日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	制作基礎2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	なし	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	椎原 ヨシカズ、赤保谷 則子	実務経験の有無・職種	有・漫画家、イラストレーター、背景美術		
学習目的					
<p>作画の基礎として、ゲームやアニメ、マンガ、イラストなどにおいて魅力あるキャラクターを創作する上での人体作画基礎をアナログ技術によって習得することが目的である。また練習として、できるだけ量を描き基礎画力を向上させることや絵を描くことの楽しさと難しさを知ることが目的である。また背景美術の基礎として、学生がマンガ、イラストレーション、アニメーションのキャラクターを際立たせる背景美術の基礎を学び、作品を制作できるようにする。また、アナログ画材での表現方法を習得しデジタル表現に対するステップアップに生かすことを目的とする。</p>					
到達目標					
<p>アナログでの人体作画における基礎的なデッサン・ポージング・立体や空間の把握・構図・構成などの基礎を学ぶと共に、魅力あるキャラクターを創出するための発想法・表現方法・演出方法を理解し、紙に描くことができるようになることを目標とする。また背景美術の制作では主にアニメーション作品にて広く使用されている題材を通して、基礎パースを学び、アナログでの描画力を養うことを目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>アナログ(鉛筆)による人体作画の基礎練習として、毎回のテーマに基づいた講義と作画を行う。授業前半に実演と課題のポイントを解説し、後半は質問対応や個別指導を交えて作画作業を実践する。授業終了時には描いた作品を回収し評価の参考とする。</p> <p>背景美術では絵を描く上で基礎となる「パースペクティブ」を理解し、立体物や空間、建物や風景などを自分の目線で描けるようになるようにする。</p> <p>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可能性がある。</p>				
注意点	<p>挨拶をすること。人の話をよく聴くこと。時間とメ切を守り、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。作画基礎の授業では、楽しく作画することを目的としているため、周囲に迷惑をかけない範囲で作画中のコミュニケーションは禁止しないが、手は動かすこと。また背景美術では、基礎トレーニングの積み重ね期間となるので、授業時間内に作業内容を理解、習得するために授業に集中すること。周囲の学生の集中力を妨げる要因となるため作業中の私語は厳禁とする。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。</p>				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	40%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	30%	授業内小課題の提出内容を評価する		
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	%			
	平常点	30%	積極的な授業参加と授業態度を評価する		
授業計画：作画基礎（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	PRシート作成、人体作画基礎	自己紹介、魅力あるキャラクター検索のための人体作画の基礎について理解する			
2回	顔、表情(感情表現)	キャラクターの顔、表情(感情)の作画・表現法について理解する			
3回	全身(骨格・バランス・重心)	全身の作画法、人体の骨格、バランス、重心について理解する			
4回	男女の描き分け	性別による特徴と描き分け方について理解する			
5回	年齢別描き分け	幼児～老人まで年齢や成長による見た目の変化と描き分け方について理解する			
6回	顔のパーツの描き分け	表現の幅を広げ、キャラクターのバリエーションを増やす			
7回	手・足・指	様々な構図での人体作画法とパース、空間把握の基礎について知る			
8回	首～肩～腕	骨格・筋肉・関節について学び、動かし方や作画法について理解する			
9回	銅～腰～足	骨格・筋肉・関節について学び、動かし方や作画法について理解する			
10回	体型の描き分け	表現の幅を広げ、キャラクターのバリエーションを増やす			
11回	アオリ・フカン・構図・パース	様々な構図での人体作画法とパース、空間把握の基礎について知る			
12回	歩く・走る・座る	基本的な動作の作画法について理解する			
13回	複数のキャラクター、アクション	同一空間上での複数のキャラクターの作画法、構図・演出について理解する			
14回	設定によるキャラクター表現	設定に基づいたキャラクターデザイン、表現方法について理解する			
15回	映像鑑賞、講評	プロの作画方法や環境、仕事に対する取組みや考え方などについて知る			

授業計画：背景美術（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	概要説明/立方体を描く	背景の特徴、魅力や創作における必要性を理解する
17回	遠近法/基礎パース1/1点透視図法	1点透視図法の基本を理解する
18回	遠近法/基礎パース1/1点透視図法(応用)建物を描く	1点透視図法を用いて絵を描く
19回	遠近法/基礎パース2/2点透視図法	2点透視図法の基本を理解する
20回	遠近法/基礎パース2/2点透視図法(応用)建物を描く	2点透視図法を用いて絵を描く
21回	自然物/雲・木・草などのレクチャー	自然物の柔らかな線の習得
22回	自然物/雲・木・草などのレクチャー(実践・応用)木を描く	自然物の柔らかな線の習得
23回	校内写生(習得した技術の応用)	創作における観察とスケッチの大切さを理解する
24回	校内写生(実践・応用)質感と陰影	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する
25回	校内写生(実践・応用)クリンナップ	物の質感表現の大切さと光の陰影、特に影の表現を理解する
26回	美術ボードの模写	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する
27回	美術ボードの模写	参考ボードの模写を行うことで線の描き方を学習する
28回	背景の中にキャラクターを入れる	背景のパースに合わせ、キャラクターにもパースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ
29回	背景の中にキャラクターを入れる(キャラクターのパース)	背景のパースに合わせ、キャラクターにもパースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ
30回	背景の中にキャラクターを入れる(キャラクターのパース)	背景のパースに合わせ、キャラクターにもパースをつけて背景の中に溶け込ませる方法を学ぶ