

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	ワークショップ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	通年
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	315時間
単位数	21単位	授業形態	講義		
教科書/教材	スケッチブック、クロッキー帳、鉛筆消しゴム 動画用紙、レイアウト用紙、絵コンテ用紙、タップ、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	築地 史郎、田中 伸昭、大原 弘史			実務経験の有無・職種	有・画家、アニメーター、アニメ撮影
学習目的					
この科目を受講する学生は課された物やテーマを素早く描くことができるようになる。その為クロッキーでは人物と自然、人物と人工物といった組み合わせの見方や描き方を体得する。時間をかけるデッサンではバースを捉え、面やトーンを意識して表現できるようになり、表現の楽しさや喜びを味わえるようになる。特定のモチーフを決めて長時間の制作でより描き込み度を上げられるようになる。 さらに作画班・美術班はアニメの作画・美術背景作業従事者を目指すに際し、自ら企画を起こし、絵コンテ作成からレイアウト・原画の作業を行うことで、絵の見せ方やアナログ、デジタル動画のタイミングなどを理解しアニメーションの知識を深めることができる。 またデジタル班は本授業ではAfterEffects/Photoshopを使用してアニメーション撮影の基礎と流れを理解し、実際の現場で行われている初歩の作業工程をこなせるようになる。アニメーション制作・撮影における知識や技術を学び、機材を使い基本操作と応用テクニックを身に付け特殊効果やディテールアップの習得や作業効率化等、高度な技術を身につけられる。					
到達目標					
この科目では絵を描くときには必ずeyelevelとvanishingpointが意識できることが目標である。立体を表現するために大きな面の処理ができるようになる。モチーフの形だけでなくネガの形や単純な形を発見することができ、仕上げに向かうことができるようになる。遠近法を使って楕円が掛け応用できる。面を意識できるようになり、実物を見なくても基本的な影をつけることができる。モチーフの形や質などを描き分けられる力をさらに身につける能力を養うことも目標である。 さらに作画班・美術班は作画・背景を理解し自ら制作を行えるよう目指す。絵コンテ制作からレイアウト、原画までの工程を行うことにより絵を動かすことにより映像を創ることの特性を理解し、また芝居の中身を実際の作画作業に落とし込む際の動画枚数や、原画を挟むタイミングについても理解することを目標とする。また並行して様々なモチーフの動画や背景着色の作業の中で難易度を問わず柔軟に対応できる画力を養える。人体の構造・機能を理解し、重心移動をマスターすることで無理のない自然な動きを描けることを目指す。またデジタル作画の技法を理解することを目指す。次年度の就職活動に際しポートフォリオに入れられるアニメカットを作成する。アニメーション制作現場での各作業工程の理解、他部署との連携や提案能力、映像表現での技術力や対応力の習得を目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	ワークショップ3 (A)は班分けに関わらず全員受講する。2年次に取り上げた室内での学習に加え、2年次の前期は室外のモチーフを描くことが多くなる。個人指導を毎回行う。ワークショップ3 (B)は作画・美術班もしくはデジタル班のいずれかを受講する。 作画・美術班：絵コンテからレイアウト・原画・動画の作業を通じて、学生が作画制作上の自分の弱点を発見し、自ら課題に取り組めるよう指導する。個別のカットに対して助言を行うので完成前でも疑問を感じた時点で講師に質問して新たな気付きを得てほしい。また授業や課題の進捗により前後するが、PCを使ったデジタル制作を2～4週にかけて行う時期がある。 デジタル班：本授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。また撮影以外の各作業工程で必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。				
	3年次ではクロッキー帳とスケッチブックを指示により用意すること。室外での写生は天候にも左右されるためシラバスの順不同がある。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。 授業中の私語や受講態度に注意のこと。講師のデモンストレーションや講義を聞き逃さないよう注意のこと。デジタル班では著作が絡むデータを配信する為、むやみな二次配布や公に出す等取り扱いに注意する事。講義中は必ずメモを取ること。原則スマホ使用禁止(留学生は翻訳アプリ使用の場合は事前申請のこと)作成したデータの保存の為、外部記憶媒体(HDD等)が必須。※外部記憶媒体は仕上り希望32GB以上撮影希望120GB以上推奨。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	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	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		
ワークショップ3 (A)授業計画（1回～15回）					
回	授業内容			各回の到達目標	
1回	バースと人物 車のスケッチ			E.LとV.Pを使って机が掛け、人物の手足の位置にもバースが動くことがわかる。車の描き方がわかる。	
2回	バースと人物 楕円の描き方			両足の位置に注意して描ける。正四角から楕円が掛け、車輪などに応用できる。	
3回	自然物と人物 木のスケッチ			人物の動作表現がクロッキーできる。大きな面の処理をすることで木の描き方がわかる。	
4回	自然物と人物 木のディティール			人物の動作の目的を想定したデッサンが描ける。ネガとシンプルな形の発見により木のディティールが描ける。	
5回	人物と人工物（建築物）			階段をモチーフに登り坂のV.Pの位置を知る。登る動作がクロッキーできる。	
6回	3時間で描く静物デッサン			ポートフォリオに入れる作品を3時間で仕上げる。モチーフは花瓶。	
7回	彫刻を描く その(1)			室内にある彫刻を選びスケッチする。	

8回	彫刻を描く その(2)	学内にある彫刻を選びスケッチする。
9回	馬の彫刻を描く	全員で同じテーマで描く。その為構図の取り方は打ち合わせておく。
10回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで様々なポーズを描くことができる。
11回	ヌードクロッキー	ムービングクロッキーで特に手の表現を見落とさず描くことができる。
12回	ヌードクロッキー	固定とムービングの組み合わせで固定ポーズに簡単に影がつけられるようになる。
13回	人物デッサンとクロッキー総合	課されたテーマをラフスケッチで描くことができる。
14回	人物の骨格と筋肉（ポートフォリオ）	ヌードクロッキーを使って骨や筋肉の表現がより深くできるようになる。
15回	授業まとめ	描画力の判定とアドバイスを受ける。
ワークショップ3(A)授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	指定背景と人物のデッサン	課題によって異なる背景と人物が描ける
17回	人物クロッキーと着彩デッサン(1)	モチーフを決めることができ構図が取れる
18回	人物クロッキーと着彩デッサン(2)	ほぼ鉛筆による線描きを終えて着彩の準備ができる
19回	人物クロッキーと着彩デッサンの仕上げ	講師のデモの後着彩する 透明水彩の使い方がわかる
20回	人物クロッキー着彩の採点	着彩のデッサンを仕上げることができる
21回	人物クロッキー コンテで描く静物	描画材料の違いを認識して構図どりできる
22回	人物クロッキー トーンをつける	おおまかなトーンのポジションがとれる
23回	人物クロッキーと静物の採点	細部を描きこんで仕上げることができる
24回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(1)	写真を描く時の注意と方法がわかり取り組める
25回	人物クロッキーと写真から描くデッサン(2)	描き進める手順について確認できる
26回	人物クロッキーと写真・採点	写真から描くデッサンの細部に取り組み完成できる
27回	透明水彩の技法、水張	水張りともちーフが決まりデッサンがとれる
28回	透明水彩の技法、着色	色の三要素がわかり着色できる ウェットオンウェットの技法を会得する
29回	透明水彩の技法、混色	肌の色の表現、白いものの着色の技法がわかり仕上げられる
30回	人物クロッキーと学年のまとめ	2年間の振り返りのまとめと感想
ワークショップ3(B)作画・美術班 授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	動画(1)	トレース線を理解する
32回	動画(2)	タイムシートを理解する
33回	動画(3)	中割を理解する
34回	レイアウト(1)、背景レイアウト(1)	対比を理解する
35回	レイアウト(2)、背景レイアウト(2)	構図を理解する
36回	レイアウト(3)、背景レイアウト(3)	内容を理解する
37回	原画(1)、背景原図(1)	原画を理解する
38回	原画(2)、背景原図(2)	芝居を理解する
39回	原画(3)、背景原図(3)	タイミングを理解する
40回	絵コンテ(1)、背景着彩(1)	シーンを理解する
41回	絵コンテ(2)、背景着彩(2)	カットを理解する
42回	絵コンテ(3)、背景着彩(3)	表現方法を理解する
43回	まとめ（絵コンテ）	絵コンテ工程のまとめ
44回	まとめ（レイアウト）	レイアウト工程のまとめ
45回	まとめ（原画作業）	原画作業含め全体のまとめ
ワークショップ3(B)デジタル班 授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	AE基礎(1)	AE各機能(レイヤー効果やアルファ等)+ファイルサーバーについて
32回	AE基礎(2)	シェイプレイヤー/ヌル/映像出力/コーデック/プレビュー機能の理解
33回	撮影基礎(3)	読み込み/アンチエイリアス/タイムシートの読み方/WXP/セル組機能の理解

3 4 回	基礎セルワーク	FI・FO/SL/ローリング/フォロー
3 5 回	基礎カメラワーク	3Dレイヤー/PAN/TU、TB/QTU、QTB/DTU、DTB/フェアリング
3 6 回	基本エフェクト(1)	フレア、バラ/ボケ/透過光/BG透過光/オプティカルフレアについて
3 7 回	基本エフェクト(2)	集中線/ストリウム/ストロボ/マスク出し/波ガラス/
3 8 回	基本エフェクト(3)	水面処理/入射光/フラクタルエフェクト湯気等作成
3 9 回	基本エフェクト(4)	画面動/画面分割/DF/粒子系エフェクトパーティキュラーについて①
4 0 回	基本エフェクト(5)	ピンボールクロスT光エフェクトパーティキュラーについて②
4 1 回	模擬班制作(1)	コンテ撮/線撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
4 2 回	模擬班制作(2)	タイミング撮/本撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
4 3 回	模擬班制作(3)	本撮/リテイク撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
4 4 回	卒業制作ワークフロー確認	卒業制作に向けてスケジュール各納品内容/シーン素材作成(DF等)
4 5 回	制作グループ設定作成	カット表/香盤表/アフレコ台本作成
ワークショップ3(B)作画・美術班 授業計画 (46回～60回)		
回	授業内容	各回の到達目標
4 6 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レイアウト・原画作業のワークフローを把握する
4 7 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
4 8 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 9 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 0 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
5 1 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
5 2 回	卒業制作 応用レイアウト・原画(1)	レイアウト制作、原画制作からタイムシートの記入方法を復習する
5 3 回	卒業制作 応用レイアウト・原画(2)	レイアウト制作、原画制作から運動とパースの表現方法をつかむ
5 4 回	卒業制作 応用レイアウト・原画(3)	レイアウト制作、原画制作から運動と演技の表現方法をつかむ
5 5 回	卒業制作 原画・動画チェック作業	原画・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
5 6 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
5 7 回	卒業制作 応用レイアウト・原画(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
5 8 回	卒業制作 応用レイアウト・原画(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
5 9 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
6 0 回	完バケ上映、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
ワークショップ3(B)デジタル班 授業計画 (46回～60回)		
回	授業内容	各回の到達目標
4 6 回	コンテ撮プレビュー(チェック作業)	絵コンテ各カットの映像素材をプレビューし1本の映像にする
4 7 回	CT(カッティング)反映作業	カット毎調整された尺を素材(カット毎のタイムシート)等に反映する
4 8 回	作品打ち合わせ(2)	全部署集まって作品の理解や素材作成方法の理解
4 9 回	各部署香盤表作成	全体の香盤表以外にも仕上げ香盤表(色指定)撮影香盤表(シーン処理)作成部署内の作業や映像統一の為
5 0 回	色テスト(TVモニターチェック)	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定をTVモニターチェック
5 1 回	シーン処理(TVモニターチェック)	キャラ設定とイメージボードを使用した色彩設定を元に撮影によるエフェクトをTVモニターチェック
5 2 回	処理統一の為エフェクト説明	シーン処理やエフェクトを撮影監督が全員に説明
5 3 回	声優オーディションプレゼン資料(2)	声優オーディションプレゼン用資料(キャラクター設定、アフレコ台本)の理解
5 4 回	AR(アフレコ)前差し替え(2)	AR時に使用する映像作成(声優さんの演技に必要な素材)の理解
5 5 回	DB(ダビング)音声効果音入れ(2)	音声や効果音を映像に合わせて入れ
5 6 回	本編リテイク出し(2)	DB後の映像を全部署でチェックしリテイク選別作業の理解
5 7 回	中間発表&納品	制作スケジュールや映像データの発表や納品
5 8 回	作品DVDジャケット作成	ジャケットデザイン・盤面デザインの作成
5 9 回	作品ポスター作成	作品キービジュアル作成
6 0 回	本納品	完成映像データ提出

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	ワークショップ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	通年
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	315時間
単位数	21単位	授業形態	演習		
教科書/教材	鉛筆、練り消し、消しゴム、クロッキー帳、デスケール等				
担当教員情報					
担当教員	山内 唯志、田中 良太、寺谷 和寛、阪元 彩		実務経験の有無・職種	有・デッサン指導員・CGデザイナー	
学習目的					
年間を通じて身につけた技術の成果を作品にまとめ、ポートフォリオに入れる作品を充実させることを目的とする。作品研究の授業ではまた、様々な分野・ジャンルの作品を鑑賞・考察することにより、表現力を養うことをねらいとする。就職講座では、就労に必要なビジネススキルを身につけることをねらいとする。就職活動に必要な準備と知識を身につける。また、3 DCGの授業ではAutodesk社のMayaを学習し操作方法を身につけることで、ゲーム業界への就職を有利にすることを目的とする。					
到達目標					
年間を通じて表現力や演出力を広げつつ、ポートフォリオに入れる作品を充実させることが目標である。就職活動時に必要なスキルを身につけるとともに、社会人として必要なビジネスマナーを身につけることも目標とする。社会人としての基礎知識を学ぶことにより、就職後の企業における教養を確立する。3 DCGの授業においては、ポートフォリオに入れられる3 DCG作品を制作することを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	鉛筆デッサンの応用力を高めるために、応用的課題で総合的な描写力の底上げをする。作品鑑賞の授業では、作品に対する考え方を学び、考察を行う。就職講座では、ビジネススキルの習得のために、実例を用いて知識と教養を身につける。3 DCGの授業では、Mayaのオペレーションを学び、ポートフォリオに入れるための作品制作を行う。				
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。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	10%			
	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	手を描く※プラスαの要素を加える		自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。		
2回	手を描く※プラスαの要素を加える		自分の手の観察を通して、骨格、筋肉などの構造を理解する。		
3回	風景デッサン		風景を描くことで、大きな於けるパースペクティブの表現方法を理解する。		
4回	風景デッサン		風景を描くことで、大きな於けるパースペクティブの表現方法を理解する。		
5回	コスチュームデザイン		人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身につける。		
6回	コスチュームデザイン		人物モデルを描くことで、基本的な人体の構造、また、衣服の皺、質感表現を身につける。		
7回	自画像デッサン		自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。		
8回	自画像デッサン		自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。		
9回	静物デッサン(1)		様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。		
10回	静物デッサン(1)		様々な質感、形体のモチーフを描くことにより、質感、空間表現の完成度を高める。		
11回	静物デッサン(2)		複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。		
12回	静物デッサン(2)		複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。		
13回	静物デッサン(2)		複数のモチーフをじっくり時間をかけて描くことにより、さらに完成度の高い作品を目指す。		
14回	想定デッサン		今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。		
15回	想定デッサン		今までで培った観察、描写を応用し、モチーフを見ずに画面内に空間を構築する。		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	クロッキー	物を短時間で捉える見方を身につける
17回	クロッキー	物を短時間で捉える見方を身につける
18回	風景デッサン(2)	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。
19回	風景デッサン(2)	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。
20回	静物デッサン(3)※想定要素を含む	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。
21回	静物デッサン(3)※想定要素を含む	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。
22回	静物デッサン(3)※想定要素を含む	実際のモチーフに想定要素を加えることで、応用力を高める。
23回	想定デッサン(2)	設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。
24回	想定デッサン(2)	設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。
25回	想定デッサン(2)	設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。
26回	想定デッサン(2)	設定した世界観を説得力を持って作り込むことを経験する。
27回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。
28回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。
29回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。
30回	大型静物デッサン	大きな空間を有するモチーフをじっくり描くことにより、総合的な描写力を養う。
授業計画（３１回～４５回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	履歴書作成(1)	希望企業に提出するための履歴書を作成する。
32回	履歴書作成(2)	希望企業に提出するための履歴書を作成する。
33回	エントリーシートの書き方	エントリーシートにある各項目の狙いを研究し、記入例を作成する。
34回	就職面接対策	面接で聞かれる、「よくある質問」に解答できるよう自己分析を行う。
35回	就職面接対策	面接で聞かれる、「よくある質問」に解答できるよう準備する。
36回	就職面接対策	グループディスカッション
37回	ビジネススキル(1)	敬語の使い方を学び、考える。
38回	ビジネススキル(2)	敬語の使い方を学び、考える。
39回	企業説明会準備	作品プレゼン会に向けての準備（ポートフォリオ、名刺の確認）
40回	企業説明会準備	作品プレゼン会に向けての準備（企業対応）
41回	企業説明会事後	作品プレゼン会の後の動きについて（お礼メールの書き方など）
42回	ビジネススキル(3)	メール作成、ビジネス書類作成時のルールを学び、身につける。
43回	ビジネススキル(4)	電話対応の仕方を学ぶ（かけ方・受け方）
44回	就職活動報告	これまでの各自の就職活動を振り返る（レポート提出）
45回	夏休み就職活動対策	夏休み中の活動の仕方、やっておくべきことを知る。
授業計画（４６回～６０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
46回	作品鑑賞(キャラクター(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
47回	作品鑑賞(キャラクター(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
48回	作品鑑賞(衣装デザイン(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
49回	作品鑑賞(衣装デザイン(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
50回	作品鑑賞(背景の作り込み(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
51回	作品鑑賞(背景の作り込み(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
52回	作品鑑賞(世界観の表現(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
53回	作品鑑賞(世界観の表現(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
54回	作品鑑賞(世界観の表現(3))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
55回	作品鑑賞(光と影の演出(1))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
56回	作品鑑賞(光と影の演出(2))	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
57回	作品鑑賞(日本映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。

58回	作品鑑賞(ヨーロッパ映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
59回	作品鑑賞(インド映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
60回	作品鑑賞(ハリウッド映画)	解説後、作品鑑賞。考察した内容をレポートにし、提出。
授業計画 (6 1 回～ 7 5 回)		
回	授業内容	各回の到達目標
61回	3 DCGの概要	3 DCGとはどんなものかを知る。Mayaを操作してみる。
62回	モデリング操作	形を作るためのツールを学ぶ。
63回	モデリング制作	宝箱を制作。
64回	マテリアルとUV展開	色の付け方と、UVマップの作成方法を学ぶ。
65回	テクスチャ作成	Photoshopによる宝箱へのテクスチャ作成を行う。
66回	レンダリング方法(1)	静止画書き出しを行い、ポートフォリオへ入れるための画像を作成する。
67回	モデリング応用	武器をデザインし、モデリングする。
68回	UV展開応用	モデリング下武器をUV展開する。
69回	テクスチャ作成	UV展開した武器のテクスチャを作成する。
70回	レンダリング方法方法(2)	ワイヤーフレームのレンダリング方法を学ぶ。
71回	課題制作(建物)(1)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルを制作する。
72回	課題制作(建物)(2)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルを制作する。
73回	課題制作(建物)(3)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルをUV展開し、テクスチャを作成する。
74回	課題制作(建物)(4)	ゲーム実装用ローポリゴンモデルをUV展開し、テクスチャを作成する。
75回	講評	課題提出及び講評
授業計画 (76回～90回)		
回	授業内容	各回の到達目標
76回	卒業制作(内容・計画チェック)	企画及びスケジュールを確認する。
77回	卒業制作_作品制作(1)	卒業制作展用の作品を完成する。
78回	卒業制作_作品制作(2)	卒業制作展用の作品を完成する。
79回	卒業制作_作品制作(3)	卒業制作展用の作品を完成する。
80回	卒業制作_作品制作(4)	卒業制作展用の作品を完成する。
81回	卒業制作_作品制作(5)	卒業制作展用の作品を完成する。
82回	卒業制作_作品制作(6)	卒業制作展用の作品を完成する。
83回	卒業制作_作品制作(7)	卒業制作展用の作品を完成する。
84回	卒業制作_作品制作(8)	卒業制作展用の作品を完成する。
85回	卒業制作_進捗・クオリティチェック(1)	卒業制作展に向けての仕上げ作業を行う。
86回	卒業制作_進捗・クオリティチェック(2)	卒業制作展に向けての仕上げ作業を行う。
87回	卒業制作	卒業制作展用の作品を完成する。
88回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。
89回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。
90回	卒業制作	卒業制作展に向けての展示準備を行う。

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	ワークショップ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	通年
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	315時間
単位数	21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	福島 その子、井上 篤史		実務経験の有無・職種	有・漫画家	
学習目的					
自ら考案したアイデアを資産として有効に活用するための技術と知識を身につける。読者にとって面白い作品とは、その前提に「わかる」という段階が存在する。「わかる」にもランクがあり、「とてもよくわかる」「言いたいことはわかる」など、さまざまである。この授業では「とてもよくわかる」作品制作を進めるため、「わかる」とは何か、どうすればわかってもらえるか、の研究を行い、アナログ・デジタルを通して、演出・作画の技術を向上させることが目的である。					
到達目標					
ClipStudioPaintの各機能について習熟し、必要に応じてツールを使いこなすことが求められるため、そのための訓練を行う。そして、自分が発想または選択したテーマについて、その価値を正確かつ増幅させ、読者に娯楽として提供できることを到達目標とする。そのために、テーマは、今までになかった斬新かつ共感可能なものを要求する。また同時に、読者の獲得も行わなければならない。					
教育方法等					
授業概要	1～4ページのショートマンガを、テーマに応じて制作する。テーマは主に「役に立つ漫画」であり、有用性とともに、わかりやすさと「リンク」を重要視する。授業開始時に必要に応じて資料を配布する。1～4ページのショートマンガを、テーマに応じて制作する。テーマは主に「役に立つ漫画」であり、有用性とともに、わかりやすさと「リンク」を重要視する。授業開始時に必要に応じて資料を配布する。				
注意点	作画資料や画材は各自用意する事。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	90%	作品の完成度によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	10%	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	もののしくみ(1)		もののしくみを立体的に表現し、読者にわかりやすく説明できる。質感の表現		
2回	CLIP STUDIO PAINT基礎		CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能の復習		
3回	もののしくみ(2)		もののしくみを動きをつけて表現し、読者にその動きをわかりやすく説明できる		
4回	写植・コマ割り		写植、コマ割りについて理解する		
5回	「役に立つマンガ」(1)		自分でテーマを選び、「役に立つマンガ」を描く。コンテ制作とデジタル演習		
6回	レイヤーの種類		ベクターレイヤーについて理解する		
7回	「役に立つマンガ」(2)		制作つづき。完成したものから、二作目の制作に入る。3D技術の応用		
8回	選択範囲・マスク機能・トーン		選択範囲やマスク機能を理解し、トーンの貼り方を理解する。課題提出		
9回	「役に立つマンガ」(3)		制作つづき。完成したものから、二作目の制作に入る。3D技術の応用		
10回	カラーイラスト(1)		前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出		
11回	「役に立つマンガ」		学生作品の講評。SNSへの発信と効果について		
12回	カラーイラスト(2)		前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出		
13回	「役に立つマンガ」(4)		二作目の制作に入る。基本的に、一作目とは分野を変えて描く		
14回	3D素材の使い方		3D素材の使い方を理解する。3Dにトーンを貼り提出		
15回	「役に立つマンガ」(5)		制作。デジタルでは、3D技術を強化する		

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	トレスをつかった背景作画(1)	写真から背景を起こし、人物を配置する。著作権について
17回	「役に立つマンガ」(6)	二本目制作まとめ。「リンク」について
18回	トレスをつかった背景作画(2)	写真から背景を起こし、人物を配置する。課題提出
19回	「役に立つマンガ」	二本目の講評。一本目の反響について
20回	機能漫画の制作(1)	4コマで機能漫画を制作する
21回	「役に立つマンガ」(7)	三本目制作
22回	機能漫画の制作(2)	4コマで機能漫画を制作する。課題提出
23回	「役に立つマンガ」(8)	三本目制作。完成したものから、一本目以降のブラッシュアップに入る
24回	2P漫画制作(1)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと
25回	「役に立つマンガ」(9)	三本目完成
26回	2P漫画制作(2)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと
27回	「役に立つマンガ」仕上げ(1)	ブラッシュアップ。作品のクオリティを上げる
28回	2P漫画制作(3)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと
29回	「役に立つマンガ」仕上げ(2)	ブラッシュアップつづき。自分が描いた作品が、「誰の」役に立ったかをまとめる
30回	2P漫画制作(4)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。課題提出
授業計画（31回～45回）		
回	授業内容	各回の到達目標
31回	自由テーマ課題制作(1)	自分で自由にテーマを選び、作品を制作する。プロットの作成。質感の表現
32回	レイヤーの差分	キャラクターのファッションを考える。課題提出
33回	自由テーマ課題制作(2)	プロットの制作。強調すべきポイントについて。フォトパッシュについて(1)
34回	レイヤーの差分(2)	前回のキャラクターにトーンを貼る、または着色する。課題提出
35回	自由テーマ課題制作(3)	ネームの制作。固有の名称について
36回	パース定規の使い方(1)	一点透視を用いた背景の作画。課題提出
37回	自由テーマ課題制作(4)	ネームの制作。表情の描き分けについて
38回	パース定規の使い方(2)	二点透視を用いた背景の作画。課題提出
39回	自由テーマ課題制作(5)	下描き1 俯瞰とアオリ
40回	表紙デザイン(1)	漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる
41回	自由テーマ課題制作(6)	下描き2 アイレベルについて
42回	表紙デザイン(2)	漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる
43回	自由テーマ課題制作(7)	下描き3 キャラクターからパースを起こす
44回	表紙デザイン(3)	漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる
45回	自由テーマ課題制作(8)	下描き4 トレースについて
授業計画（46回～53回）		
回	授業内容	各回の到達目標
46回	4P漫画制作(1)ネーム	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。そのネームを制作
47回	自由テーマ課題制作(9)	ペン入れ アウトライン
48回	4P漫画制作(2)ネーム	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。そのネームを制作、提出
49回	4P漫画制作(3)作画	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画
50回	4P漫画制作(4)作画	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画
51回	4P漫画制作(5)作画	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画
52回	4P漫画制作(6)作画	ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画。課題提出
53回	1年間のまとめ	1年間の授業のまとめ