

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 アニメーションコース											
制作実習 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	寒川歩、山田伸一郎			実務 経験	有	職種	演出・作画監督（寒川）、アニメーター（山田）				
授業概要											
アニメーション制作における作画プロセスや基礎的な作画技法などを学びます。											
到達目標											
アニメーション制作における基礎的知識の理解と技能の獲得を目的とする。											
授業方法											
個人ワークやグループワークを採り入れパース等画面構成の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを目指す。											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する。授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業態度、実習課題を重要視する。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
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	背景イラストからの間違い探し、アニメーションの基礎知識										
第2回	アニメーション制作の工程、動画の書き方										
第3回	パースペクティブと奥行き、動画課題(1)										

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 アニメーションコース	
制作実習 1	
第4回	絵コンテの読み方とレイアウト(1)、動画課題(2)
第5回	絵コンテの読み方とレイアウト(2)、動画課題(3)導入
第6回	人物の配置と背景、動画課題(3)発展
第7回	パース(1)カメラと円柱と人物、動画課題(4)
第8回	パース(1)箱回転とタイムシート、動画課題(5)
第9回	模写練習(キャラ似せ)、動画課題(6)導入
第10回	振り向きと合成、動画課題(6)発展
第11回	歩きと走り(1)時間の経過、動画課題(7)導入
第12回	歩きと走り(2)撮影指示、動画課題(8)発展
第13回	人物と流れる背景の関係、原画レイアウト(1)
第14回	専門用語の復習、原画レイアウト(2)
第15回	修了制作と今後の作品制作に向けて、まとめ

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 キャラクターデザインコース											
制作実習 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	熊川敬亮			実務 経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
主に「デジタルイラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、ツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。											
到達目標											
ラフから完成までの全工程をデジタルイラストレーション（AdobePhotoshop）にて制作できるようになることを目標としている。最終課題においては学園祭展示用作品を完成することも大きな目標の一つとしている。											
授業方法											
演習パートと課題制作パートを繰り返しながら行う。演習は講師の作業を見ながら作業を行い、課題制作は最初に内容説明を行ったあと適宜レクチャーを挟みつつ作業を進める。											
成績評価方法											
課題作品および積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。課題作品はクオリティーのみでなく、成長度合いも考慮し評価する。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日は守ること。また、複数回に及び課題制作を行う際は製作途中データを忘れずに必ず持って来ること。課題内容は各課題の一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席をしないこと。											
教科書教材											
各授業に必要なレクチャーデータを適宜配布。											
回数	授業計画										
第 1 回	PCおよびPhotoshop各種説明、基本形体制作。										
第 2 回	キャラクターの頭部orバストアップを描く①_線画										
第 3 回	キャラクターの頭部orバストアップを描く②_着彩										

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 キャラクターデザインコース	
制作実習 1	
第4回	キャラクター立ち絵制作①_ラフ
第5回	キャラクター立ち絵制作②_線画
第6回	キャラクター立ち絵制作③_着彩
第7回	キャラクター立ち絵_講評
第8回	夜空を描く（効果レイヤーの説明）
第9回	学祭展示用イラスト制作①_ラフ
第10回	学祭展示用イラスト制作②_線画
第11回	学祭展示用イラスト制作③_線画
第12回	学祭展示用イラスト制作④_着彩
第13回	学祭展示用イラスト制作⑤_着彩
第14回	学祭展示用イラスト制作⑥_着彩
第15回	学祭展示用イラスト_講評

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
制作実習 1	
第 1 6 回	アニメ塗りで毛を塗る。
第 1 7 回	厚塗りで毛を塗る。
第 1 8 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く①
第 1 9 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く②
第 2 0 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く③
第 2 1 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く④
第 2 2 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く⑤
第 2 3 回	テーマを決めて装備アイテムイラスト 1 セット（2 ～ 3 点）を描く⑥
第 2 4 回	学祭展示用イラスト制作①_ラフ
第 2 5 回	学祭展示用イラスト制作②_線画
第 2 6 回	学祭展示用イラスト制作③_線画
第 2 7 回	学祭展示用イラスト制作④_着彩

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 キャラクターデザインコース	
制作実習 1	
第 2 8 回	学祭展示用イラスト制作⑤_着彩
第 2 9 回	学祭展示用イラスト制作⑥_着彩
第 3 0 回	学祭展示用イラスト_調整作業

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 マンガコース											
制作実習 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	梁文秀			実務 経験	有	職種	漫画アシスタント				
授業概要											
マンガ制作における制作関連知識や作画技法の理解を進めます。											
到達目標											
マンガ家として必要なスキルが理解できるようになる。自らがその目標に努力する姿勢が持てるようになる。自らの欠点を抽出でき、段階的にその克服を計画できるようになる。漫画制作で必要な基礎技術を用いて、サンプル原稿を完成させることを到達目標とする。											
授業方法											
漫画を描く上で必要な技術や道具の使い方を反復練習や課題制作を通じて習得する。また、ストーリー構成の基礎、フレームワーク、演出などの表現技法についても講座・課題を通じて習得する。											
成績評価方法											
定期課題の提出率、完成度で評価											
履修上の注意											
作画レベルの向上を目指してまずは簡単な事から積み上げていく。ペンテクニックやトーンワーク、透視図法など高難易度のテクニックが必要となるため、授業時間内は集中して描画を行い、しっかり身につけること。											
教科書教材											
授業内容に合わせた見本プリントを配布											
回数	授業計画										
第 1 回	プレ授業(座学とキャラ模写)。漫画業界の基礎知識を知ってもらう。										
第 2 回	基本ペンテクニック(1)。直定規を使った基礎ペンテックと原稿用紙の使い方。										
第 3 回	基本トーンテクニック(1)。スクリーントーンの基本的な使い方や削り方と切り貼りの方法。										

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 マンガコース	
制作実習 1	
第4回	基本ペンテクニック(2)。雲型定規とフリーハンドの使い方。
第5回	基本パーステクニック(1)。1・2点パースを使ってテーブルや机を描く方法。
第6回	基本トーンテクニック(2)。トーンボカシや流線削りと筆ペンの使い方。
第7回	テンプレートの使い方(1)。テンプレートを使ったコップの描き方とカケアミ(2・4)のやり方。
第8回	基本トーンテクニック(3)。トーンの重ねや貼り合わせと雲削り。
第9回	基本パーステクニック(2)。1・2点パースを使った本棚の描き方と分割法の使い方。
第10回	集中線の入れ方と使い方。直・雲型定規とフリーハンドを使った集中線の入れ方。
第11回	基本パーステクニック(3)。1・2点パースを使って建物を描く方法。
第12回	雲削りと描き文字。雲削り2重貼りと描き文字の入れ方と使い方。
第13回	自然物。自然物(草・木・葉・土・石・岩)の描き方。
第14回	ペンテク応用。レタリング(明朝・ゴシック)の入れ方とペンテク応用。
第15回	その他の漫画テク。ガーゼボカシとトーンテク応用。