

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1C	
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	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	鈴木 大樹			実務経験の有無・職種	有・VFXアーティスト、コンポジター		
学習目的							
自身の考案したキャラクターや世界観を元に作品を作り上げることでプロのクリエイターとしてスキルアップする。作品を完成させるまでの行程を段階的に正しく実施しているか、または作品の性質に合わせてアレンジを加えていくか等を確認する。商業作品の制作工程を学習し、プロのクリエイターとして現場に出るための準備を行う。作品完成後はプレゼンテーションを実施し、他者の目に触れる機会を設けるが、これも同様にプロのクリエイターとしての心構えを持つうえで必要となる。							
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ることができ、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。アニメーションを含む映像制作技術を生かして作品を完成させることができ、映像制作ワークフロー、その他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	個人やチームでグループを編成し、その中でキャラクターや世界観、コンテなどを作成する。それを踏まえてワークショップ形式で作品制作を実施し、完成させる。制作過程では計画とスケジュールを重要視し、毎週チェックを実施し、その都度必要に応じて修正していく。長期に渡る制作になるので、チームでコミュニケーションを積極的に行って協力し合うことがポイントになる。						
注意点	本授業は前期で考案した作品の企画を元を実施する。キャラクター設定や美術設定などを忘れずに用意すること。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、グループ制作型の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。携帯電話やスマートフォンの使用は禁止する。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	40%	制作物の提出と品質、提出〆切の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%	作品完成の際には試写を実施する。その際の発表方法と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	導入/プリプロダクション(1)			企画の絵コンテやキャラクター設定、背景美術設定等の確認とブラッシュアップ			
2回	プリプロダクション(2)			企画の絵コンテやキャラクター設定、背景美術設定等の確認とブラッシュアップ			
3回	プロダクション制作(1)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
4回	プロダクション制作(2)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
5回	プロダクション制作(3)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
6回	プロダクション制作(4)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
7回	プロダクション制作(5)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
8回	プロダクション制作(6)			各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
9回	進捗確認/中間発表			これまでのカット数を確認し、プレビューする。進捗に遅れがある場合は後半の計画を修正する			
10回	プロダクション制作(7)			撮影や編集を中心に各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
11回	プロダクション制作(8)			撮影や編集を中心に各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
12回	プロダクション制作(9)			撮影や編集を中心に各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
13回	プロダクション制作(10)			撮影や編集を中心に各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
14回	プロダクション制作(11)			撮影や編集を中心に各グループにて作品制作。週間目標に設定したカットを完成させる			
15回	作品発表/講評と反省			作品のプレゼンテーションと上映を実施。講評を行い、最後に反省点を洗い出す			

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1C	
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	作画用具						
担当教員情報							
担当教員	椎原 ヨシカズ			実務経験の有無・職種	有・マンガ家		
学習目的							
キャラクターを制作にあたって、アナログ（紙・鉛筆）による作画法に対する理解を深め、様々な構図や演出法などを習得し、表現の幅を広げると共に、魅力あるキャラクター制作ができるようになるのがねらいである。							
到達目標							
キャラクター性を重視したオリジナル人体イラストレーションのアナログによる作画力を向上させることが目標である。							
教育方法等							
授業概要	キャラクターの描き分け方、アングルによる演出をふまえ、キャラクターを制作していく。						
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。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	50%	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	人体作画基礎			シラバス解説、PRシート制作、人体作画の基礎を学び、人体構造を把握する			
2回	人体作画基礎			男女の描き分けのコツを学び、実践する			
3回	人体作画基礎			年齢別描き分けのコツを学び、実践する			
4回	人体作画基礎			体型別描き分けのコツを学び、実践する			
5回	キャラクター作画			キャラクターの描き分けと設定のコツを学び、実践する			
6回	キャラクター作画			キャラクターメイキング:設定によるキャラクター表現(1)			
7回	キャラクター作画			キャラクターメイキング:設定によるキャラクター表現(2)			
8回	キャラクター作画			感情表現と仕種のコツを学び、実践する			
9回	キャラクター作画			構図演出（アオリ）のコツを学び、実践する			
10回	キャラクター作画			構図演出（フカン）のコツを学び、実践する			
11回	キャラクター作画			構図演出（複数人）のコツを学び、実践する			
12回	キャラクター作画			歩く、走る、座る、アクションの作画のコツを学び、実践する			
13回	キャラクター作画			キャラクターメイキング:設定によるキャラクター表現(3)			
14回	キャラクター作画			キャラクターメイキング:設定によるキャラクター表現(4)			
15回	キャラクター作画			キャラクターメイキング:設定によるキャラクター表現(5) 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	ワークショップ1C	
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	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	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					
原作からキャラクターやマンガ作品、アニメ作品など派生することを体系的に理解し、コンテンツ制作のみならず知的制作物に関する考え方を身につけることが第1の目的である。また、原作からのマンガ化企画とその制作の演習をととして、コンテンツビジネスに即したマンガ制作のあり方を学ぶ。					
到達目標					
原作が持つ魅力をマンガ化しても同等かそれ以上に魅力を引き出せるスキルを培う。読み手が期待していることを感じとって、思い描いたシーンを適切に描けるようになること。マンガ表現にすることで広がる構図や演出技法を習得すること。					
教育方法等					
授業概要	小説や映画、ドラマ作品などを研究考察し、版權コンテンツ制作を体系的にケーススタディ形式で学ぶ。また、キャラクターデザインや世界観設定、美術設定、絵コンテなどを元にマンガ演出技法に応用し、ネーム方式などでの短編課題をととして学ぶ。				
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	導入(1)		キャラクター紹介からストーリーへの繋げかたを習得する。		
2回	導入(2)		キャラクターの印象のつけ方。インパクトを活かした展開法を習得する。		
3回	導入(3)		冒頭でやるべきこと。パターン化された基礎的な手法を習得する。		
4回	構成(1)		ストーリー構成法の基本を習得する。「行って帰ってくる話」		
5回	構成(2)		ストーリー構成法の基本を習得する。「キーワードをくり返す話」		
6回	構成(3)		ストーリー構成法の基本を習得する。「世界を変える話」		
7回	テーマ(1)		テーマを主軸とした構成法を習得する(1) テーマを作文+ディスカッションをする。		
8回	テーマ(2)		テーマを主軸とした構成法を習得する(2) テーマを作文+ディスカッションをする。		
9回	テーマ(3)		テーマを主軸とした構成法を習得する(3) テーマを作文+ディスカッションする。		
10回	テーマ(4)		テーマを主軸とした構成法を習得する(4) テーマを作文+ディスカッションする。		
11回	ストーリー(1)		ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるA-1		
12回	ストーリー(2)		ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるA-2		
13回	ストーリー(3)		ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるB-1		
14回	ストーリー(4)		ストーリーを分解して構成法を探る。 同じ構成の作品を見比べてみるB-2		
15回	まとめ		全ての技法を学だ上で、自分独自の構成法を構築する。		