

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
ワークショップ1C											
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	平岡栄一			実務経験	有	職種	映像編集				
授業概要											
原作をもとにしてキャラクターをおこしたり、コミカライズやアニメ化される商業利用のしくみを学びます。											
到達目標											
クリエイティブな仕事をする上での思考力と、将来の就職活動に対する心構えを学びながらキャリアデザインをし、履歴書の書き方、ビジネスマナーを習得し、就職活動に備えることが目標です。また、ポートフォリオ制作講座を行います。											
授業方法											
講義形式で行う。都度レポート作成やポートフォリオ研究なども行う他、模擬面接や履歴書指導もグループ・個人面談形式で行っていく。											
成績評価方法											
授業態度、提出レポートによって評価します。											
履修上の注意											
ノートをとることと管理が非常に重要になるため注意してください。											
教科書教材											
都度、配布または映示します。											
回数	授業計画										
第1回	就職キャリアガイダンス										
第2回	業界研究										
第3回	ポートフォリオ講座										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ1C	
第4回	ポートフォリオ講座
第5回	コミュニケーションと自己分析
第6回	業界研究研究アニメ業界(1)
第7回	業界研究研究アニメ業界(2)
第8回	業界研究研究アニメ業界(3)
第9回	業界研究研究アニメ業界(4)
第10回	履歴書講座(1)
第11回	履歴書講座(2)
第12回	就職模擬試験対策
第13回	就職活動の心得(1)
第14回	就職活動の心得(2)
第15回	就職活動の心得(3)

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
ワークショップ1C											
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	熊田秀人			実務経験	有	職種	マンガ家、イラストレーター、グラフィックデザイナー				
授業概要											
イラスト描画技法とデザインプロセスの理解を深める。											
到達目標											
これまでに習得した描画思考を確認しつつ作業手順を効率よく計画的に考え、スピーディーな作画を心がける。											
授業方法											
水彩画を通して色の特性と作画の手順を学ぶ。											
成績評価方法											
完成課題により到達目標への達成度を測る。											
履修上の注意											
行き当たりばったりではなく、どう描いて行くのかをよく考えつつ妥協せずに自分の限界まで描き込むこと。時間にゆとりがあれば課題は何枚でも描き、全て提出すること。											
教科書教材											
クロッキー帳、スケッチブック、水彩画材（絵具、パレット、水入、筆、雑巾）、課題プリント											
回数	授業計画										
第1回	道具の使用方法和基礎技術										
第2回	色の階調とグラデーション										
第3回	モノクロ陰影表現										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
ワークショップ1C	
第4回	モノクロによる質感表現
第5回	彩色とディフォルメ
第6回	カラー彩色練習、自由描画
第7回	カラー彩色練習（モチーフを用意）
第8回	カラー彩色練習（風景）
第9回	制作（課題指定構図）
第10回	制作（下絵1）
第11回	制作（下絵2）
第12回	制作（彩色1）
第13回	制作（彩色2）
第14回	制作（仕上げ）、提出
第15回	講評

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース											
ワークショップ1C											
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	福島その子			実務経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
ClipStudioPaintでの応用的な使用方法を理解し、漫画制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。現在の漫画業界で求められている技術、作品を意識し、作品制作をできるようになるよう理解するのが狙いである。											
到達目標											
マンガ、イラストを制作する上での基礎技術を身につけ、それらの技術を使って様々な職種、企業に求められている作品を理解し、応用した作品を制作できるようになることを目標としている。											
授業方法											
授業冒頭で説明するCLIPSTUDIOPAINTの技術を使って作品制作を行う。制作の中で自分の作品傾向を理解し、それぞれに方向性を考え作品作りを行う。											
成績評価方法											
課題作品の評価と授業態度による。											
履修上の注意											
出席率、課題の提出を重視する。授業中のインターネット及びスマートフォンの使用は禁止する。必要な場合は適宜許可をとること。											
教科書教材											
必要に応じて資料を配付。											
回数	授業計画										
第1回	今までに培った知識・技術の確認を行う。										
第2回	魅力的なキャラクター①。魅力的なキャラクターを作る。少女、女性。課題提出。										
第3回	魅力的なキャラクター②。魅力的なキャラクターを作る。青年、男性。課題提出。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
ワークショップ1C	
第4回	3D素材の使い方。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第5回	3D素材の使い方②。3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
第6回	ポスター制作①。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第7回	ポスター制作②。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第8回	ポスター制作③。CLIPSTUDIOPAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
第9回	2P漫画制作①ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第10回	2P漫画制作②ネーム。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
第11回	2P漫画制作③作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第12回	2P漫画制作④作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第13回	2P漫画制作⑤作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
第14回	2P漫画制作⑥作画。3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。課題として提出。
第15回	1年間のまとめ。1年間の授業のまとめ。