

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	ワークショップ1 A	
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	通年
対象年次	1年次	科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義・演習			
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	鈴木 大樹		実務経験の有無・職種	有・V F Xアーティスト、コンポジター		
学習目的						
学生がグループ作業の演習を通して組織活動と個の役割などについて学ぶ。制作ワークショップを通じてプロのクリエイターの作品制作ワークフローやポイントを理解することが目的となる。中盤から終盤にかけて人数を徐々に増やした(アニメーションを含む)映像制作ワークショップを実施し、個人の制作との違いやメリットなどを学習する。映像制作の現場では集団行動が基本となるので、いちスタッフとしての役割や注意点などについて学習する。						
到達目標						
個人制作から少数での制作～数名でのプロダクション演習を通してグループによる制作物を完成させ、グループ制作においては作品を完成させるための役割分担やコミュニケーションが可能になる。デジタル技術を中心としたアニメーションを含む映像制作技術を習得し、作品を作り上げる。映像制作ワークフローを学習し、後期や次年度に制作する作品の制作力を向上させ、アニメーションのカット制作手法を学習し、後期や次年度に制作する作品の制作力を向上させる。						
教育方法等						
授業概要	学習目的でも触れているが、導入では個人による制作ワークショップから始まり、作品制作のワークフローなどを理解する。中盤から終盤にかけて人数を徐々に増やした(アニメーションを含む)映像制作ワークショップを実施し、個人の制作との違いやメリットなどを学習する。途中段階で「制作実習1」と連動した制作ワークショップとなり、最終的には個人でも映像作品を作ることができて、かつ少人数での作品も作れるようになる。					
注意点	デジタルの実習室使用についてはルールがあるので順守すること(授業中に説明する)。また、欠席や遅刻により制作方法の理解が遅れるとほかの人に後れを取ってしまい、グループ制作ワークショップにおいてはチームメイトに迷惑をかけ、損害を与えてしまうので十分に注意すること。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。授業中の携帯電話の使用は禁止とするが、資料閲覧が必要な場合は教員に許可をとった上でP Cでのネットの使用可とする。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	試験・課題	40%	制作物の提出と品質、提出メ切的順守について総合的に評価する			
	小テスト					
	レポート					
	成果発表 (口頭・実技)	20%	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	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	デジタル制作基礎 / ワorkshop		機材や教室の使用に関する基礎知識/アニメ制作ワークショップ/映像制作ワークフローの紹介			
2回	映像制作基礎(1)/プリプロダクション		制作ワークフローの解説/プリプロダクションに関する説明/テーマに沿った映像の企画制作			
3回	映像制作基礎(2)撮影(カットの作成)		企画した映像の撮影(カット制作)/レイアウトやカメラワークについて解説			
4回	映像制作基礎(3)/編集、MA		ポストプロダクションに関する説明/編集/SEやBGMを追加/レンダリング			
5回	映像制作基礎(4)/発表		前回の続きを実施/作品の発表と評価/次回授業の予告と導入			
6回	映像制作基礎(5)		スキャン,タイムシート,AfterEffectsでのカット作成			
7回	映像制作基礎(6)		スキャン,タイムシート,AfterEffectsでのカット作成			
8回	グループワーク/アニメーション作品制作1		実写を利用したアニメ作品制作についての説明/作成方法の学習/企画制作の実施			
9回	グループワーク/アニメーション作品制作2		作品の企画を発表/グループ編集/撮影準備とロケハンの実施			
10回	グループワーク/アニメーション作品制作3		カット撮影、カメラワークなど/カット作成の開始			
11回	グループワーク/アニメーション作品制作4		11～14回目までカットの作成			
12回	グループワーク/アニメーション作品制作5		11～14回目までカットの作成			
13回	グループワーク/アニメーション作品制作6		11～14回目までカットの作成			
14回	グループワーク/アニメーション作品制作7		11～14回目までカットの作成			
15回	グループワーク/アニメーション作品制作8		編集,MA/レンダリング/まとめ			

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	ワークショップ1A	
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	通年
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	実習・実技			
教科書/教材	配色カード、スティックのり、スケッチパッド						
担当教員情報							
担当教員	山下 恵			実務経験の有無・職種	有・カラリスト、美容師		
学習目的							
イラスト制作に必要な色彩論、配色のしくみについて学び、色彩検定3級・色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1取得につなげるスキルを習得し、色彩演習を通して色彩論を学びながら社会と個の仕組みも学んでいくことがねらいである。またグループ作業の演習も踏まえながら、色彩論を学ぶ。							
到達目標							
色彩の基礎知識と配色方法等を学び、センスだけに頼らない基盤をつくり、自分の作品に適用できるようになることが目的である。現場で表現・演出ができるようになることが最終目標である。							
教育方法等							
授業概要	色彩の理論的・法則的・心理的な基礎を知る科目である。法則的配色、人の心理や感情に影響を与える配色、イメージ配色の講義と実習を主に行う。イメージ配色では五感をはたらかせて想像力を引き出し、また高める実習を行う。						
注意点	持ち物の忘れ物をしないこと。授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。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ことを求める。社会の動きなどを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。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	色で自己紹介			好きな色と苦手な色・単色から受けるイメージを表現。自分の嗜好を客観視する。			
2回	色のでき方			色相・明度・彩度・清色・濁色・トーンなど色を分解して見る。			
3回	色の三属性			色相・明度・彩度・清色・濁色・トーンなど、それぞれの属性の中で、見極め練習を実習する。			
4回	色の不思議			心理・感情効果、対比・同化効果について学び理解する。			
5回	色はなぜ見えるのか？			光・物体・目から色への変換の仕組みを知る。混色・色彩調和論についても学び、理解する。			
6回	五感によるイメージ配色(1)			味覚・嗅覚によるイメージ配色を作成する。			
7回	五感によるイメージ配色(2)			聴覚・触覚によるイメージ配色を作成する。			
8回	配色基本編(1)			色相による配色について理解する。			
9回	配色基本編(2)			トーンによる配色について理解する。			
10回	配色応用編(1)			色の三属性からアクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションカラーなどを理解する。			
11回	配色応用編(2)			法則性に沿った配色を知り、理解する。			
12回	人と色（パーソナルカラー）(1)			色布（ドレープ）を顔の近くにあてた時の、色の属性別による顔の変化を見る。			
13回	人と色（パーソナルカラー）(2)			グループワークで、パーソナルカラー（似合う色調域）を探る体験をする。			
14回	キャラクター配色(1)			自分でキャラクターをデザインし、効果的な配色を考える。			
15回	キャラクター配色(2)			キャラクターの配色を完成させる。配色の説明をしながら発表をする。			

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	ワークショップ 1 A	
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	通年
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	実習			
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	大石 准也			実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント、編集		
学習目的							
グループワークを通してマンガにおける幅広い仕事を理解し、自らの役割を考え、将来に活かせるようになる人材を育成していくことが目的である。マンガ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。							
到達目標							
マンガ業界において組織制作の実例をもとに、組織活動においての必要な基礎知識、ノウハウを習得する。また、グループでの制作を円滑に行える人物像を考え、グループでの制作活動をのあり方を理解する。個人制作ではできないグループ制作の利点を理解しその活用が出来る人材になることが目標である。							
教育方法等							
授業概要	グループワーク形式を取り、ミーティングやディスカッションを行う。グループによる創作活動として、作画、ストーリーテリング、ネームなどの技術だけでなく、コミュニケーションスキルやビジネスマナーについても展開する。						
注意点	授業中は私語を慎み、受講態度に注意する。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ことを求める。自分でも各回の講義内容に即した関連情報や参考資料を収集し、自らの成長に役立てることを考えること。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%	定期課題の提出率、完成度で評価				
	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、早退により減点				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	プロット制作 1			修了制作完成を見据えたプロットの制作手順を理解、制作を行う。			
2回	プロットミーティング 1			プロット制作(1)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。			
3回	プロット制作 2			修了制作完成を見据えたプロットの制作手順を理解、制作を行う。			
4回	プロットミーティング 2			プロット制作(2)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。			
5回	ネーム制作 1			修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。			
6回	ネームミーティング 1			ネーム制作(1)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。			
7回	ネーム制作 2			修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。			
8回	ネームミーティング 2			ネーム制作(2)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。			
9回	ネーム制作 3			修了制作完成を見据えたネームの制作手順を理解、制作を行う。			
10回	ネームミーティング 3			ネーム制作(3)で制作したものでグループミーティングを行い、ディスカッションの手法を習得する。			
11回	原稿制作 1			修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。			
12回	原稿制作 2			修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。			
13回	原稿制作 3			修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。			
14回	原稿制作 4			修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。			
15回	原稿制作 5			修了制作の原稿をグループ形式で制作する。マンガ制作におけるプロダクションリテラシーを養う。			