

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	ワークショップ4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	アニメーションコース	開設期	通年
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	315時間
単位数	21単位	授業形態	講義		
教科書/教材	スケッチブック、クロッキー帳、鉛筆消しゴム、動画用紙、レイアウト用紙、絵コンテ用紙、タブ、参考書・参考資料等は授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	築地 史郎、田中 伸昭、大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・画家、アニメーター、アニメ撮影	
学習目的					
物やテーマを素早く描くことができるようになる。その為クロッキーでは人物と自然、人物と人工物といった組み合わせの見方や描き方を体得する。時間をかけるデッサンではパースを捉え、面やトーンを意識して表現できるようになり、表現の楽しさや喜びを味わえるようになる。モチーフによって最適な描き方や表現方法を自らつかめるようになる。 さらに作画・美術班はアニメの作画・美術背景作業従事者を目指すに際し、自ら企画を起こし、絵コンテ作成からレイアウト・原画の作業を行うことで、絵の見せ方やアナログ、デジタル動画のタイミングなどを理解しアニメーションの知識を深めることができる。また並行して様々なモチーフの動画や背景着彩の作業の中で難易度を問わず柔軟に対応できる画力を養える。デジタル班は本授業ではAfterEffects/Photoshopを使用してアニメーション撮影の基礎と流れを理解し、実際の現場で行われている初歩の作業工程をこなせるようになる。アニメーション制作・撮影における知識や技術を学び、機材を使い基本操作と応用テクニックを身に付け特殊効果やディテールアップの習得や作業効率化等、高度な技術を身につけられる。					
到達目標					
絵を描くときには必ずeyelevelとvanishingpointが意識できることが目標である。立体を表現するために大きな面の処理ができるようになる。モチーフの形だけでなくネガの形や単純な形を発見することができ、仕上げに向かうことができるようになる。遠近法を使って楕円が描け応用できる。面を意識できるようになり、実物を見なくても基本的な影をつけることができる。表現の対象をとらえる観察力をさらに養うことが目標である。 作画・美術班は作画・背景を理解し自ら制作を行えるよう目指す。絵コンテ制作からレイアウト、原画までの工程を行うことにより絵を動かすことにより映像を創ることの特性を理解し、また芝居の中身を実際の作画作業に落とし込む際の動画枚数や、原画を挟むタイミングについても理解することを目標とする。デジタル作画の技法を理解することを目標とする。次年度の就職活動に際しポートフォリオに入れられるアニメカットを作成する。 またデジタル班はアニメーション制作現場での各作業工程の理解、他部署との連携や提案能力、映像表現での技術力や対応力の習得を目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	ワークショップ4(A)は班分けに関わらず全員受講する。3年次に取り上げた室内での学習に加え、4年次の前期は室外のモチーフを描くことが多くなる。個人指導を毎回行う。				
	ワークショップ4(B)は作画・美術もしくはデジタル班のいずれかを受講する。				
	作画・美術班：絵コンテからレイアウト・原画・動画の作業を通じて、学生が作画制作上の自分の弱点を発見し、自ら課題に取り組めるよう指導する。個別のカットに対して助言を行うので完成前でも疑問を感じた時点で講師に質問して新たな気付きを得てほしい。また授業や課題の進捗により前後するが、PCを使ったデジタル制作を2～4週にかけて行う時期がある。				
	デジタル班：本授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。また撮影以外の各作業工程で必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。				
注意点	授業中の私語や受講態度に注意のこと。講師のデモンストレーションや講義を聞き逃さないように気を付けて受講してほしい。講義中は必ずメモを取ること。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。 作画・美術班はクロッキー帳とスケッチブックを指示により用意すること。室外での写生は天候にも左右されるためシラバスの順不同がある。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	35%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	5%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題制作、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		

ワークショップ4(A)授業計画（１回～１５回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１回	パースと人物 車のスケッチ	E.LとV.Pを使って机が掛け、人物の手足の位置にもパースが働くことがわかる。車の描き方がわかる
２回	パースと人物 楕円の描き方	両足の位置に注意して描ける。正四角から楕円が掛け、車輪などに応用できる。
３回	自然物と人物 木のスケッチ	人物の動作表現がクロッキーできる。大きな面の処理をすることで木の描き方がわかる。
４回	自然物と人物 木のディティール	人物の動作の目的を想定したデッサンが描ける。ネガとシンプルな形の発見により木のディティールが描ける。
５回	人物と人工物（建築物）	階段をモチーフに登り坂のV.Pの位置を知る。登る動作がクロッキーできる。
６回	３時間で描く静物デッサン	ポートフォリオに入れる作品を３時間で仕上げる。モチーフは花瓶
７回	彫刻を描く(1)	室内にある彫刻を選びスケッチする。
８回	彫刻を描く(2)	学内にある彫刻を選びスケッチする。
９回	馬の彫刻を描く	全員で同じテーマで描く。その為構図の取り方は打ち合わせておく。
１０回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで様々なポーズを描くことができる。
１１回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで特に手の表現を見落とさず描くことができる。
１２回	ヌードクロッキー	固定とムービングの組み合わせで固定ポーズに簡単に影がつけられるようになる。
１３回	人物デッサンとクロッキー総合	課されたテーマをラフスケッチで描くことができる。
１４回	人物の骨格と筋肉(ポートフォリオ)	ヌードクロッキーを使って骨や筋肉の表現がより深くできるようになる。
１５回	前期授業まとめ	描画力の判定とアドバイスを受ける。
ワークショップ4(A)授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	指定背景と人物のデッサン	課題によって異なる背景と人物が描ける
１７回	人物クロッキーと着彩デッサン(1)	モチーフを決めることができ構図が取れる
１８回	人物クロッキーと着彩デッサン(2)	ほぼ鉛筆による線描きを終えて着彩の準備ができる
１９回	人物クロッキーと着彩デッサンの仕上げ	講師のデモの後着彩する 透明水彩の使い方がわかる
２０回	人物クロッキー着彩の採点	着彩のデッサンを仕上げるができる
２１回	人物クロッキー コンテで描く静物	描画材料の違いを認識して構図どりできる
２２回	人物クロッキー トーンをつける	おおまかなトーンのポジションがとれる
２３回	人物クロッキーと静物の採点	細部を描きこんで仕上げるができる
２４回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(1)	写真を描く時の注意と方法がわかり取り組める
２５回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(2)	描き進める手順について確認できる
２６回	人物クロッキーと写真・採点	写真から描くデッサンの細部に取り組み完成できる
２７回	透明水彩の技法、水張	水張りともモチーフが決まりデッサンがとれる
２８回	透明水彩の技法、着色	色の三要素がわかり着色できる ウェットオンウェットの技法を会得する
２９回	透明水彩の技法、混色	肌の色の表現、白いものの着色の技法がわかり仕上げられる
３０回	人物クロッキーと学年のまとめ	２年間の振り返りのまとめと感想

ワークショップ4(B)作画・美術班 授業計画（３１回～４５回）		
回	授業内容	各回の到達目標
３１回	動画(1)	トレース線を理解する
３２回	動画(2)	タイムシートを理解する
３３回	動画(3)	中割を理解する
３４回	レイアウト(1)、背景レイアウト(1)	対比を理解する
３５回	レイアウト(2)、背景レイアウト(2)	構図を理解する
３６回	レイアウト(3)、背景レイアウト(3)	内容を理解する
３７回	原画(1)、背景原図(1)	原画を理解する
３８回	原画(2)、背景原図(2)	芝居を理解する
３９回	原画(3)、背景原図(3)	タイミングを理解する
４０回	絵コンテ(1)、背景着彩(1)	シーンを理解する
４１回	絵コンテ(1)、背景着彩(2)	カットを理解する
４２回	絵コンテ(1)、背景着彩(3)	表現方法を理解する
４３回	まとめ(絵コンテ)	絵コンテ工程のまとめ
４４回	まとめ(レイアウト)	レイアウト工程のまとめ
４５回	まとめ(原作画業)	原作画業含め全体のまとめ
ワークショップ4(B)作画・美術班 授業計画（４６回～６０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
４６回	オリエンテーション、ワークフロー	卒業制作をすすめるにあたってレイアウト・原作画業のワークフローを把握する
４７回	卒業制作 作画打ち合わせについて	作画打ち合わせからコミュニケーション、すり合わせの方法をつかむ
４８回	卒業制作(応用絵コンテ・レイアウト1)	絵コンテから演出意図、構図をつかみレイアウトにおこす
４９回	卒業制作(応用絵コンテ・レイアウト2)	絵コンテの修正や、疑問点を解決する方法を学びレイアウト修正作業ができる
５０回	卒業制作（応用レイアウト・原画）	レイアウトを制作し演出チェックから不足部分を把握できる
５１回	卒業制作中間チェック1(作画スケジュール)	スケジュールから現状の進捗を把握し、予定を立て直す
５２回	卒業制作(応用レイアウト・原画1)	レイアウト制作、原画制作からタイムシートの記入方法を復習する
５３回	卒業制作(応用レイアウト・原画2)	レイアウト制作、原画制作から運動とパースの表現方法をつかむ
５４回	卒業制作(応用レイアウト・原画3)	レイアウト制作、原画制作から運動と演技の表現方法をつかむ
５５回	卒業制作 原画・動画チェック作業	原画・動画チェック作業から修正点を見つけ、制作グループのメンバーで共有できる
５６回	卒業制作中間チェック2(ラッシュチェック)	レイアウト・原画・動画の進捗チェックとプレビューから修正点と今後の予定を確認し修正する
５７回	卒業制作(応用レイアウト・原画4)	レイアウト制作、原画制作、動画制作から質感の表現方法を学ぶ
５８回	卒業制作(応用レイアウト・原画5)	原画制作、動画制作、動画制作から光と影の表現法を学ぶ
５９回	卒業制作リテイク(原画・動画)	作画箇所不足部分や修正点を直して仕上撮影部署とも連携作業できる
６０回	完パケ上映、まとめ	完成プレビューを行い講評から今後の課題を見つける

ワークショップ4(B)デジタル班 授業計画（３１回～４５回）		
回	授業内容	各回の到達目標
３１回	AE基礎(1)	AE各機能(レイヤー効果やアルファ等)+ファイルサーバーについて
３２回	AE基礎(2)	シェイプレイヤー/ヌル/映像出力/コーデック/プレビュー機能の理解
３３回	撮影基礎	読み込み/アンチエイリアス/タイムシートの読み方/WXP/セル組機能の理解
３４回	基礎セルワーク	FI・FO/SL/ローリング/フォロー
３５回	基礎カメラワーク	3Dレイヤー/PAN/TU、TB/QTU、QTB/DTU、DTB/フェアリング
３６回	基本エフェクト(1)	フレア、パラ/ボケ/透過光/BG透過光/オプティカルフレアについて
３７回	基本エフェクト(2)	集中線/ストリウム/ストロボ/マスク出し/波ガラス/
３８回	基本エフェクト(3)	水面処理/入射光/フラクタルエフェクト湯気等作成
３９回	基本エフェクト(4)	画面動/画面分割/DF/粒子系エフェクトパーティキュラーについて
４０回	基本エフェクト(5)	ピンボールクロスT光エフェクトパーティキュラーについて
４１回	模擬班制作(1)	コンテ撮/線撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
４２回	模擬班制作(2)	タイミング撮/本撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
４３回	模擬班制作(3)	本撮/リテイク撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
４４回	卒業制作ワークフロー確認	卒業制作に向けてスケジュール各納品内容/シーン素材作成(DF等)
４５回	制作グループ設定作成	カット表/香盤表/アフレコ台本作成
ワークショップ4(B)デジタル班 授業計画（４６回～６０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
４６回	コンテ撮プレビュー(チェック作業)	絵コンテ各カットの映像素材をプレビューし1本の映像にする
４７回	CT(カッティング)反映作業	カット毎調整された尺を素材(カット毎のタイムシート)等に反映する
４８回	作品打ち合わせ	全部署集まって作品の理解や素材作成方法の理解
４９回	各部署香盤表作成	全体の香盤表以外にも仕上げ香盤表(色指定)撮影香盤表(シーン処理)作成部署内の作業や映像統一の為
５０回	色テスト(TVモニターチェック)	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定をTVモニターチェック
５１回	シーン処理(TVモニターチェック)	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定を元に撮影によるエフェクトをTVモニターチェック
５２回	処理統一の為エフェクト説明	シーン処理やエフェクトを撮影監督が全員に説明
５３回	声優オーディションプレゼン資料	声優オーディションプレゼン用資料(キャラクター設定、アフレコ台本)の理解
５４回	AR(アフレコ)前差し替え	AR時に使用する映像作成(声優さんの演技に必要な素材)の理解
５５回	DB(ダビング)音声効果音入れ	音声や効果音を映像に合わせて入れ
５６回	本編リテイク出し	DB後の映像を全部署でチェックしリテイク選別作業の理解
５７回	中間発表&納品	制作スケジュールや映像データの発表や納品
５８回	作品DVDジャケット作成	ジャケットデザイン・盤面デザインの作成
５９回	作品ポスター作成	作品キービジュアル作成
６０回	本納品	完成映像データ提出

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ワークショップ4	
科目基礎情報							
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制		コース名	キャラクターデザインコース		開設期	通年
対象年次	4年次		科目区分	必修		時間数	315時間
単位数	21単位		授業形態	講義			
教科書/教材	鉛筆、練り消し、消しゴム、クロッキー帳、デスケール等						
担当教員情報							
担当教員	寺谷 和寛、坂上 雅也、熊田 秀人			実務経験の有無・職種	有・デッサン指導員、イラストレーター		
学習目的							
鉛筆による立体、空間を、鉛筆によって表現することができるようになるデッサンを通して、物の見方と表現を学び、イラスト制作の向上を図るためのトレーニング、また、デジタル授業の復習やまとめを行う授業も行い、全般的な技術力の向上を図ることがねらいである。							
到達目標							
紙という二次元に、鉛筆によって三次元空間を表現するための様々な技術を身につけ、今まで学んできた技術をさらに向上させること、また、プロの目に留まるようなポートフォリオを制作するために、プロレベルの作品を目指すことが目標である。							
授業概要	デッサンは、鉛筆デッサンの応用力を高めるために、陰影の法則、基本的な形態のデッサンから展開する。後半は応用的課題で身につけた基礎を確認する。基本的に2週で1課題というペースで授業を進める。デジタルは、授業の終わりにもう一度反復練習および、ブラッシュアップを行う。						
注意点	忘れ物をしない事。課題提出締め切り日は守る事。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。作画は量なので、とにかく多く描けるように努力すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は不合格とする。就職活動等で講評日に課題を提出できない場合は、原則として次週に提出を受け付ける。また、課題は都合により変更することがあるので、その場合は講師の指示に従うこと。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	手を描く ※プラスαの要素を加える			自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。			
2回	手を描く ※プラスαの要素を加える			自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。			
3回	風景デッサン			風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			
4回	風景デッサン			風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。			
5回	コスチュームデッサン			人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身に付ける。			
6回	コスチュームデッサン			人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身に付ける。			
7回	自画像デッサン			自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
8回	自画像デッサン			自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。			
9回	静物デッサン(1)			様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。			
10回	静物デッサン(1)			様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。			
11回	静物デッサン(2)			複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
12回	静物デッサン(2)			複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
13回	静物デッサン(2)			複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。			
14回	想定デッサン			今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。			
15回	想定デッサン			今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。			

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	課題(1)イラストコンペデザイン制作	仕様通りに制作できるか、ラフ画まで進める・授業開始時に現状のポートフォリオ提出
１７回	課題(1)線画・着彩・作品提出講評	→コンペ提出および応募を行う。
１８回	課題(2)デフォルメモンスター３作品	リアルイラストではないディフォルメイラスト進化制作(可愛い→通常→カッコいい)
１９回	課題(2)線画	ポーズ・構図を考える。3体が同じポーズにならないようにすること
２０回	課題(2)線画・着彩	属性（火・水・雷）ごとの色味を考えて表現する
２１回	課題(2)作品提出講評	クオリティ・完成度・アイデアなどのトータルバランス
２２回	課題(3)妄想CD紙ジャケット制作	好きなアーティストのCDをイメージしたタイトル・ロゴ含む紙ジャケットイラスト制作ラフ
２３回	課題(3)線画	イラスト単体で考えるのではなくトータルのデザインイメージで制作する
２４回	課題(3)線画・着彩	文字・ロゴなどとのバランス
２５回	課題(3)着彩	CDジャケットとしてのクオリティ調整
２６回	課題(3)作品提出講評	印刷して、紙ジャケットにすることでモニター上とは違う印刷物の風合いを見る
２７回	課題(4)風景コンペデザイン制作ラフ	仕様通りに制作できるか、ラフ画まで進める
２８回	課題(4)線画	文字(ロゴ)とイラストとのバランス
２９回	課題(4)線画・着彩	全体の色味の構成
３０回	課題(4)作品提出講評	作品完成から応募まで →コンペ締切9月中旬
授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
３１回	課題説明・作業スタート	キャラクターデザイン設定をテキストベースで完成させる
３２回	キャラクターデザイン	キャラクターデザイン設定（イラストラフ）を完成させる ※武器やアイテムは大ラフで設定
３３回	Clipstudio復習・モーションラフ作成	ベクターレイヤーの復習・モーション（動き）の設定ぎめ・大ラフ作成
３４回	モーションラフ制作・キャラクター	線画ベースでのキャラクターモーション下絵
３５回	モーションラフ制作・エフェクト	線画ベースでのエフェクトモーション下絵
３６回	モーションラフ制作・提出	線画チェック・修正
３７回	モーション線画・キャラクター彩色	最終線画・彩色（キャラペン入れ）
３８回	モーション線画・キャラクター彩色	最終線画・彩色（キャラペン入れ・カラー）
３９回	モーション線画	エフェクト彩色
４０回	モーション彩色	提出
４１回	制作選択課題	A:キャラクターモーション 1体追加制作
４２回	制作選択課題	B:戦闘背景画面制作（UIあり・なしどちらでも）
４３回	制作選択課題	C:（モーションで制作した）キャラのポーズ立ち絵・差分制作
４４回	制作選択課題	から一つ選択して制作する。 ※夏休み前に、後期卒業制作についての説明を行う。
４５回	制作選択課題	提出・プレゼンテーションと講評

授業計画（46回～60回）		
回	授業内容	各回の到達目標
4 6 回	映画鑑賞	就活対策講座および古典的名作アニメーションを鑑賞し、キャラクターのリニューアル案を出す
4 7 回	映画鑑賞	就活対策講座および古典的名作アニメーションを鑑賞し、キャラクターのリニューアル案を出す
4 8 回	主人公イラスト制作(1)	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のモノクロイラスト（男女全身、各1点）を制作する
4 9 回	主人公イラスト制作(2)	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のモノクロイラスト（男女全身、各1点）を制作する
5 0 回	主人公イラスト制作(3)	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のモノクロイラスト（男女全身、各1点）を制作する
5 1 回	年齢別イラスト制作(1)	キャラクターの成長による外見の変化のモノクロイラスト（男女顔、各6点）を制作する
5 2 回	年齢別イラスト制作(2)	キャラクターの成長による外見の変化のモノクロイラスト（男女顔、各6点）を制作する
5 3 回	年齢別イラスト制作(3)	キャラクターの成長による外見の変化のモノクロイラスト（男女顔、各6点）を制作する
5 4 回	年齢別イラスト制作(4)	キャラクターの成長による外見の変化のモノクロイラスト（男女顔、各6点）を制作する
5 5 回	年齢別イラスト制作(5)	キャラクターの成長による外見の変化のモノクロイラスト（男女顔、各6点）を完成させる
5 6 回	キービジュアル制作(1)	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現したモノクロ情景イラストを制作する
5 7 回	キービジュアル制作(2)	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現したモノクロ情景イラストを制作する
5 8 回	キービジュアル制作(3)	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現したモノクロ情景イラストを制作する
5 9 回	キービジュアル制作(4)	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現したモノクロ情景イラストを制作する
6 0 回	キービジュアル制作(5)	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現したモノクロ情景イラストを完成させる
授業計画（6 1 回～7 5 回）		
回	授業内容	各回の到達目標
6 1 回	人物クロッキー	人体の立体の感覚を身につけ、動きのある線を描けるようにする。
6 2 回	人物クロッキー	人体の立体の感覚を身につけ、動きのある線を描けるようにする。
6 3 回	風景デッサン	風景を描くことで、空間や奥行き表現方法を理解する。
6 4 回	風景デッサン	風景を描くことで、空間や奥行き表現方法を理解する。
6 5 回	静物デッサン※想定要素を含む	モチーフからイメージを膨らませ、世界観を構築し、発想力も鍛える。
6 6 回	静物デッサン※想定要素を含む	モチーフからイメージを膨らませ、世界観を構築し、発想力も鍛える。
6 7 回	静物デッサン※想定要素を含む	モチーフからイメージを膨らませ、世界観を構築し、発想力も鍛える。
6 8 回	想定デッサン	日常の観察から生まれる発見、考え、ひらめきなどが表現できるよう描く。
6 9 回	想定デッサン	日常の観察から生まれる発見、考え、ひらめきなどが表現できるよう描く。
7 0 回	想定デッサン	日常の観察から生まれる発見、考え、ひらめきなどが表現できるよう描く。
7 1 回	想定デッサン	日常の観察から生まれる発見、考え、ひらめきなどが表現できるよう描く。
7 2 回	大型静物デッサン	大型のモチーフを描くことで立体と空間の意識をより強くします。
7 3 回	大型静物デッサン	大型のモチーフを描くことで立体と空間の意識をより強くします。
7 4 回	大型静物デッサン	大型のモチーフを描くことで立体と空間の意識をより強くします。
7 5 回	大型静物デッサン	大型のモチーフを描くことで立体と空間の意識をより強くします。

授業計画（76回～90回）		
回	授業内容	各回の到達目標
76回	卒業制作企画プレゼン審査	PowerPointを使用してチームごとに企画発表プレゼン
77回	卒業制作	卒業制作を行う
78回	不合格の場合再プレゼン	卒業制作を行う
79回	卒業制作	卒業制作を行う
80回	卒業制作	卒業制作を行う
81回	卒業制作	卒業制作を行う
82回	卒業制作	卒業制作を行う
83回	卒業制作	卒業制作を行う
84回	卒業制作	卒業制作を行う
85回	卒業制作	進捗状況プレゼン準備
86回	卒業制作作品プレゼン審査	進捗をPowerPointを使用してチームごとに企画発表プレゼン
87回	卒業制作	卒業制作ブラッシュアップ
88回	卒業制作	展示物を制作する
89回	卒業制作	展示物を制作する
90回	制作物提出・講評	卒業制作展示講評会
授業計画（91回～105回）		
回	授業内容	各回の到達目標
91回	卒業制作:企画・予定発表	前期後半に卒業制作の概要を説明・配布→各自おおまかな企画を作成し、後期初めに発表する。
92回	卒業制作	制作開始 個人かグループを決定し、企画を制作する
93回	卒業制作	企画をチェックする
94回	卒業制作	講師の了解が出たグループから制作に入る
95回	卒業制作	制作チェックを行う
96回	卒業制作	制作チェックを行う
97回	卒業制作	制作チェックを行う
98回	卒業制作	制作チェックを行う
99回	卒業制作	デジタル上における作品の完成を目指す（プレゼン可能な完成度）
100回	卒業制作:プレゼンテーション	プロジェクトによるプレゼンテーション
101回	卒業制作:ブラッシュアップ	完成させる作業・出力・ボード制作・外部発注
102回	卒業制作:ブラッシュアップ	完成させる作業・出力・ボード制作・外部発注
103回	卒業制作:出力・制作	出力・ボード制作・納品作品のチェックと展示準備
104回	卒業制作:展示準備	完成・納品作品のチェックと展示準備
105回	卒業制作:展示準備	完成・納品作品のチェックと展示準備

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ワークショップ4	
科目基礎情報							
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制		コース名	マンガコース		開設期	通年
対象年次	4年次		科目区分	必修		時間数	315時間
単位数	21単位		授業形態	講義			
教科書/教材	随時プリント等配布する。ペン、インク等アナログ画材を要す。						
担当教員情報							
担当教員	なにわ ぎひろ、加藤 礼次朗			実務経験の有無・職種	有・漫画家		
学習目的							
一般的なストーリーマンガの思考と違う面からのアプローチで、自身の制作の幅を広げることを目的とする。前年度までに習得した作画、コマ構成のスキルを活かして漫画原稿の実制作を続ける。商業漫画制作現場ではまだデジタル、アナログが混合状態であることからペン画はアナログ、仕上げはデジタル（もしくはアナログ仕上げの選択制）という変則的なスタイルをとる。漫画原稿制作のクオリティアップしていく中、原稿完成の自信と達成感を体験していく。							
到達目標							
クライアントからの依頼を理解し、何が求められる、どうすれば自分らしさをアピールできるかという能力を習得することを目標とする。授業時間内でのスケジュールに則った原稿の完成をめざし、まとまった頁数の漫画原稿制作の流れを実践する。4年間の集大成としてのクオリティの高い漫画原稿を制作することを目標とする。							
教育方法等							
授業概要	ペーパーレスでの原稿制作がメインとなる。架空のクライアントの原稿依頼を想定し、作品制作を進行する（「シナリオ付き漫画原稿」制作）。講師が作成したシナリオを元にアイデアを練り、6～8頁程度の短編漫画を制作。時間、空間の使い方を意識して描くシナリオを用意する。4年生は卒業期でもあるため「自分の作品を描きたい」場合は相談の上（3年時の課題を見せてもらった上で判断）で別課題（卒業制作）も検討する。						
注意点	好き嫌い、できないではなく、制作に挑むこと。自由に描くのではなく、企画に対しどう対応するか考える。迷う場合は相談し、アドバイスを受ける。授業時間が長時間に及ぶため気が緩み、居眠りなど集中力が途切れがちになることが懸念される。適度な休憩を挟みながら、作業の進捗をこまめにチェックし、個別に相談しながら対処する。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	課題評価	50%	授業内で提出された課題の提出ノルマ達成率、課題の完成度で評価する				
	制作態度	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 （口頭・実技）	0%					
	平常点	50%	遅刻欠席は減点とする				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	実践背景着色(マスクを使用)			編集プロダクションでの着彩技術の確認			
2回	名刺、アドレスカード作成			個性的な名刺を自作し発展させる			
3回	間違い探しの原稿(1)			企画意図の理解と「仕掛ける」側が気を付けることを把握する			
4回	間違い探しの原稿(2)			企画意図の理解と「仕掛ける」側が気を付けることを把握する			
5回	間違い探しの原稿(3)			企画意図の理解と「仕掛ける」側が気を付けることを把握する			
6回	ゾートロープ体験			アナログでのアニメーションの原点を体験し、経験値とする			
7回	LINEスタンプ企業からの依頼課題(1)			マーケットや企業の狙いを理解し、自身のスキルをどう活かすか検討する			
8回	LINEスタンプ企業からの依頼課題(2)			マーケットや企業の狙いを理解し、自身のスキルをどう活かすか検討する			
9回	LINEスタンプ企業からの依頼課題(3)			マーケットや企業の狙いを理解し、自身のスキルをどう活かすか検討する			
10回	LINEスタンプ企業からの依頼課題(4)			マーケットや企業の狙いを理解し、自身のスキルをどう活かすか検討する			
11回	15秒見てもらえるイラスト制作NR			見てもらえる、印象に残るものをどうやって制作するかイラストを企画する			
12回	15秒見てもらえるイラスト制作NR			見てもらえる、印象に残るものをどうやって制作するかイラストを企画する			
13回	15秒見てもらえるイラスト制作NR			見てもらえる、印象に残るものをどうやって制作するかイラストを企画する			
14回	15秒見てもらえるイラスト制作NR			見てもらえる、印象に残るものをどうやって制作するかイラストを企画する			
15回	16秒見てもらえるイラスト制作NR			全作品の締切			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	シナリオ付漫画(シナリオ配布)	シナリオを読みこみアイデアを膨らませる ネーム作業 ネームを回収
17回	シナリオ付漫画(下書き1)	原稿用紙に人物とセリフ吹き出し(スピーチバルーン)の下書き
18回	シナリオ付漫画(下書き2)	背景の下書き
19回	シナリオ付漫画(下書き3)	その他、残り部分の下書き 下書きをチェック
20回	シナリオ付漫画(ペン入れ1)	人物、背景のペン入れ
21回	シナリオ付漫画(ペン入れ2)	その他、残り部分のペン入れ ペン入れ状況をチェック
22回	シナリオ付漫画(仕上げ)	トーンによる画面効果など仕上げ、セリフを入れて完成 完成原稿のコピーを回収
23回	シナリオ付漫画(シナリオ配布)	シナリオを読みこみアイデアを膨らませる。ネーム作業 ネームを回収
24回	シナリオ付漫画(下書き1)	原稿用紙に人物とセリフ吹き出し(スピーチバルーン)の下書き
25回	シナリオ付漫画(下書き2)	背景の下書き
26回	シナリオ付漫画(下書き3)	その他、残り部分の下書き 下書きをチェック
27回	シナリオ付漫画(ペン入れ1)	人物、背景のペン入れ
28回	シナリオ付漫画(ペン入れ2)	その他、残り部分のペン入れ ペン入れ状況をチェック
29回	シナリオ付漫画(仕上げ)	トーンによる画面効果など仕上げ、セリフを入れて完成 完成原稿のコピーを回収
30回	まとめ	全体のまとめ
授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	卒業制作(1)	コンテ1回目 作業の前段階として、ネームの効率の良い進め方を復習
32回	卒業制作(2)	コンテ2回目 作業中の注意点を講義した上で、スケジュールを決める
33回	卒業制作(3)	コンテ3回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業に入る
34回	卒業制作(4)	コンテ4回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業を完了
35回	卒業制作(5)	ネーム1回目 作業の前段階として、ネームの効率の良い進め方を復習
36回	卒業制作(6)	ネーム2回目 作業中の注意点を講義した上で、スケジュールを決める
37回	卒業制作(7)	ネーム3回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
38回	卒業制作(8)	ネーム4回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
39回	卒業制作(9)	ネーム5回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業を完了
40回	卒業制作(10)	下描き1回目 作業の前段階として、ネームの効率の良い進め方を復習
41回	卒業制作(11)	下描き2回目 作業中の注意点を講義した上で、スケジュールを決める
42回	卒業制作(12)	下描き3回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
43回	卒業制作(13)	下描き4回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
44回	卒業制作(14)	下描き5回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
45回	卒業制作(15)	下描き6回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業を完了
授業計画（46回～53回）		
回	授業内容	各回の到達目標
46回	卒業制作(16)	仕上げ1回目 作業の前段階として、ネームの効率の良い進め方を復習
47回	卒業制作(17)	仕上げ2回目 作業中の注意点を講義した上で、スケジュールを決める
48回	卒業制作(18)	仕上げ3回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
49回	卒業制作(19)	仕上げ4回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
50回	卒業制作(20)	仕上げ5回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業
51回	卒業制作(21)	仕上げ6回目 作業中の注意点を講義した上で、実作業を完了
52回	卒業制作(22)	納品1回目 データ作業のノウハウを確認。セリフ入力、完成系データ作業
53回	卒業制作(23)	納品2回目 セリフ入力、完成系データ作業を完了