

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3（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	宮尾佳和			実務経験	有	職種	監督／アニメーター				
担当教員紹介											
アニメ監督。メカニックデザイナー。 武蔵野美大（視覚伝達デザイン科）卒業後、（株）NHKアートデザイン部に入社し、テレビグラフィックデザイナーをへてアニメスタジオに入社1年半後フリーに。主な代表作に「イナズマイレブン」「イナダん」「マギシンドバッドの冒険」など。											
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	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										

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3（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・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

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3（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	岩田 真由美			実務経験	有	職種	2Dデザイナー				
担当教員紹介											
Rejet株式会社 2Dデザイナー兼アートディレクターとして勤務。 その後、フリーランスとして活躍。現在、マンガ制作にも活動の幅を広げている。											
授業概要											
この授業では、学校で学んだ内容の集大成とも言える卒業制作に向けての事前学習と併せ、これまで学んだ内容や制作した作品のブラッシュアップを実施しポートフォリオの完成度を高める。前期で培った画力や表現力、構成力や思考力を元に、今まで制作した作品をより高いクオリティへと昇華させ、ポートフォリオの内容をより高いものとする。また過去を振り返ることで各自の将来目指している仕事やジャンルを再度自己分析し、卒業制作においてどのような内容で取り組むかを考える。											
到達目標											
過去の作品をブラッシュアップし、作品の完成度をより高いレベルへと向上させる、また業界への情報収集やリサーチを積極的に行い、自分のポートフォリオにおいて足りていない内容の作品を新たに制作する。これらを行うことでポートフォリオの内容をより高いものとし、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より有利に進められるようにする。そしてこの一連の振り返りを行うことで、卒業制作に向けての方向性を考え企画の準備を行う。											
授業方法											
ポートフォリオを見直すことで、これまでに制作した作品のブラッシュアップや自身に足りていない内容の作品を制作し、ポートフォリオをより高いクオリティへと昇華させる。また振り返りを行うことで各自の将来目指している仕事やジャンルを再度自己分析し、卒業制作においてどのような内容で取り組むかを考え企画準備を行う。またこの授業はプロジェクトワーク8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											
過去3年間と前期の振り返りと現状のポートフォリオをベースに実施するため、制作したデータを整理し授業に参加すること。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	ポートフォリオを振り返り足りない作品を新たに制作する										
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3（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	作品講評会を行いフィードバックを得る
第9回	過去の課題作品をブラッシュアップしポートフォリオの再編を行う
第10回	ブラッシュアップ作業①
第11回	ブラッシュアップ作業②
第12回	ブラッシュアップ作業③
第13回	ブラッシュアップ作業④
第14回	ブラッシュアップ作業⑤
第15回	ブラッシュアップ作業⑥

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3（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	まつやま 登			実務経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
マンガ家兼イラストレーター。主にテレビゲームに関する4コママンガを手掛けている。代表作に『星のカービィ カービィとデデデのプププ日記』、『ミツ子の物語』など他多数。											
授業概要											
この科目では、マンガ家デビューとして雑誌やWEBでの連載作家だけでなく、ビジネスマンガやコミカライズなど多種多様な仕事について理解を深めていき、卒業後の作家としての在り方を考えていく。現役マンガ家・現役編集者と常にディスカッションを行うことにより、制作物に対して明確な方向性を持たせて、各分野に作品を公開していく。また制作する上では常にベ切や、教員・講師との相談を通してスケジュール管理能力とコミュニケーション能力を重要視する。											
到達目標											
漫画家として、多種多様な作品を生み出す事に必要な、知識・技術・考え方を読切作品の他、コミカライズ・ビジネスマンガ・SNS向けショートマンガの制作を通して身に着けることができる。また制作した作品においては、受講者全体で講習会を行うとともに、外部へと発表していき、フリーランスでの仕事へと繋げていけるように取り組む。											
授業方法											
この授業では、マンガコンテンツにおいて多種多様な発表方法と、それを制作する上で必要となる考え方やバリエーションについて学びます。そのため、雑誌やWEBコミック等の連載作品だけでなく、SNSを活用した作品や、企業や製品のプロモーションを目的としたビジネスマンガについても研究を行う。また作品講習会を常の実施し、他学生の作品と自身の作品を比較することで客観的な目線を養う。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%	課題内容を総合的に評価									
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											
多種多様な表現での作品づくりを短き期間で制作し、合わせて講習会を実施していく。技術取得の漏れや他学生の作品に触れる理解を逃さないためにも、出席を怠らない。授業時間内だけでは、全ての制作が期日通りに終わるとは限らないため、自宅でも制作に取り掛かること。またビジネスマンガにおいてクライアントの指示や指定は重要なため、教員や講師からのリテイク等、アドバイスを聞き渡らさないこと。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											
随時データ・プリントを配布する。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	24P以上でフリージャンルのマンガ制作 プロット確認										
第2回	特別講義 現役編集者による企画講座 24P以上マンガのネーム作業										
第3回	24P以上マンガのネーム作業										
第4回	スピードクロッキーからキャラ制作① 24P以上のマンガ下描き作業										
第5回	スピードクロッキーからキャラ制作② 24P以上のマンガ下描き作業										

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3（マンガ）	
第6回	スピードクロッキーからキャラ制作③ 24P以上のマンガ下描き作業
第7回	24P以上マンガの下描き作業
第8回	ギリシャ神話の登場人物を元に挿絵の下描き制作 24P以上のマンガペン入れ作業
第9回	ギリシャ神話の登場人物を元に挿絵のペン入れ制作 24P以上のマンガペン入れ作業
第10回	ギリシャ神話の登場人物を元に挿絵の仕上げ制作 24P以上のマンガペン入れ作業
第11回	24P以上マンガのペン入れ作業
第12回	題材を自由として、扉絵・挿絵を想定した1枚絵の制作 24P以上マンガの仕上げ作業①
第13回	題材を自由として、扉絵・挿絵を想定した1枚絵の制作 24P以上マンガの仕上げ作業②
第14回	24P以上マンガの仕上げ作業 ベ切日
第15回	全授業を通してのまとめ 全体で24P以上マンガの講評会