

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	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	村口 冬仁・平岡 栄一・大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・仕上げ、色彩設計/映像編集/アニメ撮影	
学習目的					
修了制作を通して絵コンテのイメージを正しく理解し、PC上で色彩設計とペイント、撮影、映像音声編集の過程で表現できるようになる。また絵コンテの世界をいかに具現化するか、友人や制作メンバーとの討議・打ち合わせの中から最適解を見つけることでコミュニケーション力を養うことができる。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スケジュール管理スキルを身につけることも狙いである。					
到達目標					
前期に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。アニメの用語の意味を理解し、教員や友人とアニメ用語を適切に使った打ち合わせができるようになることを通して実践的なアニメ表現・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	終了制作をとと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仕上げ撮影の知識を習得するとともに、各自の表現力と技術向上などを旨とする。適時教員のチェックを行い、より質の高い着彩、撮影ができるように留意する。最新のデジタル制作について特別演習を行うこともある他、映像等を用いて業界や就職の事情を講義することもある。				
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。忘れ物をしないこと。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	20%	課題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）	50%	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	30%	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		修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、仕上げ撮影面の絵コンテチェック		
2回	終了制作(1)		絵コンテ打ち合わせ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)		絵コンテ撮影・レイアウト撮影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)		絵コンテ撮影・レイアウト撮影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)		絵コンテ撮影の演出チェック、色彩設計・色指定を制作できる		
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)		スキャン・仕上・撮影を通して運動と演技、質感のデジタル表現をつかむ		
8回	終了制作(7)		スキャン・仕上・撮影を通して運動と軌道、タイミング、空間表現について学ぶ		
9回	終了制作(8)		スキャン・仕上・撮影を完了したカットの書き出しとプレビューができる		
10回	中間講評会 第二回		中間講評会（ラッシュチェック）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)		スキャン・仕上・撮影の他、カメラワークやエフェクトの追加ができる		
12回	終了制作(10)		スキャン・仕上・撮影の他、カメラワークやエフェクトを加えた本撮、書き出しができる		
13回	終了制作(11)		スキャン・仕上・撮影の他書き出し済みカットを編集し尺調整ができる		
14回	終了制作(12)		スキャン・仕上・撮影の他書き出し済みカットを編集し、音響調整や尺調整ができる		
15回	まとめ		必要カット全体をまとめて書き出し、納品ができる		

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	制作実習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	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	USBメモリ				
担当教員情報					
担当教員	椎原 ヨシカズ、園田 和弘		実務経験の有無・職種	有・2Dデザイナー、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					
デジタルの操作法についての理解を深め、基礎画力の向上を図ると共に、作品の世界観・設定を意識した魅力あるキャラクターを創作するための発想法・表現法・演出法などについての理解を深めることが目標である。 また、ポートフォリオを完成させ、来年度前期に就職活動ができる状態になるために作品を制作することを目標としている。 授業としては、ゲーム業界に就職する為の作品作りを目指し、総合的にクオリティUPを目指す、他業種を目指す学生に対しては個人対応する。					
教育方法等					
授業概要	デジタルを用いて、オリジナル作品の世界観・設定を考案し、その魅力を伝えられるようなキャラクターイラストを制作し、ポートフォリオ用イラスト課題を仕上げる。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。ゲーム業界のデザイナーとして、現在求められている人材や職能、技能の講義を行う。具体的にやりたい仕事、就職を意識してもらい、それに合わせたポートフォリオの制作。目標達成のためのテクニックを教える。				
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	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	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
2回	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
3回	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
4回	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
5回	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
6回	主人公イラスト制作		オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する		
7回	年齢別イラスト制作		キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する		
8回	年齢別イラスト制作		キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する		
9回	年齢別イラスト制作		キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する		
10回	年齢別イラスト制作		キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する		
11回	キービジュアル制作		オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する		
12回	キービジュアル制作		オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する		
13回	キービジュアル制作		オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する		
14回	キービジュアル制作		オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する		
15回	キービジュアル制作、講評		オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	ガイダンス	目標(就活の有無、どんな仕事がしたいのか)実際の仕事の講義。
１７回	職種研究	企業や職種についての説明。 自信のポートフォリオの不足している素材の認識と作成
１８回	キャライラスト作成5点	キャラクター制作:コンセプトを基に描き分け、レベル差分、性別、動きを意識し5体以上(1)
１９回	キャライラスト作成5点	素材制作(2)
２０回	キャライラスト作成5点	素材制作(3)
２１回	背景制作2点	BG、コンセプトアートについて 実機用のスクロール背景の制作 2点以上 (1)
２２回	背景制作2点	素材制作 背景の実作業。 パース、アイデア、陰影など(2)
２３回	背景制作2点	素材制作 背景の実作業。 パース、アイデア、陰影など(3)
２４回	業界研究	業界の規制、禁止表現など 希望職種に合わせたイラスト制作
２５回	キャラ背景イラスト制作	希望職種に合わせたイラスト制作(1)
２６回	キャラ背景イラスト制作	希望職種に合わせたイラスト制作(2)
２７回	アイテム制作	アイテム、乗り物の講義 リアル、デフォルメの表現を意識し制作
２８回	画面素材作成	UI、ロゴの講義と実践(1)
２９回	画面素材作成	ロゴ、基本UIなどの実践(2)
３０回	業界研究	面談：注意点を伝える

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	制作実習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	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	実技実習		
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	大石 准也		実務経験の有無・職種	有り・漫画アシスタント、編集	
学習目的					
グループワークを通してマンガにおける幅広い仕事を理解し、自らの役割を考え、将来に活かせるようになる人材を育成していくことが目的である。マンガ制作をする中で自分の仕事の意味や役割を位置付けること、他の工程のことを考えて自分の作業と向き合う必要があることを理解する。現場に出てから仕事をするために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することを目標にしている。					
到達目標					
マンガ業界において組織制作の実例をもとに、組織活動においての必要な基礎知識、ノウハウを習得する。また、グループでの制作を円滑に行える人物像を考え、グループでの制作活動をのあり方を理解する。個人制作ではできないグループ制作の利点を理解しその活用が出来る人材になることが目標である。					
教育方法等					
授業概要	グループワーク形式をとり、ミーティングやディスカッションを行う。グループによる創作活動として、作画、ストーリーテリング、ネームなどの技術だけでなく、コミュニケーションスキルやビジネスマナーについても展開する。				
注意点	授業中は私語を慎み、受講態度に注意する。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。自分でも各回の講義内容に即した関連情報や参考資料を収集し、自らの成長に役立てることを考えること。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	プロット制作(1)		修了制作完成を見据えたプロットの制作手順を理解、制作を行う。		
2回	プロットミーティング(1)		プロット制作(1)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。		
3回	プロット制作(2)		修了制作完成を見据えたプロットの制作手順を理解、制作を行う。		
4回	プロットミーティング(2)		プロット制作(2)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。		
5回	ネーム制作(1)		修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。		
6回	ネームミーティング(1)		ネーム制作(1)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。		
7回	ネーム制作(2)		修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。		
8回	ネームミーティング(2)		ネーム制作(2)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。		
9回	ネーム制作(3)		修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。		
10回	ネームミーティング(3)		ネーム制作(3)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。		
11回	原稿制作(1)		修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。		
12回	原稿制作(2)		修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。		
13回	原稿制作(3)		修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。		
14回	原稿制作(4)		修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。		
15回	原稿制作(5)		修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。		