

授業科目名	作画演習Ⅱ		科目コード	103004	
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	30 時間	
	<input type="checkbox"/> 必 須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	キャラクターの描き方！アナ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	アニメ建築 傑作背景美術の制作のプロセス (著：シュテファン・リーケルス)				
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、作画を通して背景を含むレイアウトが描けるようになる。 世界観やキャラクターを象徴するコンセプトアートを作画でき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、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。 前期は人物作画、後期は背景構図の作画、レイアウト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> ・作画演習Ⅰ、シナリオ基礎 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Ⅱ
回	授業内容	備考
1	絵コンテと原図、レイアウトの関係について	座学
2	レイアウト用紙の描き方	座学・演習
3	アニメ美術設定のトレス①	次回までの課題
4	アニメ美術設定のトレス②	演習
5	//	//
6	//	次回までの課題
7	レイアウトの考え方、透視図法の利用	座学
8	先人のアニメ原図・レイアウトから構図を見る	座学・演習
9	小課題①：駅周辺のレイアウト、リファレンス	演習
10	小課題①	//
11	//	//
12	//	次回までの課題
13	コンセプトアートについて、世界観設定とキャラ設定の関係性	座学
14	世界観設定からの連想、組み合わせ方	座学・演習
15	小課題②：現代的な一室、未来的な一室	次回までの課題
16	小課題②の個別発表・講評	
17	背景・情景設定の考え方、より設定を深める方法	座学・演習
18	小課題②をより制度を高める	次回までの課題
19	キャラコンセプトアートとは、キャラデザイン、イラストの違い	座学
20	実例を用いた設定画の違い解説	//
21	設定資料を元にコンセプトアートを起こす	座学・演習
22	キャラクターデザインの起こされ方	座学
23	世界観設定とキャラ設定を元に起こす	座学・演習
24	//	//
25	終了課題：各コンセプトアートを起こす（資料は当日配布）	座学・演習
26	//	//
27	//	次回までの課題
28	進捗確認、続き	//
29	//	//
30	発表・講評・授業まとめ	