

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース											
デザイン3 作画背景											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	西川原英子			実務 経験	有	職種	アニメーション背景美術、アニメーション背景美術講師				
授業概要											
Photoshopを使った背景美術の描き方や技法と、アニメーション背景美術の制作プロセスを教える。											
到達目標											
Photoshopの機能と基本操作を理解し会得し、各自が魅力ある背景美術を描けることを目標にする。											
授業方法											
モニターを使って多人数に向けて実際にPhotoshopを使って描いて見せる講義と、わからない学生については個別指導を行う。											
成績評価方法											
Photoshopの機能を把握していること、目的の背景を描くための技術を習得できているか、課題をこなせているか、自分なりの表現方法を見つけられているかを評価する。											
履修上の注意											
背景美術は時間をかけて習得が必要なので、遅刻や欠席はなるべくしないこと。筆記具を持参してメモを取る。授業時間に集中するため、音楽を聴きながらの授業への参加は認めない。											
教科書教材											
皆で学ぶ教材は用意する。見本になるような参考書があれば紹介する。授業が進んで行くにつれて各々が描きたいものが出て来るので、それについて指導する。											
回数	授業計画										
第1回	Photoshopの機能と基本操作（1）アニメ背景についてPhotoshopの起動から終了まで、おさえておくべき機能／画面サイズ／解像度／文字／保存／効果										
第2回	Photoshopの機能と基本操作（2）レイヤー／ショートカット／ブラシ／文字／デジタル背景の制作過程										
第3回	キッズ向き背景課題制作（1）										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 アニメーションコース

デザイン3 作画背景

第4回	キッズ向き背景課題制作（2）
第5回	リアル系背景基礎課題制作（1）
第6回	リアル系背景基礎課題制作（2）
第7回	色彩の変更／画像の補正／調整
第8回	質感（1）壁／レンガ／金属
第9回	質感（2）木目／草／樹木／地面
第10回	雰囲気がある背景の描き方（1）テクスチャー
第11回	雰囲気がある背景の描き方（2）空雲
第12回	雰囲気がある背景の描き方（3）立体の造形
第13回	雰囲気がある背景の描き方（4）人工物
第14回	雰囲気がある背景の描き方（5）機械、テクノロジー
第15回	夏休みの課題説明／フロッタージュ／線画

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 アニメーションコース											
デザイン3 仕上撮影											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	村口冬仁			実務 経験	有	職種	アニメ仕上				
授業概要											
作画や撮影等前後の作業工程とのやり取りを念頭に置きデータ形式やフォルダ構成についてもより理解できるようにPCの基礎についても復習する。											
到達目標											
RETASSTUDIO、特にPaintman・Tracemanの使い方を正しく理解し、線合成、面合成、色替えなどにも対応できるようになることを目標とする。											
授業方法											
個人作業が重要となる。教員のデモンストレーション、あるいは板書等の説明から必要に応じメモを取りながら重要箇所や疑問点を踏まえつつ各自彩色作業に取り組む形となる。											
成績評価方法											
授業態度と提出課題により習熟度と丁寧さを評価する。											
履修上の注意											
ソフトウェアには優れた表現力・応用力があるが、それを生かすには先ず学生自身の画力が必要である事を終始徹底理解する。デジタル専攻では学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。アニメ業界の動きやアニメ求人の状況などを概説するので、自分でも情報を収集しポートフォリオの制作や今後の推移について考えること。											
教科書教材											
P C、RETASSTUDIO、適時デジタルプリントを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	アニメ仕上職についての基礎知識										
第2回	アニメーション彩色について(1)										
第3回	アニメーション彩色について(2)										

デザイン3 仕上撮影

第4回	アニメーション彩色について(3)
第5回	アニメーションカット彩色基礎(1)
第6回	アニメーションカット彩色基礎(2)
第7回	アニメーションカット彩色基礎(3)
第8回	アニメーションの色について(1)
第9回	アニメーションの色について(2)
第10回	アニメーションの色について(3)
第11回	アニメーション彩色実践合成(1)
第12回	アニメーション彩色実践合成(2)
第13回	アニメーション彩色実践組(1)
第14回	アニメーション彩色実践組(2)
第15回	まとめ、卒業制作準備

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース											
デザイン3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	武藤敬子			実務 経験	有	職種	グラフィックデザイナー				
授業概要											
ポートフォリオブラッシュアップ、ノベルのカバーイラスト制作および、装丁デザイン制作と卒業制作企画立てを行う。											
到達目標											
ポートフォリオをwebサイトにアップ、小説の内容をしっかりと読み取った装丁デザインを制作、卒業制作の企画書を書き上げることができるようになる。											
授業方法											
デジタル教室にて講義と制作実習											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となる。											
履修上の注意											
ポートフォリオを常に持参。10分以上遅刻は欠席とする。課題提出締め切り日を厳守すること。時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となる。											
教科書教材											
USB											
回数	授業計画										
第1回	ポートフォリオブラッシュアップおよびwebポートフォリオ制作①										
第2回	ポートフォリオブラッシュアップおよびwebポートフォリオ制作②										
第3回	ポートフォリオブラッシュアップおよびwebポートフォリオ制作③										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース

デザイン3

第4回	ポートフォリオ提出
第5回	ノベル装丁デザイン制作①
第6回	ノベル装丁デザイン制作②
第7回	ノベル装丁デザイン制作③
第8回	ノベル装丁デザイン制作④
第9回	ノベル装丁デザイン制作⑤
第10回	ノベル装丁デザイン制作⑥
第11回	ノベル装丁デザイン提出
第12回	卒業制作企画説明
第13回	卒業制作企画書制作
第14回	卒業制作企画書制作
第15回	卒業制作企画書プレゼンテーション

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 マンガコース											
デザイン3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	なにわぎひろ			実務 経験	有	職種	漫画家・編集				
授業概要											
ライトノベルズやゲームなどキャラクター設定・デザインを含めた作品制作をしていく。											
到達目標											
課題制作に加え、打合せやディスカッションの演習も行い、作家活動において必要な技術を習得する。											
授業方法											
講義内容を元にした課題制作を主とする。											
成績評価方法											
定期課題、試験の提出率、点数で評価。遅刻、欠席、早退は減点とする。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	シミュレーション課題1-1企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」										
第2回	シミュレーション課題1-2企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」										
第3回	シミュレーション課題1-3企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」										

デザイン3

第4回	シミュレーション課題1-4企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」
第5回	シミュレーション課題1-5企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」
第6回	シミュレーション課題2-1企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第7回	シミュレーション課題2-2企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第8回	シミュレーション課題2-3企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第9回	シミュレーション課題2-4企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第10回	シミュレーション課題2-5企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第11回	シミュレーション課題3-1企業課題を想定した制作。「ヒーロー」
第12回	シミュレーション課題3-2企業課題を想定した制作。「ヒーロー」
第13回	シミュレーション課題3-3企業課題を想定した制作。「ヒーロー」
第14回	シミュレーション課題3-4企業課題を想定した制作。「ヒーロー」
第15回	シミュレーション課題3-5企業課題を想定した制作。「ヒーロー」