

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2
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	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	村口 冬仁・平岡 栄一		実務経験の有無・職種	有・仕上げ、色彩設計/映像編集	
学習目的					
現在のアニメーション制作ではデジタル制作の割合がより広がり、仕上や撮影にとどまらず作画までデジタル化の流れが起きている。この科目では上記のような状況を踏まえ、彩色における知識や実技のノウハウを理解し、また、デジタル環境でアニメや実写映像を制作することができるよう必須ソフトの使い方を習得し、またアニメ制作上の映像用語の概念・意図を正しく理解した上でアニメ制作の仕上げ・撮影・編集を行えるようになる。					
到達目標					
AdobeAftereffects、Premiere、RETAS Studio等の制作ツールの基礎を理解し、素材のインポートからコンポジット、編集まで時間調整やトランジションを含めて自ら行えること目標とする。また2D作画以外の映像制作の手法を理解し、その技術をアニメ制作に応用し、幅広い表現力を身に着けることも目指す。					
教育方法等					
授業概要	個人制作が中心となる。講師のデモンストレーションの後に各自で制作を行う形が基本となる。自らの特性、得意な分野を見極めた上で異なる得意スキルを持ったクラスメイトと助け合いながら制作することでコミュニケーションを取りながら技術を伸ばして欲しい。またクラスメイトの作品からも積極的に学ぶものを取り入れてほしい。課題や実習の進捗によって授業内容が前後することもある。				
注意点	参考となるデータを配布するほか、映像を用いて課題や用語の説明を行う時がある。授業中はメモを取ること、不明点はメモを見て思い出す癖をつけてほしい。積極的に質問し自主性を持って授業参加すること。授業中のスマホ操作はもちろんの事、SNSの使用などは授業の妨げになるので禁止とする。録音録画も禁止とする。配布する素材データは授業教室内でのみ取扱い可とし、学外への持ち出しは禁止する。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	50%	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	アニメ彩色とは		講師自己紹介、デジタル現場全体における現状と仕上げの仕事の内容紹介と今後の授業の流れの説明		
2回	アニメーション彩色の基礎(1)		RETASStudio、Photoshopのソフトが現場でどの様に使われているのかを理解する		
3回	アニメーション彩色の基礎(2)		アニメーション彩色に入る前に知っておくべき事柄、専門用語などを理解する		
4回	アニメーション彩色の基礎(3)		RETASStudio(PAINTMAN)初歩的な使用方法を理解する		
5回	アニメーション彩色の基礎(4)		RETASStudio(TRESMAN)初歩的な使用方法を理解する		
6回	アニメーション彩色の基礎復習		(1)～(4)に至る授業内容の復習をし学習内容の定着を促す		
7回	アニメ彩色(1)		色指定表の読み方を説明しつつ1枚の彩色の修正作業について実践し習得する		
8回	アニメ彩色(2)		(1)で行った作業の彩色を行い説明に従い進行し習得する		
9回	アニメ彩色(3)		連続で動く絵（動画）を彩色する上で必要な手順を実践を通して学び理解する		
10回	アニメ彩色(4)		(3)で行った彩色作業の続きとして前回習った事を踏まえて復習し動画の彩色を習得する		
11回	アニメ彩色応用(1)(パッチ処理)		PAINTMAN作業で必須の自動処理について学び理解する		
12回	アニメ彩色応用(2)(合成)		アニメーション彩色作業の中で行う「合成」という素材の彩色方法を習得する		
13回	アニメ彩色応用(4)(組)		アニメーション彩色作業の中で行う「組」という概念と彩色方法を習得する		
14回	アニメーションの色作り		キャラや小物などの色を決めていく際に必要な知識を講義し理解を深める		
15回	アニメ彩色応用(4)(Photoshop)		Photoshopが仕上げの部分でどの様に使われるのかを講義し理解を深める		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	アニメのデジタル制作とは～導入～	デジタルのアニメ制作について理解する
１７回	AE基礎(1)インターフェイス	AEの特性、インターフェイスを理解する
１８回	AE基礎(2)インポートとフォーマット	AEへの素材読み込みと映像のフォーマットについて理解する
１９回	AE基礎(3)実写映像のエフェクト	AEのフッテージ、コンポジションの違いを理解できる
２０回	AE基礎(4)タイムラインと再生	実写映像を用いたコンポジション再生とタイムラインの特徴を学ぶ
２１回	AE基礎(5)エフェクト	実写映像を用いたエフェクト処理を学ぶ
２２回	AE基礎(6)書き出し	実写映像を用いた映像書き出しと再生方法を学ぶ
２３回	AE基礎(7)アニメ撮影	AEを用いたアニメ撮影のワークフローを理解する
２４回	AE基礎(8)可変速とトランジション	AEを用いた映像のスピード調整と画面切り替えを学ぶ
２５回	AE基礎(9)テロップとセーフエリア	AEを用いたテロップ作成、映像のセーフエリアを理解する
２６回	AE基礎(10)素材のスピードと尺調整	AEを用いた素材のスピード調整、尺調整を学ぶ
２７回	AE基礎(11)レイヤー合成について	AEを用いたレイヤー合成を学ぶ
２８回	AE基礎(12)マスクについて	AEを用いたマスク処理を学ぶ
２９回	AE基礎(13)アニメ撮影処理	AEを用いてアニメの撮影(エフェクト)処理を学ぶ
３０回	授業総まとめ	前期授業のまとめ、授業中の不明点を解決する

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2	
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	参考書・参考資料は授業中に指示する。USBメモリ				
担当教員情報					
担当教員	熊川 敬亮		実務経験の有無・職種	有・イラストレーター	
学習目的					
現在のイラストレーションの仕事に不可欠な「タブレット」および「Adobe Photoshop」を用いたデジタルイラストレーション制作の基礎技術を習得する。課題の難易度を徐々にあげながらイラスト制作を行うことにより、デジタルイラストレーションをを初めて行う学生が作業に慣れながら画力を向上させることがねらいである。					
到達目標					
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にて制作できるようになることを目標としている。また、この科目の最大の特徴は、イラストの仕事において大きな需要のある「素材イラスト」にあり、この科目を受講する学生がポートフォリオ用作品を完成することも大きな目標としている。また、学生が、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にて制作できるようになることを目標としている。更に、最終課題においてはこれまでに学んだことを活かし、学園祭展示用およびポートフォリオ（作品集）用の作品を完成することも大きな目標の一つとしている。					
教育方法等					
授業概要	本課題に入る前に演習や練習課題を行い、段階的に難易度を上げながら課題制作を進めていく。主に「デジタルイラスト制作スキル」に重点をおいた授業であり、この授業に参加する学生がツールの使用方法や応用技術、プロの現場でのイラスト制作の進め方などを理解することを目指す。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。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	10%	企画書制作		
	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	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	Photoshop各種説明。人物試し描き（白黒）		準備作業や保存方法など、デジタル制作の基本作業を把握する。タブレットに慣れる。		
2回	窓から差し込む光を描く		乗算・オーバーレイ等の効果レイヤーおよびフィルター・変形等の各種機能について理解する。		
3回	人物の頭部を描く		ラフ→線画→着色の一通りのデジタル作画の工程を理解する。		
4回	キャラクター立ち絵制作		ラフ作業を行い、ラフ作業に必要な機能を把握する。		
5回	キャラクター立ち絵制作②		線画作業を行い、線画作業に必要な機能を把握する。		
6回	キャラクター立ち絵制作		着色作業を行い、着色作業に必要な機能を把握する。		
7回	キャラクター立ち絵制作		全体講評を行い、本課題を総括する。		
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オリジナル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オリジナル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オリジナルイラストを描く力を養う。（線画）制作実習2と連動		
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オリジナルイラストを描く力を養う。（線画）制作実習2と連動		
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オリジナルイラストを描く力を養う。（線画）制作実習2と連動		
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オリジナルイラストを描く力を養う。（線画）制作実習2と連動		
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オリジナルイラストを描く力を養う。（線画）制作実習2と連動		
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	基本形体を製作する	幾何学ツール・着彩関連ツール・光源について理解する。
１７回	アニメ塗りでキーホルダーを塗る	デザイン性を重視したアニメ塗りの着彩方法ができる。
１８回	厚塗りでキーホルダーを塗る	立体感を重視した厚塗りの着彩方法ができる。
１９回	ペンダントイラスト制作(正面)	ラフ作業を行い、描きこみやシルエットを意識したデザイン力を身に付ける。
２０回	ペンダントイラスト制作(正面)	線画作業を行い、線画作業に必要な機能を把握する。
２１回	ペンダントイラスト制作(正面)	着彩作業を行い、着彩作業に必要な知識や機能を把握する。
２２回	帽子イラスト制作(斜め俯瞰)	ラフ作業を行い、描きこみやシルエットを意識したデザイン力を身に付ける。
２３回	帽子イラスト制作(斜め俯瞰)	線画作業を行い、線画作業に必要な機能を把握する。
２４回	帽子イラスト制作(斜め俯瞰)	着彩作業を行い、着彩作業に必要な知識や機能を把握する。
２５回	キャビネット素材制作	クォータービュー視点素材の制作方法ができる。
２６回	机と椅子素材制作	これまで習得した技術を使用し、クォータービュー視点素材のラフを制作する。
２７回	机と椅子素材制作	これまで習得した技術を使用し、クォータービュー視点素材の線画を制作する。
２８回	机と椅子素材制作	これまで習得した技術を使用し、クォータービュー視点素材の着彩を行う。
２９回	机と椅子素材制作	これまで習得した技術を使用し、クォータービュー視点素材の作品を完成させる。
３０回	全体講評	これまでの課題の総括を行う。

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2	
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	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	目白 花子			実務経験の有無・職種	有・マンガ家		
学習目的							
創作の概念を理解しストーリーづくり、キャラクターづくり、演出方法など原稿に入る前の「ネーム」づくりの方法を学ぶ。作品の肝となるネームづくりを段階をふまえつつ数をこなして習熟ことを狙いとする。							
到達目標							
課題に沿った実習で段階的に画面構成・演出の技術を獲得すること。自分にあったジャンル、創作方法の発見をすること。以上2点の能力を獲得することを目標とする。							
教育方法等							
授業概要	シナリオを元にした短い作品のネームで画面構成・演出を学ぶ。夏休み前までに、よりオリジナル度の高いネーム制作を完成させる。						
注意点	ネームは〆切直前でも完成次第提出し、講師からコメントを受ける。リテイクの指示が出た場合は修正する。 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	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	シナリオを元に2Pネーム(1)			画面構成の基礎技術を理解する。			
2回	シナリオを元に2Pネーム(2)			画面構成の基礎技術を理解する。			
3回	シナリオを元に4Pネーム(1)			ストーリー導入部の演出を考え、理解する。			
4回	シナリオを元に4Pネーム(2)			ストーリー導入部の演出を考え、理解する。			
5回	原作を元に8Pネーム(1)			ここまで学んだ技術の復習を行う。			
6回	原作を元に8Pネーム(2)			ショートストーリーの作り方を理解する。			
7回	原作を元に8Pネーム(3)			ショートストーリーを完結させる方法を理解する。			
8回	「はだかの王様」プロット(1)			原作シナリオを元にしたストーリーとキャラクターづくりの手法を理解する。			
9回	「はだかの王様」プロット(2)			プロット制作を実際に行う事ができる。			
10回	「はだかの王様」プロット(3)			プロットを完成させる。			
11回	「はだかの王様」プロット(4)			キャラクター表を制作する。王様のキャラクターを制作する。			
12回	「はだかの王様」プロット(5)			キャラクター表を制作する。少年のキャラクターを制作する。			
13回	「はだかの王様」プロット(6)			キャラクター表を制作する。その他のキャラクターを制作する。			
14回	課題振り返り			自作ネームの長所、短所を理解する。			
15回	総評会			後期に向けて作品の傾向や修正点を全体向けに講義する。			