

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											
制作実習 5 作画背景											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	渡邊洋一			実務経験	有	職種	背景美術				
授業概要											
アニメーション美術には広範な技術・知見が必要であるという事を知り、理解した事を実際の制作現場で生かせるようにすることを目的とする。											
到達目標											
描画対象を物理的・美術的など、広範な視点でとらえられる能力を鍛えつつ、描画技法習得を進め、全方位に対応できる基礎力を身につける。就職活動に備え、自らの作品集に入れられる課題作品を描いていく。											
授業方法											
アナログによる基礎スケッチとデジタル教室においての実習授業を行う。											
成績評価方法											
課題提出と授業参加への積極性と自発性を重視する。											
履修上の注意											
自ら描くだけでなく実際に対象物を見て、触って、聴くこと、アニメ美術を取り巻く様々な環境を自分の中に取り入れること。											
教科書教材											
スケッチブック、PC、液晶タブレット、ペイントソフトウェア											
回数	授業計画										
第 1 回	プロローグ「面談・自由作画」										
第 2 回	基本「自然環境」										
第 3 回	基本「植物構造と植生」										

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	
制作実習 5 作画背景	
第 4 回	人工物「建物の基本」
第 5 回	人工物「機械の基本」
第 6 回	基本まとめ・フィールドワーク
第 7 回	基本まとめコンクール(1)制作
第 8 回	基本まとめコンクール(2)制作
第 9 回	基本まとめコンクール(3)発表
第 1 0 回	各自制作活動(1)
第 1 1 回	各自制作活動(2)
第 1 2 回	各自制作活動(3)
第 1 3 回	各自制作活動(4)
第 1 4 回	各自制作活動(5)
第 1 5 回	制作活動のまとめ

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	
制作実習 5 仕上撮影	
第 4 回	モデリング基礎 (2)
第 5 回	マテリアル、テクスチャ基礎 (1)
第 6 回	マテリアル、テクスチャ基礎 (2)
第 7 回	セットアップ基礎
第 8 回	アニメーション基礎 (1)
第 9 回	アニメーション基礎 (2)
第 1 0 回	レイアウト基礎
第 1 1 回	ライティング基礎
第 1 2 回	レンダリング基礎
第 1 3 回	コンポジット基礎 (1)
第 1 4 回	コンポジット基礎 (2)
第 1 5 回	課題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 キャラクターデザインコース											
制作実習 5											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	池田靖爾/阪元彩			実務経験	有	職種	ゲームグラフィッカー及びチーフ、フリーイラストレーター／CGデザイナー				
授業概要											
厚塗りのキャラクターイラスト着彩法。背景をコンセプトアート（フォトバッシュ等）。Live2Dによるキャラクター制作。Live2Dによるアニメーション作品制作。											
到達目標											
AdobePhotoShopの高度な技術習得、ゲーム会社実務経験とフリーの仕事経験も学生に伝える。また、Live2Dの基本的な使い方を学び、動画制作することを目標とする。動画作品を制作することでLive2Dの他に、AfterEffectsの使用方法を習得することが目標である。完成した作品は、東京ゲームショウ2020で展示予定。											
授業方法											
デジタル教室にて実習授業											
成績評価方法											
課題提出率と授業態度。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											
1 0 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。											
教科書教材											
USB											
回数	授業計画										
第 1 回	学生の苦手分野を強化するため、個人対応で自己課題を決定。										
第 2 回	課題実習①自己課題①（キャラクターまたは背景）										
第 3 回	課題実習①自己課題②										

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	
制作実習 5	
第 4 回	課題実習①自己課題③
第 5 回	課題実習①提出
第 6 回	課題実習②自己課題①
第 7 回	課題実習②自己課題②
第 8 回	課題実習②自己課題③
第 9 回	課題実習②提出
第 1 0 回	課題実習③自己課題①
第 1 1 回	課題実習③自己課題②
第 1 2 回	課題実習③自己課題③
第 1 3 回	課題実習③提出
第 1 4 回	自由課題。
第 1 5 回	総評

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	
制作実習 5	
第 1 6 回	Live2Dガイダンス-Live2Dの概念を知る。キャラクターの企画を作成する-
第 1 7 回	素材制作①クリップスタジオにてパーツ作成を行う。素材の制作方法を学ぶ。
第 1 8 回	素材制作②パーツ確認とLive2Dへのデータ取り込みの方法を学ぶ。
第 1 9 回	LIVE2D基礎①Live2Dでのメッシュ作成を学ぶ。
第 2 0 回	LIVE2D基礎②Live2Dでのデフォーマの設定を学ぶ。
第 2 1 回	LIVE2D基礎③Live2Dでのアニメーション作成方法を学び、アニメーションを作成する。
第 2 2 回	LIVE2D基礎④アニメーションを作成し、書き出し方法と確認の仕方を学ぶ。
第 2 3 回	LIVE2D基礎⑤音声を入れる場合のリップシンクの方法と録音の仕方を学ぶ。
第 2 4 回	課題①グループによる企画立案
第 2 5 回	課題①Live2Dにて作品制作を行う。
第 2 6 回	課題①Live2Dにて作品制作を行う。
第 2 7 回	課題①アニメーションを付けて、書き出し作業を行う。

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	
制作実習 5	
第 2 8 回	AfterEffects基礎①特殊効果の付け方を学ぶ。
第 2 9 回	AfterEffects基礎編②音声を合わせたムービー作成の方法を学ぶ。
第 3 0 回	講評（課題提出と講評）

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											
制作実習 5											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	目白花子			実務 経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
ライトノベルズやゲーム制作を想定し、実践的な制作を学ぶ。											
到達目標											
アイデアに基づいたオリジナル作品の制作のために必要な知識・技術を身につける。											
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	画面を構成する(1)。画面内におけるモチーフの構成を考慮しながら、描画する。										
第 2 回	画面を構成する(2)。観察力を養う。										
第 3 回	画面を構成する(3)。描画力を養う。										

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	
制作実習 5	
第4回	画面を構成する(4)。画面の完成度を高める。
第5回	質感を高める(1)。モチーフの質感に対する理解を深める。
第6回	質感を高める(2)。高レベルの質感の描写の仕方について理解を深める。
第7回	質感を高める(3)。立体的な描写について理解を深める。
第8回	質感を高める(4)。質感を活かした描画課題を制作する。
第9回	作画スタッフとしての技術(1)。プロフェッショナルとしての理解を深める。
第10回	作画スタッフとしての技術(2)。ディテールについて理解を深める。
第11回	作画スタッフとしての技術(3)。詳細なディテールにより作画力を養う。
第12回	作画スタッフとしての技術(4)。効率的な描画方法について理解を深める。
第13回	オリジナル作品制作(1)。出版社に応募可能な作品・画面についての理解を深める。
第14回	オリジナル作品制作(2)。自分の考えで作品を構成する。
第15回	総評、講評