

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース											
ワークショップ2A作画背景											
対象	2年次	開講期	通年	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	寒川歩			実務 経験	有	職種	演出・作画監督				
授業概要											
自己の作風や実績、制作力などを伝えるセルフプロモーションについて学ぶ。											
到達目標											
基礎的な知識と技術に注目し、実務に向けての地盤を固める。自己作品としてアピールできる。就職活動にも活用できる作品を完成する。											
授業方法											
オープンな雰囲気の中で、各課題に、全体で協力しあったり、少人数でアイデアを出しあったりして、絵画の実践的学習を進め、各自の目標とする将来の実務の基礎となる授業を展開する。											
成績評価方法											
授業時間内に行われる課題制作、内容について評価する他、積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
制作の打合せ等で声を発する場合は周囲の学生への配慮を忘れないこと。長時間の打合せは教員に申請・許可を得ること。											
教科書教材											
資料を配布し、参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション										
第2回	作画実習レイアウト練習(1)										
第3回	作画実習レイアウト練習(2)										

ワークショップ2A作画背景

第4回	《歩き》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(1)
第5回	《歩き》作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(2)
第6回	《歩き》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(3)
第7回	《走り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(1)
第8回	《走り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(2)
第9回	《走り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(3)
第10回	《座り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(1)
第11回	《座り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(2)
第12回	《座り》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(3)
第13回	《食べる》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(1)
第14回	《食べる》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(2)
第15回	《食べる》基礎作画実習☐アイデアウト、一原、シート作成(3)

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース											
ワークショップ2A仕上撮影											
対象	2年次	開講期	通年	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	佐野真隆			実務 経験	有	職種	アニメーション作家				
授業概要											
商業アニメーション以外の多様なアニメーション表現を学ぶ。											
到達目標											
コマ撮りアニメーション制作を通して、創作を産み出すコツ、きっかけ、そして創作の心、楽しさを発見することを目標とする。											
授業方法											
砂や粘土など様々な素材を使ってオリジナルの立体作品作り、それを使ってアニメーションを制作する。											
成績評価方法											
課題意図にそって制作されているか、作品の完成度をチェック。出席率、遅刻回数を減点対象とする。											
履修上の注意											
出席はもちろん、課題作品が提出されないと評価できない。遅刻・欠席は厳に慎むこと。											
教科書教材											
講師による説明プリントを課題ごとに配付。											
回数	授業計画										
第1回	物体コマ撮り（ビーズ・おはじきなど）										
第2回	サンド・アニメーション①										
第3回	サンド・アニメーション②										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 アニメーションコース

ワークショップ 2A仕上撮影

第4回	粘土アニメーション①
第5回	粘土アニメーション②
第6回	ヒューマンストップモーション①
第7回	ヒューマンストップモーション②
第8回	切り紙アニメーション①
第9回	切り紙アニメーション②
第10回	切り紙アニメーション③
第11回	パペットアニメーション①
第12回	パペットアニメーション②
第13回	パペットアニメーション③
第14回	編集音入れ作業
第15回	講評

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース											
ワークショップ2A											
対象	2年次	開講期	通年	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	坂上雅也			実務 経験	有	職種	ゲームCGデザイナー、イラストレーター				
授業概要											
自己の作風や実績、制作力などを伝えるイラストレーターとしてのセルフプロモーション、アナログ画材を使用したキャラクターデザイン、イラストレーション制作について学ぶ。											
到達目標											
座学を通してイラストレーターとしての社会でのビジネス知識やアナログ画材の技術習得、キャラクターデザイン、イラストレーション、発想力のスキルアップを目標にしている。											
授業方法											
与えられた課題をアナログ画材を使用し制作する。ラフチェックや途中段階をチェックし、アドバイスや修正などを行う。提出後は講評。課題によっては講師のデモンストレーション、作画レクチャーをする。											
成績評価方法											
提出物の評価、授業態度、アイデア性、進行状況やラフのチェックも加味する。時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となる。											
履修上の注意											
授業中は私語を慎み、集中して作業すること。質問、ラフチェックは遠慮せずに積極的に行うこと。講評中はメモをとり、次や他の制作に活かせるように努めること。 ※授業進行状況等により一部スケジュールが変更になる場合がある。											
教科書教材											
各種制作物の説明プリント（参考資料）を各課題時に配布する。											
回数	授業計画										
第1回	自己紹介、課題①イラストプロフィール制作（コラボレーション授業「制作研究2：寺谷」）										
第2回	課題①イラストプロフィール制作（ポートフォリオに入れられるようなもの）、講評発表										
第3回	現時点のポートフォリオチェック/座学②：「イラストレーターのポートフォリオとは」										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース

ワークショップ 2A

第4回	座学②：「イラストの時間配分」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第5回	座学②：「イラスト仕事の種類」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第6回	座学②：「会社員とフリーランスイラストレーターの違い」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第7回	座学②：「イラストレーターの営業とは、仕事の流れ」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第8回	座学②：「名刺交換」「名刺の渡し方」「名刺の置き方など」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第9回	課題③テーマ童話（コラボレーション課題「制作研究2：寺谷」）
第10回	課題③制作作業、ラフチェック
第11回	課題③制作作業、ラフチェック
第12回	課題③制作作業
第13回	課題③提出、講評
第14回	座学④：「仕事量の配分法による収入シミュレーション」/ワンドロ（1時間ドローイング）
第15回	座学④：「WEBやSNSをどのように活用すればよいか」/ワンドロ（1時間ドローイング）

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 マンガコース											
ワークショップ 2A											
対象	2年次	開講期	通年	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	大石准也			実務 経験	有	職種	漫画アシスタント、編集				
授業概要											
自己の作風や実績、制作力などを伝えるセルフプロモーションについて学ぶ。											
到達目標											
オリジナル作品の創作に必要な知識・技術を習得し、それを活かしたプロモーション戦略を習得することを目標とする。											
授業方法											
表現方法の講座、実演での習得を主とする。											
成績評価方法											
定期課題、試験の提出率、点数で評価。遅刻、欠席、早退は減点とする。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(1)										
第2回	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(2)										
第3回	キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(3)										

ワークショップ 2A

第4回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(1)
第5回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(2)
第6回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(3)
第7回	印象的な構図、カメラ位置の意味合いを習得する
第8回	パン、ズーム、ワイプなどの映像技術を元にしたマンガ作画を習得する
第9回	視線誘導、効果的な読ませ方の技術を習得する
第10回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(1)
第11回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(2)
第12回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(3)
第13回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる
第14回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる
第15回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる