

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2	
<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	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	ハードディスク				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	山田 伸一郎、渡邊 洋一、日下 大輔、村口 冬仁、平岡 栄一		実務経験の有無・職種	有・アニメーター、背景美術、アニメCG、アニメ仕上、映像編集	
<b>学習目的</b>					
<p>作画班：前年までに学んだ作画の工程をより実践に近い形で学び就職時に即戦力となる実力をつけるようにすることを主な目的とする。スペシャリストとしての矜持を持ったクリエイターを育成することが本講座の狙いである。</p> <p>美術班：アニメーション美術には広範な技術・知見が必要であるという事を知り、理解した事を実際の制作現場で生かせるようにすることを目的とする。自ら描くだけでなく実際に対象物を見て、触って、聴くこと、アニメ美術を取り巻く様々な環境を自分の中に取り入れることである。</p> <p>デジタル班：アニメ彩色の成り立ちから現在のデジタル彩色の構造・ワークフローを理解した上で効率的に彩色作業をすすめ、実際のアニメ彩色のスタジオで即戦力となり得る実践的な仕上げ技術を習得できる。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>作画班：アニメーション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、他部署や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。</p> <p>美術班：描画対象を物理的・美術的など、広範な視点でとらえられる能力を鍛えつつ、描画技法習得を進め、全方位に対応できる基礎力を身につける。就職活動に備え、自らの作品集に入れられる課題作品を描いていく。</p> <p>デジタル班：RETASSTUDIO、特にPaintman・Tracemanの使い方を正しく理解し、線合成、面合成、色替えなどにも対応できるようになることを目標とする。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	<p>作画班：個人の基礎作画力の向上を目的に主に動画の実践課題に取り組むこととする。全年次と違い高い精度と技能を必要とする課題に取り組むため個別添削等のきめ細やかな指導を心がける。</p> <p>美術班：描画系ソフトウェアによる背景美術制作技法の指導。ソフトウェアのオペレート方法指導よりは、表現技法の指導を主眼とする。授業の進捗により描画の環境（板タブレットまたは液晶タブレット）が変わる場合がある。</p> <p>デジタル班：個人ワークが重要となる。教員のデモンストレーション、あるいは板書等の説明から必要に応じメモを取りながら重要箇所や疑問点を踏まえつつ各自彩色作業に取り組む形となる。1年時よりさらに作画や撮影等前後の作業工程とのやり取りを念頭に置きデータ形式やフォルダ構成についてもより理解できるようPCの基礎についても復習しつつ作業を行う。</p>				
注意点	<p>ソフトウェアには優れた表現力・応用力があるが、それを生かすには先ず学生自身の画力が必要である事を終始徹底理解させる。</p> <p>デジタル専攻では学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。アニメ業界の動きやアニメ求人状況などを概説するので、自分でも情報を収集しポートフォリオの制作や今後の推移について考えること。</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発表方法、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>作画班 授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	プロローグ「面談・自由作画」	面談：学生の目標・希望を把握 / 自由作画：学生の技術レベルの把握			
2回	基本「自然環境」	自然環境を物理的視点から理解しようとする感覚を身につける。			
3回	基本「植物構造と植生」	植物・植生を理解しようとする感覚を身につける。			
4回	人工物「建物の基本」	街の景観が法的根拠（建物構造や地区計画など）により構成されている事を理解する。			
5回	人工物「機械の基本」	機械（車・航空機・船舶・生産機械など）がその形態に至った理由を理解する。			
6回	基本まとめ・フィールドワーク	主に自然環境の観察力向上を目指して、実物に接しながら研究。			
7回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。			
8回	基本まとめコンクール	各自、自由画制作。			
9回	基本まとめコンクール発表	自由画発表・講評			
10回	各自制作活動(1)	各自制作 下描きを仕上げる、講師はフォロー			
11回	各自制作活動(2)	各自制作 下描きから着色に入る、講師はフォロー			
12回	各自制作活動(3)	各自制作 着色をすすめる、講師はフォロー(1)			
13回	各自制作活動(4)	各自制作 着色をすすめる、講師はフォロー(2)			
14回	各自制作活動(5)	各自制作 着色をすすめる、講師はフォロー(3)			

15回	制作活動のまとめ	各自制作 完成まとめ、講師はフォロー
<b>デジタル班 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	これからCGを学んでいく為の基本的な知識の理解。
2回	インターフェイス基礎	インターフェースの理解を目指す。
3回	モデリング基礎(1)	基本的なモデリングの理解を目指す。
4回	モデリング基礎(2)	基本的なモデリングの理解を目指す。
5回	マテリアル、テクスチャ基礎(1)	基本的なマテリアル、テクスチャ作成の理解を目指す。
6回	マテリアル、テクスチャ基礎(2)	基本的なマテリアル、テクスチャ作成の理解を目指す。
7回	セットアップ基礎	基本的なセットアップの理解を目指す。
8回	アニメーション基礎(1)	基本的なアニメーションの理解を目指す。
9回	アニメーション基礎(2)	基本的なアニメーションの理解を目指す。
10回	レイアウト基礎	基本的なレイアウトの理解を目指す。
11回	ライティング基礎	基本的なライティングの理解を目指す。
12回	レンダリング基礎	基本的なレンダリングの理解を目指す。
13回	コンポジット基礎(1)	基本的なコンポジットの理解を目指す。
14回	コンポジット基礎(2)	基本的なコンポジットの理解を目指す。
15回	課題プレゼンテーション	自分の作品のプレゼンテーション。
<b>デジタル班 授業計画（1回～15回）</b>		
回	授業内容	各回の到達目標
1回	アニメ仕上職についての基礎知識	アニメ仕上げ職の特徴・仕事内容を理解する
2回	アニメーション彩色について(1)	アニメ彩色の基礎理解(1)～セル彩色からデジタル彩色～
3回	アニメーション彩色について(2)	アニメ彩色の基礎理解(2)～Paintman基礎(1)、ツール～
4回	アニメーション彩色について(3)	アニメ彩色の基礎理解(3)～Paintman基礎(2)、バッチ処理～
5回	アニメーションカット彩色基礎(1)	アニメ彩色をツールを使いペイントが完了できる
6回	アニメーションカット彩色基礎(2)	チェック作業を行い、色抜け、間違いのないようリテイクができる
7回	アニメーションカット彩色基礎(3)	データの保存形式、クリップスタジオとのデータ互換・形式変換を行える
8回	アニメーションの色について(1)	セルの色の特性を、朝・昼・夜とシーンごとに理解する
9回	アニメーションの色について(2)	特効処理について理解する
10回	アニメーションの色について(3)	色彩設計の手順・美術との色合わせについて理解する
11回	アニメーション彩色実践 合成(1)	線合成が行える
12回	アニメーション彩色実践 合成(2)	面合成が行える
13回	アニメーション彩色実践 組(1)	組み線の切り方を理解し、行える
14回	アニメーション彩色実践 組(2)	デジタル作画での組み線の切り方を理解し、行える
15回	まとめ、卒業制作準備	前期授業のまとめ、補足と卒業制作の彩色準備を行う

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2
<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	3単位	授業形態	実習	
教科書/教材	各自ポートフォリオ、作品を持参。資料配布			
<b>担当教員情報</b>				
担当教員	園田 和弘、阪元 彩	実務経験の有無・職種	アートディレクター・CGデザイン	
<b>学習目的</b>				
<p>自分の得手不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作するのがねらいである。また、Live 2Dの基礎・アニメーション動画制作の基礎を習得するのが目的である。Live 2Dで使用する素材の分解の仕方を理解し、アニメーション作成方法を学ぶ。Live 2Dで作成した素材を使用した、アニメーション作品の作成方法を習得する。それにより、就職活動時の職種の範囲を広げることが可能となる。</p>				
<b>到達目標</b>				
<p>仕事で絵を描くことの再認識 自身の不足スキルを認識し補完することを目標とする。実際の書類審査に則したポートフォリオ制作の総合デザイン。物量、バリエーションを強化することが出来る。</p> <p>また、Live2Dの基本的な使い方を学び、動画制作することを目標とする。動画作品を制作することでLive2Dの他に、AfterEffectsやPremiereというアプリケーションの使用方法を習得することが目標である。完成した作品は、東京ゲームショウ2019で展示予定。</p>				
<b>教育方法等</b>				
授業概要	<p>現在求められている人材や職能の講義をする。そういった人材になる為に得意な事+αと苦手なものの克服する。仕事で描く意識を持てるよう、目標達成のためのテクニックを身につける。</p> <p>また、Live2Dによる作品制作も行う。既にある素材、もしくは新しく作成する素材を用いてキャラクターのLive 2D作品を作成する。</p>			
注意点	<p>素材となるデータを既に描いている場合は、それを用いても構わない。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。</p>			
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	20%	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	目標(就活の有無、どんな仕事がしたいのか)確認をする。絵を描く仕事の講義を行う。		
2回	職種研究	職種についての説明。不足している素材を作成する。		
3回	課題(1)素材作成	キャラなら5体以上、キービジュアルなら2枚以上を作成する。1/2		
4回	課題(1)素材作成	キャラなら5体以上、キービジュアルなら2枚以上を作成する。2/2		
5回	業界研究	業界講義 会社選びについて。具体的な仕事について理解する。		
6回	課題(2)レベルデザイン	段階をつけて差分を描く(キャラorモンスター)1/2		
7回	課題(2)レベルデザイン	段階をつけて差分を描く(キャラorモンスター)2/2		
8回	課題(3)平面デザイン	絵を描くだけでなく、ポートフォリオをデザインする		
9回	課題(4)UIデザイン	ゲーム画面を作る。絵を描くだけでなく、実際に何を考えて画面を作るのか		
10回	課題(4)UIデザイン	ゲーム画面(キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル)1/3		
11回	課題(4)UIデザイン	ゲーム画面(キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル)2/3		
12回	課題(4)UIデザイン	ゲーム画面(キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル)3/3		
13回	ポートフォリオ制作	ポートフォリオみなおし 個別で課題ポイントを説明		
14回	課題(5)	ターゲットを見据えた作品制作。 子供向け、女性向けなど 1/2		
15回	課題(5)	ターゲットを見据えた作品制作。 子供向け、女性向けなど 2/2		

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	Live2Dの概念を知る。キャラクターの企画を作成する。
17回	素材制作(1)	クリップスタジオにてパーツ作成を行う。素材の制作方法を学ぶ。
18回	素材制作(2)	パーツ確認とLive2Dへのデータ取り込みの方法を学ぶ。
19回	LIVE2D基礎(1)	Live2Dでのメッシュ作成を学ぶ。
20回	LIVE2D基礎(2)	Live2Dでのデフォーマの設定を学ぶ。
21回	LIVE2D基礎(3)	Live2Dでのアニメーション作成方法を学び、アニメーションを作成する。
22回	LIVE2D基礎(4)	アニメーションを作成し、書き出し方法と確認の仕方を学ぶ。
23回	LIVE2D基礎(5)	音声を入れる場合のリップシンクの方法と録音の仕方を学ぶ。
24回	課題制作	グループによる企画立案
25回	課題制作	Live2Dにて作品制作を行う。(素材制作)
26回	課題制作	Live2Dにて作品制作を行う。(設定作業)
27回	課題制作	Live2Dにて作品制作を行う。(アニメーション、書き出し作業)
28回	AfterEffects基礎	特殊効果の付け方を学ぶ。
29回	Premiere基礎	編集および音声を合わせてムービー作成の方法を学ぶ。
30回	講評	課題提出と講評

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	制作実習2	
<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	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。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	福島 その子、井上 篤史	実務経験の有無・職種	有・漫画家		
<b>学習目的</b>					
Clip Studio Paintでの基礎的・応用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。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するのが狙いである。					
<b>到達目標</b>					
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、応用した高品質な作品を制作できるようになることを目標としている。					
<b>教育方法等</b>					
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%	課題の提出率と芸術点で評価する。		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	欠席は減点対象となる。		
<b>授業計画（1回～15回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	CLIP STUDIO PAINT基礎	CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能の復習。			
2回	写植・コマ割り	写植、コマ割りについて理解する。			
3回	レイヤーの種類	ベクターレイヤーについて理解する。			
4回	選択範囲・マスク機能・トーン	選択範囲やマスク機能を理解し、トーンの貼り方を理解する。課題提出。			
5回	カラーイラスト(1)	前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出。			
6回	カラーイラスト(2)	前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出。			
7回	3D素材の使い方	3D素材の使い方を理解する。3Dにトーンを貼り提出。			
8回	トレスをつかった背景作画(1)	写真から背景を起こし、人物を配置する。著作権について。			
9回	トレスをつかった背景作画(2)	写真から背景を起こし、人物を配置する。課題提出。			
10回	機能漫画の制作(1)	4コマで機能漫画を制作する。			
11回	機能漫画の制作(2)	4コマで機能漫画を制作する。課題提出。			
12回	2P漫画制作(1)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。			
13回	2P漫画制作(2)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。			
14回	2P漫画制作(3)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。			
15回	2P漫画制作(4)	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。課題提出。			