

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3	
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	後期
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	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。				
担当教員情報					
担当教員	椎原 ヨシカズ・山田 伸一郎		実務経験の有無・職種	有・漫画家、イラストレーター、アニメーター	
学習目的					
アナログ画材（紙・鉛筆・つけペンなど）による魅力的なキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについて学ぶことが目的である。また、前期で学習した内容を踏まえ、構図や世界観などを盛り込んだ作品を創出し、今後の作品制作をより豊かなものにしていくことを目的とする。 また、アニメーション作画のスキルを利用して基礎画力に加えて「動きや躍動感のある画」のスキルを身につける。これは2年次に向けての自主学習法にも通ずる。また、どこをどうすれば自身の作品が良くなるかの見通しをつけるための手法を身につけることができる。					
到達目標					
上記の画材であるつけペン・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。学生が日々学習し、弛まぬ努力を続けることの重要性を理解しそれを実践できるようになることを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	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。各課題のべ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。個別の添削指導を取り入れることにより一人一人の習熟度を考慮したきめ細やかな授業運営を心がけることとする。				
注意点	挨拶をすること。人の話をよく聴くこと。時間とべ切を守り、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に質問すること。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。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。				
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	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する		
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	アナログ道具解説、映像鑑賞		プロの作画方法や環境、仕事に対する取組みや考え方などについて知る		
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		
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		
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		
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		
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		
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)を完成させる		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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させる		

授業計画：作画応用（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
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
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
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
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
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
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を表現できるようになる
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
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
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
２５回	アニメーション演習(1)	前回到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
２６回	動物(四足)	四足動物の骨格と構造について理解する
２７回	動物(鳥)	鳥の骨格と構造について理解する
２８回	動物(類人猿)	類人猿の骨格と構造について理解する
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
３０回	アニメーション演習(2)	前回到創作したクリーチャーをバラバ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