

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 4	
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	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、背景美術、CG、仕上、映像編集	
学習目的						
前期授業での技術や知識の習得を踏まえ、2年間の修学の集大成として修了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						
修了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2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。 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2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。					
	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) 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 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パ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	レイアウト応用(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	レイアウト応用(2)	第一回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
４回	レイアウト応用(3)	第二回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
５回	レイアウト応用(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	マテリアル、テクスチャ応用(1)	第一回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
７回	マテリアル、テクスチャ応用(2)	第二回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
８回	アニメーション応用(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	アニメーション応用(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	アニメーション応用(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	ライティング応用	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	コンポジット応用(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	コンポジット応用(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、カットティングできる
１４回	コンポジット応用(3)	コンポジットからカット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（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、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
１７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
１８回	卒業制作 カメラテスト	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
１９回	卒業制作 エフェクトテスト	絵コンテから演出意図を組みエフェクトテストを行う
２０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
２１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
２２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
２３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
２４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
２５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
２６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
２７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

28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
29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
30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4	
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	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	平山 善一、池田 靖爾			実務経験の有無・職種	有・マンガ家・イラストレーター・イラストレーター		
学習目的							
2年間を通して身に着けた技術の成果を作品にし、展示・発表を行う。進級・卒業制作作業を通じて作品制作の楽しさ、難しさを学び、自身の将来の目標実現を目指して成長していくことを目的とする。							
到達目標							
進級・卒業制作作業を通じて企画力・創作力・スケジュール管理能力・プレゼンテーション能力などを養い、最終〆切日までに作品を完成させることが目標である。							
教育方法等							
授業概要	デジタルによる進級・卒業制作の作業を進行する。作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。学生それぞれの作業進行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	挨拶をする。人の話を良く聴く。時間を守る(遅刻をしない、〆切厳守など)。理由のない遅刻・欠席は厳禁である。早めの行動を心がける。作画作業時には資料を良く見る。資料閲覧以外のスマホ・タブレットなどの使用は厳禁である。失敗をし、失敗を恐れずに描くこと。失敗は誰でもするものである。失敗から学び、繰り返しさないようにすることが大切である。楽しく作画することを目的としているため、授業中の私語は禁止しない。ただし、騒ぎすぎず手は動かすこと。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	40%	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	40%	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	卒業制作進行(1)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
2回	卒業制作進行(2)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
3回	卒業制作進行(3)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
4回	卒業制作進行(4)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
5回	卒業制作進行(5)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
6回	卒業制作進行(6)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
7回	卒業制作進行(7)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
8回	卒業制作進行(8)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
9回	卒業制作進行(9)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
10回	卒業制作進行(10)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
11回	卒業制作進行(11)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
12回	卒業制作進行(12)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
13回	卒業制作進行(13)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
14回	卒業制作進行(14)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。				
15回	卒業制作進行(15)、講評		卒業制作を完成させる。				

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	プロジェクトワーク4	
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	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	加藤 礼次朗		実務経験の有無・職種	有・漫画家	
学習目的					
漫画原稿の実製作に入る。商業漫画製作現場ではまだデジタル、アナログが混合状態であることから本講ではペン画はアナログ、仕上げはデジタル(もしくはアナログ仕上げの選択制)という変則的なスタイルをとる。漫画原稿実製作の醍醐味と原稿完成の自信と達成感を体験できるようにすることを目的とする。					
到達目標					
長編漫画の原稿製作にはそれなりのまとまった時間が必要。しかし限られた授業時間内では長編を製作するのは困難である。本講では授業時間内で原稿を完成させることを目標とする。そのために頁数は極短編、その短編の数を積み重ねていく方式をとる。かつその完成作品が商業への持ち込みなどの時に見本となるような「課題の域を超えた完成度」クオリティのアップを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	「シナリオ付き漫画原稿」製作。講師が作成したシナリオを元にしてアイデアを練り、6～8頁程度の短編漫画を製作する。				
注意点	提出課題の指定頁数はノルマだがひとつの目安である。ノルマ達成にこだわりすぎると授業についていけず脱落してしまう学生が必ず出てしまう。漫画を描くことは専門技術とセンスを要する知的創作作業なので個人差がある。どうしても目標到達困難な学生については(「もう漫画なんて描きたくない」という場合を除いて)別の課題を用意するなど個別に相談して対処する。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	75%	授業内で提出された課題の提出ノルマ達成率、課題の完成度で評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	25%	欠席数を含む授業への参加姿勢、積極性などで評価する。		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	シナリオ付漫画(シナリオ配布)		シナリオを読みこみアイデアを膨らませる。読解力を養う		
2回	シナリオ付漫画(ネーム製作)		ネーム(漫画のコマ割り、構成)作業。構成力を養う。課題(ネームのコピー)を回収		
3回	シナリオ付漫画(下書き1)		原稿用紙にコマ割りをしアタリ(ラフな下書き)を入れる		
4回	シナリオ付漫画(下書き2)		人物とセリフ吹き出し(スピーチバルーン)の下書き		
5回	シナリオ付漫画(下書き3)		背景の下書き		
6回	シナリオ付漫画(下書き4)		その他、残り部分の下書き。課題(下書きのコピー)を回収		
7回	シナリオ付漫画(ペン入れ1)		コマ割り、セリフ吹き出し、擬音文字等ペン入れ		
8回	シナリオ付漫画(ペン入れ2)		人物ペン入れ		
9回	シナリオ付漫画(ペン入れ3)		背景ペン入れ		
10回	シナリオ付漫画(ペン入れ4)		その他、残り部分のペン入れ。ペン入れ状況をチェック		
11回	シナリオ付漫画(仕上げ1)		トーンによる画面効果など仕上げをする		
12回	シナリオ付漫画(仕上げ2)		セリフ吹き出しにセリフを入れ完成させる。課題(完成原稿のコピー)を回収		
13回	ポートフォリオ製作1		完成した原稿のコピーなど、作品をファイリングして見本(サンプル)作りをする		

1 4 回	ポートフォリオ製作 2	ファイリングした作品に簡単な説明文を入れる
1 5 回	まとめ	後期全体のまとめ