

めあて

作品制作で工夫したことや思いを伝えよう。

また、友だちの作品の表し方や感じ方の違いに関心をもって見たり、聞いたりしよう。

* 漫画・アニメーション制作の「キーワード」

「漫画・アニメーションの主題(テーマ)」		
<p>「形」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 大きさ、構図 (背景との関係、余白) ■ キャラクター (表情・省略・誇張) ■ コマ割り (画面の分割) ■ 吹き出し、オノマトペ、 ■ 効果線 (動きや感情などを表す線) <p>など</p>	<p>「色」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 全体、部分の色 	<p>「描き方など」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 画材や素材 (写真) ■ (絵の具、色鉛筆、筆ペン、コンテ等) ■ 技法 (にじみ、筆のタッチ等) ○ 時間 (時の流れ、テンポ、リズム) ○ 音楽、効果音、ナレーション など

1 作品の題名

ぼくの日常

2 作品の説明

作品について説明しよう。まずは、「主題(テーマ)」&ストーリーの説明から…。その後、その主題から漫画やアニメーションを表現するための「形」「色」「描き方」の工夫やこだわり、頑張ったことを書こう。

「主題(テーマ)」&ストーリー…

「ぼくの日常」は、主人公のようかいネガティブの日常をユキガにしました。

ネガティブは、いつもは人間の肩にとりついて人間をネガティブにさせます。だけどたまには大きなしょうげきなどがあるとあちまいます。あちまいたら、ようかい自身もネガティブなめで、ネガティブになり、あちまいたらいすにすわって、いすに足がはえて、そのいすがあちまいてまたとりつか人間をさがすというストーリーです。

「形」…

- ・ コマは、ゆるやかに感じさせたかたので、フリーハンドでかきました。 ・ フリーハンド = 手付かずで描く ・ 四角の吹き出しにしました。
- ・ オノマトペは、大きなうしろのときやおどろくときなど、いれました。 ・ 口から流れる水(うしろのとき)の吹き出しにしました。
- ・ おどろいたときは、しりぞくというコマをいれておどろく感じを出し分けました。

「色」…

- ・ 最初のコマでは、ようかいを黒く後ろの人をうすくしました。
- ・ 背景は、ゆるやかにするため、うすくして描きました。

「描き方など」…

- ・ ゆるい、ゆるやかに感じさせたため、色をうすくして描きました。 ・ うすくして描く = ぼかしました。
- ・ オノマトペを少し目立たせたから、少し目立つ色もいれました。

3 友だちの「作品のよさ」を見つけよう。

全体をうかがい「絵の具で」
 ぬっていたり、ゴムのかき
 ますくしていたりしているから
 やわらかい感じがして
 とてきいいと思う。
 字がゴキにあっていて
 かわい。最後のEND.が
 まるっこで私か"にあてて、
 かわい。

せん
 コマ割りか"本当のゴキ"みた"じ
 ずだ。色えんぴつでぬけているのに
 とてき=ゆくて、黄ばみ"ゴキ"みた
 とてき目立っているいいと思う。
 その目立っているコマでは、女果視
 かけかわかっている。このようかい
 書きがたがたしている。
 表じようゆたか。

集中線や花など"よくか"か
 目だつていいと思う。
 よくか"か"目だつてよく。
 人をぬけている"は"と"る"か
 とてきいいと思う。
 コマで"大き"いと"る"と"小"さいと
 かわ"て"いいと思う。

せん
 絵が"人"ま"り"と"て"て
 と"て"き"か"わ"ら"しく"と"て"き
 いい"と"思"います。
 絵が"す"こ"い"と"い"う"か
 それ"は"それ"で"か"わ"ら"しい
 感"じ"が"で"て"いい"と
 思"いました。

4 これまでの授業を振り返ろう。学んだこと、新たな発見、感想 などを書こう。

友達作品をみる。みんないろいろなやりかたでぬけていると気づいたかと思っ
 色えんぴつでぬけていた人が多かったですが、ペンをぬけている人も
 色えんぴつでぬけている人、うすくぬけている人、ゆくてぬけている人、
 と木じりぬきがあるんだなと思っ。また、コマ割りもみんないろいろ
 本当のゴキ"みた"はコマ割りの人や回コマゴキ"みた"のよう
 ている人、とてき"さ"ら"に"な"る"か"と"思"っ。
 私は、ゴキ"を"か"いたのは、初めてでした。ストーリーを考
 えるのとき、コマ割りをどうするか、どうすれば"よくか"か"ぬ"か"つ"か"どう
 すれば"よりよ"く"なる"か"と
 考"え"る"か"全"て"お"ま"い"ろ"か"た"です。

めあて

作品制作で工夫したことや思いを伝えよう。
また、友だちの作品の表し方や感じ方の違いに関心をもって見たり、聞いたりしよう。

* 漫画・アニメーション制作の「キーワード」

「漫画・アニメーションの主題(テーマ)」		
<p>「形」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■大きさ、構図(背景との関係、余白) ■キャラクター(表情・省略・誇張) 邊コマ割り(画面の分割) 邊吹き出し、オノマトペ、 邊効果線(動きや感情などを表す線) <p>など</p>	<p>「色」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■全体、部分の色 	<p>「描き方など」</p> <ul style="list-style-type: none"> ■画材や素材(写真) (絵の具、色鉛筆、筆ペン、コンテ等) ■技法(にじみ、筆のタッチ等) ⌚時間(時の流れ、テンポ、リズム) 🎵音楽、効果音、ナレーション など

1 作品の題名

〜めんど男くんの日常〜

2 作品の説明

作品について説明しよう。まずは、「主題(テーマ)」&ストーリーの説明から…。その後、その主題から漫画やアニメーションを表現するための「形」「色」「描き方」の工夫やこだわり、頑張ったことを書こう。

「主題(テーマ)」&ストーリー…

ある日のめんど男くんの出来事。いつものよう

にねていたら、友達のはなとたろみが通りがかり、「一緒にあそぼう」と話しかけるが、またねほけていて、せいかの土着いを「おれい」という理由でこぼる。少したって、自分が土着いを断ったこと気がついためんど男くんは、走っておいかける。来ることを分かっていたのか、「はな」と「たろみ」は、めんど男くんをまていて、「一緒に遊ぶ」とこになった!

よかったね、めんど男くん!

「形」…

コマは、柔らかいゆるい感じを出したかったので角をまるくした。

コマ出しはみまが連続させ、やさしくした。登場人物の位置

関係を表すため、コマにみまがほうにかけた。

「色」…

ゆるいかんじを出したため、うすくぬった。背景も少し夕陽のうたん

をつけて、ゆるいかんじを表した。登場人物をほつち区別させるため、うす

たけど、あか2色をつけた。

「描き方など」…

のうたんをつけてわかるように絵の具でぬった。めんど男くんたちの

くつの中はにじませ、くつの中くほみこを出せるようにぬった。

3 友だちの「作品のよさ」を見つけよう。

オートパカ^カのや^カ わ^カりや^カい(大)
 四角の吹^カ出^カい^カ、い^カの事^カを^カい^カで
 わ^カりや^カい。
 コマ割^カり^カのフ^カリ^カで、よ^カい^カが^カい^カ
 を^カい^カい、コ^カの^カい^カを^カい^カする^カのも
を^カい^カが^カい^カを^カい^カした。
 わ^カり^カの^カい^カに^カい^カが^カい^カわ^カい^カい。
 自^カらの^カい^カが^カい^カの^カい^カで、い^カを^カい^カする^カの^カい^カ
が^カい^カわ^カい^カる。

コマの^カい^カが^カい^カな^カい^カま。
 場^カ面^カが^カい^カわ^カって、い^カな^カる^カこ^カろ^カを^カい^カす。
 近^カ所^カの^カい^カは^カい^カに^カい^カが^カい^カけ^カら^カれ、
い^カる^カこ^カろ^カを^カい^カす、吹^カ出^カし^カの^カい^カを^カい^カ
が^カい^カに^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすと
 思^カった。
 い^カし^カや^カう^カの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
に^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす。

わ^カい^カが^カい^カい^カい。
 人^カに^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす。
 わ^カり^カの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
を^カい^カす。
 最^カ初^カの^カい^カの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
を^カい^カす。
 い^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
を^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす。

電^カぬ^カり^カが^カい^カい^カい、ホ^カール^カパ^カニ^カで^カい^カい^カい
 ・と^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす、ワ^カク^カ先^カ輩^カの^カい^カ
人^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす。
 ・自^カ立^カた^カせ^カた^カい^カこ^カろ^カを^カい^カす
の^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす。
 ・人^カの^カい^カが^カい^カい。
 ↳ そ^カの^カい^カ先^カ輩^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
ホ^カール^カパ^カニ^カで^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
の^カい^カい^カい。

4 これまでの授業を振り返ろう。学んだこと、新たな発見、感想 などを書こう。

コマ^カが^カい^カ、直^カ線^カで^カい^カが^カい^カして^カい^カい、な^カや^カん^カで^カい^カ、角^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす
 で^カい^カな^カった^カと^カい^カった。コマ割^カり^カの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすの^カい^カが^カい^カ難^カし^カて、あ^カま^カり
変^カえ^カら^カれ^カた^カけ^カと、わ^カり^カの^カい^カた^カち^カが^カい^カ、か^カえ^カら^カれ^カて^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすと^カい^カった。
 業^カ来^カみ^カたい^カに、オ^カート^カパ^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすと^カい^カった^カけ^カな^カって^カい^カった。
 人^カは^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす、決^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすと^カい^カった、電^カぬ^カり^カや^カい^カが^カい^カい^カで^カい^カなく、
ス^カー^カイ^カも^カ決^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす、か^カい^カも^カい^カろ^カこ^カ、人^カの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすが^カい^カ様^カ々^カだ^カと^カい^カった。
 自^カ分の^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすの^カい^カに^カい^カ悲^カしく^カな^カった。
 自^カ分の^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすの^カい^カを^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カすの^カい^カで^カい^カま^カら^カう^カこ^カろ^カを^カい^カす(果^カし^カか^カら^カな^カい)