

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											
制作実習 3											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	寒川歩、山田伸一郎			実務 経験	有	職種	演出・作画監督（寒川）、アニメーター（山田）				
授業概要											
アニメーション制作における制作プロセス全般の理解を進め作品を制作します。											
到達目標											
前期で学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになることが目標です。現場で表現・演出ができるようになることが最終目標です。											
授業方法											
制作をとおして個人ワークやグループワークを取り入れアニメーション作画の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを目指します。適時教員のチェックを行いより質の高い作画ができるように留意してください。											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる発表方法、内容についても評価します。											
履修上の注意											
授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業態度と実習課題を重要視する。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
資料を配布し、参考書・参考資料等は、授業中に指示します。											
回数	授業計画										
第1回	導入										
第2回	卒業制作(1)作画面の絵コンテチェック										
第3回	卒業制作(2)コミュニケーションと計画の重要性把握										

制作実習 3

第4回	卒業制作(3) 空間把握と演技プランの設計
第5回	卒業制作(4) タイムシートの記入方法
第6回	中間講評会第一回進捗・課題点・制作スケジュールの確認
第7回	卒業制作(6) 運動と演技、質感の表現等の理解と実践
第8回	卒業制作(7) 運動と軌道、タイミング、空間パース
第9回	卒業制作(8) キャラクターの感情表現の方法を学ぶ
第10回	中間講評会第二回進捗・課題点・デジタル制作スケジュールの確認
第11回	卒業制作(9) 動画制作を通しクリンナップの復習
第12回	卒業制作(10) 動画制作を通し原画に即した中割の復習
第13回	卒業制作(11) 動画チェックを通し自分のカットの見直し
第14回	卒業制作(12) ラッシュチェック、リテイクだし
第15回	まとめ書き出しとプレビュー

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											
制作実習 3											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	熊川敬亮、園田和弘			実務 経験	有	職種	イラストレーター（熊川）、ゲームグラフィックデザイナー、アートディレ				
授業概要											
<p>「デジタル背景イラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、ツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。（熊川）自分の得手、不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作する。求められている人材や職能、業界トレンドなどを実際の業務経験と交えて講義する。各授業の前半はデジタル業における基礎知識などを講義する。（園田）</p>											
到達目標											
<p>1点、および2点透視図法を用いたデジタル背景イラストを制作できるようになることを目標とする。最終課題においては「空間のある背景＋キャラクター」作品の完成を目指す。（熊川）仕事で絵を描くことの認識力を高める。自身の不足スキルを認識し補完する。制作スケジュールやバリエーションなど、制作意識の向上を図る。（園田）</p>											
授業方法											
<p>演習パートと課題制作パートを繰り返しながら行う。演習は講師の作業を見ながら作業を行い、課題制作は最初に内容説明を行ったあと適宜レクチャーを挟みつつ作業を進める。（熊川）課題の制作実習を行う。巡回しながら個々にあったアドバイス、テクニックを指導する。（園田）</p>											
成績評価方法											
<p>課題作品および積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。課題作品はクオリティーのみでなく、成長度合いも考慮し評価する。</p>											
履修上の注意											
<p>課題提出締め切り日は守ること。複数回に及び課題制作を行う際は製作途中データを忘れずに必ず持って来ること。課題内容は各課題の一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席をしないこと。（熊川）ポートフォリオを常に持参すること。（携帯・スマホなどの画像は不可）10分以上遅刻は欠席扱いとする。課題提出締め切り日を厳守すること。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ので注意すること。（園田）</p>											
教科書教材											
各授業に必要なレクチャーデータを適宜配布。USBメモリ											
回数	授業計画										
第1回	草原を描く。										
第2回	1点透視図法でバトル背景を描く①_カラーラフ										
第3回	1点透視図法でバトル背景を描く②_線画										

制作実習 3

第4回	1点透視図法でバトル背景を描く③_着彩
第5回	2点透視図法で部屋を描く①_カラーラフ
第6回	2点透視図法で部屋を描く②_線画
第7回	2点透視図法で部屋を描く③_着彩
第8回	2点透視図法で部屋を描く④_着彩
第9回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く①
第10回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く②
第11回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く③
第12回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く④
第13回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く⑤
第14回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く⑥
第15回	2点or3点透視図法で一枚絵を描く_講評

制作実習 3

第16回	目標（就活の有無、どんな仕事がしたいのか）の確認、課題提示
第17回	課題①1/4キャラクターデザインおよびキャラのレベルデザイン※棒立ち禁止
第18回	課題①2/4主人公以外のキャラクターや「強さの差」をデザインする
第19回	課題①3/4男女、老若など得手不得手を実感し、克服のきっかけを作る
第20回	課題①4/4趣味の絵とは異なり、4週で完成させるようにコントロールする
第21回	課題①EXキャラに合わせ背景を描き足す
第22回	課題②1/3アイテムデザイン、基本的なアイテムとその差分の制作
第23回	課題②2/3アイテムデザイン、基本的なアイテムとその差分の制作
第24回	課題②3/3アイテムデザイン、同じアイテムをコンセプトを変えて制作
第25回	課題③ゲーム画面1/5コンセプトを定め、素材をまとめてUIラフを組む
第26回	課題③ゲーム画面2/5各素材の質感、表現方法などを考えて制作する
第27回	課題③ゲーム画面3/5キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル

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

制作実習 3

第28回

課題③ゲーム画面4/5画面内の不足素材を把握し追加制作する

第29回

課題③ゲーム画面5/5Photoshopを使い効果をつける

第30回

ポートフォリオ掲載用に各素材をブラッシュアップ

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											
制作実習 3											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	目白花子			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
マンガ制作における作画技法の理解を進め作品を制作する。											
到達目標											
課題に沿った実習で段階的に画面構成・演出の技術を獲得すること。自分にあったジャンル、創作方法の発見をすること。以上2点を獲得することを目標とする。											
授業方法											
シナリオを元にした短い作品のネームで画面構成・演出を学ぶ。課程修了前に、よりオリジナル度の高いネーム制作を完成させる。											
成績評価方法											
定期課題の提出率、完成度で評価する。											
履修上の注意											
課題に関してはオリジナリティが求められるが、まずは完成させることを心がけること。											
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	シナリオを元に2Pネーム(1)。画面構成の基礎技術を理解する。										
第2回	シナリオを元に2Pネーム(2)。画面構成の基礎技術を理解する。										
第3回	シナリオを元に4Pネーム(1)。ストーリー導入部の演出を考え、理解する。										

制作実習 3

第4回	シナリオを元に4Pネーム(2)。ストーリー導入部の演出を考え、理解する。
第5回	原作を元に8Pネーム(1)。ここまで学んだ技術の復習を行う。
第6回	原作を元に8Pネーム(2)。ショートストーリーの作り方を理解する。
第7回	原作を元に8Pネーム(3)。ショートストーリーを完結させる方法を理解する。
第8回	「はだかの王様」プロット(1)。原作シナリオを元にしたストーリーとキャラクターづくりの手法を理解する。
第9回	「はだかの王様」プロット(2)。プロット制作を実際に行う事ができる。
第10回	「はだかの王様」プロット(3)。プロットを完成させる。
第11回	「はだかの王様」プロット(4)。キャラクター表を制作する。王様のキャラクターを制作する。
第12回	「はだかの王様」プロット(5)。キャラクター表を制作する。少年のキャラクターを制作する。
第13回	「はだかの王様」プロット(6)。キャラクター表を制作する。その他のキャラクターを制作する。
第14回	課題振り返り。自作ネームの長所、短所を理解する。
第15回	総評会。後期に向けて作品の傾向や修正点を全体向けに講義する。