

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2
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	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、山口 杏奈、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>前期授業での技術や知識の習得を踏まえ、3年間の修学の集大成として修了制作作品を制作できる。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。それぞれの専門分野ごとの作品を仕上げる中で修了制作作品への技術の応用ができる。</p>				
到達目標				
<p>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3年間の修学尾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を目標とする。</p> <p>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。</p>				
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3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		
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	オリエンテーション		
2回	個別課題練習(1)	個別課題制作により正確な模写力を高める(1)		
3回	個別課題練習(2)	個別課題制作により正確な模写力を高める(2)		
4回	個別課題練習(3)	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる(1)		
5回	個別課題練習(4)	個別課題制作により模写力のスピードアップをはかる(2)		
6回	個別課題制作(1)	不得意分野を描く(1) 個別対応		
7回	個別課題制作(2)	不得意分野を描く(2) 個別対応		
8回	課題チェック、予定確認	卒業制作の課題点が把握でき、今後の制作予定を見直す		
9回	背景スタジオシミュレーション(1)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(1)		
10回	背景スタジオシミュレーション(2)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(2)		
11回	背景スタジオシミュレーション(3)	絵コンテに基づいた各カットが制作できる(3)		
12回	背景スタジオシミュレーション(4)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(1)		
13回	背景スタジオシミュレーション(5)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(2)		
14回	背景スタジオシミュレーション(6)	美術設定を考えてオリジナル美術ボードを作成できる(3)		
15回	まとめ	就学成果と今後の目標が設定できる		

作画・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 工程確認	修了制作の作業を進めるにあたって工程・注意点などを学ぶ
2回	作画打ち合わせの確認すべき点を学ぶ	前後カット、シーンを通しての合わせ等を学ぶ
3回	絵コンテで読み取るべき情報の取得法を学ぶ	必要な設定の説明を聞き理解する
4回	絵コンテから尺の読み取り方を学ぶ	カット単位ではなく流れ全体をみることができるようになる
5回	絵コンテから構図の取り方を学ぶ	パースの復習ができる
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	ラフレイアウトを絵コンテから起こせる	チェック時に必要な部分の説明ができる
8回	レイアウトから原画を起こせる	作画監督の修正ポイントなどをつかむ
9回	原画を起こせる	合わせの時に使える効率化テクニックを学ぶ
10回	中間公表	中間講評
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	修了制作のリテイクができる(1)	TPデータの修正方法を学ぶ
13回	修了制作のリテイクができる(2)	背景データの修正、パース変更方法を学ぶ
14回	修了制作のリテイクができる(3)	素材兼用の仕方を学ぶ
15回	総評・まとめ	まとめと不明部分の復習、新人が抑えておくべき会話術を習得する

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2
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	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	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	寺谷 和寛、阪元 彩	実務経験の有無・職種	有・キャラクターデザイン・CGデザイナー	
学習目的				
デザイン制作の観点から業界ビジネスの概論を学びつつ、実作業としてアナログ画材を使用したキャラクターデザイン、発想力のスキルアップを図ることを目的とする。				
到達目標				
デザイン制作の流れを学びつつ、アナログ画材の技術習得、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、次の制作に活かせるように努める。 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)	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	20%	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) ハロウィンイベントマスコットデザイン	イベントや目的に合ったキャラクター創作の仕方を考察。		
2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。		
3回	課題(1)制作作業	丁寧な制作を心がける。		
4回	課題(1)制作作業→授業終了時提出	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。		
5回	課題(1)講評→次課題説明	自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。		
6回	課題(2)ヒーローヒロインポスターデザイン	キャラクターを取り巻くデザインや構図、文字(ロゴ)などを含めた画面のバランスを考察。		
7回	課題(2)ラフ案制作	相手(クライアントやユーザー)に内容を伝える為の作品作りをこころがける。		
8回	課題(2)制作作業	文字の印象、キャラクターの印象、見せたい場所などポイントを押さえた構図を考察。		
9回	課題(2)制作作業	丁寧な制作を心がける。		
10回	課題(2)制作作業→授業終了時提出	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。		
11回	課題(2)講評→次課題説明	自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。		
12回	課題(3)テーマ組み合わせ1枚絵制作	提示された複数のテーマにおけるポイントをおさえた仕事のレスポンスを考察。		
13回	課題(3)制作作業	説明的になりすぎず、全体の目的、内容がわかりやすい絵作りを考察。		
14回	課題(3)制作作業	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(3)授業開始時提出→講評	自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。		

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	プロダクションスキル2
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	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・漫画家	
学習目的				
今までに養った知識に基づいて、作品の制作意図や演出にこめられた技術、消費者視点では気づかない表現を読み取り、自分の言葉としてそれらを構築し、文章と絵を用いて表すことができるようになることを目的とする。評論とは異なり、自らの創作を前提とした作品鑑賞であるため、考察の道程で発生する事実誤認や勘違いなどは、大いに容認する。				
到達目標				
作品を鑑賞し、「おもしろい」か「おもしろくない」かではなく、何をどのように表現しているか、作者はどのようにこの題材を選んだのか、この演出の意図は何か、なぜそのような演出を選択したのか、といった点を考察し、物語を自分のなかで再構成し、その魅力を発信することを到達目標とする。				
教育方法等				
授業概要	毎回、作品を選定し、映像作品を鑑賞し、考察の時間を設ける。鑑賞の前後には解説を行い、作品考察のヒントとなる情報を提供する。その後、考察カードにレポートを記述する。			
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	ログライン(1)	ログラインの重要性を理解する		
2回	ログライン(2)	作品を鑑賞し、物語のログラインを記述できる		
3回	神話の法則について(1)	物語の始祖である神話に用いられている法則を理解する		
4回	神話の法則について(2)	地域ごとに異なる神話の法則について理解する		
5回	作品の歴史について(1)	さまざまなジャンルを通して、作品の成立と発展の歴史を理解する		
6回	作品の歴史について(2)	現代の作品と今後のあり方について理解する		
7回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、成立の背景に基づいて理解を深める		
8回	作品鑑賞と課題制作	作品を鑑賞し、物語の構成について理解する		
9回	発展と複雑化	物語の進め方について理解する		
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		