

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1B	
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	課題・資料を配布し参考書・参考資料等は、授業中に指示する						
担当教員情報							
担当教員	山田 伸一郎			実務経験の有無・職種	有・アニメーター		
学習目的							
アニメーション制作における作画工程を理解し表現できるようになることを主な目標とする。実習課題を通して作画に必要な知識や基礎力を習得しアニメーションを世界の秘密を知るツールとして人間としての成長につながるようにすることがこの講義の目的である。							
到達目標							
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。							
教育方法等							
授業概要	実習課題を通してアニメーション制作の動画工程を理解することを目標に授業を進める。一枚の止まった絵をどのように組み合わせると生き生きと動いて見えるのかを各自が研究しながら自分なりの表現を追求できるように心がける。						
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、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（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況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						
	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	20%	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	アニメーションの基礎知識			手描きアニメーションが動いて見える仕組みと作業工程について理解する			
2回	動画の書き方			タイムシートと中割りの仕組みについて理解する			
3回	動画課題(1)			物理法則と軌道、タメ、ツメ、つぶし、伸ばしを理解し表現できるようになる			
4回	動画課題(2)			作画における力(エネルギー)の移動を表現できるようになる			
5回	動画課題(3)導入			人物の走りを通して体重移動と動きの幅について理解できるようになる			
6回	動画課題(3)発展			人物の走りを通して上下動と前後動のつけ方を理解する			
7回	動画課題(4)			動画の基礎技法技術であるタップ合わせの概念と手順を理解する(導入)			
8回	動画課題(5)			タップ合わせを使った実践課題を用い技術の定着を計る(発展)			
9回	動画課題(6)導入			人物の歩きを通してここまで学習した内容を複合して表現できるようになる			
10回	動画課題(6)発展			人物の歩きを通して高い精度で中割をする必要性を理解する			
11回	動画課題(7)導入			キャラクターの振り向きを通してデッサン割りが出来るようになる			
12回	動画課題(8)発展			キャラクターの振り向きを通して生命感のある中割りが出来るようになる			
13回	原画 レイアウト(1)			レイアウトのBG原図について理解する			
14回	原画 レイアウト(2)			BG原図に合わせて演技とタイミングの設計について理解する			
15回	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1B	
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	講義・演習			
教科書/教材	デッサン用具、クロッキー帳						
担当教員情報							
担当教員	熊田 秀人			実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的							
人体作画の基礎を学びながら、作画制作をする上での演出力を培い、自分でオリジナルの作画制作ができ、空間と動き、感情や状況を表現するための基礎的な演出力を養うことがねらいである。							
到達目標							
人体の描き方を学びつつ、感情や状況を構図にしていけることを学ぶ。ペンテクニックを学び、最終的に人体キャラクターをモチーフに、ペン画イラストレーションを完成させることを目標にしている。							
教育方法等							
授業概要	人体の描き方、人体バランス、肩や腰などのパーツの描き方、構図、バランス、カメラアングルの考え方など学び、ペンテクニックの基礎を学び、作品を制作する。						
注意点	忘れ物をしないよう注意すること。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（詳しくは、最初の授業で説明）。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	20%	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	自己紹介＆描画適正			講義にあたって絵を描くための考え方を身につける。			
2回	空間把握能力の演習			平衡感覚、パースなどを感覚的に捉える力を身につける。			
3回	配置されたオブジェクトスケッチ			空間の中でのオブジェクトの位置を捉える力を身につける。			
4回	実践練習			練習で身につけた力を想像した背景空間を描くことで実践する。			
5回	人体の各パーツの比率を覚える。			人体を自由に描くために写真から全身のバランス、比率を暗記する。			
6回	人体の骨格を作る。			写真から自身で使いやすい簡易骨格を作成する。			
7回	自由なポーズングの基礎。			様々なポーズを描き、人体細部の描き方を身につける。			
8回	課題構図制作			バランスの良い人体のポーズングを身につける。			
9回	下絵(1)			脳内イメージを固めて下絵として紙面に描き出すことを身につける。			
10回	下絵(2)			より細部のイメージを固めて行く。			
11回	ペンの練習			つけペンによる精細な線の引き方、絵の構築方法を身につける。			
12回	ペン入れ(1)			ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。			
13回	ペン入れ(2)			ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。			
14回	ペン入れ(3) 提出			ペンを使うことで精細な観察力と描き込みを身につける。提出			
15回	講評			空間としての背景と配置されたキャラクターを総合的に評価する。			

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1B	
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					
漫画家や漫画アシスタントとして必要な基礎力を育成し、自己の作品に活かしていくことである。漫画、イラストにおけるキャラクター作りの基礎的な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。作画、ストーリーテリング両面からのアプローチにより、制作に必要な関連分野への関心・研究心を養い、自ら能動的に活動できる人材を育成する。					
到達目標					
マンガ制作における基礎力の定着が目標である。基礎技術やワークフローを理解するとともに、構図、カメラワーク、画面構成の理解と、人体描写および観察力などを養い、キャラクターとその周囲環境との関係を中心とした表現力や演出力を培い、オリジナル作品の創作に基礎とする。					
教育方法等					
授業概要	作画のポイントなど講義と演習、ストーリー創作のポイントなど講義と演習、演出技法のポイントなど講義と演習などを反復し、段階的な学生全員への講義と、学生個々の理解状況に応じて個別指導する。最終的にはネーム制作まで完成させる。				
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	キャラクターを印象づける方法 (1)		キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(1)		
2回	キャラクターを印象づける方法 (2)		キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(2)		
3回	キャラクターを印象づける方法 (3)		キャラクター紹介における基礎的な手法を習得する(3)		
4回	導入の作りかた (1)		キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(1)		
5回	導入の作りかた (2)		キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(2)		
6回	導入の作りかた (3)		キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(3)		
7回	カメラワーク (1)		印象的な構図、カメラ位置の意味合いを習得する		
8回	カメラワーク (2)		パン、ズーム、ワイプなどの映像技術を元にしたマンガ作画を習得する		
9回	カメラワーク (3)		視線誘導、効果的な読ませ方の技術を習得する		
10回	キャラクター群像劇 (1)		複数のキャラクターの書け合わせ方、また、その設定法を習得する(1)		
11回	キャラクター群像劇 (2)		複数のキャラクターの書け合わせ方、また、その設定法を習得する(2)		
12回	キャラクター群像劇 (3)		複数のキャラクターの書け合わせ方、また、その設定法を習得する(3)		
13回	短編ネームの制作 (1)		習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる		
14回	短編ネームの制作 (2)		習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる		
15回	短編ネームの制作 (3)		習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる		