

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2	
科目基礎情報						
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	後期
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					
担当教員情報						
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	
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卒業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						
卒業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4年間の修学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。特定の仕事や制作ツール、または課題点をテーマに研究発表ができることも4年次の目標である。 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	卒業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。作画班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。背景班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、デジタル班においては素早く正確に共同作業を行う。					
	制作の打合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。長時間の打合せは教員に申請・許可を得ること。 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。					
注意点						
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			
作画・背景班 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、ワークフロー		卒業制作をすすめるにあたってレイアウト・原画作業、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）1		レイアウト制作、原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）2		レイアウト制作、原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）3		レイアウト制作、原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）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）5		レイアウト制作、原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			

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、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
2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
3回	卒業制作（カメラテスト）1	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
4回	卒業制作（エフェクトテスト）2	絵コンテから演出意図を組みエフェクトテストを行う
5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
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
8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
9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
10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
11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
12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
13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
14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
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

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2	
科目基礎情報							
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	後期
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・参考資料は、授業中に指示する						
担当教員情報							
担当教員	寺谷 和寛、阪元 彩			実務経験の有無・職種	有・デザイン、キャラクターデザイン・CGデザイナー		
学習目的							
デザイン制作の観点から業界ビジネスの概論を学びつつ、実作業としてアナログ画材を使用したキャラクターデザイン、発想力のスキルアップを図ることを目的とする。							
到達目標							
デザイン制作の流れを学びつつ、アナログ画材の技術習得、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。							
教育方法等							
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。各べ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、次の制作に活かせるように努める。 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	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	課題(1) ハロウィンイベントマスコットデザイン			イベントや目的に合ったキャラクター創作の仕方を考察。			
2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。			
3回	課題(1)制作作業			丁寧な制作を心がける。			
4回	課題(1)制作作業→授業終了時提出			べ切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをころがける。			
5回	課題(1)講評→次課題説明			自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。			
6回	課題(2)ヒーローヒロインポスターデザイン			キャラクターを取り巻くデザインや構図、文字(ロゴ)などを含めた画面のバランスを考察。			
7回	課題(2)ラフ案制作			相手(クライアントやユーザー)に内容を伝える為の作品作りをころがける。			
8回	課題(2)制作作業			文字の印象、キャラクターの印象、見せたい場所などポイントを押さえた構図を考察。			
9回	課題(2)制作作業			丁寧な制作を心がける。			
10回	課題(2)制作作業→授業終了時提出			べ切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りをころがける。			
11回	課題(2)講評→次課題説明			自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。			
12回	課題(3)テーマ組み合わせ1枚絵制作			提示された複数のテーマにおけるポイントをおさえた仕事のレスポンスを考察。			
13回	課題(3)制作作業			説明的になりすぎず、全体の目的、内容がわかりやすい絵作りを考察。			
14回	課題(3)制作作業			べ切を守り、完成度の高い魅力的な作品作りを心がける。			
15回	課題(3)授業開始時提出→講評			自分の評価だけでなく、他者が言われていることも踏まえ作品を客観的にみて分析する力を養う。			

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	プロダクションワーク2	
科目基礎情報							
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	後期
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、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		
学習目的							
プロフェッショナルとして漫画の原稿を制作し、商業的な使用に耐える作品を完成させるために必要な技術を教える。前期の授業で獲得した技術と知識を用いて、さらなる高品質な画面作りと作品制作が可能になるための応用技術を習得する。また、描画力を活用したネーム制作を行い、プロットから起こすオリジナルの作品制作を行う。							
到達目標							
漫画作品の自らマンガ作品を制作するにあたって、本授業で会得した技術や知識を駆使し、完成度の高い画面を構築することを到達目標とする。また、1-8Pのショートネームを授業内で制作し、投稿可能な作品を制作する。							
教育方法等							
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ーを意識してもらう。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。				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	画面を構成する(1)			画面内におけるモチーフの構成を考慮しながら、描画する。			
2回	画面を構成する(2)			観察力を養う。			
3回	画面を構成する(3)			描画力を養う。			
4回	画面を構成する(4)			画面の完成度を高める。			
5回	質感を高める(1)			モチーフの質感に対する理解を深める。			
6回	質感を高める(2)			高レベルの質感の描写の仕方について理解を深める。			
7回	質感を高める(3)			立体的な描写について理解を深める。			
8回	質感を高める(4)			質感を活かした描画課題を制作する。			
9回	作画スタッフとしての技術(1)			プロフェッショナルとしての理解を深める。			
10回	作画スタッフとしての技術(2)			ディテールについて理解を深める。			
11回	作画スタッフとしての技術(3)			詳細なディテールにより作画力を養う。			
12回	作画スタッフとしての技術(4)			プロフェッショナルとして効率的な描画方法について理解を深める。			
13回	オリジナル作品制作(1)			出版社に応募可能な作品・画面についての理解を深める。			
14回	オリジナル作品制作(2)			自分の考えで作品を構成する。			
15回	オリジナル作品制作(3)			講評。			