

2022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2（アニメーション）											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	川合 正起			実務経験	有	職種	監督／アニメーター				
担当教員紹介											
アニメーター兼イラストレーター。 アニメ「名探偵コナン」「イジらないで、長瀨さん」など多数の作品で作画を担当。 ゲームディレクターとしての経験もあり、多ジャンルにて授業を担当。											
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 平常点	50% 50%	試験と課題を総合的に評価 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											
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	市場研究・作品考察										
第2回	アニメーション企画構成・メインスタッフ決定										
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										

2022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2（アニメーション）	
第6回	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成②
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・動撮・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

2022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2（キャラクターデザイン）											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	奈良 篤男			実務経験	有	職種	アートディレクター				
担当教員紹介											
イラスト系制作会社にてアートディレクター兼取締役として、多数のコンテンツを担当。 現在、自身もフリーの2Dデザイナーとして活躍。											
授業概要											
ゲーム業界への就職活動やデビュー活動に向けてゲーム会社との協力のもと企業課題を行い、より実践的な作品制作を実施することで業界理解を深めると同時に、業界の求める技術力、表現力、思考力を身に付ける。また各コンテストに応募する作品制作を行うことで、仕様を読み解く読解力やそれをより深めるリサーチ力の向上を目指し、各自の方向性と仕様をすり合わせる方法を学び、こういった学習を行うことで作品制作前に必要な思考力を向上させる。											
到達目標											
実社会や業界とのコラボレーションや外部コンテストに参加をすることで、主体的思考力や課題解決能力など学校内だけでは身に付ける事のできない実践的能力の涵養を目標とする。また実際の仕事と同じ流れを学び取る事でより深い業界理解を得られるようになると同時に、仕事の意義ややりがいを感じ取る。そして授業で得た経験を就職活動に活かし、各自の将来目指している仕事やジャンルへの足がかりとする。											
授業方法											
この授業では、課題を行うことで技術力、思考力、表現力を向上させるだけでなく、実施前の準備段階における仕様理解やその為のリサーチが重要となる。その為ラフの講師チェックを行い常にフィードバックで理解を深めるようにする。また課題終了後は全員での作品講評会を実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的に自身の作品を見られるようにする。 またこの授業はプロジェクトワーク5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											
課題発表の際のオリエンテーションは使用を理解する上で必須になるので必ず参加をすること。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。またフィードバックやリテイクを恐れ講師や教員への確認をしないまま制作を進めることは授業の趣旨に反する為、必ず段階ごとにチェックを受けるようにすること。配布される資料だけに頼るのではなく自分自身で積極的に情報収集、資料収集すること。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											
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	ゲーム会社よりロゴデザインの技術や考え方を教わり実際にそれを制作する										
第2回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①										
第3回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②										
第4回	仕上げ作業を行う①										
第5回	仕上げ作業を行う②										

2022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2（キャラクターデザイン）	
第6回	仕上げ作業を行う③
第7回	仕上げ作業を行い授業内に提出
第8回	課題内に締め切りがあるコンテストを選び応募する作品を制作する
第9回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る①
第10回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る②
第11回	課題のラフを制作し講師からフィードバックを得る③
第12回	仕上げ作業を行う①
第13回	仕上げ作業を行う②
第14回	仕上げ作業を行い授業内に提出
第15回	作品講評会を行いフィードバックを得る

2022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2（マンガ）											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	日野 入緒			実務経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
マンガ家。 代表作に『死刑島』『兄者-義経の血霊-』など、最新作をLINEマンガにて『戦慄の魔術師と五帝獣』連載。（作画担当）											
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	70%	アシスタントスキル及び背景パースの理解度を評価									
成果発表	10%	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	20%	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	3D素材を活用した背景作画①										
第2回	3D素材を活用した背景作画②										
第3回	3D素材を活用した背景作画③										
第4回	別科目内で共通課題として実施しているP16以上マンガの下描き作業										
第5回	食事シーンにおける食品の作画										

2022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2（マンガ）	
第6回	室内におけるキャラとパースを意識した背景作画①下描き
第7回	室内におけるキャラとパースを意識した背景作画②ペン入れ
第8回	室内におけるキャラとパースを意識した背景作画③仕上げ
第9回	別科目内で共通課題として実施しているP16以上マンガの仕上げ
第10回	絵柄の違う先生の背景をつくる②
第11回	3点パースを活用した建物の作画①下描き
第12回	3点パースを活用した建物の作画②ペン入れ
第13回	3点パースを活用した建物の作画③仕上げ
第14回	今までの制作を通しての疑問点を解消する
第15回	全体を通しての作品講評会・まとめ