

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	制作研究 1	
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	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	毎回映像作品を上映し授業によっては著作権法に定める引用の範囲内において資料を配布する				
担当教員情報					
担当教員	井上 篤・阪元 彩		実務経験の有無・職種	有・マンガ家、CGデザイナー	
学習目的					
作品が、どのように面白いのかではなく、どのように作られているのか、どういったテクニックが使われているか、さらには、なぜこの作品を作ろうと思ったかといった観察眼を養うことを目的とする。前期は、三幕構成、アーキタイプ、セントラルクエッションなど、演出技法の数々を学ぶ。後期は、様々な映像の制作手法の違いを知り、表現方法と演出意図を考察する。					
到達目標					
作品の鑑賞眼を鍛えた結果として、演出意図や制作にこめられた技術、こだわりなどを見抜き、自分のものにしてく。結果として、自分なりの作品の見方を構築することができるようになることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	毎回、映像作品や漫画作品を取り上げ、それらを鑑賞し、レポートを作成する。また、レポートはイラストも交え、自分のポートフォリオとすることを目標とする。				
注意点	この授業の狙いは、作品に込められた意図や、演技プラン、構図など、細部への観察が必要なため、私語やスマートフォンの操作などは禁止する。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				
	小テスト				
	レポート	50%	作品鑑賞後、作成するレポートの内容について評価する。		
	成果発表 （口頭・実技）				
	平常点	50%	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	作品鑑賞と課題制作		三幕構成とセントラルクエッションについて理解する		
2回	作品鑑賞と課題制作		登場人物の役割とアーキタイプについて理解する。ヒーローについて		
3回	作品鑑賞と課題制作		作品を鑑賞し、グループワークのグループ分けを行う		
4回	作品鑑賞と課題制作		グループワークを行う		
5回	作品鑑賞と課題制作		三幕構成について、第一幕の役割と意味について理解する		
6回	作品鑑賞と課題制作		登場人物の役割について理解する。シャドウについて		
7回	作品鑑賞と課題制作		登場人物の役割について理解する。メンター、シェイプシフターについて		
8回	作品鑑賞と課題制作		三幕構成とターニングポイントについて理解する		
9回	作品鑑賞と課題制作		登場人物の役割について理解する。トリックスター、ヘラルドについて		
10回	作品鑑賞と課題制作		三幕構成について理解する。魂の暗夜、アイデンティティクライシスについて		
11回	作品鑑賞と課題制作		三幕構成について。第三幕の役割について理解する		
12回	作品鑑賞と課題制作		作品を鑑賞し、自分ならではの視点で作品を分析する		
13回	作品鑑賞と課題制作		作品を鑑賞し、リテラシーを鍛える		
14回	作品鑑賞と課題制作		作品を鑑賞し、発想力を鍛える		
15回	まとめ		作品の鑑賞眼の変化と創作について		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	作品鑑賞 アナログアニメーション(1)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-切り絵アニメーション)
１７回	作品鑑賞 アナログアニメーション(2)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-切り絵アニメーション)
１８回	作品鑑賞 アナログアニメーション(3)	素材による表現の違いを研究する(平面素材によるアニメーション-その他の短編アニメーション)
１９回	作品鑑賞 アナログアニメーション(4)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-パペットアニメーション)
２０回	作品鑑賞 アナログアニメーション(5)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-パペットアニメーション)
２１回	作品鑑賞 アナログアニメーション(6)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-クレイアニメーション)
２２回	作品鑑賞 アナログアニメーション(7)	素材による表現の違いを研究する(立体素材によるアニメーション-クレイアニメーション)
２３回	作品鑑賞 OP映像と本編映像	オープニング映像と本編映像の関連性と制作の考え方について考察する
２４回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(1)	CGアニメーションの昔と今を比較する
２５回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(2)	CGアニメーションの昔と今を比較する
２６回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(3)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
２７回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(4)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
２８回	作品鑑賞 デジタルアニメーション(5)	国内CGアニメーションと海外CGアニメーションの違いを比較研究する
２９回	作品鑑賞 アナログとデジタル(6)	アナログとデジタルの組み合わせによる表現を考察する
３０回	まとめ	作品の鑑賞眼の変化と創作について

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	制作研究1	
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	必修		時間数	90時間
単位数	3単位		授業形態	実習・実技			
教科書/教材	参考資料は各課題毎に講師が作成したものを配布する。						
担当教員情報							
担当教員	熊川 敬亮、椎原 ヨシカズ、武藤 敬子、山内 唯志、田中 良太			実務経験の有無・職種	有・イラストレーター、デッサン講師		
学習目的							
イラストレーション業界に必要なとされる力を理解できるようになる。更に、グループ討議により「コミュニケーション能力」を養うことも狙いである。また、デッサンの強化を狙う為、デッサン1の授業の後で、作品をまとめる時間、講評の時間を制作研究1の授業として取る。							
到達目標							
日々の作品制作において重要なポイントを自ら考え、実行できるようになる事、「コミュニケーション能力」を養うことにより、学生が積極的・意欲的に授業に参加できるようになることが目標である。また、ラフから完成までの全工程をデジタルイラストレーション(AdobePhotoshop)にて制作できるようになることも目標としている。 また、デッサンの授業の後で、作品をまとめ、講評を受け、自分の作品のクオリティアップを図ることが目標である。(シラバス内容はデッサン1に含まれる)							
教育方法等							
授業概要	グループワークを取り入れる。「イラストレーション」というものについて改めて学生同士で意見を出し合い情報を整理し、学生が目標を設定できるように授業を進める。また、最も魅力的なイラストレーションの一つである「キャラクター＋背景」構図の作品制作も本授業で行う。						
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。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。作品のデータ管理は徹底すること。						
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	絵をテーマとしたグループ討議			イラストの観察力およびコミュニケーション能力を養う。			
2回	絵をテーマとしたグループ討議			言語化する力、伝える力を養う。			
3回	グループ討議・発表			ゲームグラフィックに必要な要素について考え、業界に求められる能力を理解する。			
4回	グループ討議・発表			ゲームグラフィックについてさらに掘り下げて考え、業界に求められる能力を理解する。			
5回	学祭展示用イラスト制作(準備)			キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(案出し)			
6回	学祭展示用イラスト制作(準備)			キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(チェック)			
7回	学祭展示用イラスト制作(準備)			キャラクターをメインとしたイラストの「世界観」および「構成」を考える。(チェック)			
8回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(ラフ)			
9回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(ラフ)			
10回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(線画)			
11回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(線画)			
12回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)			
13回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)			
14回	学祭展示用イラスト制作			キャラクターをメインとしたイラストを描く力を養う。(着彩)			
15回	学祭展示用イラスト制作			全体講評を行い、本課題を総括する。			

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	絵を構成する要素について考える。	系統図を用い、絵の仕事をする為に必要な要素について知る。
１７回	構図を組む(線画)	人物と背景が混在するイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
１８回	構図を組む(カラーラフ)	人物と背景が混在するイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
１９回	構図を組む(線画)	主役と脇役が混在するイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
２０回	構図を組む(カラーラフ)	主役と脇役が混在するイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
２１回	構図を組む(線画)	抜きや空間のあるイラストを描く際の画面構成方法について学ぶ。
２２回	構図を組む(カラーラフ)	抜きや空間のあるイラストを描く際のコントラストについて学ぶ。
２３回	全体講評	課題の総括を行う。
２４回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２５回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２６回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２７回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２８回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
２９回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
３０回	屋外+人物を描く(二点透視図法)	オリジナル屋外背景の描き方を学ぶと併に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
授業計画（３１回～４５回）		
回	授業内容	各回の到達目標
３１回	鉛筆の性質復習	鉛筆という画材の特徴と使い方を説明したのち、簡単な形体を実際に描き、鉛筆の性質を知る。
３２回	静物デッサン(1)復習	セットされた基礎的な形体を描くことで、陰影の法則の概要を学ぶ。
３３回	静物デッサン(2)復習	基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。
３４回	静物デッサン(2)復習	基礎的な形体、かつ質感を持つモチーフを描くことで、鉛筆の表現の幅を広げる。
３５回	静物デッサン(3)復習	静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。
３６回	静物デッサン(3)復習	静物デッサン(1)の経験を元に、さらに発展的なモチーフの描写をし、空間、形体の理解を深める。
３７回	細密デッサン復習	モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。
３８回	細密デッサン復習	モチーフをじっくりと時間をかけて観察・描写することにより、「観ること」の本質を理解する。
３９回	人物デッサン復習	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。
４０回	人物デッサン復習	人物モデルを描くことにより、人体の骨格、筋肉などの基本的な構造を理解する。
４１回	自画像復習	自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。
４２回	自画像復習	自分の頭部を観察することにより、頭部の形体、骨格、筋肉、表情の仕組みを理解する。
４３回	想定デッサン復習	今まで培ってきた経験を応用し、モチーフを見ないで画面内に基本的な空間を構築する。
４４回	風景デッサン復習	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。
４５回	風景デッサン復習	風景を描くことで、大きな空間に於けるパースペクティブの表現方法を理解する。

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	制作研究 1	
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	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			実務経験の有無・職種	有・漫画家		
学習目的							
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。 デジタルツールであるClip Studio Paintでの基礎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。							
到達目標							
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、応用した作品を制作できるようになることを目標としている。							
教育方法等							
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%	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	CLIP STUDIO PAINT基礎			CLIP STUDIO PAINTの基本的な機能の復習			
2回	レイヤー構造			レイヤー構造について理解する。下描きを線画に起こし課題提出			
3回	トーンと効果			トーンと特殊効果について理解する。前回の線画にトーンを貼り課題として提出			
4回	コマ割りと写植			コマ割りと写植の方法について理解する。1Pを課題として提出			
5回	1コマ漫画制作(1)			前回コマを割ったものから1コマ作画をする。特殊効果を入れる			
6回	1コマ漫画制作(2)			前回コマを割ったものから1コマ作画をする。特殊効果を入れる。課題提出			
7回	食べ物作画			食べ物の写真をトレスして線画に起こす方法を理解する。課題提出			
8回	背景作画(1)			一点透視を使った背景の描き方を理解する。課題提出			
9回	背景作画(2)			二点透視を使った背景の描き方を理解する。課題提出			
10回	背景作画(3)			背景写真をトレスして線画に起こす。課題提出			
11回	1P漫画制作(1)ネーム			写真トレス、一点または二点透視をそれぞれ使った漫画のネームを作成する			
12回	1P漫画制作(2)ネーム			写真トレス、一点または二点透視をそれぞれ使った漫画のネームを作成する			
13回	1P漫画制作(3)制作			ネームを作画する			
14回	1P漫画制作(4)制作			ネームを作画する			
15回	1P漫画制作(5)制作			ネームを作画する。課題提出			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	前期復習	前期の復習をする
17回	魅力的なキャラクター(1)	魅力的なキャラクターを作る。少女、女性。課題提出
18回	魅力的なキャラクター(2)	魅力的なキャラクターを作る。青年、男性。課題提出
19回	3D素材の使い方(1)	3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出
20回	3D素材の使い方(2)	3D素材の使い方を理解する。素材に人物を配置して課題として提出
21回	ポスター制作(1)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出
22回	ポスター制作(2)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出
23回	ポスター制作(3)	CLIP STUDIO PAINTでカラーを描く方法を理解する。ポスターを制作して課題として提出
24回	2P漫画制作(1)ネーム	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出
25回	2P漫画制作(2)ネーム	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。そのネームを制作、提出
26回	2P漫画制作(3)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画
27回	2P漫画制作(4)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画
28回	2P漫画制作(5)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画
29回	2P漫画制作(6)作画	3D素材を2コマ以上使って2Pの機能漫画を制作する。作画。課題として提出
30回	1年間のまとめ	1年間の授業のまとめ