

| | | | | | |
|--|---|-------------------------------|---|--------|----|
| 授業科目名 | 作画演習 I | | 科目コード | 103003 | |
| 開講クラス | 情報システム科 | コース | CGクリエイターコース | 学 年 | 1年 |
| 担当教員 | 谷山 珠之 | | 実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無) | | |
| | 実務経験内容 | | | | |
| 開講時期 | 前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他 | | 授業コマ数 | 60 時間 | |
| | <input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須 | | 単 位 数 | 2 単位 | |
| 使 用 テキスト 1 | 書 名 | キャラクターの描き方！アトミーベースのキャラクターデザイン | | | |
| | 著 者 | TB Choi | | | |
| | 出版社 | ポーンデジタル | | | |
| 使 用 テキスト 2 | 書 名 | | | | |
| | 著 者 | | | | |
| | 出版社 | | | | |
| 参考図書 | ソッカの美術解剖学ノート [著者：ソク・ジョンヒン] アニメーターが教えるキャラ作画の基本法則 [著者：toshi] | | | | |
| 授業形態 | 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習 | | | | |
| <p><授業の目的・目標> 実践や課題を通し描くことに慣れ、模写、作画を通して人物の素体が描けるようになる。 大まかな人体比率・立体表現ができるようになることを最終目標とする。</p> | | | | | |
| <p><授業の概要・授業方針> 作画することに慣れてもらうため、6回目以降は毎時間初めに模写やドローイングを反復的に繰り返していきます。 前期は人物、後期は背景構図の作画についての進行となります。</p> | | | | | |
| <p><成績基準・評価基準> 試験は設けず、取り組み課題 (50%) とクロッキー帳の提出 (50%) の総合点数 (合計点) で評価を行います。 優：100～81点 良：80点～70点 可：69～60点 不可 59～0点 ※出席率が80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。</p> | | | | | |
| <p><使用問題集・注意事項> 取り組み具合が評価に直結してきます。 特に CG デザイナー、ゲーム CG デザイナーを目指す学生は毎日制作に励みましょう。</p> | | | | | |
| <p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> Youtube 等を活用し、様々なイラストレーターやアニメーターの作画方法を実践していき、自分に合った方法を見つけていきましょう</p> | | | | | |

| 授業科目名 | | 作画演習 I |
|-------|-------------------------------|---------|
| 回 | 授業内容 | 備考 |
| 1 | オリエンテーション、この授業について | 座学 |
| 2 | リアルと線化、記号化について (デフォルメ) | 座学・演習 |
| 3 | キャラ立ち絵トレス① | 次回までの課題 |
| 4 | キャラ立ち絵模写 | 演習 |
| 5 | // | // |
| 6 | // | 次回までの課題 |
| 7 | 人体の図形化 (形態/構造/形の違い) | 座学 |
| 8 | 解剖学について・人体比率 | // |
| 9 | 人体比率を意識した上でのキャラ立ち絵模写 (図形化) | 次回までの課題 |
| 10 | 立体表現の基礎 (縮小・短縮・重畳・消失点他) | 座学 |
| 11 | 実演習 | 演習 |
| 12 | // | // |
| 13 | 人体比率と立体表現の掛け合わせ応用 | 座学・演習 |
| 14 | // | // |
| 15 | // | 次回までの課題 |
| 16 | 重心とは、間違ってしまうとどうなるか | 座学 |
| 17 | コントラポストとは | // |
| 18 | 図形化でコントラポストを描画 (正面・側面・俯瞰・あおり) | 次回までの課題 |
| 19 | 動勢 (ムーブマン) とは、ポージング、図形化で表現する | 座学・演習 |
| 20 | 図形化で表現する | 演習 |
| 21 | // | 次回までの課題 |
| 22 | 立体表現との組み合わせ活用 | 座学・演習 |
| 23 | // | 演習 |
| 24 | // | 次回までの課題 |
| 25 | 顔の比率 (正面) | 座学 |
| 26 | 顔の取り方 (正面)、模写 | 演習 |
| 27 | // | 次回までの課題 |
| 28 | 既存キャラでの顔模写 (正面)、比率の割り出し | 座学・演習 |
| 29 | // | 演習 |
| 30 | // | 次回までの課題 |

| 授業科目名 | | 作画演習 I |
|-------|-----------------------------|---------|
| 回 | 授業内容 | 備考 |
| 31 | 顔の比率（横面） | 座学 |
| 32 | 顔の取り方（横面）、模写 | 演習 |
| 33 | // | 次回までの課題 |
| 34 | 既存キャラでの顔模写（横面）、比率の割り出し | 座学・演習 |
| 35 | // | 演習 |
| 36 | // | 次回までの課題 |
| 37 | 斜め顔とは、注意点 | 座学 |
| 38 | 顔の取り方（斜め）、模写 | 演習 |
| 39 | // | 次回までの課題 |
| 40 | 既存キャラでの顔模写（斜め）、比率の割り出し | 座学・演習 |
| 41 | // | 演習 |
| 42 | // | 次回までの課題 |
| 43 | 筋肉と骨格について、男性と女性の違い、直線と曲線で表す | 座学 |
| 44 | 男性・女性の骨格模写 | 演習 |
| 45 | // | 次回までの課題 |
| 46 | 首・肩周りの骨格について | 座学・演習 |
| 47 | 首・肩周りの骨格模写 | 演習 |
| 48 | // | 次回までの課題 |
| 49 | 股関節周りの骨格について | 座学・演習 |
| 50 | 股関節周りの骨格模写 | 演習 |
| 51 | // | 次回までの課題 |
| 52 | 手の骨格について | 座学・演習 |
| 53 | 手の骨格模写 | 演習 |
| 54 | // | 次回までの課題 |
| 55 | 脚・足の骨格について | 座学・演習 |
| 56 | 脚・足の骨格模写 | 演習 |
| 57 | // | 次回までの課題 |
| 58 | 頭身について（1～8頭身） | 座学 |
| 59 | 頭身毎に起きるデフォルメ具合 | // |
| 60 | 実例を鑑賞・総評 | // |