

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	プロジェクトワーク5
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	3単位	授業形態	実習		
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	山口 杏奈、平岡 栄一		実務経験の有無・職種	有・アニメーター、映像編集	
学習目的					
<p>作画・美術班：アニメの仕事を行う上で必須となる作画技術・背景技術の向上のためにアニメの作り方を理解するだけでなく各工程の中身を学び実際に描いて指導を受け直しを行う中で卒業後のアニメ現場に対応できる作画背景の応用技術を身につけることができる。作画や美術の分野で自らの不足点を再確認し、制作研究や制作に生かすことができる。</p> <p>デジタル班：Adobe社製Aftereffects、Premiereの使い方を習得し、デジタル環境で映像を制作しWEB上で公開することができるようになる。またアニメ制作上の映像用語の概念・意図を正しく理解した上でアニメ制作を行えるようになる。</p>					
到達目標					
<p>作画・美術班：レイアウトから原画、タイムシートの描き方までを理解し描けるようになることが目標である。また就職活動にも対応できる品質と内容をもったアニメカットが作れることも目標である。</p> <p>デジタル班：AdobeAftereffects、Premiere、RETASSTUDIO等の制作ツールを使いこなすだけでなく、つくった映像を動画サイト等で公開できるようになることを目標とする。また2D作画以外の映像制作の手法を理解し、その技術をアニメ制作に応用し、幅広い表現力を身に付けられるようになる。ポートフォリオ制作やアニメ業界の職種研究、進路選択のための情報を得ることも目標である。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>作画・美術、もしくはデジタルのいずれかを受講する。授業内容理解度及び課題進捗度により授業内容が一部変更になることがある。</p> <p>作画・美術班：現場で実際使用しているコンテ・設定類を使用し原画作業する。ラフの段階、清書・完成の段階でそれぞれ講師のチェックを受けることを推奨する。またPCを使ったデジタルでの制作を行う場合もある。</p> <p>デジタル班：この授業では、個人ワークとグループ制作を採用する。個人製作で自らの特性、得意な分野を見極めた上でグループ制作に入り、異なる得意スキルを持ったクラスメイトと共同で制作に取り組むことによりコミュニケーションを促進させ、またクラスメイトの作品から積極的に学ぶものを取り入れてほしい。</p>				
注意点	<p>授業の特性により個人指導と全体講義を併せて行う。各自の課題制作の途上、あるいは完成後のチェック作業から個別指導となる。</p> <p>個人指導を受けることでより詳しく技術の勉強になるので積極的に講師の指導を受けてほしい。アニメ業界の仕事の作法やルール、キャリアアップなども質問に応じて個人指導する。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。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	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中間チェック、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			
作画・背景専攻 授業計画(1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	オリエンテーション	原画作業のワークフローを把握する			
2回	作画実習(レイアウト練習)(1)	レイアウトの取り方を学ぶ他、Follow走り(レイアウト)も学ぶ			
3回	作画実習(レイアウト練習)(2)	FIX レイアウトが描ける他、Follow走り(ラフ原)も学ぶ			
4回	《歩き》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(1)	歩きのレイアウトが描ける他、Follow走り(原画)も学ぶ			
5回	《歩き》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(2)	歩きの原画が描ける他、階段上り下り(レイアウト)も学ぶ			
6回	《歩き》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(3)	歩きのシートが描ける他、階段上り下り(ラフ原画)も学ぶ			
7回	《走り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(1)	走りのレイアウトが描ける他、階段上り下り(原画)も学ぶ			
8回	《走り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(2)	走りの原画が描ける他、階段上り下り(タイムシート)も学ぶ			
9回	《走り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(3)	走りのシートが描ける他、食べる(レイアウト)も学ぶ			
10回	《座り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(1)	座りのレイアウトが描ける他、食べる(ラフ原画)も学ぶ			
11回	《座り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(2)	座りの原画が描ける他、食べる(原画、タイムシート)も学ぶ			
12回	《座り》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(3)	座りのシートが描ける他、投げる(レイアウト)も学ぶ			
13回	《食べる》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(1)	食べるのレイアウトが描ける他、投げる(ラフ原画)も学ぶ			
14回	《食べる》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(2)	食べるの原画が描ける他、投げる(原画)も学ぶ			
15回	《食べる》基礎作画実習 (レイアウト、一原、シート作成)(3)	まとめ			

デジタル専攻 授業計画（1回～15回）		
回	授業内容	各回の到達目標
1回	オリエンテーション	今後の授業計画、グループ制作について理解する
2回	映像の基礎用語	映像の基礎用語について理解する
3回	アニメの撮影用語	実写とアニメの用語の違いについて学ぶ
4回	実写撮影基礎	スマホを使った映像撮影を学ぶ
5回	レンズと画角	レンズの違いによる見え方の違いを学ぶ
6回	映像の取り込み、編集	スマホからの映像取り込み、Premiereでの編集を理解する
7回	AEの実写への応用	モーショントラッキング、スーパー処理を学ぶ
8回	ライトレース、ロトスコープ	実写からの手描きアニメへの応用がわかる
9回	制作班決定、ミーティング	制作班に分かれて内容と撮影方法を定める
10回	課題制作(1)	グループ制作第1回 自分の役割と作業工程を把握する
11回	課題制作(2)/中間チェック	グループ制作第2回 中間チェックを行い、修正点を見極める
12回	課題制作(3)	グループ制作第3回 エフェクト処理、音編集を学ぶ
13回	課題制作(4)	グループ制作第4回 書き出し、アップロード方法を学ぶ
14回	課題発表、ポートフォリオ組み込み	課題発表、講評を受け修正点を見つける
15回	まとめ	授業のまとめ、総評

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	プロジェクトワーク5	
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	3単位	授業形態	実習・実技		
教科書/教材	USBメモリ、課題に応じた資料(説明プリント・PDF)配布。合わせてテンプレートデータ等も用意する				
担当教員情報					
担当教員	坂上 雅也	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的					
今まで学んできたデザイン・レイアウトを含むデザイン制作の技術の完成度を上げることがねらいである					
到達目標					
キャラクター制作およびポートフォリオ制作を通して、業界レベルに到達する作品を制作することが目標である。 仕様書の読解力の向上。ラフ→下書き→着色の流れでのクオリティ向上。スケジュール管理の達成。					
教育方法等					
授業概要	就職に備えた知識やスキルアップを行い、ポートフォリオを充実させるために必要な課題制作を行う。コンペ作品制作を通して、企業・一般に求められる作品を制作できる力をつける				
注意点	課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。データはバックアップしておくこと。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。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	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			
2回	課題(1)線画・着色・作品提出講評	コンペ提出および応募を行う。			
3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)			
4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			
5回	課題(2)線画・着色	属性(火・水・雷)ごとの色味を考えて表現する			
6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			
7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			
8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			
9回	課題(3)線画・着色	文字・ロゴなどとのバランス			
10回	課題(3)着色	CDジャケットとしてのクオリティ調整			
11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			
12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			
13回	課題(4)線画	文字(ロゴ)とイラストとのバランス			
14回	課題(4)線画・着色	全体の色味の構成			
15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			

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	プロジェクトワーク5	
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	3単位	授業形態	実習		
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	緒山 千	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的					
就職活動で必要となるポートフォリオ（営業素材）の制作方法・編集方法を学ぶことを目的とする。また、ポートフォリオを編集していくことで過去の作品を把握し、より効果的な作品とは何かを分析することも目的とする。					
到達目標					
ポートフォリオ（営業素材）の充実を目標とする。仕事をする上で、人の目を意識した作品制作が出来るように意識を高めていく。また、使用できるアプリケーションの範囲を広げ更なる技術の向上・習得をすることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	Clip studio paint、Photoshopを使用したカラーイラスト、マンガ制作を行い、ポートフォリオに入れる作品を充実させる。作品をポートフォリオに求めていくことで紙面編集のスキルも身につけることが出来る。				
注意点	ポートフォリオを制作するために、これまで制作した作品もクオリティアップを図り入れていくこと。教員や講師にアドバイスをもらい、積極的に更新を図ること。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。授業開始後10分以内に着席していない場合は遅刻とする。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	ポートフォリオの進捗報告を課題とし、それを評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	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	ポートフォリオ基礎	制作方法、ポートフォリオについての考え方を学ぶ			
2回	ポートフォリオ基礎	ポートフォリオの企画・制作技術の向上を図る			
3回	ポートフォリオ制作(1)	背景イラスト制作			
4回	ポートフォリオ制作(2)	背景イラスト制作			
5回	ポートフォリオ制作(3)	背景入り、人物（アクション）イラスト制作			
6回	ポートフォリオ制作(4)	背景入り、人物（アクション）イラスト制作			
7回	ポートフォリオ制作(5)	背景入り、人物（アクション）イラスト制作			
8回	ポートフォリオ制作(6)	動物・モンスター イラスト制作			
9回	ポートフォリオ制作(7)	動物・モンスター イラスト制作			
10回	ポートフォリオ制作(8)	機械・無機物 イラスト制作			
11回	ポートフォリオ制作(9)	機械・無機物 イラスト制作			
12回	ポートフォリオ制作(10)	自由課題 イラスト制作			
13回	ポートフォリオ制作(11)	自由課題 イラスト制作			
14回	ポートフォリオ制作(12)	自由課題 イラスト制作			
15回	ポートフォリオ制作(13)	ポートフォリオの調整・編集			