

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1
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	前期
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	動画用紙、レイアウト用紙、絵コンテ用紙、タップ				
担当教員情報					
担当教員	田中 伸昭、大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・アニメーター、アニメ撮影	
学習目的					
作画・美術班：アニメの作画・美術背景作業従事者を目指すに際し、自ら企画を起こし、絵コンテ作成からレイアウト・原画の作業を行うことで、絵の見せ方やアナログ、デジタル動画のタイミングなどを理解しアニメーションの知識を深めることができる。また並行して様々なモチーフの動画や背景着彩の作業の中で難易度を問わず柔軟に対応できる画力を養える。 デジタル班：本授業ではAfterEffects/Photoshopを使用してアニメーション撮影の基礎と流れを理解し、実際の現場で行われている初歩の作業工程をこなせるようになる。アニメーション制作・撮影における知識や技術を学び、機材を使い基本操作と応用テクニックを身に付け特殊効果やディテールアップの習得や作業効率化等、高度な技術を身につけられる。					
到達目標					
作画・美術班：作画・背景を理解し自ら制作を行えるよう目指す。絵コンテ制作からレイアウト、原画までの工程を行うことにより絵を動かすことにより映像を創ることの特性を理解し、また芝居の中身を実際の作画作業に落とし込む際の動画枚数や、原画を挟むタイミングについても理解することを目標とする。デジタル作画の技法を理解することを目標とする。次年度の就職活動に際しポートフォリオに入れられるアニメカットを作成する。 デジタル班：アニメーション制作現場での各作業工程の理解、他部署との連携や提案能力、映像表現での技術力や対応力の習得を目標にしている。					
教育方法等					
授業概要	作画・美術班：絵コンテからレイアウト・原画・動画の作業を通じて、学生が作画制作上の自分の弱点を発見し、自ら課題に取り組めるよう指導する。個別のカットに対して助言を行うので完成前でも疑問を感じた時点で講師に質問して新たな気付きを得てほしい。また授業や課題の進捗により前後するが、PCを使ったデジタル制作を2～4週にかけて行う時期がある。 デジタル班：個人ワークやグループワークを採り入れる。また撮影以外の各作業工程で必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。				
	授業中の私語や受講態度に注意のこと。講師のデモンストレーションや講義を聞き逃さないように気を付けて受講してほしい。 デジタル専攻では著作権が絡むデータを配信する為、むやみな二次配布や公に出す等取り扱いに注意する事。講義中は必ずメモを取ること。原則スマホ使用禁止(留学生は翻訳アプリ使用の場合は事前申請のこと)作成したデータの保存の為、外部記憶媒体(HDD等)が必須です。※外部記憶媒体は仕上り希望32GB以上撮影希望120GB以上推奨。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		
	課題	70%	課題を総合的に評価する		
	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				
	成果発表 (口頭・実技)				
	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		
作画・美術班 授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	動画(1)		トレース線を理解する		
2回	動画(2)		タイムシートを理解する		
3回	動画(3)		中割りを理解する		
4回	レイアウト(1)、背景レイアウト(1)		対比を理解する		
5回	レイアウト(2)、背景レイアウト(2)		構図を理解する		
6回	レイアウト(3)、背景レイアウト(3)		内容を理解する		
7回	原画(1)、背景原図(1)		原画を理解する		
8回	原画(2)、背景原図(2)		芝居を理解する		
9回	原画(3)、背景原図(3)		タイミングを理解する		
10回	絵コンテ(1)、背景着彩(1)		シーンを理解する		
11回	絵コンテ(2)、背景着彩(2)		カットを理解する		
12回	絵コンテ(3)、背景着彩(3)		表現方法を理解する		
13回	まとめ（絵コンテ）		絵コンテ工程のまとめ		
14回	まとめ（レイアウト）		レイアウト工程のまとめ		
15回	まとめ（原画作業）		原画作業含め全体のまとめ		

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	AE基礎(1)	AE各機能(レイヤー効果やアルファ等)+ファイルサーバーについて
2回	AE基礎(2)	シェイプレイヤー/ヌル/映像出力/コーデック/プレビュー機能の理解
3回	撮影基礎(3)	読み込み/アンチエイリアス/タイムシートの読み方/WXP/セル組機能の理解
4回	基礎セルワーク	FI・FO/SL/ローリング/フォロー
5回	基礎カメラワーク	3Dレイヤー/PAN/TU、TB/QTU、QTB/DTU、DTB/フェアリング
6回	基本エフェクト(1)	フレア、パラ/ボケ/透過光/BG透過光/オプティカルフレアについて
7回	基本エフェクト(2)	集中線/ストリウム/ストロボ/マスク出し/波ガラス/
8回	基本エフェクト(3)	水面処理/入射光/フラクタルエフェクト湯気等作成
9回	基本エフェクト(4)	画面動/画面分割/DF/粒子系エフェクトパーティキュラーについて①
10回	基本エフェクト(5)	ピンボールクロスT光エフェクトパーティキュラーについて②
11回	模擬班制作(1)	コンテ撮/線撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
12回	模擬班制作(2)	タイミング撮/本撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
13回	模擬班制作(3)	本撮/リテイク撮のプレビュー(ファイルサーバーを使用した模擬班制作)
14回	卒業制作ワークフロー確認	卒業制作に向けてスケジュール各納品内容/シーン素材作成(DF等)
15回	制作グループ設定作成	カット表/香盤表/アフレコ台本作成

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 1	
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	前期
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	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	中村 みどり、池田 靖爾			実務経験の有無・職種	プランナー・デザイナー・イラストレーター		
学習目的							
今まで習得したillustrator制作の技術を用いてキャラクター・アイテム・UIイラストレーションまたはレイアウトデザインセンス・ルール等を学ぶ。 また、photoshopを使ったコンセプトアートの創り方を学習してプロの世界で通用する技術、方法を学べるようになる。発注から納品までやる全体の流れから、サムネイルスケッチ、シルエットデザイン、構図の基礎、計算された物の置き方、視線誘導、フォトバッシュ、光の置き方、写真加工の仕方、色の扱い方、加筆する際の厚塗り方法、などの細かい技術修得も目的とする。							
到達目標							
illustratorを使用してまず「平面のデザイン構成」を完成させられるようになること、さらに、キャラクターなどのイラストレーションコンテンツを完成させられるようになることを目標とする。2課題とも、ポートフォリオに追加できるクオリティと量を目指す。また、コンセプトアーティストとしてゲーム会社、映像会社などへの就職も可能にし選択肢を拡大する。個人的な趣味での制作する際にも役立ちます。							
教育方法等							
授業概要	スマホゲームアプリUI制作、アイテム制作は選択制とする。カード枠デザインの授業で使用するイラストは自作したものから使用しデザインする。コンセプトアート制作においては、一枚を4週間で仕上げることを目標に作成する。 毎授業、先生が一人一人見て周りチェックする。その時解らない事があれば確認する。						
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。授業で解らない事があればすぐに確認すること。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。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	UIデザインorアイテムデザイン			課題の説明 テキストベースでの設定の制作→ラフ開始(手描き・clip・Photoshopどれもok)			
2回	UIデザインorアイテムデザイン			ラフ制作・完成 ※色はつけてもいいが、詳細まで描く必要なし。			
3回	UIデザインorアイテムデザイン			illustratorによる本制作			
4回	UIデザインorアイテムデザイン			illustratorによる本制作			
5回	UIデザインorアイテムデザイン			illustratorによる本制作			
6回	UIデザインorアイテムデザイン			illustratorによる本制作			
7回	UIデザインorアイテムデザイン			illustratorによる本制作・授業終了時限に提出			
8回	講評			全体講評・課題2の説明			
9回	カード枠デザイン			カードに入れるキャラクターをセレクト・カードの設定をテキストまたはラフベースで作成。			
10回	カード枠デザイン			カード枠・裏面の下絵を作成→スキャンして取り込みillustratorに配置する。(ラフ制作はデジタルok)			
11回	カード枠デザイン			イラストレータ作業			
12回	カード枠デザイン			イラストレータ作業			
13回	カード枠デザイン			イラストレータ作業・キャラクターの配置			
14回	カード枠デザイン			最終デザイン調整 ※夏休み前に、後期卒業制作についての説明を行う。			
15回	講評・卒業制作前段作業			講評を行い、残りの時間は卒業制作のプレゼン資料調整に使用。			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
1 6 回	課題(1)「自然」 サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行う。サムネイルスケッチ(格子状のものに小さくラフを起こし数をこなす)を行い構図案を考え提出する。これを覚えるとアイデアを常にたくさん出して提案出来る人材になれる。
1 7 回	課題(1)「自然」 カラーラフ	サムネイルスケッチを拡大し「三分割法」を元に整頓し構図の基礎を学びつつ、カラーラフと呼べる段階まで進め提出する。絵が解らない人が見てもおおまかな方向性と完成図を予想できる状態まで進める。
1 8 回	課題(1)「自然」 途中経過	作業進行度を50%以上まで進め提出する。キャラであれ背景であれ物体のシルエットのデザインは非常に重要である。これを学ぶことで単調な絵から抜け出すきっかけを作る。
1 9 回	課題(1)「自然」 完成稿提出	完成したコンセプトアートの提出。視線誘導を学びつつ決められた時間通りに提出できるようになることで締切を守れる人材になれる。
2 0 回	課題(2)「ドラゴン」 サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行う。フォトパッシュの仕方を追及と共に前課題のシルエットデザインについても改めて詰め知識を深める。デモ後はサムネイルスケッチ制作。
2 1 回	課題(2)「ドラゴン」 カラーラフ	カラーラフまで進める。光の置き方、目立たせるための考え方と色相環を元に色の置き方、考え方への知識を身に着ける。
2 2 回	課題(2)「ドラゴン」 途中経過	途中経過提出。写真に対し加筆する際の厚塗り方法、馴染ませる方法を学習する。
2 3 回	課題(2)「ドラゴン」 完成稿提出	完成稿提出。これまでの技術を総まとめしつつチェックを受ける。
2 4 回	課題(3)「街」サムネイルスケッチ	デモンストレーションを行い視線誘導を勉強する。ここからは課題(1)と(2)で学んだ事の応用となる。
2 5 回	課題(3)「街」カラーラフ	サムネイルスケッチを拡大し「三分割法」を元に整頓し構図の基礎を学びつつ、カラーラフと呼べる段階まで進め提出する。絵が解らない人が見てもおおまかな方向性と完成図を予想できる状態まで進める。
2 6 回	課題(3)「街」途中経過	作業進行度を50%以上まで進め提出する。キャラであれ背景であれ物体のシルエットのデザインは非常に重要である。これを学ぶことで単調な絵から抜け出すきっかけを作る。
2 7 回	課題(3)「街」完成稿提出	完成したコンセプトアートの提出。視線誘導を学びつつ決められた時間通りに提出できるようになることで締切を守れる人材になれる。
2 8 回	課題(4)「自由」	自由課題。各々好きなテーマやキャラクター制作を行う。
2 9 回	課題(4)「自由」	サムネイルスケッチからカラーラフと進め、途中経過を提出する。
3 0 回	課題(4)「自由」	完成稿提出。これまでの技術を総まとめつつチェックを受ける。

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	制作実習1
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	前期
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	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	井上 篤史		実務経験の有無・職種	有・マンガ制作	
学習目的					
読者にとって面白い作品とは、その前提に「わかる」という段階が存在する。「わかる」にもランクがあり、「とてもよくわかる」「言いたいことはわかる」など、さまざまである。この授業では「とてもよくわかる」作品制作を進めるため、「わかる」とは何か、どうすればわかってもらえるか、の研究を行い、アナログ・デジタルを通して、演出・作画の技術を向上させることが目的である。					
到達目標					
自分が発想または選択したテーマについて、その価値を正確かつ増幅させ、読者に娯楽として提供できることを到達目標とする。そのために、テーマは、今までになかった斬新かつ共感可能なものを要求する。また同時に、読者の獲得も行わなければならない。					
教育方法等					
授業概要	最大4ページのショートマンガを、テーマに応じて制作する。テーマは主に「役に立つ漫画」であり、有用性とともに、わかりやすさを重要視する。授業開始時に必要に応じて資料を配布する。ショートマンガを、テーマに応じて制作する。授業開始時に必要に応じて資料を配布する。				
注意点	作画資料や画材は各自用意する事。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	90%	作品の完成度によって評価する。		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	10%	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	もののしくみ(1)		もののしくみを立体的に表現し、読者にわかりやすく説明できる。質感の表現。		
2回	もののしくみ(2)		もののしくみを動きをつけて表現し、読者にその動きをわかりやすく説明できる。		
3回	「役に立つマンガ」(1)		自分でテーマを選び、「役に立つマンガ」を描く。コンテ制作とデジタル演習。		
4回	「役に立つマンガ」(2)		制作つづき。完成したものから、2作目の制作に入る。3D技術の応用。		
5回	「役に立つマンガ」(3)		制作つづき。完成したものから、2作目の制作に入る。3D技術の応用。		
6回	「役に立つマンガ」講評		学生作品の講評。SNSへの発信と効果について。		
7回	「役に立つマンガ」(4)		2作目の制作に入る。基本的に、1作目とは分野を変えて描く。		
8回	「役に立つマンガ」(5)		制作。デジタルでは、3D技術を強化する。		
9回	「役に立つマンガ」(6)		2本目制作まとめ。読者との「リンク」について。		
10回	「役に立つマンガ」講評		2本目の講評。1本目の反響について。		
11回	「役に立つマンガ」(7)		3本目制作。		
12回	「役に立つマンガ」(8)		3本目制作。完成したものから、1本目以降のブラッシュアップに入る。		
13回	「役に立つマンガ」(9)		3本目完成。		
14回	「役に立つマンガ」仕上げ(1)		ブラッシュアップ。作品のクオリティを上げる。		
15回	「役に立つマンガ」仕上げ(2)		ブラッシュアップつづき。自分が描いた作品が、「誰の」役に立ったかをまとめる。		