラクターと簡単な背景のモノクロイラストを制作する
第13回	【イラスト制作(情景3)】世界観・構図・構成などを意識したキャラクターと簡単な背景のモノクロイラストを制作する
第14回	【イラスト制作(情景4)】世界観・構図・構成などを意識したキャラクターと簡単な背景のモノクロイラストを制作する
第15回	【イラスト制作(情景5)、講評】世界観・構図・構成などを意識したキャラクターと簡単な背景のモノクロイラストを完成する

制作基礎 3

第16回	【クリンナップ】描画線についてアニメーションの原画トレスを題材に理解を深める
第17回	【人体(全身)】人体の全身のプロポーションの取り方について理解する
第18回	【人体(顔)】キャラクターの顔の書き方と表情のつけ方を理解する
第19回	【人体(手)】人の手の構造と描き方にコツを理解し実践できるようになる
第20回	【人体(足)】人の足の構造と描き方にコツを理解し実践できるようになる
第21回	【人体(アクション1)】人体の基本アクションとして走り表現できるようになる
第22回	【人体(アクション2)】格闘アクションを描けるようになる
第23回	【人体(年齢描き分け)】キャラクターの年齢描き分けとを理解し表現できるようになる
第24回	【背景】背景と描く上で基本となるパースとカメラレンズの特性について理解する
第25回	【アニメーション演習(1)】前回に描いた背景の上で人物を動かしてアニメーションの原理を理解する
第26回	【動物(四足)】四足動物の骨格と構造について理解する
第27回	【動物(鳥)】鳥の骨格と構造について理解する

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

制作基礎3

第28回

【動物(類人猿)】 類人猿の骨格と構造について理解する

第29回

【クリーチャー】 人と動物の合成クリーチャーを骨格を考慮しながら創作する

第30回

【アニメーション演習(2)】 前回に創作したクリーチャーをパラパラアニメにして動かし動的なキャラクター表現について理解する