

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8	
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	後期
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9、映像編集(平岡)	
学習目的					
前期授業での技術や知識の習得を踏まえ、4年間の修学の集大成として卒業制作作品を制作する。各専攻ごとに専門分野の制作物を完成させ、統合・合成したアニメーション映像を卒業制作展や学外イベントで公開・上映を行う。制作の過程を通して各専門分野の技術をより高めることができる他、教員・講師の指導を受けながら制作グループ内やクラスメイト間のコミュニケーションを醸成することから、異なる考えや視点を得ながら共同作業を行うことで社会人基礎力を養うことができる。					
到達目標					
卒業制作を完成させる工程を通して昨年度の制作の反省や改善点を考慮しながら、制作グループ内での役割分担や仕事の配分を制作スケジュールや内容に落とし込み4年間の修学の集大成となる作品作りをすることで自らの技術をより伸ばすことが目標となる。特定の仕事や制作ツール、または課題点をテーマに研究発表ができることも4年次の目標である。 また完成した作品を様々な場所や機会を通して公開・上映し視聴者からの評価を受ける中で自らの制作特性や特徴をつかみ、他社の視点を取り入れより感性豊かな表現を学ぶことも目指す。					
教育方法等					
授業概要	修了制作の実制作において作画・背景・仕上撮影・制作管理を中心とした専門分野別に分かれて各グループもしくは個人別に指導する。提出締め切りを守り4年間の修学の集大成となるクオリティを求める。作画専攻においては締め切りを守るだけではなくタイムシートの記入やレイアウトのカメラワークその他の申し送り事項が正確に記入できることを目標とする。背景専攻はパースや光源の方向を意識して背景作画ができること、デジタル専攻においてはCG制作技術のレベルアップと共に、仕上撮影作業は素早く正確に共同作業を行ってほしい。				
注意点	制作の打ち合わせ等で声を発する場合は周囲の学生への配慮を忘れないこと。長時間の打ち合わせは教員に申請の上別教室を使用することもできる。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	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	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動画作業、ワークフローを把握する		
2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		
3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		
4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		
5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		
6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		
7回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画1)		動画制作からタイムシートの記入方法を復習する		
8回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画2)		動画制作から運動とパースの表現方法をつかむ		
9回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画3)		動画制作から運動と演技の表現方法をつかむ		
10回	卒業制作 動画チェック作業		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		
11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		
12回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画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		
13回	卒業制作(応用レイアウト・原画・動画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		
14回	卒業制作リテイク(原画・動画)		作画箇所の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		
15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		

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、ワークフロー	卒業制作をすすめるにあたってデジタル背景作業のワークフローを把握する
2回	卒業制作 美術打ち合わせについて	美術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
3回	卒業制作 美術設定	絵コンテから演出意図、構図をつかみ美術設定に起こす
4回	卒業制作 設定画修正	絵コンテの修正や、疑問点を解決する方法を学び美術設定修正作業ができる
5回	卒業制作 美術ボード	美術ボードを制作し演出チェックから不足部分を把握できる
6回	卒業制作中間チェック1(背景スケジュール)	スケジュールから現状の進捗を把握し、予定を立て直す
7回	卒業制作 背景画制作1	動画制作からタイムシートの記入方法を復習する
8回	卒業制作 背景画制作2	動画制作から運動とバースの表現方法をつかむ
9回	卒業制作 背景画制作3	動画制作から運動と演技の表現方法をつかむ
10回	卒業制作 美術担当チェック作業	講師及び背景リーダーの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
11回	卒業制作中間チェック2(ラッシュチェック)	作画・美術等各部門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
12回	卒業制作 質感の表現	背景制作から質感の表現方法を学ぶ
13回	卒業制作 光と影の表現	背景制作から光と影の表現法を学ぶ
14回	卒業制作リテイク 背景	背景の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
15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
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	卒業制作への応用について	3DCGを卒業制作で活かす仕組みの理解。卒業制作の個人指導を受ける
2回	CG応用(レイアウト1)	CGレイアウトの設定方法を学ぶ。卒業制作の個人指導を受ける
3回	CG応用(レイアウト2)	第1回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
4回	CG応用(レイアウト3)	第2回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
5回	CG応用(レイアウト4)	CGレイアウトの書き出し・作画担当とのデータ共有を学ぶ
6回	CG応用(マテリアル、テクスチャ1)	第1回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
7回	CG応用(マテリアル、テクスチャ2)	第2回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
8回	CG応用(アニメーション1)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
9回	CG応用(アニメーション2)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
10回	CG応用(アニメーション3)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
11回	CG応用(ライティング)	ライティングスキルを応用してカットに適用できる
12回	CG応用(コンポジット1)	カット作成後コンポジットスキルを応用しレンダリングできる
13回	CG応用(コンポジット2)	カット作成後コンポジットスキルを応用しレンダリング、カッティングできる
14回	CG応用(コンポジット3)	コンポジットからカッティングまでの工程理解を目指す
15回	課題発表、まとめ	自分の作品のプレゼンテーション
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、ワークフロー	卒業制作をすすめるにあたってデジタル作業のワークフローを把握する
2回	卒業制作 色彩・撮影打ち合わせについて	色彩・撮影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
3回	卒業制作(カメラテスト1)	絵コンテから演出意図、構図をつかみカメラテストを行う
4回	卒業制作(カメラテスト2)	絵コンテから演出意図を組みエフェクトテストを行う
5回	卒業制作(レイアウト・撮影指示)	レイアウトから撮影指示を把握し演出意図をつかみ不足部分を把握できる
6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
7回	卒業制作（応用スキャン・仕上・撮影1）	スキャン、仕上、撮影から色指定・色彩設計の方法を復習する
8回	卒業制作（応用スキャン・仕上・撮影2）	スキャン、仕上、撮影からカメラワークの技法を復習する
9回	卒業制作（応用スキャン・仕上・撮影3）	スキャン、仕上、撮影から撮影処理の技法を復習する
10回	卒業制作 仕上検査チェック作業	仕上検査からセル仕上の修正点を見つけ、制作グループのメンバーで共有できる
11回	卒業制作中間チェック2(ラッシュチェック)	色指定・レイアウト撮・原撮等のプレビューから修正点と今後の予定を確認し修正する
12回	卒業制作(仕上・撮影・編集4)	スキャン、仕上、撮影、編集作業を行い一本化する
13回	卒業制作(仕上・撮影・編集・音響5)	スキャン、仕上、撮影、編集作業、音響編集を行い一本化し映像として書き出す
14回	卒業制作リテイク(仕上・撮影・編集・音響)	デジタル作業箇所の不足部分や修正点を直して作画背景部署とも連携して作業完了できる
15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

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8	
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	後期
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	講義・演習		
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					
4年間を通して身に着けた技術の成果を具体的な作品にし、制作展示・発表を行うことができるようにすることがねらいである。作品は卒業制作展で展示する。					
到達目標					
プロデュース・作画・スケジューリング・制作作業・プレゼンテーションなどの総合力を身に付け、実際のビジネスにおける作品提案に近いプレゼンテーションを行い、卒業制作展示会にて展示することを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	今まで学んできたことを総括し、卒業制作展に展示するためのオリジナル企画を発案し、その制作を行う。				
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	70%	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)	20%	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	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。		
2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		
3回	卒業制作		企画をチェックする		
4回	卒業制作		講師の了解が出たグループから制作に入る		
5回	卒業制作		制作チェックを行う		
6回	卒業制作		制作チェックを行う		
7回	卒業制作		制作チェックを行う		
8回	卒業制作		制作チェックを行う		
9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)		
10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		
11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		
12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		
13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		
14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		
15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	プロジェクトワーク8	
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	後期
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	必要に応じて適時配布						
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							
前期に行われたプロジェクトワーク6で作成したネームを元に、マンガ原稿を作成する。原稿制作における必要技術と知識を習得し、プロレベルへの成長を目指す。また、グループ作業を通じて、技術だけでなくコミュニケーション能力の重要性も学ぶことを目的とする。							
到達目標							
マンガ家として、プロデビューを可能とするスキルの確立を目標とする。多種多様な作品を生み出す事に必要な、知識・技術・考え方を身につける。チームで原稿作業を行うことで、一つの作品を共同で制作するスキルやコミュニケーション能力を身につけることも目標とする。							
教育方法等							
授業概要	1～8Pのショートネームから原稿を作成していく。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。原稿を複数作成していく中、各々の技術を確立させていく。						
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。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	グループディスカッション		前期に仕上げたネームの講評会をグループで行う 原稿作業の指針と目標立て				
2回	原稿制作(1)-1		選出した作品の原稿作業 ラフ完成				
3回	原稿制作(1)-2		選出した作品の原稿作業 下描き完成				
4回	原稿制作(1)-3		選出した作品の原稿作業 ペン入れ完成				
5回	原稿制作(1)-4		選出した作品の原稿作業 仕上げ完成				
6回	原稿制作(1)-5		選出した作品の原稿作業 修正完成				
7回	原稿講評		講評・修正点のチェック				
8回	原稿制作(2)-1		選出した作品の原稿作業 ラフ完成				
9回	原稿制作(2)-2		選出した作品の原稿作業 下描き完成				
10回	原稿制作(2)-3		選出した作品の原稿作業 ペン入れ完成				
11回	原稿制作(2)-4		選出した作品の原稿作業 仕上げ完成				
12回	原稿制作(2)-5		選出した作品の原稿作業 修正完成				
13回	原稿講評		講評・修正点のチェック				
14回	グループ制作(1)		チームに分かれた原稿作業を行う 各自の原稿クオリティアップのための作業を行う				
15回	グループ制作(2)		チームに分かれた原稿作業を行う 各自の原稿クオリティアップのための作業を行う				