

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6	
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	山田 伸一郎・渡邊 洋一・日下 大輔・村口 冬仁・平岡 栄一	実務経験の有無・職種	有・アニメーター(山田)背景美術(渡邊)、アニメCG(日下)、アニメ仕上(村口)、映像編集(平岡)		
学習目的					
<p>作画班：前年までに学んだ作画の工程をより実践に近い形で学び就職時に即戦力となる実力をつけるようにすることを主な目的とする。スペシャリストとしての矜持を持ったクリエイターを育し、制作工程全体を考慮した作業ができるようになることが本講座の狙いである。</p> <p>美術班：アニメーション美術には広範な技術・知見が必要であるという事を知り、理解した事を実際の制作現場で生かせるようにすることを目的とする。自ら描くだけでなく実際に対象物を見て、触って、聴くこと、アニメ美術を取り巻く様々な環境を自分の中に取り入れることである。</p> <p>デジタル班：アニメ彩色の成り立ちから現在のデジタル彩色の構造・ワークフローを理解した上で効率的に彩色作業をすすめ、実際のアニメ彩色のスタジオで即戦力となり得る実践的な仕上げ技術を習得できる。</p>					
到達目標					
<p>作画班：アニメーション制作をする中で自分の仕事の意味や役割を位置付けること、他部署や他の工程のことを考えて自分の作業と向き合う必要があることを理解する。現場に出てから仕事をするために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することを目標にしている。</p> <p>美術班：描画対象を物理的・美術的など、広範な視点でとらえられる能力を鍛えつつ、描画技法習得を進め、全方位に対応できる基礎力を身につける。就職活動に備え、自らの作品集に入れられる課題作品を描いていく。</p> <p>デジタル班：RETASSTUDIO、特にPaintman・Tracemanの使い方を正しく理解し、線合成、面合成、色替えなどにも対応できるようになることを目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>作画班：個人の基礎作画力の向上を目的に主に動画の実践課題に取り組むこととする。全年次と違い高い精度と技能を必要とする課題に取り組むため個別添削等のきめ細やかな指導を心がける。</p> <p>美術班：描画系ソフトウェアによる背景美術制作技法の指導。ソフトウェアのオペレート方法指導よりは、表現技法の指導を主眼とする。授業の進捗により描画の環境(板タブレットまたは液晶タブレット)が変わる場合がある。</p> <p>デジタル班：個人ワークが重要となる。教員のデモンストレーション、あるいは板書等の説明から必要に応じてメモを取りながら重要箇所や疑問点を踏まえつつ各自彩色作業に取り組む形となる。1年時よりさらに作画や撮影等前後の作業工程とのやり取りを念頭に置きデータ形式やフォルダ構成についてもより理解できるようPCの基礎についても復習しつつ作業を行う。</p>				
注意点	<p>ソフトウェアには優れた表現力・応用性があるが、それを生かすにはまず学生自身の画力が必要である事を終始徹底理解させる。</p> <p>デジタル専攻では学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。アニメ業界の動きやアニメ求人状況などを概説するので、自分でも情報を収集しポートフォリオの制作や今後の推移について考えること。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。</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発表方法、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			
作画専攻 授業計画(1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	プロローグ「面談・自由作画」	面談：学生の目標・希望を把握 / 自由作画：学生の技術レベルの把握			
2回	基本「自然環境」	自然環境を物理的視点から理解しようとする感覚を身につける。			
3回	基本「植物構造と植生」	植物・植生を理解しようとする感覚を身につける。			
4回	人工物「建物の基本」	街の景観が法的根拠(建物構造や地区計画など)により構成されている事を理解する。			
5回	人工物「機械の基本」	機械(車・航空機・船舶・生産機械など)がその形態に至った理由を理解する。			
6回	基本まとめ・フィールドワーク	主に自然環境の観察力向上を目指して、実物に接しながら研究。			
7回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。			
8回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。			
9回	基本まとめコンクール発表	自由画発表・講評			
10回	各自制作活動(1)	各自制作(下描きを仕上げる、講師はフォロー)			
11回	各自制作活動(2)	各自制作(下描きから着彩に入る、講師はフォロー)			
12回	各自制作活動(3)	各自制作(着彩をすすめる1、講師はフォロー)			
13回	各自制作活動(4)	各自制作(着彩をすすめる2、講師はフォロー)			
14回	各自制作活動(5)	各自制作(着彩をすすめる3、講師はフォロー)			
15回	制作活動のまとめ	各自制作(完成まとめ、講師はフォロー)			

美術専攻 授業計画 (1回～15回)		
回	授業内容	各回の到達目標
1回	プロローグ「面談・自由作画」	面談：学生の目標・希望を把握 / 自由作画：学生の技術レベルの把握
2回	基本「自然環境」	自然環境を物理的視点から理解しようとする感覚を身につける。
3回	基本「植物構造と植生」	植物・植生を理解しようとする感覚を身につける。
4回	人工物「建物の基本」	街の景観が法的根拠(建物構造や地区計画など)により構成されている事を理解する。
5回	人工物「機械の基本」	機械(車・航空機・船舶・生産機械など)がその形態に至った理由を理解する。
6回	基本まとめ・フィールドワーク	主に自然環境の観察力向上を目指して、実物に接しながら研究。
7回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。
8回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。
9回	基本まとめコンクール発表	自由画発表・講評
10回	各自制作活動(1)	各自制作(下描きを仕上げる、講師はフォロー)
11回	各自制作活動(2)	各自制作(下描きから着彩に入る、講師はフォロー)
12回	各自制作活動(3)	各自制作(着彩をすすめる1、講師はフォロー)
13回	各自制作活動(4)	各自制作(着彩をすすめる2、講師はフォロー)
14回	各自制作活動(5)	各自制作(着彩をすすめる3、講師はフォロー)
15回	各自制作活動(6)	各自制作(完成まとめ、講師はフォロー)
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	アニメ仕上職についての基礎知識	アニメ仕上げ職の特徴・仕事内容を理解する
2回	アニメーション彩色について(1)	アニメ彩色の基礎理解(1)～セル彩色からデジタル彩色～
3回	アニメーション彩色について(2)	アニメ彩色の基礎理解(2)～Paintman基礎その1、ツール～
4回	アニメーション彩色について(3)	アニメ彩色の基礎理解(3)～Paintman基礎その2、バッチ処理～
5回	アニメーションカット彩色基礎(1)	アニメ彩色をツールを使いペイントが完了できる
6回	アニメーションカット彩色基礎(2)	チェック作業を行い、色抜け、間違いのないようリテイクができる
7回	アニメーションカット彩色基礎(3)	データの保存形式、クリップスタジオとのデータ互換・形式変換を行える
8回	アニメーションの色について(1)	セルの色の特性を、朝・昼・夜とシーンごとに理解する
9回	アニメーションの色について(2)	特効処理について理解する
10回	アニメーションの色について(3)	色彩設計の手順・美術との色合わせについて理解する
11回	アニメーション彩色実践(合成1)	線合成が行える
12回	アニメーション彩色実践(合成2)	面合成が行える
13回	アニメーション彩色実践(組1)	組み線の切り方を理解し、行える
14回	アニメーション彩色実践(組2)	デジタル作画での組み線の切り方を理解し、行える
15回	まとめ、卒業制作準備	前期授業のまとめ、補足と卒業制作の彩色準備を行う
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	これからCGを学んでいく為の基本的な知識の理解。
2回	CG基礎(インターフェイス)	インターフェースの理解を目指す。
3回	CG基礎(モデリング1)	基本的なモデリングの理解を目指す。
4回	CG基礎(モデリング2)	基本的なモデリングの理解を目指す。
5回	CG基礎(マテリアル、テクスチャ1)	基本的なマテリアル、テクスチャ作成の理解を目指す。
6回	CG基礎(マテリアル、テクスチャ2)	基本的なマテリアル、テクスチャ作成の理解を目指す。
7回	CG基礎(セットアップ)	基本的なセットアップの理解を目指す。
8回	CG基礎(アニメーション1)	基本的なアニメーションの理解を目指す。
9回	CG基礎(アニメーション2)	基本的なアニメーションの理解を目指す。
10回	CG基礎(レイアウト)	基本的なレイアウトの理解を目指す。
11回	CG基礎(ライティング)	基本的なライティングの理解を目指す。
12回	CG基礎(レンダリング)	基本的なレンダリングの理解を目指す。
13回	CG基礎(コンポジット1)	基本的なコンポジットの理解を目指す。
14回	CG基礎(コンポジット2)	基本的なコンポジットの理解を目指す。
15回	課題プレゼンテーション	自分の作品のプレゼンテーション。

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6
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	
教科書/教材	USBメモリ			
担当教員情報				
担当教員	中村 緑、熊田 秀人		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター、デザイナー
学習目的				
今まで習得して来たキャラクター制作の技術を、さらに応用する技術を身に着けることがねらいである。				
静止画のキャラクターから、キャラクターの動きや差分の描き分け・効果などを加えられるようになることと、それらを一貫した世界観をもたせ、ひとつのまとまったコンテンツに仕上げることを目標とする。				
教育方法等				
授業概要	SDキャラクター攻撃モーション・エフェクトアニメーションの制作 SDモーションキャラに付随する追加コンテンツの制作。 授業内に順次または希望に応じてポートフォリオ制作へのチェックとアドバイスをを行う。			
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		
2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		
3回	Clipstudio復習・モーションラフ作成	ベクターレイヤーの復習・モーションの設定ぎめ・大ラフ作成		
4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		
5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		
6回	モーションラフ制作・提出	線画チェック・修正		
7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		
8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		
9回	モーション線画	エフェクト彩色		
10回	モーション彩色	提出		
11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		
12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OK		
13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		
14回	制作選択課題	ABCから選択して制作する。 ※夏季休暇前に卒業制作企画の説明を行う。		
15回	制作選択課題	提出・プレゼンテーションと講評		

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	プロジェクトワーク6	
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	目白 花子	実務経験の有無・職種	有・漫画家		
学習目的					
<p>学校で学んだ内容の集大成ともいえる完成度の高い作品を制作し、プロデビューを射程内に入れたネームづくりの方法を学ぶことを目的とする。これまでに培った表現力、思考力だけでなく、各自の様々な経験をもとにしたすべてを發揮し、ネームづくりを行っていくこととする。</p>					
到達目標					
<p>自分の独自テーマの獲得。完成度の高いネームを複数作ることを目標とする。漫画家として、多種多様な作品を生み出す事に必要な、知識、考え方をネームづくりを通して身につけることを目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	1～8Pのショートネームの作成を行う。8P以上の長編制作も可とするが、スケジュールの調整をより重点的に行うものとする。複数のネームを作成していくので、同様の内容にならないよう多種多様な表現での作品作りを心がける。				
注意点	ネームは完成次第提出し、講師からの指示をうける。リテイクの指示が出た場合は直すこと。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	80%	課題作品の評価		
	小テスト	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	%			
	平常点	20%	欠席、遅刻により減点		
授業計画（1回～30回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	8Pネーム制作(1)-1	企画・コンテ作業 打ち合わせ資料を作成 講師と個別打ち合わせ			
2回	8Pネーム制作(1)-2	ネーム作業 コマを割ったストーリー形式のラフ作成			
3回	8Pネーム制作(1)-3	ネーム修正 チェックを受け、指摘された部分を修正し完成			
4回	8Pネーム制作(2)-1	企画・コンテ作業 打ち合わせ資料を作成 講師と個別打ち合わせ			
5回	8Pネーム制作(2)-2	ネーム作業 コマを割ったストーリー形式のラフ作成			
6回	8Pネーム制作(2)-3	ネーム修正 チェックを受け、指摘された部分を修正し完成			
7回	8Pネーム制作(3)-1	企画・コンテ作業 打ち合わせ資料を作成 講師と個別打ち合わせ			
8回	8Pネーム制作(3)-2	ネーム作業 コマを割ったストーリー形式のラフ作成			
9回	8Pネーム制作(3)-3	ネーム修正 チェックを受け、指摘された部分を修正し完成			
10回	8Pネーム制作(4)-1	企画・コンテ作業 打ち合わせ資料を作成 講師と個別打ち合わせ			
11回	8Pネーム制作(4)-2	ネーム作業 コマを割ったストーリー形式のラフ作成			
12回	8Pネーム制作(4)-3	ネーム修正 チェックを受け、指摘された部分を修正し完成			
13回	8Pネーム制作(5)-1	企画・コンテ作業 打ち合わせ資料を作成 講師と個別打ち合わせ			
14回	8Pネーム制作(5)-2	ネーム作業 コマを割ったストーリー形式のラフ作成			
15回	8Pネーム制作(5)-2	ネーム修正 チェックを受け、指摘された部分を修正し完成			