

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
プロジェクト制作4 (アニメーション)											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	谷口 隆亮／川合 正起			実務経験	有	職種	監督／アニメーター				
授業概要											
この授業での学習目的は下記の3点。 ・前年度までの履修技術の確認と業界の求めるアニメーターとして必要な技術・知識のさらなる習得を目的とする。 ・アニメーターとして就職・業務委託契約としてデビューを目的とする。 ・コンテストへのエントリーを通して第三者を意識した完成度の高い作品作りをし、より高い技術・意識向上を目指す。											
到達目標											
アニメーション業界に就職できうるだけの標準作画技術・知識の習得とさらなる技術向上。 それらを反映した各自の就職用作品集（ポートフォリオ）の完成と就職を継続しつつ、各種コンテストへの参加作品制作・卒業制作アニメーションを共同作業し、市場を意識したポストプロダクション・業界研究の知識を深めることを目標とする。											
授業方法											
アニメーション制作を通して、ポストプロダクションの知識を深めつつアニメーターとして求められるさらなる高い技術習得の確認・向上を目指す。 共同作業を通して、職種に求められる責任や、全体の流れ・アニメーション業界市場を学ぶ。											
成績評価方法											
試験・課題 50％ 試験と課題を総合的に評価 平常点 50％ 積極的な授業参加度、授業態度によって評価											
履修上の注意											
毎回別の課題が用意されるため、遅刻・欠席をしないよう心掛ける。授業内容が課題・添削・提出のため極力自身から積極的に先生へ質問・提出をするよう心掛けること。授業時数の4分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											
毎回資料を配布。必要に応じて参考映像等を活用											
回数	授業計画										
第1回	アニメーションの企画・概要作成										
第2回	アニメーション企画のプレゼン・決定										
第3回	キャラクター・美術設定・コンテ作業										
第4回	設定・コンテ作業・担当打ち合わせ										
第5回	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成①										
第6回	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成②										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロジェクト制作4(アニメーション)	
第7回	原画・カット取り込み・原撮・背景作成①
第8回	原画・カット取り込み・原撮・背景作成②
第9回	動画・カット取り込み・原撮・背景作成①
第10回	動画・カット取り込み・原撮・背景作成②
第11回	動画・仕上げ・カット取り込み・動撮・背景作成①
第12回	動画・仕上げ・カット取り込み・動撮・背景作成②
第13回	リテイク作業・音響編集・映像編集①
第14回	リテイク作業・音響編集・映像編集②
第15回	作品講評・映像考察

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
プロジェクト制作4（キャラクターデザイン）											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	星 祐輝 / 奈良 篤男			実務経験	有	職種	イラストレーター				
授業概要											
4年間の中で学んだ集大成として卒業制作を行う。今までの課題とは異なり「人を楽しませ幸せにするコンテンツ」というテーマで、実習で培った技術、表現力、思考力だけでなく、座学や学外で経験した全てを発揮し、コンテンツ制作を行う。完成した作品は合同卒業制作展「若きつくりびと」で発表されるため、優れたコンテンツを制作する事は、就職活動だけではなく起業やフリーランスを目指す上でも最高のプレゼンテーションツールになりえるのでそういった目標目的意識をもって制作を行う。											
到達目標											
卒業制作として「人を楽しませ幸せにするコンテンツ」というテーマで、グループまたは個人でコンテンツ制作を行い作品として合同卒業制作展「若きつくりびと」において発表する。企画から仕様制作、そして実際の制作から発表といった実践的な一貫したコンテンツ制作を行うことで実践力だけでなく問題解決をするための調整能力や目標を達成する為の意志力、さらには発表する事を前提にした制作を行うため伝達力を身に付ける。											
授業方法											
学校で学んだ内容の集大成とも言える卒業制作を実施する。制作形態は個人製作・グループ制作どちらでも可能。またコンテンツ制作を企画から発表まで一貫して行うために長いスパンでの制作となる。制作では常に講師、教員の指導が入るのでそれらの問いかけに対し常に対応できる体制を作っておくようにする。またこの授業はプロジェクトワーク7と連動する。											
成績評価方法											
試験・課題	70%	課題内容を総合的に評価									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
個人製作・グループ制作どちらの形態でも授業内でディスカッションや意見交換などを頻繁に行うと同時に、毎回の授業内で進捗状況の確認をするため常に出席すること。授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。コンテンツ制作として企画から発表まで全てを行うので幅広い視野と柔軟な思考を持つこと。授業時数の4分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											
課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	卒業制作に向け展示企画を考える										
第2回	卒業制作企画の立案作業①										
第3回	卒業制作企画の立案作業②										
第4回	卒業制作企画の立案作業③										
第5回	卒業制作企画の立案作業④										
第6回	卒業制作企画のプレゼンテーションを行い講師・他学生からフィードバックを得る										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロジェクト制作4（キャラクターデザイン）	
第7回	卒業制作 作業①
第8回	卒業制作 作業②
第9回	卒業制作 作業③
第10回	卒業制作 作業④
第11回	卒業制作 作業⑤
第12回	卒業制作 作業⑥
第13回	卒業制作 作業⑦
第14回	卒業制作 作業⑧
第15回	制作した作品のプレゼンテーションを行う

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
プロジェクト制作4 (マンガ)											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	平野 伊代			実務 経験	有	職種	マンガ家				
授業概要											
この科目では、マンガ業界を支える仕事の一つとして存在する、アシスタント業務に必要な技術と知識を現役プロアシスタントの指導により学ぶ。背景作画力の強化は、自身の作品のクオリティ向上のためだけでなく、卒業後における進路選択のバリエーション増やしていくことができる。現役プロアシスタントからは、現場での必須スキルや業界情報だけでなく、コミュニケーション能力の重要性についても説いていく。											
到達目標											
この科目では、美術スタッフとして作家をサポートするアシスタントとして、業界で活躍することのできる技術と知識の習得を主目標とします。業界で働くことにおいて、技術だけでなく、コミュニケーション能力や、業界の動向に目を向けて常に研究を行っていく姿勢を磨くことも目標である。授業内で制作した背景作品を活用して、アシスタント募集に率先して応募を行う。											
授業方法											
作家としての道だけでなく、美術スタッフとして作家をサポートするアシスタントに必要な技術や考え方を養いつつ、技術の定着度を確認する検定をプロアシスタントの指導の下で行っていく。卒業後、デビューを目指す傍ら、業界内でマンガの技術を生かした仕事の一つとしてアシスタント業務に勤められるよう、講師や教員を作家と見立て、技術だけでなく要求に対し常に対応できるコミュニケーション能力も重要となります。またこの授業では前期制作として、プロジェクトワーク5と連動し16Pマンガの制作を行う。											
成績評価方法											
試験・課題 成果発表 平常点	70% 10% 20%	アシスタントスキル及び背景パースの理解度を評価 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価 積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
制作方法はアナログ・デジタルどちらを使用しても構わない。アシスタントの知識として必要なことは、アナログ・デジタルを問わず必要であり、常にどちらにも応用が利くように確認を怠らないこと。この授業では疑似体験として、作家の下でアシスタント業務を行っている形をとるため、毎回の授業内では指示が出される上に、進捗状況の確認を行うため常に出席すること。授業時数の4分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											
随時資料を配布する。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	機械の構造を意識する乗り物の作画① 卒業制作ネーム制作①										
第2回	機械の構造を意識した乗り物の作画② 卒業制作ネーム制作②										
第3回	生物の構造を意識する動物の作画① 卒業制作ネーム制作										
第4回	生物の構造を意識する動物の作画② 卒業制作下描き制作①										
第5回	漫画に適したエフェクト講座① 卒業制作下描き制作②										
第6回	漫画に適したエフェクト講座② 卒業制作下描き制作										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
プロジェクト制作4 (マンガ)	
第7回	絵柄の違う作家ごとに合わせた背景を作画する 卒業制作下描き制作
第8回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する① 卒業制作ペン入れ制作
第9回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する② 卒業制作下描き制作
第10回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する③ 卒業制作下描き制作
第11回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する④ 卒業制作下描き制作
第12回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する⑤ 卒業制作下描き制作
第13回	アシスタントを模して、指定された背景の作画能力を確認する⑥ 卒業制作仕上げ制作
第14回	卒業制作完成〆切日
第15回	卒業制作の講評を含め、授業全体のまとめを行う