

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	前期
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	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	寒川 歩・山下 恵		実務経験の有無・職種	有・演出、作画監督/カラリスト	
学習目的					
1枚の絵ではなく連続した絵と背景、撮影等さまざまな技術の集合のアニメーション制作の基礎知識を習得し集団作業の意義を理解できるようになり、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。					
到達目標					
アニメーション制作における基礎的知識の理解と技能の獲得を目的とする。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的である。					
教育方法等					
授業概要	個人ワークやグループワークを採り入れパース等画面構成の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などを目指す。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	授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。実習課題を重要視するので、課題提出は必須である。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%	試験と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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	背景イラストからの間違い探し		パースの間違ったイラストの間違い探しをしながらその修正方法や正解について理解する		
2回	アニメーション制作の工程		たくさんの人の手を経てどうアニメが作られているのかを理解し自分の作業を位置づける		
3回	パースペクティブと奥行き		立体感を表現するための重要な遠近感と背景に違和感なく人物を並べる方法を理解する		
4回	絵コンテの読み方とレイアウト(1)		実際の映像と絵コンテを見比べながらレイアウトについて理解する		
5回	絵コンテの読み方とレイアウト(2)		絵コンテの読み取り方とレイアウトへ展開仕方を理解する		
6回	人物の配置と背景		絵コンテと設定から説得力のある画面をつくる方法を理解する		
7回	パース(1)カメラと円柱と人物		アイレベルやレンズ(望遠～広角)の変化に伴う立体変化やアングルの意味を考え理解する		
8回	パース(1)箱回転とタイムシート		決められたパースの中で箱を動かしタイムシートについての理解を深める		
9回	模写練習（キャラ似せ）		キャラクターを設定に似せるための設定を分解して読む方法を理解する		
10回	振り向きと合成		キャラクターの振り向きを通して画面外の考え方や合成のやり方を理解する		
11回	歩きと走り(1)時間の経過		連続したカットを考えながら作ることができるようになる		
12回	歩きと走り(2)撮影指示		フォローやPAN等大きな素材や撮影での空間の表現の理解する		
13回	人物と流れる背景の関係		つけPANやBG引きをレイアウトとタイムシーに指示をできるようになる		
14回	専門用語の復習		タイムシートの記入方法と撮影用語の記入方法などの復習		
15回	修了制作と就職活動に向けて		ポートフォリオの作り方や会社の選び方などの話を通し今後の課題を理解する		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６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し自分の嗜好を客観視する
１７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
１８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
１９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
２０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り混色・色彩調和論についても学び理解する
２１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
２２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
２３回	配色基本編(1)	色相による配色について理解する
２４回	配色基本編(2)	トーンによる配色について理解する
２５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
２６回	配色応用編(2)	法則性に沿った配色を知り理解する
２７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
２８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
２９回	インテリア配色(1)	自分の住みたい部屋をデザインし効果的な配色を考える
３０回	インテリア配色(2)	自分の住みたい部屋の配色まで完成させ発表する

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	制作実習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	前期
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	鉛筆、消しゴム、45cm直定規、ミリペン、クロッキー帳、USBメモリ						
担当教員情報							
担当教員	牧浦 正一郎、椎原 ヨシカズ、武藤 敬子			実務経験の有無・職種	有・アニメ背景デザイナー、イラストレーター		
学習目的							
プロの作画制作に必要な背景美術設定&デザインを描けるようにするために、基礎パースを理解し、様々な作画制作に応用できるようにするのがねらいである。また、デジタルによるイラスト制作を通じて、魅力あるキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについての基礎を学ぶと共に、作品制作の楽しさと難しさを知ることを目的とする。							
1点透視、2点透視、3点透視図法を理解し、パースを応用した、色々な室内空間及風景画を描けるようになること、また、デジタル(CLIP STUDIO PAINT)の基本的な設定・操作法について学ぶと共に、人体作画の基礎を身につけ、オリジナル作品として学祭展示用イラストを完成させることが目標である。							
教育方法等							
授業概要	鉛筆及び直定規を使いながら、パースの基本を理解しながら、様々な風景を描けるようにする。また、この授業では、デジタル(CLIP STUDIO PAINT)を用いてのイラスト制作の手順を学ぶ。CLIP STUDIOの基本操作と人体作画の基礎について解説する。 また、学生の作風、将来の目標、理解度などの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	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	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	前期授業内容の説明			中庭スケッチを行う			
2回	パース1点透視図法説明			パース1点透視図法を理解する。廊下等をエン筆にて描く！			
3回	パース1点透視図法			自分の席より見た目(カメラの目)にて教室を描く！			
4回	パース2点透視図法			パース2点透視図法を理解する。ビル群に並木等を入れて描く！			
5回	パース3点透視図法			パース3点透視図法を理解する。Y路地パース、坂道パース説明と実習			
6回	パース課題(1)			パースを基本に校庭中庭のスケッチ（特にケヤ木を中心に）			
7回	パース課題(1)			透視図法に合わせて、スケッチをクリンナップ(ミリペン)SAKURA MICRON PIGMA			
8回	パース課題(1)			透視図法に合わせて、スケッチをクリンナップ(ミリペン)SAKURA MICRON PIGMA			
9回	パース課題(1)			透視図法に合わせて、スケッチをクリンナップ(ミリペン)SAKURA MICRON PIGMA			
10回	パース課題(2)			パースに合せて、学校正門方面をスケッチして描く			
11回	パース課題(2)			スケッチをパース修正して、クリンナップ(ミリペン使用)			
12回	パース課題(2)			スケッチをパース修正して、クリンナップ(ミリペン使用)			
13回	パース課題(2)			スケッチをパース修正して、クリンナップ(ミリペン使用)			
14回	パース課題(3)			時間があれば、マイルームをデザインする			
15回	パース課題(3)			パースに合わせてクリンナップ 提出			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	シラバス解説、PRシート作成	自己紹介用PRシート作成、デジタル作画(CLIP STUDIO PAINT)について知る
17回	CLIP STUDIO基本操作	CLIP STUDIOの基本的な設定・操作法・ショートカットなどを知り、キャラクターの顔を描く
18回	人物全身（バランス・重心）	人物の全身作画の基礎(人体パーツのバランス、重心の取り方)について知る
19回	性別・年齢の描き分け	性別、成長に伴う外見の変化・表現法について知る
20回	手・足・指	手・足・指の基本的な作画法と、それに伴う感情表現について知る
21回	全身の骨格・筋肉・関節（可動）	人体の基本構造、作画をする上での動かし方(ポージング)について知る
22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オリジナルイラストを描く力を養う(ラフ)
23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オリジナルイラストを描く力を養う(ラフ)
24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オリジナルイラストを描く力を養う(線画)
25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オリジナルイラストを描く力を養う(線画)
26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オリジナルイラストを描く力を養う(着彩)
27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オリジナルイラストを描く力を養う(着彩)
28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オリジナルイラストを描く力を養う(着彩)
29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オリジナルイラストを描く力を養う(着彩)
30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オリジナルイラストを描く力を養う(着彩)

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 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	前期
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	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	梁 文秀		実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント	
学習目的					
プロのマンガ家の技術を見たり自ら体験することによって、現在の業界レベルのクオリティーを意識できるようになり、自分が将来マンガ家としてデビューするための基準と持てるようになるのが目的である。					
到達目標					
マンガ科として必要なスキルが理解できるようになる。自らがその目標に努力する姿勢が持てる様になる。自らの欠点を抽出でき、段階的にその克服を計画できるようになる。漫画制作で必要な基礎技術を用いて、サンプル原稿を完成させることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	漫画を描く上で必要な技術や道具の使い方を反復練習や課題制作を通じて習得する。また、ストーリー構成の基礎、フレームワーク、演出などの表現技法についても講座・課題を通じて習得する。				
注意点	作画レベルの向上を目指してまずは簡単な事から積み上げて理解出来ない事は個別に質問してもらう。ペンテクニックやトーンワーク、透視図法など高難易度のテクニックが必要となるため、授業時間内は集中して描画を行い、しっかり身につけること。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	プレ授業(座学とキャラ模写)		漫画業界の基礎知識を知ってもらう。		
2回	基本ペンテクニック(1)		直定規を使った基礎ペンテックと原稿用紙の使い方。		
3回	基本トーンテクニック(1)		スクリーントーンの基本的な使い方や削り方と切り貼りの方法。		
4回	基本ペンテクニック(2)		雲型定規とフリーハンドの使い方。		
5回	基本バーステクニック(1)		1・2点バースを使ってテーブルや机を描く方法。		
6回	基本トーンテクニック(2)		トーンボカシや流線削りと筆ペンの使い方。		
7回	テンプレートの使い方(1)		テンプレートをを使ったコップの描き方とカケアミ(2・4)のやり方。		
8回	基本トーンテクニック(3)		トーンの重ねや貼り合わせと雲削り。		
9回	基本バーステクニック(2)		1・2点バースを使った本棚の描き方と分割法の使い方。		
10回	集中線の入れ方と使い方		直・雲型定規とフリーハンドを使った集中線の入れ方。		
11回	基本バーステクニック(3)		1・2点バースを使って建物を描く方法。		
12回	雲削りと描き文字		雲削り2重貼りと描き文字の入れ方と使い方。		
13回	自然物		自然物(草・木・葉・土・石・岩)の描き方。		
14回	ペンテック応用		レタリング(明朝・ゴシック)の入れ方とペンテック応用。		
15回	その他の漫画テク		ガーゼボカシとトーンテク応用。		