

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3	
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	後期
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・山田 伸一郎		実務経験の有無・職種	有・演出、作画監督、アニメーター	
学習目的					
終了制作を通して絵コンテのイメージを正しく理解し膨らませ、いかに作画で具現化するかに重点を置いている。また、その後の作業工程を考慮に入れながら計画的に作業ができるようになるのが狙いである。					
到達目標					
前期で学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、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	終了制作をととして個人ワークやグループワークを採り入れアニメーション作画の知識を習得するとともに、各自の画力、技術向上などをを目指す。適時教員のチェックを行いより質の高い作画ができるように留意する。				
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	60%	課題の出来と提出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）				
	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		終了制作を進めるにあたっての注意点と授業の進め方について、主に作画面の絵コンテチェック		
2回	終了制作(1)		作画打ち合わせの実習を通してコミュニケーションと計画性の重要性を理解する		
3回	終了制作(2)		レイアウト制作を通して演出意図と構図をつかみ空間把握と演技プランの設計の重要性を理解する		
4回	終了制作(3)		レイアウト制作を通してタイムシートの記入方法について学ぶ		
5回	終了制作(4)		レイアウト制作、演出チェック		
6回	中間講評会 第一回		中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする		
7回	終了制作(6)		原画制作を通して運動と演技、質感の表現等を理解し実践できるようになる		
8回	終了制作(7)		原画制作を通して運動と軌道、タイミング、空間パースについて学ぶ		
9回	終了制作(8)		原画制作を通してキャラクターの感情表現の方法を学ぶ		
10回	中間講評会 第二回		中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする		
11回	終了制作(9)		動画制作を通しクリンナップができるようになる		
12回	終了制作(10)		動画制作を通し原画に即した中割ができるようになる		
13回	終了制作(11)		動画チェックを通し自分のカットの見直しをしミスや記入漏れがないか確認できるようになる		
14回	終了制作(12)		ラッシュチェックをしてリテイクだしをする		
15回	まとめ		全体のまとめ、納品		

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3	
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	後期
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	絵具、筆、ペン等、USBメモリ				
担当教員情報					
担当教員	熊田 秀人、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					
デジタルおよび、アナログイラストレーションの着彩技術を学び、様々なテイストの着彩技法を試しながら、オリジナル作品を完成させることができるようになることがねらいである。また、背景イラストの描き方を学び、自身の力で背景イラストを製作できるようになる。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、デジタル背景イラスト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					
アナログイラストレーションの着彩技術を習得し、様々な表現を学びながら、デジタル作画にも着彩感覚が応用できるようになることが目標である。また、一点透視図法および2点透視図法を主体としたデジタル背景イラストを自由に制作できる事を目標としている。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、高難易度課題である「空間のある背景＋キャラクター」作品の完成を目指す。					
教育方法等					
授業概要	アナログイラストレーションの作画と、色彩についての知識や技術を作品制作を通し制作し、また、デジタル背景イラストを描く学生が作業の感覚を身に付けながら、徐々にオリジナリティを加えていく流れで課題制作を進めていく。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。				
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 (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	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	道具の使用手法と基礎技術		水彩画材の使用手法、絵の具の特性などを覚えることで自由な表現を行えるようにします。		
2回	色の階調とグラデーション		水彩絵の具を使って、にじみ、グラデーションなど水彩ならではの表現方法を習得します。		
3回	モノクロ陰影表現		光源を意識することで立体感を身につけます。		
4回	モノクロによる質感表現。		単色で材質表現方法の考察を行うことで観察力を		
5回	彩色とディフォルメ		より効率的な彩色と誇張した質感表現を学びます。		
6回	カラー彩色練習 自由描画		自由に描画することで細かな筆遣いや混色方法などに慣れていきます。		
7回	カラー彩色練習:モチーフを用意		1～6回の講義内容をモチーフを使って実践します。		
8回	カラー彩色練習:風景		1～6回の講義内容を風景画を描いて実践します。		
9回	制作:課題指定構図		応用として細密なキャラクター画を制作します。初回は構図の決定までを行います。		
10回	制作:下絵1		キャラクター画下絵を進行します。イメージを紙面で固めることを意識します。		
11回	制作:下絵2		キャラクター画下絵を完成します。彩色前に緻密に描き込みイメージを固めます。		
12回	制作:彩色1		彩色を行います。陰影を意識しながら薄い色から塗り重ねていきます。		
13回	制作:彩色2		彩色を進行していき、全体的な塗り分けを完成させます。		
14回	制作:仕上げ 提出		詳細な陰影、質感などを加筆し、作品を完成させます。		
15回	講評		画材の使用手法、彩色の完成度、オリジナリティなどを総合的に評価します。		

授業計画（１６回～３０回）		
回	授業内容	各回の到達目標
１６回	バトル背景制作	実演を見ながら背景ラフ制作(一点透視図法)を行い、背景ラフ手順を理解する。
１７回	バトル背景制作	実演を見ながら背景線画制作(一点透視図法)を行い、背景線画手順を理解する。
１８回	バトル背景制作	実演を見ながら背景の着彩(一点透視図法)を行い、背景着彩手順を理解する。
１９回	バトル背景制作	オリジナル要素を加筆し、自身の力で背景を描く感覚を養う。
２０回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:ラフ
２１回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:線画
２２回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:線画
２３回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:着彩
２４回	部屋を描く:二点透視図法	ガイドを元に課題制作を行い、オリジナル背景を描く力を養う。:着彩
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共に、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共に、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共に、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共に、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共に、背景の中にキャラクターを組み込む力を養う。
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3	
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	後期
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	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					
デジタル画材の基礎的な使用方法を理解し、マンガ・イラスト制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。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。					
到達目標					
デジタルツールによるマンガ作品を一部完成させることを目標とする。完成させたものに対してのブラッシュアップ、リテイクなどの作業も行うものとする。					
教育方法等					
授業概要	CLIP STUDIO PAINT、Adobe photoshop、Adobe Illustrator、など出版業界における基礎知識となるソフトの使用法を習得する。				
注意点	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	windows基礎		コンピュータの使用法の基礎を習得する		
2回	キャンバスサイズについて		キャンバスサイズの知識を習得する。アスペクト比、A・B版の知識を習得する		
3回	解像度について		解像度について習得する。モアレ、ジャギー、アンチエイリアスについて習得する		
4回	保存の方法、ファイルの移動		ファイルの保存、移動、複製方法について習得する		
5回	複製、選択範囲		clipstudiopaintにおけるコピー、選択範囲機能について習得する		
6回	ブラシの使い方		clipstudiopaintにおけるブラシ機能について習得する		
7回	カラーのつけ方		clipstudiopaintにおけるカラー設定機能について習得する		
8回	塗りつぶし、グラデーション		clipstudiopaintにおける塗りつぶし機能について習得する		
9回	photoshop基礎(1)		photoshopにおけるコピー、選択範囲機能について習得する		
10回	photoshop基礎(2)		photoshopにおけるブラシ機能について習得する		
11回	photoshop基礎(3)		photoshopにおけるカラー設定機能について習得する		
12回	photoshop基礎(4)		photoshopにおける塗りつぶし機能について習得する		
13回	まとめイラスト制作(1)		clipstudiopaint,photoshopを活用したイラスト制作を行う1		
14回	まとめイラスト制作(2)		clipstudiopaint,photoshopを活用したイラスト制作を行う2		
15回	まとめイラスト制作(3)		clipstudiopaint,photoshopを活用したイラスト制作を行う3		