

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	制作実習3	
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	2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	資料を配布し参考書・参考資料等は、授業中に指示する						
担当教員情報							
担当教員	寒川 歩・山田 伸一郎			実務経験の有無・職種	有・演出、作画監督/アニメーター		
学習目的							
終了制作を通して絵コンテのイメージを正しく理解し膨らませ、いかに作画で具現化するかに重点を置いている。また、その後の作業工程を考慮に入れながら計画的に作業ができるようになるのが狙いである。							
到達目標							
前期で学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになることが目的である。現場で表現・演出ができるようになることが最終目的である。							
教育方法等							
授業概要	この授業では、終了制作をとおして個人ワークやグループワークを採り入れアニメーション作画の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを目指す。適時教員のチェックを行いより質の高い作画ができるように留意する。						
注意点	授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。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常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。実習課題を重要視するので、課題提出は必須である。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%	課題の出来と提出を総合的に評価する				
	小テスト	0%	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)	0%	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	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	導入			終了制作を進めるにあたっての注意点と授業の進め方について、主に作画面の絵コンテチェック			
2回	終了制作(1)			作画打ち合わせの実習を通してコミュニケーションと計画性の重要性を理解する			
3回	終了制作(2)			レイアウト制作を通して演出意図と構図をつかみ空間把握と演技プランの設計の重要性を理解する			
4回	終了制作(3)			レイアウト制作を通してタイムシートの記入方法について学ぶ			
5回	終了制作(4)			レイアウト制作、演出チェック			
6回	中間講評会 第一回			中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする			
7回	終了制作(6)			原画制作を通して運動と演技、質感の表現等を理解し実践できるようになる			
8回	終了制作(7)			原画制作を通して運動と軌道、タイミング、空間パースについて学ぶ			
9回	終了制作(8)			原画制作を通してキャラクターの感情表現の方法を学ぶ			
10回	中間講評会 第二回			中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする			
11回	終了制作(9)			動画制作を通しクリンナップができるようになる			
12回	終了制作(10)			動画制作を通し原画に即した中割ができるようになる			
13回	終了制作(11)			動画チェックを通し自分のカットの見直しをしミスや記入漏れがないか確認できるようになる			
14回	終了制作(12)			ラッシュチェックをしてリテイクだしをする			
15回	まとめ			全体のまとめ、納品			

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	制作実習3	
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	2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・実技			
教科書/教材	絵具、筆、ペン、USBメモリ						
担当教員情報							
担当教員	熊田 秀人、熊川 敬亮			実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的							
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。							
到達目標							
アナログイラストレーションの着彩技術を習得し、様々な表現を学びながら、デジタル作画にも着彩感覚が応用できるようになることが目標である。また、一点透視図法および2点透視図法を主体としたデジタル背景イラストを自由に制作できる事を目標としている。更に、最終課題においてはこれまでに学んだことを活かし、高難易度課題である「空間のある背景＋キャラクター」作品の完成を目指す。							
教育方法等							
授業概要	アナログイラストレーションの作画と、色彩についての知識や技術を作品制作を通し制作し、また、デジタル背景イラストを描く学生が作業の感覚を身に付けながら、徐々にオリジナリティーを加えていく流れで課題制作を進めていく。ツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。						
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。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	道具の使用方法和基礎技術			水彩画材の使用法、絵の具の特性などを覚えることで自由な表現を行えるようにします。			
2回	色の階調とグラデーション			水彩絵の具を使って、にじみ、グラデーションなど水彩ならではの表現方法を習得します。			
3回	モノクロ陰影表現			光源を意識することで立体感を身につけます。			
4回	モノクロによる質感表現。			単色で材質表現方法の考察を行うことで観察力を			
5回	彩色とディフォルメ			より効率的な彩色と誇張した質感表現を学びます。			
6回	カラー彩色練習 自由描画			自由に描画することで細かな筆遣いや混色方法などに慣れていきます。			
7回	カラー彩色練習:モチーフを用意			1～6回の講義内容をモチーフを使って実践します。			
8回	カラー彩色練習:風景			1～6回の講義内容を風景画を描いて実践します。			
9回	制作:課題指定構図			応用として細密なキャラクター画を制作します。初回は構図の決定までを行います。			
10回	制作:下絵1			キャラクター画下絵を進行します。イメージを紙面で固めることを意識します。			
11回	制作:下絵2			キャラクター画下絵を完成します。彩色前に緻密に描き込みイメージを固めます。			
12回	制作:彩色1			彩色を行います。陰影を意識しながら薄い色から塗り重ねていきます。			
13回	制作:彩色2			彩色を進行していき、全体的な塗り分けを完成させます。			
14回	制作:仕上げ 提出			詳細な陰影、質感などを加筆し、作品を完成させます。			
15回	講評			画材の使用法、彩色の完成度、オリジナリティなどを総合的に評価します。			

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	バトル背景制作	実演を見ながら背景ラフ制作(一点透視図法)を行い、背景ラフ手順を理解する。
１７回	バトル背景制作	実演を見ながら背景線画制作(一点透視図法)を行い、背景線画手順を理解する。
１８回	バトル背景制作	実演を見ながら背景の着彩(一点透視図法)を行い、背景着彩手順を理解する。
１９回	バトル背景制作	オリジナル要素を加筆し、自身の力で背景を描く感覚を養う。
２０回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:ラフ
２１回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:線画
２２回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:線画
２３回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:着彩
２４回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:着彩
２５回	屋外+人物を描く:二点透視図法	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２６回	屋外+人物を描く:二点透視図法	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２７回	屋外+人物を描く:二点透視図法	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２８回	屋外+人物を描く:二点透視図法	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２９回	屋外+人物を描く:二点透視図法	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
３０回	全体講評	これまでの課題の総括を行う。

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	制作実習3
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	2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	必要に応じて資料を配付。				
担当教員情報					
担当教員	福島 その子		実務経験の有無・職種	有・漫画家	
学習目的					
現在の漫画業界で求められている技術、作品を意識し、作品制作をできるようになるよう理解させるのが狙いである。 デジタルツールであるClip Studio Paintでの基礎的な使用方法を理解し、漫画制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。					
到達目標					
マンガ、イラストを制作する上での基礎技術を身につけ、それらの技術を使って様々な職種、企業に求められている作品を理解し、応用した作品を制作できるようになることを目標としている。					
教育方法等					
授業概要	授業冒頭で説明されたCLIP STUDIO PAINTの技術を使って作品制作を行う。制作の中で自分の作品傾向を理解し、それぞれに方向性を考え作品作りを行う。				
注意点	出席率、課題の提出を重視する。授業中のインターネット及びスマートフォンの使用は禁止する。必要な場合は適宜許可を取ること。 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	CLIP STUDIO PAINT基礎		CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能の復習。		
2回	レイヤー構造		レイヤー構造について理解する。下描きを線画に起こし課題提出。		
3回	トーンと効果		トーンと特殊効果について理解する。前回の線画にトーンを貼り課題として提出。		
4回	コマ割りと写植		コマ割りと写植の方法について理解する。1Pを課題として提出。		
5回	1コマ漫画制作(1)		前回コマを割ったものから1コマ作画をする。特殊効果を入れる。		
6回	1コマ漫画制作(2)		前回コマを割ったものから1コマ作画をする。特殊効果を入れる。課題提出。		
7回	食べ物作画		食べ物の写真をトレスして線画に起こす方法を理解する。課題提出。		
8回	背景作画(1)		一点透視図法を使った背景の描き方を理解する。課題提出。		
9回	背景作画(2)		二点透視図法を使った背景の描き方を理解する。課題提出。		
10回	背景作画(3)		背景写真をトレスして線画に起こす。課題提出。		
11回	1P漫画制作(1)ネーム		写真トレス、一点または二点透視をそれぞれ使った漫画のネームを作成する。		
12回	1P漫画制作(2)ネーム		写真トレス、一点または二点透視をそれぞれ使った漫画のネームを作成する。		
13回	1P漫画制作(3)制作		ネームを作画する。		
14回	1P漫画制作(4)制作		ネームを完成させる。		
15回	1P漫画制作(5)制作		ネームを作画する。課題提出。		

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	前期復習	前期の復習をする。
17回	魅力的なキャラクター(1)	魅力的なキャラクターを作る。少女、女性。課題提出。
18回	魅力的なキャラクター(2)	魅力的なキャラクターを作る。青年、男性。課題提出。
19回	3D素材の使い方(1)	3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
20回	3D素材の使い方(2)	3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出。
21回	ポスター制作(1)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
22回	ポスター制作(2)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
23回	ポスター制作(3)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出。
24回	2P漫画制作(1)ネーム	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
25回	2P漫画制作(2)ネーム	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出。
26回	2P漫画制作(3)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
27回	2P漫画制作(4)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
28回	2P漫画制作(5)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。
29回	2P漫画制作(6)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。課題として提出。
30回	1年間のまとめ	1年間の授業のまとめ。