

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1
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	3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	学習状況の進捗によりレジュメ・資料を配布する				
担当教員情報					
担当教員	寒川 歩、赤保谷 則子、山田 伸一郎、大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・演出作画監督、背景美術、アニメーター、アニメ撮影	
学習目的					
<p>作画・デジタル班：作画について、より理解を深めた上で精度を高め、修了制作等において実践していくことができる。描き上げたアニメ作画素材をポートフォリオ用作品用に準備することで次年度の就職活動に備えることができる。</p> <p>背景班：1年次で身につけた基礎パースを理解した上でカメラのあらゆる視点からでも構図が取れるようにする。また、アナログの技法を学ぶことにより今後のデジタル制作に活かせる目を養うことができる。</p> <p>デジタル班：作画について、より理解を深めた上で精度を高め、修了制作等において実践していくことができる。描き上げたアニメ作画素材を、デジタルツールやペイント、エフェクトツールでより効果的な見せ方ができるようになり、ポートフォリオ用作品を準備することで次年度の就職活動に備えることができる。</p>					
<p>作画班：就職活動に向けて作品集制作に向けた絵作り、また就職してからも役立つ知識、技術などを習得、定着させ、即戦力になりうるレベルまで到達することを目標とする。技術と共に業界用語や制作上の基準やルールについても理解を深めることが目標である。2年次の作品で表現できなかった構図や原図を描くことも目標である。</p> <p>背景班：デジタル描画では難しい自然物をアナログ技法で色の配合(混色)と構図と空間表現のバランスを習得する。また、水彩画制作に必須となる紙や鉛筆等画材の特性を理解し、作品をつくるための最適な環境やツールを自ら選べるようになることが目標である。</p> <p>デジタル班：就職活動に向けて作品集制作に向けた絵作り、また就職してからも役立つ知識、技術などを習得、定着させ、即戦力になりうるレベルまで到達することを目標とする。技術と共に業界用語や制作上の基準やルールについても理解を深めることが目標である。2年次の作品で表現できなかった構図や原図を描くことも目標である。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>作画・デジタル班：より説得力のある絵作りのために必要なパース等画面構成の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを旨とする。</p> <p>背景美術班：背景分野で活躍できるように学生が意欲的に制作に取り組み美術ボードを模写することにより描画力と完成度を高める。鉛筆画からポスターカラーをつかった水彩画までアナログ背景作成を一通り学んでいく。</p> <p>デジタル班：作品集制作とデジタル制作技術のために必要な画面構成、エフェクトソフトの知識を習得するとともに、各自のエフェクト技術の向上などを旨とする。</p>				
注意点	<p>授業の進行上はじめに説明することが多いので、遅刻しないように注意すること。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から可とするが、声量に注意し周囲への配慮を行うこと。わからないところはどんどん質問すること。</p> <p>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	30%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	25%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	15%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	15%	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	0%			
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	現場で働くことについて	仕事や働き方を選ぶ基準についてと、学生時代との違いを理解する			
2回	作画技術、知識の応用(1)	クリンナップ、タップ割、合成等作画に必要な技術の復習			
3回	作画技術、知識の応用(2)	絵コンテの読み方からレイアウトの起こし方			
4回	デジタルツールの話	効率化のために使用するデジタルツールなど選択肢を増やすことについて考える			
5回	作画技術、知識の応用(3)	主にパース、レンズ効果の違いに関すること			
6回	作画技術、知識の応用(4)	原画において必要な指示、注意点			
7回	ポートフォリオについて	就職に必要な自己アピール、作品集について理解する			
8回	手の動き	作画において地味なようでとても重要な手の動きについて考える			
9回	動物の動き	動物の動きについて考える			
10回	エフェクトの動き	エフェクトについて考える			
11回	カメラワークの復習(1)	レイアウトへの指示の方法の復習			
12回	カメラワークの復習(2)	タイムシートへの指示の方法の復習			
13回	スケジュール管理の話	スケジュールコントロールについて考える			
14回	その他	個人事業主起業についてや、確定申告について理解しフリーランスの仕事術を学ぶ			
15回	後期に向けて	卒業制作完成に向けてすべきこと、準備するものについて考える			

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	美術ボードの模写(1)(レイアウト含む)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかいや柔らかな木々の葉を表現する
2回	美術ボードの模写(2)(森の風景)	模写を通して空気遠近法による空間の色づかいや、草の表現を高める
3回	美術ボードの模写(3)(森の風景)	草の表現をより高め細部の微調整を含めて完成させる
4回	美術ボードの模写(4)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（レイアウト）
5回	美術ボードの模写(5)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（着彩）
6回	美術ボードの模写(6)(岩場の風景)	自然の岩場を資料で観察し光の陰影による岩陰の部分の表現方法を学ぶ（仕上げ）
7回	美術ボードの模写(7)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描く1
8回	美術ボードの模写(8)(アングルの変更)	カメラアングルを変更した場合の目線位置を決めてレイアウトを描き完成させる
9回	美術ボードの模写(9)(アングルの変更)	レイアウト完成後のチェックを受けて修正部分を直す
10回	個別制作、ポートフォリオ制作(1)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（ラフ）
11回	個別制作、ポートフォリオ制作(2)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（下描き）
12回	個別制作、ポートフォリオ制作(3)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩1）
13回	個別制作、ポートフォリオ制作(4)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩2）
14回	個別制作、ポートフォリオ制作(5)	個々の制作能力に応じ、ポートフォリオに入れられる独自背景画を制作する（着彩3）
15回	まとめ	講評とまとめ
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	現場で働くことについて	仕事や働き方を選ぶ基準についてと、学生時代との違いを理解する
2回	作画技術、知識の応用(1)	クリンナップ、タップ割、合成等作画に必要な技術の復習
3回	作画技術、知識の応用(2)	絵コンテの読み方からレイアウトの起こし方
4回	デジタルツールの話	効率化のために使用するデジタルツールなど選択肢を増やすことについて考える
5回	作画技術、知識の応用(3)	主にパース、レンズ効果の違いに関すること
6回	作画技術、知識の応用(4)	原画において必要な指示、注意点
7回	ポートフォリオについて	就職に必要な自己アピール、作品集について理解する
8回	手の動き	作画において地味なようでとても重要な手の動きについて考える
9回	動物の動き	動物の動きについて考える
10回	エフェクトの動き	エフェクトについて考える
11回	カメラワークの復習(1)	レイアウトへの指示の方法の復習
12回	カメラワークの復習(2)	タイムシートへの指示の方法の復習
13回	スケジュール管理の話	スケジュールコントロールについて考える
14回	その他	個人事業主起業についてや、確定申告について理解しフリーランスの仕事術を学ぶ
15回	後期に向けて	卒業制作完成に向けてすべきこと、準備するものについて考える
デジタル専攻 授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	オリエンテーション	アンケートや希望職種ヒアリング、評価方法の説明
17回	デジタルスキル(1)	PCや周辺機器の取り扱い
18回	デジタルスキル(2)	Psアクションやスキャン各種機能の理解
19回	BGワーク(1)	流背、BG引き
20回	AE作業軽減方法	アニメーションプリセット
21回	AE作業改善方法(1)	各エフェクトの他カットへの基礎コンポ作成方法
22回	AE作業改善方法(2)	書き出された映像素材を使用した処理軽減化/調整レイヤーについて
23回	色調補正処理	Ps+Ae 色調補正系エフェクト
24回	貼りこみ	貼りこみエフェクト(平面、曲面)
25回	各制作の流れについて	CT/AR/DB/V編/完バケの流れと必要な素材について理解する
26回	模擬班制作(2)	素材スキャン/コンテ撮/線撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
27回	模擬班制作(4)	タイミング撮/本撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)ができる

28回	模擬班制作(6)	本撮/リテイク撮(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)ができる
29回	色テスト流れ	各品の各部署設定の作り方や処理決定の仕方が理解できる
30回	制作グループ設定作成	作品コンポや注意事項作成が行える

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1	
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	3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	課題プリント、スケジュールの配布				
担当教員情報					
担当教員	寺谷 和寛、平山 善一	実務経験の有無・職種	有・キャラクターデザイン・マンガ家・イラストレータ		
学習目的					
アナログ(紙・鉛筆・つけペン)による魅力のあるキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについて学ぶ。就職活動を有利に進めるためのポートフォリオ用着彩イラスト及びモノクロイラストを制作することが目的である。					
到達目標					
アナログ画材の技術習得、水彩絵具・つけペン・インク・トーンなどの道具の知識や使い方を身につける。キャラクターデザイン、イラストレーション、発想力のスキルアップを目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	アナログ画材を使用したキャラクターデザイン、イラストレーション制作する。作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。各々切日には描いたものを回収し、評価の参考とする。また、学生の作風、将来の目標、理解度などの状況に応じて予告なく授業内容を変更する場合もある。				
注意点	授業中は私語を慎み、集中して作業すること。個人制作が主で進行スピードが各々違う為、他人の作業の邪魔はしないこと。質問、ラフチェックは遠慮せずに積極的に、講評中はメモをとり、次や他の制作に活かせるように努めること。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%	提出期限。作品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進行状況について評価する		
	平常点	30%	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	ガイダンス/授業内容、課題説明	授業の目的、流れをつかむ。			
2回	練習/水彩レクチャー	水彩絵の具の特性、使用方法、画材を演習を通して理解する。			
3回	課題(1)花と妖精 (キャラクターデザイン、1枚絵)	キャラクターデザインの発想の仕方、構図などを考える。			
4回	課題(1)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。			
5回	課題(1)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。			
6回	課題(1)下描く→着色	丁寧な作業をこころがける。横から見た印象、骨格、スタイルやバランスに気をつける			
7回	課題(1)着色→仕上げ→提出	〆切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをこころがける。			
8回	課題(1)講評 次課題説明	作品の批評を聞き改善点などを模索し、今後の作品作りの目標を考察する。			
9回	課題(2)4面図、表情差分	様々な角度からみたキャラクターのバランスを考える(外見、内面)。			
10回	課題(2)ラフ案制作	キャラクター全体のバランスを考え、バラエティーに富んだ表情の描きわけを探究。			
11回	課題(2)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。			
12回	課題(2)制作作業	丁寧な作業をこころがける。横から見た印象、骨格、スタイルやバランスに気をつける。			
13回	課題(2)制作作業	細部への気配り位置関係を測りながら2Dを3Dにイメージを変換して制作する。			
14回	課題(2)制作作業→授業終了時提出(4面図)	〆切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをこころがける。			
15回	課題②授業開始時提出(表情差分)→講評	自分の評価だけでなく、他者の意見も踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。			

授業計画 (16回～30回)		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	アナログ道具解説、映像鑑賞	プロの作画法や環境、仕事に対する取組みや考え方などについて知る。
17回	アナログ道具の使い方(1)	つけペンの使い方(直線・曲線・入り抜き・カケアミなど)について知る。
18回	アナログ道具の使い方(2)	ベタ・ホワイト・トーンワークなどについて知る。
19回	イラスト制作(主人公男女(1))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する。
20回	イラスト制作(主人公男女(2))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する。
21回	イラスト制作(主人公男女(3))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を完成させる。
22回	イラスト制作(アオリ(1))	アオリ構図でキャラクターのモノクロイラストを制作する。
23回	イラスト制作(アオリ(2))	アオリ構図でキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
24回	イラスト制作(フカン(1))	フカン構図でキャラクターのモノクロイラストを制作する。
25回	イラスト制作(フカン(2))	フカン構図でキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
26回	イラスト制作(アクション(1))	動きのあるキャラクターのモノクロイラストを制作する。
27回	イラスト制作(アクション(2))	動きのあるでキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
28回	イラスト制作(複数人(1))	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを制作する。
29回	イラスト制作(複数人(2))	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを制作する。
30回	イラスト制作(複数人(3))講評	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを完成させる。

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1	
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	3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	毎回、映像作品を上映する。授業によっては、著作権法に定める引用の範囲内において、資料を配布する。				
担当教員情報					
担当教員	井上 篤史	実務経験の有無・職種	有・マンガ家		
学習目的					
作品を構成する要素を分解し、作劇技法や登場人物の元型、構図やライティング、色彩など、物語を成立させるために必要な技術と知識を習得する。それらを解説なしで読み解き、みずからの言葉で語ることができるようになることを学習目的とする。					
到達目標					
作品を鑑賞した後、リテラシーをリソースフルに活用し、内容の把握はもとより、演出にこめられた意図や見過ごしがちな技術を読み取り、それを論理的に構築して表現して自分のものとし、作品制作時に応用できるようになることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	毎回、映像作品や漫画作品を鑑賞し、絵と文章を用いたレポートを作成する。そのレポートが商業誌に投稿可能なものになることを目指す。				
注意点	この授業の狙いは、作品に込められた意図や、演技プラン、構図など、細部への観察が必要なため、私語やスマートフォンの操作などは禁止する。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。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	50%	作品鑑賞後、作成するレポートの内容について評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	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	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、作品についての考察レポートを制作する			
2回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、アーキタイプ『ヒーロー』についてレポートを制作する			
3回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、第一幕から第二幕への押し出しについてレポートを制作する			
4回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、第二幕の理解についてレポートを制作する			
5回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、第二幕の構成についてレポートを制作する			
6回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、アーキタイプ『メンター』についてレポートを制作する			
7回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、アーキタイプ『シャドウ』についてレポートを制作する			
8回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、第二幕から第三幕についてレポートを制作する			
9回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、コンテキストの重要性についてレポートを制作する			
10回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、第三幕の理解についてレポートを制作する			
11回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、制作の背景について理解できたか、レポートを制作する			
12回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、プレゼン資料を作成する(1)			
13回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、プレゼン資料を作成する(2)			
14回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、観察力を鍛える			
15回	まとめ	作品を鑑賞し、レポートを制作する			