

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
<b>科目基礎情報</b>				
開設学科	マンガ・アニメーション科	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	
教科書/教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する			
<b>担当教員情報</b>				
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
<b>学習目的</b>				
<p>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。</p> <p>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。</p>				
<b>到達目標</b>				
<p>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。美術専攻では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が作れることが目標である。</p> <p>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Youtube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つ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。</p>				
<b>教育方法等</b>				
授業概要	<p>作画・美術班：現場で実際使用しているコンテ・設定類を使用し原作画業する。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。</p> <p>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。</p>			
注意点	<p>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。</p> <p>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	50%	課題を総合的に評価する	
	小テスト			
	レポート			
	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		
<b>作画・背景班 授業計画(1回～15回)</b>				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	オリエンテーション	原作画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		

デジタル班 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定める
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	プロダクションワーク1
<b>科目基礎情報</b>				
開設学科	マンガ・アニメーション科	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	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	課題プリント、スケジュールの配布			
<b>担当教員情報</b>				
担当教員	寺谷 和寛、平山 善一		実務経験の有無・職種	有・キャラクターデザイン・マンガ家、イラストレータ
<b>学習目的</b>				
アナログ(紙・鉛筆・つけペン)による魅力のあるキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについて学ぶ。就職活動を有利に進めるためのポートフォリオ用着彩イラスト及びモノクロイラストを制作することが目的である。				
<b>到達目標</b>				
アナログ画材の技術習得、水彩絵具・つけペン・インク・トーンなどの道具の知識や使い方を身につける。キャラクターデザイン、イラストレーション、発想力のスキルアップを目標にしている。				
<b>教育方法等</b>				
授業概要	アナログ画材を使用したキャラクターデザイン、イラストレーション制作する。作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。各々切日には描いたものを回収し、評価の参考とする。また、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。			
注意点	授業中は私語を慎み、集中して作業すること。個人制作が主で進行スピードが各々違う為、他人の作業の邪魔はしないこと。質問、ラフチェックは遠慮せずに積極的に、講評中はメモをとり、次や他の制作に活かせるように努めること。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%	提出期限。作品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進行状況について評価する	
	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	
<b>授業計画（1回～15回）</b>				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	ガイダンス／授業内容、課題説明	授業の目的、流れをつかむ。		
2回	練習／水彩レクチャー	水彩絵の具の特性、使用方法、画材を演習を通して理解する。		
3回	課題(1)花と妖精 (キャラクターデザイン、1枚絵)	キャラクターデザインの発想の仕方、構図などを考える。		
4回	課題(1)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。		
5回	課題(1)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。		
6回	課題(1)下描く→着色	丁寧な作業をこころがける。横から見た印象、骨格、スタイルやバランスに気をつける		
7回	課題(1)着色→仕上げ→提出	〆切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをこころがける。		
8回	課題(1)講評 次課題説明	作品の批評を聞き改善点などを模索し、今後の作品作りの目標を考察する。		
9回	課題(2)4面図、表情差分	様々な角度からみたキャラクターのバランスを考える（外見、内面）。		
10回	課題(2)ラフ案制作	キャラクター全体のバランスを考え、バラエティーに富んだ表情の描きわけを探究。		
11回	課題(2)ラフ案制作	ラフ案を提示しアイデアのブラッシュアップを図る。		
12回	課題(2)制作作業	丁寧な作業をこころがける。横から見た印象、骨格、スタイルやバランスに気をつける。		
13回	課題(2)制作作業	細部への気配り位置関係を測りながら2Dを3Dにイメージを変換して制作する。		
14回	課題(2)制作作業→授業終了時提出(4面図)	〆切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをこころがける。		
15回	課題②授業開始時提出(表情差分)→講評	自分の評価だけでなく、他者の意見も踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。		

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	アナログ道具解説、映像鑑賞	プロの作画法や環境、仕事に対する取組みや考え方などについて知る。
17回	アナログ道具の使い方(1)	つけペンの使い方(直線・曲線・入り抜き・カケアミなど)について知る。
18回	アナログ道具の使い方(2)	ベタ・ホワイト・トーンワークなどについて知る。
19回	イラスト制作(主人公男女(1))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する。
20回	イラスト制作(主人公男女(2))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を制作する。
21回	イラスト制作(主人公男女(3))	世界観を意識した主人公キャラクターのモノクロイラスト(男女各1点)を完成させる。
22回	イラスト制作(アオリ(1))	アオリ構図でキャラクターのモノクロイラストを制作する。
23回	イラスト制作(アオリ(2))	アオリ構図でキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
24回	イラスト制作(フカン(1))	フカン構図でキャラクターのモノクロイラストを制作する。
25回	イラスト制作(フカン(2))	フカン構図でキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
26回	イラスト制作(アクション(1))	動きのあるキャラクターのモノクロイラストを制作する。
27回	イラスト制作(アクション(2))	動きのあるでキャラクターのモノクロイラストを完成させる。
28回	イラスト制作(複数人(1))	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを制作する。
29回	イラスト制作(複数人(2))	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを制作する。
30回	イラスト制作(複数人(3))講評	同一空間上にいる複数のキャラクターのモノクロイラストを完成させる。

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	プロダクションワーク 1	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	マンガ・アニメーション科	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。				
<b>担当教員情報</b>					
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		
<b>学習目的</b>					
<p>漫画をアナログで制作する際に、描画のために必要な技術を習得する。つけペンや定規、トーンを用いて、原稿用紙に人物や自然物、人工物を描画する。アウトラインを取るだけでなく、ペンのテクニックを活用し、質感や透視技法の正確さを可能な限り忠実に表現できるようになることを目的とする。また、漫画の根幹となるネーム(絵コンテ)の制作を行う。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>アイデアに基づいたオリジナル作品の制作のために必要な知識を技術を身につける。自らマンガ作品を制作するにあたって、本授業で習得した技術や知識を駆使し、多くの読者に訴える物語と完成度の高い画面を構築することを到達目標とする。</p>					
<b>教育方法等</b>					
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。		
<b>授業計画(1回～15回)</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	ドアの描き方	正面・パースとドアの開閉の描き分け方。			
2回	階段とドアノブ	階段とドアノブの描き方と角度調整方法。			
3回	スマホ・携帯電話	スマホ・携帯電話の描き方と画面比率(3:4・16:9)の作り方。			
4回	自然物	自然物(草・木・葉・土・石・岩)の描き方			
5回	トーンテクニック	スクリーントーンテクニック(入道雲と月夜の作り方)			
6回	動物の描き方	動物(犬・猫)の描き方と質感の入れ方。			
7回	自動車の描き方	自動車外観の描き方と金属質感の入れ方。。			
8回	3点パース建物	3点パースを使った建物の描き方(分割法の応用)			
9回	自動車内部	自動車内部の描き方と人物の座らせ方や構図の作りかた。			
10回	爆発効果	爆発効果の入れ方(筆ペン・カケアミ・トーン)			
11回	オートバイ(1)	オートバイ(スクーター)の描き方と背景流線の入れ方。			
12回	オートバイ(2)	オートバイ(ネイキッド)の描き方と質感の入れ方。			
13回	自転車の描き方	自転車の描き方と構図の取り方。			
14回	拳銃(1)	拳銃(オートマチック)と曲がった廊下の描き方。			
15回	拳銃(2)	拳銃(リボルバー)とメタル質感の入れ方。			