

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	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	山口 杏奈、平岡 栄一		実務経験の有無・職種	有・アニメーター、映像編集	
学習目的					
作画・美術班：アニメの仕事を行う上で必須となる作画技術・背景技術の向上のためにアニメの作り方を理解するだけでなく各工程の中身を学び実際に描いて指導を受け手直しを行う中で卒業後のアニメ現場に対応できる作画背景の応用技術を身につけることができる。また、作画や美術の分野で自らの不足点を再確認し次年度の研究や制作に生かすことができる。 デジタル班：Adobe社製Aftereffects、Premiereの使い方を習得し、デジタル環境で映像を制作しWEB上で公開することができるようになる。またアニメ制作上の映像用語の概念・意図を正しく理解した上でアニメ制作を行えるようになる。					
到達目標					
作画・美術班：レイアウトから原画、タイムシートの描き方までを理解し描けるようになることが目標である。また次年度の就職活動にも対応できる品質と内容をもったアニメカットをポートフォリオに入れることが目標である。 デジタル班：AdobeAftereffects、Premiere、RETASSTUDIO等の制作ツールを使いこなすだけでなく、つくった映像を映像配信サイト等で公開できるようになることを目標とする。また2D作画以外の映像制作の手法を理解し、その技術をアニメ制作に応用し、幅広い表現力を身に付けられるようになる。ポートフォリオ制作やアニメ業界の職種研究、進路選択のための情報を得ることも目標である。					
教育方法等					
授業概要	作画・美術班：現場で実際使用しているコンテ・設定類を使用し原画作業する。ラフの段階、清書・完成の段階でそれぞれ講師のチェックを受けることを推奨する。またPCを使ったデジタルでの制作を行う場合もある。デジタル班：個人ワークとグループ制作を採り入れる。個人製作で自らの特性、得意な分野を見極めた上でグループ制作に入り、異なる得意スキルを持ったクラスメイトと共同で制作に取り組むことによりコミュニケーションを発達させ、またクラスメイトの作品から積極的に学ぶものを取り入れてほしい。授業内容理解度及び課題進捗度により授業内容が一部変更になることがある。				
	授業の特性により個人指導と全体講義を併せて行う。各自の課題制作の途上、あるいは完成後のチェック作業から個別指導となる。個人指導を受けることでより詳しく技術の勉強になるので積極的に講師の指導を受けてほしい。アニメ業界の仕事の作法やルール、キャリアアップなども質問に応じて個人指導する。 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	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		
作画・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		原画作業のワークフローを把握する		
2回	作画実習 レイアウト練習(1)		レイアウトの取り方を学ぶ他、Follow走り（レイアウト）も学ぶ		
3回	作画実習 レイアウト練習(2)		FIX レイアウトが描ける他、Follow走り（ラフ原）も学ぶ		
4回	《歩き》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(1)		歩きのレイアウトが描ける他、Follow走り（原画）も学ぶ		
5回	《歩き》作画実習 レイアウト、一原、シート作成(2)		歩きの原画が描ける他、階段上り下り（レイアウト）も学ぶ		
6回	《歩き》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(3)		歩きのシートが描ける他、階段上り下り（ラフ原画）も学ぶ		
7回	《走り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(1)		走りのレイアウトが描ける他、階段上り下り（原画）も学ぶ		
8回	《走り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(2)		走りの原画が描ける他、階段上り下り（タイムシート）も学ぶ		
9回	《走り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(3)		走りのシートが描ける他、食べる（レイアウト）も学ぶ		
10回	《座り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(1)		座りのレイアウトが描ける他、食べる（ラフ原画）も学ぶ		
11回	《座り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(2)		座りの原画が描ける他、食べる（原画、タイムシート）も学ぶ		
12回	《座り》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(3)		座りのシートが描ける他、投げる（レイアウト）も学ぶ		
13回	《食べる》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(1)		食べるのレイアウトが描ける他、投げる（ラフ原画）も学ぶ		
14回	《食べる》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(2)		食べるの原画が描ける他、投げる（原画）も学ぶ		
15回	《食べる》基礎作画実習 レイアウト、一原、シート作成(3)		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	オリエンテーション	今後の授業計画、グループ制作について理解する
2回	映像の基礎用語	映像の基礎用語について理解する
3回	アニメの撮影用語	実写とアニメの用語の違いについて学ぶ
4回	実写撮影基礎	スマホを使った映像撮影を学ぶ
5回	レンズと画角	レンズの違いによる見え方の違いを学ぶ
6回	映像の取り込み、編集	スマホからの映像取り込み、Premiereでの編集を理解する
7回	AEの実写への応用	モーショントラッキング、スーパー処理を学ぶ
8回	ライブトレース、ロトスコープ	実写からの手描きアニメへの応用がわかる
9回	制作班決定、ミーティング	制作班に分かれて内容と撮影方法を決める
10回	課題制作(1)	グループ制作第1回 自分の役割と作業工程を把握する
11回	課題制作(2) 中間チェック	グループ制作第2回 中間チェックを行い、修正点を見極める
12回	課題制作(3)	グループ制作第3回 エフェクト処理、音編集を学ぶ
13回	課題制作(4)	グループ制作第4回 書き出し、アップロード方法を学ぶ
14回	課題発表、ポートフォリオ組み込み	課題発表、講評を受け修正点を見つける
15回	まとめ	授業のまとめ、総評

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	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	中村 みどり、池田 靖爾			実務経験の有無・職種	有・プランナー・デザイナー・イラストレーター		
学習目的							
今まで習得したillustrator制作の技術を用いてキャラクター・アイテム・UIイラストレーションまたはレイアウトデザインセンス・ルール等を学ぶ。 また、photoshopを使ったコンセプトアートの創り方を学習してプロの世界で通用する技術、方法を学べるようになる。発注から納品までやる全体の流れから、サムネイルスケッチ、シルエットデザイン、構図の基礎、計算された物の置き方、視線誘導、フォトバッシュ、光の置き方、写真加工の仕方、色の扱い方、加筆する際の厚塗り方法、などの細かい技術修得も目的とする。							
到達目標							
illustratorを使用してまず「平面のデザイン構成」を完成させられるようになること、さらに、キャラクターなどのイラストレーションコンテンツを完成させられるようになることを目標とする。2課題とも、ポートフォリオに追加できるクオリティと量を目指す。また、コンセプトアーティストとしてゲーム会社、映像会社などへの就職も可能にし選択肢を拡大する。個人的な趣味での制作する際にも役立ちます。							
教育方法等							
授業概要	スマホゲームアプリUI制作、アイテム制作は選択制とする。カード枠デザインの授業で使用するイラストは自作したものから使用しデザインする。コンセプトアート制作においては、一枚を4週間で仕上げることを目標に作成する。毎授業、先生が一人一人見て周りチェックする。その時解らない事があれば確認する。						
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。授業で解らない事があればすぐに確認すること。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。ただし、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	UIデザインorアイテムデザイン		課題の説明 テキストベースでの設定の制作→ラフ開始(手描き・clip・Photoshopどれでもok)				
2回	UIデザインorアイテムデザイン		ラフ制作・完成 ※色はつけてもいいが、詳細まで描く必要なし。				
3回	UIデザインorアイテムデザイン		illustratorによる本制作				
4回	UIデザインorアイテムデザイン		illustratorによる本制作				
5回	UIデザインorアイテムデザイン		illustratorによる本制作				
6回	UIデザインorアイテムデザイン		illustratorによる本制作				
7回	UIデザインorアイテムデザイン		illustratorによる本制作・授業終了時限に提出				
8回	講評		全体講評・課題2の説明				
9回	カード枠デザイン		カードに入れるキャラクターをセレクト・カードの設定をテキストまたはラフベースで作成。				
10回	カード枠デザイン		カード枠・裏面の下絵を作成→スキャンして取り込みillustratorに配置する。(ラフ制作はデジタルok)				
11回	カード枠デザイン		イラストレータ作業				
12回	カード枠デザイン		イラストレータ作業				
13回	カード枠デザイン		イラストレータ作業・キャラクターの配置				
14回	カード枠デザイン		最終デザイン調整 ※夏休み前に、後期卒業制作についての説明を行う。				
15回	講評・卒業制作前段作業		講評を行い、残りの時間は卒業制作のプレゼン資料調整に使用。				

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	課題(1)「自然」 サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行う。サムネイルスケッチ(格子状のものに小さくラフを起こし数をこなす)を行い構図案を考え提出する。これを覚えるとアイデアを常にたくさん出して提案出来る人材になれる。
17回	課題(1)「自然」 カラーラフ	サムネイルスケッチを拡大し「三分割法」を元に整頓し構図の基礎を学びつつ、カラーラフと呼べる段階まで進め提出する。絵が解らない人が見てもおおまかな方向性と完成図を予想できる状態まで進める。
18回	課題(1)「自然」 途中経過	作業進行度を50%以上まで進め提出する。キャラであれ背景であれ物体のシルエットのデザインは非常に重要である。これを学ぶことで単調な絵から抜け出すきっかけを作る。
19回	課題(1)「自然」 完成稿提出	完成したコンセプトアートの提出。視線誘導を学びつつ決められた時間通りに提出できるようになることで締切を守る人材になれる。
20回	課題(2)「ドラゴン」 サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行う。フォトパッシュの仕方を追及と共に前課題のシルエットデザインについても改めて詰め知識を深める。デモ後はサムネイルスケッチ制作。
21回	課題(2)「ドラゴン」 カラーラフ	カラーラフまで進める。光の置き方、目立たせるための考え方と色相環を元に色の置き方、考え方への知識を身に着ける。
22回	課題(2)「ドラゴン」 途中経過	途中経過提出。写真に対し加筆する際の厚塗り方法、馴染ませる方法を学習する。
23回	課題(2)「ドラゴン」 完成稿提出	完成稿提出。これまでの技術を総まとめしつつチェックを受ける。
24回	課題(3)「街」サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行い視線誘導を勉強する。ここからは課題(1)と(2)で学んだ事の応用となる。
25回	課題(3)「街」カラーラフ	サムネイルスケッチを拡大し「三分割法」を元に整頓し構図の基礎を学びつつ、カラーラフと呼べる段階まで進め提出する。絵が解らない人が見てもおおまかな方向性と完成図を予想できる状態まで進める。
26回	課題(3)「街」途中経過	作業進行度を50%以上まで進め提出する。キャラであれ背景であれ物体のシルエットのデザインは非常に重要である。これを学ぶことで単調な絵から抜け出すきっかけを作る。
27回	課題(3)「街」完成稿提出	完成したコンセプトアートの提出。視線誘導を学びつつ決められた時間通りに提出できるようになることで締切を守る人材になれる。
28回	課題(4)「自由」	自由課題。各々好きなテーマやキャラクター制作を行う。
29回	課題(4)「自由」	サムネイルスケッチからカラーラフと進め、途中経過を提出する。
30回	課題(4)「自由」	完成稿提出。これまでの技術を総まとめつつチェックを受ける。

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 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	3単位		授業形態	実習			
教科書/教材	授業内容に合わせた見本プリントを配布						
担当教員情報							
担当教員	梁 文秀、目白 花子			実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント/漫画家		
学習目的							
基本的な演出技法や描画技法を基礎として、さらに複雑かつ包括的な作品制作の技術を身につける。オリジナル作品制作を前提に、10ページ未満のプロットからネーム(絵コンテ)を制作し、それに基づいて、必要な描画力を習得する。アナログを基本とし、原稿用紙を用いて完成度の高いプロフェッショナルレベルの原稿制作を行うことを目的とする。							
到達目標							
物語の構成と演出技法、画面の構成方法を習得し、各自が考案したプロットからオリジナルの漫画作品を原稿用紙を用いて作成し、その過程において透視図法や質感の描画方法によって完成度の高い漫画							
教育方法等							
授業概要	プロの技術を見たり体験する事によって業界レベルのクオリティーを意識してもらおう。また、ネームを制作することで、自分なりの作品を制作する。						
注意点	作画レベルの向上を目指してまずは簡単な事から積み上げて理解出来ない事は個別に質問してもらおう。ネームは、完成し次第提出し、リテイクの指示を受けた場合は修正する。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	50%	漫画原稿形式の課題で評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	50%	遅刻・欠席で減点				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	透視図法を用いた作図(1)			透視図法を用いた描画法について理解を深める			
2回	透視図法を用いた作図(2)			身の回りのものの描き方について理解を深める			
3回	小物を描く			ものの比率に応じた描画について理解を深める			
4回	自然物を描く(1)			草や木や岩など、さまざまな質感の描画について理解を深める			
5回	自然物を描く(2)			複雑なグラデーションによる描画の方法を身につける			
6回	動物を描く			質感やバランスのとり方を身につける			
7回	自動車を描く			金属質感の入れ方を身につける			
8回	建物を描く			三点透視図法を身につける			
9回	ディテールについて			人物と背景の合わせ方を身につける			
10回	エフェクトについて			画材を使用したエフェクトの描き方を身につける			
11回	曲線と直線(1)			背景流線の入れ方を身につける			
12回	曲線と直線(2)			オートバイ（ネイキッド）の描き方と質感の入れ方			
13回	多層構造物を描く			自転車の描き方と構図の取り方			
14回	透視図法と曲線			拳銃（オートマチック）と曲がった廊下の描き方			
15回	透視図法と質感			拳銃（リボルバー）とメタル質感の入れ方			