

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											
制作基礎3 (アニメーション)											
対象	1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	今泉 賢一			実務 経験	有	職種	アニメ監督				
担当教員紹介											
アニメ監督、アニメーション演出家、キャラクターデザイナー、作画監督。 主な作品に『家庭教師ヒットマンREBORN!』『キングダム』など多数。											
授業概要											
日本の商業アニメーションにおいて使用されている背景美術・撮影コンポジットの概念を理解習得することを学習目的とする。 具体的には商業として培われた職人技術の探求・考察と現場に即した作業工程への理解を深めることを目的とする。											
到達目標											
商業アニメーションに使用されている背景美術・撮影コンポジットの基本概念や用語などを理解習得することを目標とする。 背景・撮影ソフトをそれぞれを理解・習得を目標とし、作業するにあたって基本を理解し制作工程を滞りなく進行できることを目標とする。後期後半に各自修了制作として1カットアニメーションを作成する。											
授業方法											
この授業では背景美術・撮影コンポジットで用いられているソフトの技術習得を目的とし、現場の講師・教員から課題を通して適切な作業を行えるようになることを重視する。背景美術はAdobe Photoshopを使用し、課題を通して各ツールの使用方法と作業を学ぶ。 撮影コンポジットはAdobe After Effects を使用し、課題を通して各ツールの使用方法と映像技法を学ぶ。											
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											
履修行程がステップアップしていくことが授業の基本のため、学生が遅刻・欠席などをすると基礎習得に妨げが出てしまうことになるため、担任と連携をとりこまめに注意する。実習時、作業チェックを受けずに進行が停滞する学生が出ないように声掛け、教室巡回を行う。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											
作業データ資料・課題を配布し、使用。必要であればその都度追加課題・資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1回	絵を構成するために最低限必要な要素を基礎から理解する										
第2回	雲や空・草原を描きPhtoShopのツールを理解する										
第3回	基礎的な自然物の描写を通してPhtoShopのツールを理解する										
第4回	基礎的な人工物描写を通してPhtoShopのツールを理解する										
第5回	実写とアニメーションの撮影作業の違いを理解する										

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	
制作基礎3 (アニメーション)	
第6回	カットフォルダ・ファイルの管理を理解する
第7回	タイムライン・トランスフォーム・キーフレームを理解する
第8回	カメラワーク・レイアウト言語の読み方を理解する
第9回	コンテの描き方・読み方を理解する
第10回	カメラワークの読み方・使用方法を理解する
第11回	スライドやフォローなど表現技法を理解する
第12回	カメラワークを用いたレイアウト作業を理解する
第13回	これまでの授業を基に修了課題を作成する①
第14回	これまでの授業を基に修了課題を作成する②
第15回	これまでの授業を基に修了課題を作成③・提出する

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											
制作基礎3 (キャラクターデザイン)											
対象	1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	青木 紀明			実務 経験	無	職種	デザイナー				
担当教員紹介											
<p>日本工学院キャラクターデザインコース授業担当教員。 C&R社での制作部勤務での経験を生かし、PSDなどデジタル分野の授業をメインに、ポートフォリオ講座など進路担当教員としても従事。</p>											
授業概要											
<p>この授業は、キャラクターデザインコースとしての、ゲーム業界、デザイン業界、出版業界、を目的とする学生へ、Adobe photoshopを中心に業界に合わせた技術力の向上を目的としている。人に作品を提供する意識、表現する意識を身につけ、感性や表現力も学んでいく。「イラスト基礎」イラストの基礎を身につける。アイデア・情報を練り込みながら新しいものを生み出す企画力・構成力を習得。</p>											
到達目標											
<ol style="list-style-type: none"> 1) イラストレーションを理解し、基本的な考え方や用語について説明できる。 2) 陰影表現を理解できる 3) テーマに関わる基本情報を収集し整理する。 4) 背景の構図について理解し、自己の作品について生かすことが出来る。 5) アプリケーションを理解し、計画的に進めることが出来る。 											
授業方法											
<p>Adobe photoshopを使用し、イラストレーションに関わるツールの使用方法を学んでいく。 また、描画力として、人体解剖学、背景によるパースペクティブを理解し、作品を制作して行く。 色彩、構図、デザインを強化し、次年度コース分けが行われても、単独でイラストレーションを制作できる基礎知識、技術を習得する。</p>											
成績評価方法											
<p>試験・課題 80% 課題を総合的に評価 理解度 20% ツールの使用方法、規則の理解度にて評価</p>											
履修上の注意											
<p>絵を描く基礎となる、人体描画に関しては、他座学にて学び、連携して技術を習得して行く。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。</p>											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1回	前期制作物についてのリテイク、講評										
第2回	背景の技術について学ぶ。透視方法、パースペクティブについて①										
第3回	背景の技術について学ぶ。透視方法、パースペクティブについて②										
第4回	背景の素材の質感描画について学ぶ①										
第5回	背景の素材の質感描画について学ぶ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	
制作基礎3 (キャラクターデザイン)	
第6回	オリジナル課題への仕様書を元に、デザインシンキング
第7回	デザインチェック①
第8回	デザインチェック②
第9回	デザインチェック③
第10回	チェックを元に、線画、下地制作①
第11回	チェックを元に、線画、下地制作②
第12回	完成した線画への着色①
第13回	完成した線画への着色②
第14回	完成した線画への着色③
第15回	背景等の仕上げを行い提出

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											
制作基礎3 (マンガ)											
対象	1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	いづみやおとは			実務経験	有	職種	マンガ家				
担当教員紹介											
<p>マンガ家。4年制の1年次の授業をメインに担当。 主な作品に、一迅社『死神アリス』、コアマガジン『純恋プリズン』がある。現在は、TOブックス『リタイヤした人形師のMMO機巧叙事詩』を連載中。</p>											
授業概要											
<p>この科目では、CLIP STUDIO PAINT EXでのマンガ制作における技法や知識を、各制作工程の下描き・ペン入れ・仕上げに合わせて習得を行っていき、デジタルを活用したマンガ制作方法を身に付けることを目的とする。後期は、ストーリー性を含んだオリジナルマンガを制作し、コンテストへの応募を行うため他者を意識した作品作りの感覚も養う。</p>											
到達目標											
<p>この科目では、業界で使用されているデジタルソフトのCLIP STUDIO PAINT EX操作を、原稿制作の一連の流れを通して学ぶことにより、デジタルでの制作を行えるように技術と知識を身に付けることを主目標とする。後期期間を通してショートストーリーのオリジナルマンガを制作し、実際に外部のコンテストへ応募を行うと共に、他者を意識した作品作りの感覚を身に付ける。</p>											
授業方法											
<p>この授業では、作品制作における道具の一つとして、業界で主に使用されているCLIP STUDIO PAINT EXでの作品制作及び、デジタル特有の表現方法について学習していく。オリジナルマンガを制作する過程では、他者を意識した作品作りの感覚も含め、今後どのようなコンテンツを生み出したとしても、第三者からの評価が必要不可欠であることを、コンテスト応募を通して実感してもらう。</p>											
成績評価方法											
試験・課題	70%	課題を総合的に評価									
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											
<p>この授業では、デジタルでの制作における基本操作を各工程に沿って学んでいくため、授業内ではしっかりと先生の話聞くだけでなく、必ずメモを取るよう指導を行う。連続してソフト操作に関するレクチャーを実施するため、遅刻や欠席は認めない。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。</p>											
教科書教材											
<p>毎回資料をデータ又はプリントで配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。</p>											
回数	授業計画										
第1回	ストーリーマンガにおけるプロット制作方法を理解する										
第2回	登場キャラクターのデザインを考え、下描きする										
第3回	前回の下描きをペン入れする										
第4回	ストーリーマンガにおけるネームの考え方を理解する										
第5回	公募マンガのネーム制作										

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	
制作基礎3 (マンガ)	
第6回	公募マンガのネーム〆切
第7回	CLIP STUDIO PAINT EXの機能紹介をしてソフトについて理解する
第8回	CLIP STUDIO PAINT EXでの下描き方法を理解する 公募マンガの下描き制作①
第9回	CLIP STUDIO PAINT EXでの下描き方法を理解する 公募マンガの下描き制作②
第10回	公募マンガの下描き〆切
第11回	CLIP STUDIO PAINT EXでのペン入れ方法を理解する 公募マンガのペン入れ制作
第12回	CLIP STUDIO PAINT EXでのペンテクニックを理解する 公募マンガのペン入れ制作
第13回	CLIP STUDIO PAINT EXでのスクリーン톤や仕上げ方法を理解する 公募マンガの仕上げ制作
第14回	公募マンガの仕上げ〆切
第15回	クラス全体で公募マンガの講評会を行う