

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作基礎1（キャラクターデザイン）											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	青木 紀明			実務経験	有	職種	デザイナー				
担当教員紹介											
日本工学院キャラクターデザインコース授業担当教員。 C&R社での制作部勤務での経験を生かし、PSDなどデジタル分野の授業をメインに、ポートフォリオ講座など進路担当教員としても従事。											
授業概要											
この授業は、キャラクターデザインコースとしての、ゲーム業界、デザイン業界、出版業界、を目的とする学生へ、Adobe photoshopを中心に業界に合わせた技術力の向上を目的としている。人に作品を提供する意識、表現する意識を身につけ、感性や表現力も学んでいく。「イラスト基礎」イラストの基礎を身につける。アイデア・情報を練り込みながら新しいものを生み出す企画力・構成力を習得することを学習目標とする。											
到達目標											
1) イラストレーションを理解し、基本的な考え方や用語について説明できる。 2) 陰影表現を理解できる 3) テーマに関わる基本情報を収集し整理する。 4) 背景の構図について理解し、自己の作品について生かすことが出来る。 5) アプリケーションを理解し、計画的に進めることが出来る。											
授業方法											
Adobe photoshopを使用し、イラストレーションに関わるツールの使用方法を学んでいく。 また、描画力として、人体解剖学、背景によるパースペクティブを理解し、作品を制作して行く。 色彩、構図、デザインを強化し、次年度コース分けが行われても、単独でイラストレーションを制作できる基礎知識、技術を習得する。											
成績評価方法											
試験・課題理解度	80%	課題を総合的に評価 20% ツールの使用方法、規則の理解度にて評価									
履修上の注意											
絵を描く基礎となる、人体描画に関しては、他座学にて学び、連携して技術を習得して行く。 授業時数の4分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											
毎回レジュメ・資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的、到達点を伝え、目的意識を持つ										
第2回	photoshopのツールを簡単に使用し、業界でどのような目的で使用されているかを理解する										
第3回	基本ツールを使い、サンプルを元に着色するプロセスを学ぶ										
第4回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ①										
第5回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ②										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
制作基礎1（キャラクターデザイン）	
第6回	サンプルを使用し、陰影、質感表現について学ぶ③
第7回	オリジナルの素材を使用し、描画方法、選択範囲、パスについて学ぶ
第8回	オリジナル課題の制作①
第9回	オリジナル課題の制作②
第10回	オリジナル課題の制作③
第11回	仕様書を元に、全身絵の素材を作成し、描画力、表現力の向上
第12回	描画力のチェック
第13回	線画抽出の方法、マスクについて学ぶ
第14回	制作①
第15回	制作②

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作基礎1（マンガ）											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	いづみやおとは			実務経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
マンガ家。4年制の1年次の授業をメインに担当。 主な作品に、一迅社『死神アリス』、コアマガジン『純恋プリズン』がある。現在は、T0ブックス『リタイヤした人形師のMMO機巧叙事詩』を連載中。											
授業概要											
この科目では、マンガがどのように生み出されているのかを、各制作工程のプロット・ネーム・下描き・ペン入れ・仕上げを実際に体験しながら理解していくと共に、マンガを描くことを表現方法の一つとして身に着けることを目的とする。常に〆切を意識した制作を行っていくため、クリエイターに必要なスケジュール管理への意識付けも行う。											
到達目標											
この科目では、各授業でのレクチャーと、前期期間を通して制作を行う読切作品を元に、日本の漫画を作る上で基本となる技術と知識を身に付けることを主目標とする。この授業内での制作物はアナログでの制作を主として、デジタルとアナログ共に制作が行える人材を育成する。各提出物の期限や、読切作品の制作における各工程でのチェックを厳守することにより、作品制作を通して仕事としての感覚を身に付けることも目標とする。											
授業方法											
この授業では、普段何気なく読んでいるマンガが生み出されるまでの流れや、基礎となる考え方・技術を、自身の自己紹介マンガの制作を通して身に付けていく。各課題は全て締め切りを設け、クリエイターとして重要な作品制作の感覚も身に付けていく。											
成績評価方法											
課題	70%	課題を総合的に評価									
成果発表	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、アナログでの制作における基礎技術及び、アナログ表現の習得度を確認するために課題制作を実施するため、授業内ではしっかりと先生の話を聞くだけでなく、必ずメモを取るよう指導を行う。自己紹介マンガの制作では各工程毎にチェックを行い〆切や仕事としての意識を養うため、遅刻や欠席は認めない。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											
毎回資料をデータで配布する。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	顔と髪の毛の描き方を理解する										
第2回	自身を三頭身と七頭身で描くことにより、頭身について理解する										
第3回	自画像イラスト下描き〆切										
第4回	マンガの描き方・アイデア出しについて解説 自己紹介マンガのアイデア出しを行う										
第5回	ネームの描き方について理解する 自己紹介マンガのネーム作業										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
制作基礎1（マンガ）	
第6回	自己紹介マンガのネーム作業
第7回	自己紹介マンガのネーム〆切 原稿用紙の使い方を説明
第8回	表情の描き分けについて理解する 自己紹介マンガの下描き作業
第9回	効果線について理解する 自己紹介マンガの下描き作業
第10回	自己紹介マンガの下描き〆切
第11回	ペン入れについて道具の種類や使用方法について理解する 自己紹介マンガのペン入れ作業
第12回	自己紹介マンガのペン入れ作業
第13回	スクリーントーン的使用方法について理解する 自己紹介マンガの仕上げ作業
第14回	自己紹介マンガの仕上げ作業
第15回	クラス全体で自己紹介マンガの講評会を行う

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作基礎 1（アニメーション）											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	今泉 賢一			実務経験	有	職種	アニメ監督				
担当教員紹介											
アニメ監督、アニメーション演出家、キャラクターデザイナー、作画監督。 主な作品に『家庭教師ヒットマンREBORN!』『キングダム』など多数。											
授業概要											
日本の商業アニメーションにおいて基本とされる、軌道・空間・動作の概念を理解習得することを目的とする。 具体的には商業として培われた職人技術の探求・考察と現場に即した作業工程への理解を深めることを目的とする。											
到達目標											
商業アニメーションに使用されている作画技法の基本概念や用語などを理解習得する。 作画職における3行程（レイアウト・原画・動画）それぞれを理解し、作業するにあたって基本を理解し制作工程を滞りなく進行できることを目標とする。											
授業方法											
この授業では各個人の絵柄を重視しつつも、商業として培われたアニメーションスキルを現場の講師・教員から課題を通して習得することに主軸を置く。作画作業の動画工程から入り、原画工程、レイアウト工程とステップアップしていくことで各個人がアニメーション作画工程の基本を習得・理解していく。											
成績評価方法											
試験・課題 平常点	50% 50%	試験と課題を総合的に評価 積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
履修行程がステップアップしていくことが授業の基本のため、学生が遅刻・欠席などをするると基礎習得に妨げが出てしまうことになるため、担任と連携をとりこまめに注意する。実習時、作業チェックを受けずに進捗が停滞する学生が出ないよう声掛け、教室巡回を行う。授業時数の4分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											
作画用課題集配布し、使用。必要であればその都度追加課題・資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1回	業界を目指すに当たり、学生自身の到達目標を具体的に認知する										
第2回	アニメキャラクターの平均的な等身とバランスを理解する										
第3回	アニメキャラクターを2次元から3次元（立体）として理解する										
第4回	キャラクターが動く基本として関節の造りを理解する										
第5回	キャラクターの振り向きを通して空間の軌道を理解する										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
制作基礎1（アニメーション）	
第6回	アクションの基本である伸縮運動概念を理解する
第7回	キャラクターを用いてアクションカットを作成する
第8回	消失点・アイレベルを理解し、2次元における奥行を表現できるようにする
第9回	2次元における奥行・幅の表現を理解する
第10回	2次元における奥行・幅・高さの表現を理解する
第11回	2次元に空間を表現し、物体の配置法を理解する
第12回	2次元に表現された空間で人物を動かすことを理解する
第13回	レイアウトから動画までの作業を通じて工程を理解する①
第14回	レイアウトから動画までの作業を通じて工程を理解する②
第15回	背景を用いたアクションカットを作成する