

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4
<b>科目基礎情報</b>				
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 後期
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			
<b>担当教員情報</b>				
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(鈴木)、アニメーター(山田)	
<b>学習目的</b>				
前期のプロダクションスキル3で用意した企画を元に、卒業制作を実行し作品を完成させることが目的となる。それは映像制作の現場同様に長期間の制作の中で発生する様々な業務を経験することで、実際にプロの現場で制作を行う際に円滑に作業を行うことができるようになるため非常に重要である。また、上記の内容はプロのクリエイターとしての自覚を持つために必要な行程であり、本人にとっての自信となる。				
<b>到達目標</b>				
上記の学習目的にも述べられているように、長期間の作品制作を遂行し、完成させることが最大の目標である。また完成した作品は視聴者に公開(上映)するため、その際に自身の作品の魅力や制作過程でのポイントなどをプレゼンテーションできるようにする。この授業で経験した様々なことをプロの制作現場で生かすことを目標とする。本作が学生最後の集大成となるため、今までに修得した技術などを総動員し、これまでに制作したどの作品よりも魅力あるものにするを目標とする。				
<b>教育方法等</b>				
授業概要	グループ毎に制作した企画を元に、実際のプロダクション制作を想定した卒業制作を進めていく。作品を完成させるために様々な行程を必要とするが、それらをスケジュールを確認しながら進めていくのが基本となる。また、要所で中間上映を実施することで、完成に向けた具体的なイメージを掴んでいく。			
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。			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	40%	制作物の提出と品質、提出メ次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%	作品完成の際に実施する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	
<b>授業計画(1回~15回)</b>				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	企画制作/作業行程の確認	卒業制作作品の企画や今後の作業行程を確認し、完成までの見積もりを立てる		
2回	プロダクション制作(卒業制作)1	アニメーション作画やCG作画作業を中心としたカット制作を行う		
3回	プロダクション制作(卒業制作)2	アニメーション作画やCG作画作業を中心としたカット制作を行う		
4回	プロダクション制作(卒業制作)3	アニメーション作画やCG作画作業を中心としたカット制作を行う		
5回	プロダクション制作(卒業制作)4	アニメーション作画やCG作画作業を中心としたカット制作を行う		
6回	プロダクション制作(卒業制作)5	デジタルペイントや撮影・CG処理などを中心としたカット制作を行う		
7回	プロダクション制作(卒業制作)6	デジタルペイントや撮影・CG処理などを中心としたカット制作を行う		
8回	プロダクション制作(卒業制作)7	デジタルペイントや撮影・CG処理などを中心としたカット制作を行う		
9回	プロダクション制作(卒業制作)8	デジタルペイントや撮影・CG処理などを中心としたカット制作を行う		
10回	プロダクション制作(卒業制作)9	撮影処理や編集作業を中心としたカット制作を行う		
11回	プロダクション制作(卒業制作)10	撮影処理や編集作業を中心としたカット制作を行う		
12回	プロダクション制作(卒業制作)11	撮影処理や編集作業を中心としたカット制作を行う		
13回	プロダクション制作(卒業制作)12	撮影処理や編集作業を中心としたカット制作を行う		
14回	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	イベント展示準備2/作品発表	同上/作品の発表と講評		

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4	
<b>科目基礎情報</b>					
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	後期
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	講義に合わせて随時プリント等配布する。ペン、インク、筆、水彩絵の具等アナログ画材。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	加藤 礼次朗	実務経験の有無・職種	有・漫画家、デザイナー、役者		
<b>学習目的</b>					
前年度までに習得した作画などのスキルを活かして設定作り、キャラクターデザイン画、コンセプトイラストの実製作をする。デジタルの講義は別にあるため、本講ではアナログ技法（水彩彩色など）による課題製作スタイルをとる。本講を受講することでコンテンツ企画製作にキャラクターデザイナーとして参加することの疑似体験をしてもらい、自信と達成感を体験してもらえよう、そこを目標とする。					
<b>到達目標</b>					
4年生は卒業年であり、本講の製作課題も卒業製作の一環といえる。学園生活での修学の集大成であるとともに、就職など企業へのプレゼン用見本として使えるようなクオリティの高い課題製作を目指したい。					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	「変身格闘ゲーム」の疑似企画書を講師が配布。その企画書を元に、各自アイデアを練りキャラクターデザイン画（変身前と変身後の図を男女）を計4点、コンセプトイラスト（戦闘中と和解して食事の場面）を2点、ウィンドウ用イラスト（勝利と敗北の図を男女）を計4点、総計10点を製作する。キャラクターは世界各国の出身とし、国際色豊かなキャラにしたい。				
注意点	コンセプトイラストでは学生同士（別の学生が作ったキャラクター同士）を組み合わせ、戦ったり和解したりの図を描く。そうすることで「他人の作ったキャラを描いてみる」という経験を積んで欲しい。また戦闘中、和解して食事している場面の背景は登場キャラに関係ある情景、ステージをアイデアを凝らして作り上げて欲しい。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	75%	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。		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
平常点	25%	欠席数を含む授業への参加姿勢、積極性などで評価する。			
<b>授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	企画書配布	講師が企画内容を説明し、学生はアイデアを練る。キャラクターの設定作り。			
2回	キャラクター画ラフ	キャラクターの下書きをする。下書きを終わらせる。			
3回	キャラクター画清書	キャラクターの清書をする。清書を終わらせる。			
4回	キャラクター画彩色	キャラクターに彩色する。彩色を終わらせる。			
5回	キャラクター画まとめ	完成したキャラクターを集め、全員で検討する。キャラクター画を回収する。			
6回	ウィンドウ用イラストラフ	ウィンドウ用イラストの下書きをする。下書きを終わらせる。			
7回	ウィンドウ用イラスト清書	ウィンドウ用イラストの清書をする。清書を終わらせる。			
8回	ウィンドウ用イラスト彩色	ウィンドウ用イラストの彩色をする。彩色を終わらせる。			
9回	ウィンドウ用イラストまとめ	ウィンドウ用イラストを完成させる。イラストを回収する。			
10回	コンセプトイラストラフ	学生同士の組み合わせを決め、コンセプトイラストの下書きをする。下書きを終わらせる。			
11回	コンセプトイラスト清書	コンセプトイラストの清書をする。清書を終わらせる。			
12回	コンセプトイラスト彩色	コンセプトイラストの彩色をする。彩色を終わらせる。			
13回	コンセプトイラストまとめ	コンセプトイラストを完成させる。コンセプトイラストを回収する。			
14回	まとめ	全体のまとめ。講評。			
15回	ポートフォリオ製作	作品のコピーをファイリングし、簡単な説明文を添えて見本ファイルを作る。			

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4	
<b>科目基礎情報</b>					
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	後期
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				
<b>担当教員情報</b>					
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）		
<b>学習目的</b>					
マンガ原稿の完成品をコンスタントに生み出すことができる生産力を身につけ各自の発想を確立させることを目的とする。自己で管理したスケジュールを確保・順守し、プロの作家としてのバイタリティを習得することも目的とする。					
<b>到達目標</b>					
卒業制作の完成、納品、投稿までを主たる目標とする。課題としてはネーム、下描き、仕上げ、修正の4セクションに分けた〆切を設け、その都度チェックを受ける。〆切を意識した進行計画を建てられるようになることも併せた目標とする。					
<b>教育方法等</b>					
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。				
注意点	好き嫌い、できないだけでなく、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		
<b>授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	シナリオに沿ったネーム(1)	指定されたシチュエーションでのネーム課題作業(1)			
2回	シナリオに沿ったネーム(2)	指定されたシチュエーションでのネーム課題作業(2)			
3回	シナリオに沿ったネーム(3)	指定されたシチュエーションでのネーム課題作業(3)			
4回	シナリオに沿ったネーム(4)	指定されたシチュエーションでのネーム課題作業(4)			
5回	課題講評会	全員で完成したネームの講評会を行う。次の作品への課題を認識する。			
6回	テーマを決められたネーム(1)	キーワード3つを使用したネーム課題作業(1)			
7回	テーマを決められたネーム(2)	キーワード3つを使用したネーム課題作業(2)			
8回	テーマを決められたネーム(3)	キーワード3つを使用したネーム課題作業(3)			
9回	テーマを決められたネーム(4)	キーワード3つを使用したネーム課題作業(4)			
10回	課題講評会	全員で完成したネームの講評会を行う。次の作品への課題を認識する。			
11回	原稿制作(1)	第9回までに制作したネームを元に原稿作業に入る。冒頭4Pのみを仕上げるものとする。			
12回	原稿制作(2)	第9回までに制作したネームを元に原稿作業に入る。冒頭4Pのみを仕上げるものとする。			
13回	原稿制作(3)	第9回までに制作したネームを元に原稿作業に入る。冒頭4Pのみを仕上げるものとする。			
14回	原稿制作(4)	第9回までに制作したネームを元に原稿作業に入る。冒頭4Pのみを仕上げるものとする。			
15回	原稿制作(5)	第9回までに制作したネームを元に原稿作業に入る。冒頭4Pのみを仕上げるものとする。			