

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	2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・演習		
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	鈴木 大樹・森田 宏幸	実務経験の有無・職種	有・VFXアーティスト/演出、監督		
学習目的					
日本の商業アニメーションの制作工程を具体的かつ本質的に理解することができ、グループ作業の演習を通して組織活動と個の役割などについて学び理解することができる。制作ワークショップを通じてプロのクリエイターの作品制作ワークフローやポイントを理解することが目的となる。中盤から終盤にかけて人数を徐々に増やした(アニメーションを含む)映像制作ワークショップを実施し、個人の制作との違いやメリットなどを学習する。映像制作の現場では集団行動が基本となるので、いちスタッフとしての役割や注意点などについて学習する。					
到達目標					
個人制作から少数での制作～数名でのプロダクション演習を通してグループによる制作物を完成させグループ制作においては作品を完成させるための役割分担やコミュニケーションが可能になることを目標としている。またデジタル技術を中心としたアニメーションを含む映像制作技術を習得し作品を作り上げながら映像制作ワークフローを学習し後期や次年度に制作する作品の制作力を向上させる。アニメーションのカット制作手法を学習し、後期や次年度に制作する作品の制作力を向上させることを目標としている。					
教育方法等					
授業概要	導入では個人による制作ワークショップから始まり、作品制作のワークフローなどを理解する。中盤から終盤にかけて人数を徐々に増やした(アニメーションを含む)映像制作ワークショップを実施し、個人の制作との違いやメリットなどを学習する。最終的には個人でも映像作品を作ることができて、かつ少人数での作品も作れるようになる。特に各工程の起点であると同時に橋渡しとなるレイアウトの書式については時間をかけ、実習も実施する。実習がない他の工程に関しては、理解を促進するために簡単なペーパーテストを行う。				
注意点	デジタルの実習室使用についてはルールがあるので順守すること(授業中に説明する)。また、欠席や遅刻により制作方法の理解が遅れると他の人に後れを取ってしまい、グループ制作ワークショップにおいてはチームメイトに迷惑をかけ、損害を与えてしまうので十分に注意すること。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。授業中の携帯電話の使用は禁止とするが、資料閲覧が必要な場合は教員に許可をとった上でPCでのネットの使用可とする。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	40%	制作物の提出と品質、提出〆切の順守について総合的に評価する		
	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%	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)	20%	作品完成の際には試写を実施する。その際の発表方法と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	デジタル制作基礎/ワークショップ	機材や教室の使用に関する基礎知識/アニメ制作ワークショップ/映像制作ワークフローの紹介			
2回	映像制作基礎(1)/プリプロダクション	制作ワークフローの解説/プリプロダクションに関する説明/テーマに沿った映像の企画制作			
3回	映像制作基礎(2)撮影(カットの作成)	企画した映像の撮影(カット制作)/レイアウトやカメラワークについて解説			
4回	映像制作基礎(3)/編集、MA	ポストプロダクションに関する説明/編集/SEやBGMを追加/レンダリング			
5回	映像制作基礎(4)/発表	前回の続きを実施/作品の発表と評価/次回授業の予告と導入			
6回	映像制作基礎(5)	スキャン,タイムシート,AfterEffectsでのカット作成			
7回	映像制作基礎(6)	スキャン,タイムシート,AfterEffectsでのカット作成			
8回	グループワーク/アニメーション作品制作1	実写を利用したアニメ作品制作についての説明/作成方法の学習/企画制作の実施			
9回	グループワーク/アニメーション作品制作2	作品の企画を発表/グループ編集/撮影準備とロケハンの実施			
10回	グループワーク/アニメーション作品制作3	カット撮影、カメラワークなど/カット作成の開始			
11回	グループワーク/アニメーション作品制作4	11～14回目までカットの作成			
12回	グループワーク/アニメーション作品制作5	11～14回目までカットの作成			
13回	グループワーク/アニメーション作品制作6	11～14回目までカットの作成			
14回	グループワーク/アニメーション作品制作7	11～14回目までカットの作成			
15回	グループワーク/アニメーション作品制作8	編集,MA/レンダリング/まとめ			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	セルアニメーションの表現形式	セルアニメの表現スタイル、音声との融合による映画としての位置づけ、漫画原作との関係を概観する
17回	原画と動画とタイムシート	アニメーションの定義と、原画と動画の棲み分けとその形式、タイムシートの書式を理解する
18回	レイアウト(1)	レイアウト工程の位置づけ、レイアウトの形式を理解する
19回	レイアウト(2)	カメラワークの概念、PANとフォロー、レイアウトラフ原の必要性を理解する
20回	レイアウト(3)	代表的な撮影処理を理解する。マルチ撮影の概念を理解する
21回	レイアウト(4)	つけPANとフリッカーを理解する
22回	レイアウト(5)	トラックイン・トラックアウト、ズーム、デジタル(レイヤー)ズーム、パス引きを理解する
23回	合成・ジャンプタップSL・作打ち	合成作画、ジャンプタップスライドを理解し発注と納品とチェックを具体的に理解する
24回	彩色と美術	色見本、色指定、彩色、イメージボード、美術ボードなどの理解と発注、納品とチェックを理解する
25回	美術設定	セットデザインの必要性、ステージング(場面設計)などの理解と発注、納品とチェックを理解する
26回	絵コンテ	絵コンテの形式、絵コンテの概念、演出プランという概念と、その発注と納品とチェックを理解する
27回	キャラクターデザイン	キャラクター原案、キャラクター表に必要な要素、及びその発注と納品とチェックを理解する
28回	脚本と企画	脚本の要素、小説との違い、その発注と納品とチェックを理解する。企画を概観出来るようになる
29回	編集と音響	編集とポスト処理、キャスティング、アフレコ等の進め方、音楽制作、効果音、ダビングを理解する
30回	スタッフの役割・その関係	各スタッフの分担を理解し、互いがどう協力すべきか考える切っ掛けを作る

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	2年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	6単位	授業形態	講義・演習		
教科書/教材	デッサン用具、クロッキー帳、USBメモリ				
担当教員情報					
担当教員	熊田 秀人、武藤 敬子	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的					
<p>人体作画の基礎を学びながら、作画制作をする上での演出力を培い、自分でオリジナルの作画制作ができるようになること、また、Adobe Illustratorの技術を習得しながら、基礎的なデザイン概論、DTP基礎技術を学び、実際にオリジナルのグラフィックデザインの制作を行うこと、視覚伝達デザインの理解、SP(セールスプロモーション)の基礎的な概念と、コンセプトを踏まえた上での2Dグラフィックデザイン企画制作を行い、グループでのプレゼンテーションテクニックを学ぶ。</p>					
到達目標					
<p>人体の描き方を学びつつ、構図を学んで行く。ペンテクニックを学び、最終的に人体キャラクターをモチーフに、ペン画イラストレーションを完成させることを目標にしている。また、グラフィックデザインの基礎を理解し、デザイン業界標準といわれるAdobe Illustratorの基礎技術を習得し、自分でオリジナル作品を企画し制作することができるようになることを目標にしている。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>人体の描き方、人体バランス、肩や腰などのパーツの描き方、構図、バランス、カメラアングルの考え方など学び、ペンテクニックの基礎を学び、作品を制作する。また、PCを使ったグラフィックデザイン、DTPの基礎を実践する。Adobe Illustratorの技術を習得し、ペンツール描画による制作、文字デザイン、カードデザイン制作等を通して、業界知識を深めつつ、作品を制作することで、デザインの技量を上げていく。</p>				
注意点	<p>忘れ物をしないよう注意すること。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(詳しくは、最初の授業で説明)。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	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	自己紹介&描画適正	講義にあたって絵を描くための考え方を身につける。			
2回	空間把握能力の演習	平衡感覚、パースなどを感覚的に捉える力を身につける。			
3回	配置されたオブジェクトスケッチ	空間の中でのオブジェクトの位置を捉える力を身につける。			
4回	実践練習	練習で身につけた力を想像した背景空間を描くことで実践する。			
5回	人体の各パーツの比率を覚える。	人体を自由に描くために写真から全身のバランス、比率を暗記する。			
6回	人体の骨格を作る。	写真から自身で使いやすい簡易骨格を作成する。			
7回	自由なポーズの基礎。	様々なポーズを描き、人体細部の描き方を身につける。			
8回	課題構図制作	バランスの良い人体のポーズを身につける。			
9回	下絵1	脳内イメージを固めて下絵として紙面に描き出すことを身につける。			
10回	下絵2	より細部のイメージを固めて行く。			
11回	ペンの練習	つけペンによる精細な線の引き方、絵の構築方法を身につける。			
12回	ペン入れ1	ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。			
13回	ペン入れ2	ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。			
14回	ペン入れ3 提出	ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。(提出日)			
15回	講評	空間としての背景と配置されたキャラクターを総合的に評価する。			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	Adobe Illustrator基礎演習	Adobe Illustratorの基礎 簡単な矩形の描画ができるようになる 課題：平面構成
17回	Adobe Illustrator基礎演習	Adobe Illustratorの基礎 文字の使用法、フォントを理解できるようになる 課題：簡単な文字加工
18回	Adobe Illustrator基礎演習	ベジェ曲線が描けるようになる 課題：コカコーラロゴトレース
19回	Adobe Illustrator基礎演習	ベジェ曲線が描けるようになる 課題：コカコーラロゴトレース
20回	Adobe Illustrator基礎演習	CMYKの色の作り方を知る。課題：24色相環を制作する
21回	キャラクターデザイン制作	SP企画ゆるきゃら制作 キャラクター企画をグループで行い、各自でキャラを制作をする。
22回	キャラクターデザイン制作	スキャナーを使用してラフを取り込み、トレースができるようになる
23回	キャラクターデザイン制作	Adobe Illustratorを使用して、ゆるキャラを制作する
24回	キャラクターデザイン制作	Adobe Illustratorを使用して、ゆるキャラを制作する
25回	キャラクターデザイン制作	グループプレゼンテーション
26回	カード枠デザイン	Adobe Photoshopを併用してデザイン作業をする演習
27回	カード枠デザイン	カードゲーム用 枠デザインの企画を考える
28回	カード枠デザイン	カードゲーム用 枠デザイン
29回	カード枠デザイン	カードゲーム用 枠デザイン
30回	カード枠デザイン	カードゲーム用 イラストはめ込み 提出講評

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	プロダクションワーク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	2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	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	実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント	
学習目的				
プロのマンガ家の技術を見たり自ら体験することによって、現在の業界レベルのクオリティを意識できるようになり、自分が将来マンガ家としてデビューするための基準と持てるようになるのが目的である。				
到達目標				
マンガ家として必要なスキルが理解できるようになる。自らがその目標に努力する姿勢が持てるようになる。自らの欠点を抽出でき、段階的にその克服を計画できるようになる。漫画制作に必要な基礎技術を用いて、サンプル原稿を完成させることを到達目標とする。				
教育方法等				
授業概要	漫画を描く上で必要な技術や道具の使い方を反復練習や課題制作を通じて習得する。また、ストーリー構成の基礎、フレームワーク、演出などの表現技法についても講座・課題を通じて習得する。			
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う。ペンテクニックやトーンワーク、透視図法など高難易度のテクニックが必要となるため、授業時間内は集中して描画を行い、しっかり身につけること。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%	定期課題の提出率、完成度で評価	
	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、早退により減点	
授業計画(1回～15回)				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	プレ授業(座学とキャラ模写)	漫画業界の基礎知識を理解する。		
2回	基本ペンテクニック(1)	直定規を使った基礎ペンテックと原稿用紙の使い方を身につける。		
3回	基本トーンテクニック(1)	スクリーントーンの基本的な使い方や削り方と切り貼りの方法を身につける。		
4回	基本ペンテクニック(2)	雲型定規とフリーハンドの使い方を身につける。		
5回	基本パーステクニック(1)	1点透視図法、2点透視図法を使ってテーブルや机を描く方法を身につける。		
6回	基本トーンテクニック(2)	トーンボカシや流線削りと筆ペンの使い方を身につける。		
7回	テンプレートの使い方(1)	テンプレートを使ったコップの描き方とカケアミ(2カケ、4カケ)のやり方を身につける。		
8回	基本トーンテクニック(3)	トーンの重ねや貼り合わせと雲削りを身につける。		
9回	基本パーステクニック(2)	1点透視図法、2点透視図法を使った本棚の描き方と分割法の使い方を身につける。		
10回	集中線の入れ方と使い方	直・雲型定規とフリーハンドを使った集中線の入れ方を身につける。		
11回	基本パーステクニック(3)	1点透視図法、2点透視図法を使って建物を描く方法を身につける。		
12回	雲削りと描き文字	雲削り2重貼りと描き文字の入れ方と使い方を身につける。		
13回	自然物	自然物(草・木・葉・土・石・岩)の描き方を身につける。		
14回	ペンテック応用	レタリング(明朝・ゴシック)の入れ方とペンテック応用を身につける。		
15回	その他の漫画テク	ガーゼボカシとトーンテック応用を身につける。		