

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	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	ハードディスク、USBメモリ等				
担当教員情報					
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、CG、仕上、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2年間の修学尾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。 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。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CG制作技術のレベルアップと共に、仕上撮影作業は素早く正確に共同作業を行う。				
注意点	制作の打ち合わ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。長時間の打ち合わせは教員に申請の上別教室を使用することもできる。 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%	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		
作画班 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動画作業、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・動画(1)		動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・動画(2)		動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・動画(3)		動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・動画(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・動画(5)		原画制作、動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		

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デジタル背景作業のワークフローを把握する
２回	卒業制作 美術打ち合わせについて	美術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 美術設定	絵コンテから演出意図、構図をつかみ美術設定に起こす
４回	卒業制作 設定画修正	絵コンテの修正や、疑問点を解決する方法を学び美術設定修正作業ができる
５回	卒業制作 美術ボード	美術ボード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 背景画制作(1)	動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 背景画制作(2)	動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 背景画制作(3)	動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 美術担当チェック作業	講師及び背景リーダーの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	作画・美術等各部門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 質感の表現	背景制作から質感の表現方法を学ぶ
１３回	卒業制作 光と影の表現	背景制作から光と影の表現法を学ぶ
１４回	卒業制作リテイク 背景	背景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	卒業制作への応用について	３DCGを卒業制作で活かす仕組みの理解。卒業制作の個人指導を受ける
２回	レイアウト応用(1)	CGレイアウトの設定方法を学ぶ。卒業制作の個人指導を受ける
３回	レイアウト応用(2)	第一回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
４回	レイアウト応用(3)	第二回CGレイアウトの制作技術を学ぶ
５回	レイアウト応用(4)	CGレイアウトの書き出し・作画担当とのデータ共有を学ぶ
６回	マテリアル、テクスチャ応用(1)	第一回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
７回	マテリアル、テクスチャ応用(2)	第二回テクスチャを作成しモデルに貼り付けできる
８回	アニメーション応用(1)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
９回	アニメーション応用(2)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
１０回	アニメーション応用(3)	卒業制作もしくはサンプル素体にアニメーションをつける
１１回	ライティング応用	ライティングスキルを応用してカットに適用できる
１２回	コンポジット応用(1)	カット作成後コンポジットスキルを応用しレンダリングできる
１３回	コンポジット応用(2)	カット作成後コンポジットスキルを応用しレンダリング、カットティングできる
１４回	コンポジット応用(3)	コンポジットからカットティングまでの工程理解を目指す
１５回	課題発表、まとめ	自分の作品のプレゼンテーション
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	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	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

1 2 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
1 3 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
1 4 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
1 5 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	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	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		
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	平山 善一、池田 靖爾		実務経験の有無・職種	マンガ家・イラストレーター・イラストレーター	
学習目的					
2年間を通して身に着けた技術の成果を作品にし、展示・発表を行う。受講する学生は、進級・卒業制作作業を通じて作品制作の楽しさ、難しさを学び、自身の将来の目標実現を目指して成長していくことを目的とする。					
到達目標					
進級・卒業制作作業を通じて企画力・創作力・スケジュール管理能力・プレゼンテーション能力などを養い、最終〆切日までに作品を完成させることが目標である。					
教育方法等					
授業概要	デジタルによる進級・卒業制作の作業を進行する。作業中には一人一人見て周り、質問は随時受け付ける。学生それぞれの作業進行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	挨拶をする。人の話を良く聴く。時間を守る(遅刻をしない、〆切厳守など)。理由のない遅刻・欠席は厳禁である。早めの行動を心がける。作画作業時には資料を良く見る。資料閲覧以外のスマホ・タブレットなどの使用は厳禁である。失敗をし、失敗を恐れずに描くこと。失敗は誰でもするものである。失敗から学び、繰り返さないようにすることが大切である。楽しく作画することを目的としているため、授業中の私語は禁止しない。ただし、騒ぎすぎず手は動かすこと。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	40%	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	40%	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	卒業制作進行(1)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
2回	卒業制作進行(2)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
3回	卒業制作進行(3)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
4回	卒業制作進行(4)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
5回	卒業制作進行(5)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
6回	卒業制作進行(6)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
7回	卒業制作進行(7)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
8回	卒業制作進行(8)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
9回	卒業制作進行(9)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
10回	卒業制作進行(10)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
11回	卒業制作進行(11)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
12回	卒業制作進行(12)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
13回	卒業制作進行(13)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
14回	卒業制作進行(14)		卒業制作進行。進行度をチェックし、アドバイスを受ける。		
15回	卒業制作進行(15)、講評		卒業制作を完成させる。		

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	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	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	実習		
教科書/教材	必要に応じて資料を配付。				
担当教員情報					
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	
学習目的					
前期で身につけたClipStudioPaintの技術を前提とし、さらに高品質な作品を制作できるようになるため、現代のマンガ市場に求められる知識と技術を獲得する事を目的としている。学習範囲は多岐にわたるため、必要に応じて配布する資料を活用することが求められる。					
到達目標					
クライアントから受注するマンガとみずからストーリーを考案したマンガ、その両方に活用できる技術と知識を身につける。その技術と知識を通して、マンガを職業としてとらえ、商業的な使用に耐える作品を制作することを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	授業冒頭で説明されたClipStudioPaint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。		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	前期復習		前期の復習をする。		
2回	レイヤーの差分(1)		キャラクターのファッションを考える。課題提出。		
3回	レイヤーの差分(2)		前回のキャラクターにトーンを貼る、または着彩する。課題提出。		
4回	パース定規の使い方(1)		一点透視を用いた背景の作画。課題提出。		
5回	パース定規の使い方(2)		二点透視を用いた背景の作画。課題提出。		
6回	表紙デザイン(1)		漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる。		
7回	表紙デザイン(2)		漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる。		
8回	表紙デザイン(3)		漫画の表紙を想定してカラーイラストを制作。文字まで入れる。		
9回	4P漫画制作ネーム(1)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。そのネームを制作。		
10回	4P漫画制作ネーム(2)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。そのネームを制作、提出。		
11回	4P漫画制作作画(1)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画。		
12回	4P漫画制作作画(2)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画。		
13回	4P漫画制作作画(3)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画。		
14回	4P漫画制作作画(4)		ツイッター投稿を想定した4Pの漫画を制作する。作画。課題提出。		
15回	1年間のまとめ		1年間の授業のまとめ。		