

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	プロダクションスキル3	
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	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	6単位	授業形態	講義		
教科書/教材	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	鈴木 大樹、山田 伸一郎		実務経験の有無・職種	有・VFXアーティスト、コンポジター/アニメーター	
学習目的					
作品制作力をより高めるために企画立案やそのプロセスを実践的に学び、後期の実制作に向けた準備を整えることが目的である。企画書立案のポイントや作品演出の核について、精度の高いビデオコンテ作成など、これまで以上にプリプロダクションを重点的に練ることで作品の品質を向上させる。プロの映像制作の現場での大人数での制作ではなく、少人数でも作品の品質を担保できるようなワークフローや考え方、スケジューリングについて学習する。					
到達目標					
アニメを含む映像作品を企画する際の様々なポイントについて議論し、それを見出す力を身につけ、これからの自身の作品制作に上記の点を加えることにより、これまででは到達できなかった演出や構成、その他ポイントによって作品を作り上げるようになることが目標である。また、プリプロダクションの重要性を理解した上でデジタルワークフローでコンテを作成し、プリプロダクションに推敲を重ねて客観的に作品を捉えられるスキルを身につける。					
教育方法等					
授業概要	序盤では様々なカテゴリの映像作品(ショートムービー中心)を鑑賞しながらその演出や意図、構成についてディスカッションをする。映像を多角的に捉えられるようになってきたらプリプロダクションのポイントについて学習し、実際に企画立案をする。プリプロダクションを入念に行い、推敲を重ねる。終盤では学内イベント展示に向けた準備を実施する。				
注意点	デジタルの実習室使用についてはルールがあるので順守すること（授業中に説明する）。また、欠席や遅刻により授業の理解が遅れてしまうと、自身の作品制作力向上を大いに妨げてしまうので十分に注意すること。これまでに制作してきた作品と自らに誇りを持って、真摯に制作に取り組むこと。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	40%	制作物の提出と品質、提出〆切の順守について総合的に評価する		
	小テスト	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	企画発表の際、発表方法と内容について評価する		
	平常点	40%	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	概要説明、企画制作について		企画制作のポイント確認/作品についてのディスカッション/新企画のための調査		
2回	プリプロダクション(1)		前回の続きとプリプロダクションについて/企画の核について		
3回	プリプロダクション(2)		各種設定資料の作成/世界観の構築/絵コンテの作成/ビデオコンテの精度を高めるための講義		
4回	プリプロダクション(3)		同上/ビデオコンテの作成とブラッシュアップ		
5回	プリプロダクション(4)		同上/ビデオコンテの作成とブラッシュアップ		
6回	プリプロダクション(5)		同上/ビデオコンテの作成とブラッシュアップ		
7回	プリプロダクション(6)		企画とプリプロダクション発表/制作スケジュールの確定		
8回	プロダクション制作(1)		カット制作		
9回	プロダクション制作(2)		カット制作		
10回	プロダクション制作(3)		カット制作		
11回	プロダクション制作(4)		カット制作		
12回	プロダクション制作(5)		カット制作		
13回	プロダクション制作(6)		カット制作/制作物の進捗発表とリスケジュール		
14回	プロダクション制作(7)/イベント展示準備(1)		同上/イベント展示のための準備		
15回	プロダクション制作(8)/イベント展示準備(2)		同上/イベント展示のための準備		

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	プロダクションスキル3	
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	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修			時間数	90時間
単位数	6単位	授業形態	講義				
教科書/教材	ペン、インク、作画道具等						
担当教員情報							
担当教員	椎原 ヨシカズ、野口 真依子、武藤 敬子				実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的							
就職活動対策講座を行いながら、作品鑑賞、またアナログ制作による魅力あるキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについての理解・技術を深めると共に、就職活動を有利に進めるためのビジネススキルなどを学びながら、ポートフォリオ用のモノクロイラストを制作することが目的である。							
到達目標							
就職活動を行いながら、アナログによるモノクロイラスト制作に対する理解を深め、オリジナル作品制作を通じて、魅力ある世界観・設定・キャラクターの発想法・表現法・演出法などを身につけ、ポートフォリオ用モノクロイラストを完成させることが目標である。また、社会に求められる人材として必要となるビジネススキルを高めて演習として取り入れる事により、更なる自身のプレゼンテーション能力を高めていく。							
教育方法等							
授業概要	就職対策講座を行いつつ、アナログで3～5週につきひとつのポートフォリオ用モノクロイラスト課題を制作する。 作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。各ㄨ切日には描いたものを回収し、評価の参考とする。また、将来の目標、理解度などの状況に応じて内容を変更する場合もある。						
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定期試験を受験することができない。						
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	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				
2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				
3回	主人公イラスト制作		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回	主人公イラスト制作		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回	主人公イラスト制作		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				
6回	年齢別イラスト制作		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				
7回	年齢別イラスト制作		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				
8回	年齢別イラスト制作		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				
9回	年齢別イラスト制作		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				
10回	年齢別イラスト制作		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				
11回	キービジュアル制作		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				
12回	キービジュアル制作		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				
13回	キービジュアル制作		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				
14回	キービジュアル制作		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				
15回	キービジュアル制作		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				

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	プロダクションスキル3	
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	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修		時間数	90時間
単位数	6単位	授業形態	講義			
教科書/教材	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	なにわ ぎひろ			実務経験の有無・職種	有・漫画家（日本漫画家協会々員）	
学習目的						
マンガの多種多様なニッチマーケットに対応する理解を深め漫画制作する。ストーリーマンガだけではなく、多角的な「マンガ表現」を学び作家としての在り方を考えていくことも目的とする。						
到達目標						
一般的な制作方法とは違う面からの制作のヒントを見つける。漫画制作を柱に、企画力やそれを形にする経験値を上げ、他者との差別化を意識しながら考える力を身につける。						
教育方法等						
授業概要	マンガ制作を学問的視点から分析し、それを制作するうえで必要となる新たな発想法を取り入れていく。マンガ作成を基本とした実践の作品制作を課題として進める。他者との違いが明確になるよう共通したキーワードで課題を制作し、違いを出すよう意識しながら制作を行う。					
注意点	好き嫌い、できないではなく、様々な表現を持って制作に挑むこと。自由に描くのではなく、企画に対しどのように対応すべきかを考察していく。迷う場合は教員や講師に相談し、アドバイスを受けること。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。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	試験・課題	50%	納期、品質、コストなどの面から評価、前回からの進歩など学校課題としての評価で検討します			
	小テスト	0%				
	レポート	0%				
	成果発表 （口頭・実技）	0%				
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。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	怪談話のコンテ(2p)		こわいと思わせるために必要な要素とは何か考える			
2回	怪談話の線画		怪談話 2pの下描き作業			
3回	怪談話のペン入れ、効果		怪談話 2pのペン入れ作業			
4回	怪談話の仕上げ		怪談話 2pの仕上げ作業（クリアラインは線画）			
5回	怪談話の仕上げ		個人の状況に合わせてスケジュールを調整する			
6回	自由律俳句からのイラスト化(1)		同じ言葉からの連想で他者との差別化しながら制作する「イメージラフ」			
7回	自由律俳句からのイラスト化(2)		ラフ画より一点に絞り下書き作業			
8回	自由律俳句からのイラスト化(3)		イラストへのペン入れ、着彩作業			
9回	自由律俳句からのイラスト化(4)		イラスト仕上げ作業			
10回	自由律俳句からのイラスト化(5)		イラスト仕上げ作業			
11回	モノクロ原稿の表紙(1)		「でっち上げ」アイディア出し。期待させる表現、盛り上げる表現を企画する。			
12回	モノクロ原稿の表紙(2)		イラストへのペン入れ作業			
13回	モノクロ原稿の表紙(3)		着彩技術を使用してのカラー化			
14回	モノクロ原稿の表紙(4)		着彩技術を使用してのカラー化			
15回	モノクロ原稿の表紙(5)		原稿納品日			