

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 6 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	森田宏幸			実務 経験	有	職種	アニメーター・演出・監督				
授業概要											
アニメーションの映像表現の高みを実感で知る。面白い！美しい！優れている！という感動を発見する。											
到達目標											
〔座学〕優れた表現とは何かを理解させ、表現の進歩の原動力は個々の感性であることに気づかせる。 〔宿題〕既成の作品の中から自身が良いと思うリファレンスを探し発表・共有を試みる。〔実習〕個々の専門分野で表現目標を掲げた制作を行い、前年度の制作と比較し、表現の進化を確認する。											
授業方法											
〔座学〕〔宿題〕〔実習〕の構成からなる。成果物は、各種設定、絵コンテ、レイアウト、作画、背景のいずれかを選ぶ。											
成績評価方法											
課題提出と授業内での発表。											
履修上の注意											
成果物は授業内で共有し、簡単なプレゼンと講評を行う。 作画や背景の指導はあくまで演出（監督）の視点から教えるもので他の専門授業とは視点が違う。											
教科書教材											
必要に応じて説明プリント（参考資料）を各課題時に配布する。											
回数	授業計画										
第 1 回	〔座学〕映像演出(1)										
第 2 回	〔座学〕映像演出(2)										
第 3 回	〔座学〕キャラクター表現(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	
制作実習 6 作画背景	
第4回	[座学] キャラクター表現(2)
第5回	[講評] 良いレイアウトとは？(1)
第6回	[講評] 良いレイアウトとは？(2)
第7回	[座学] レイアウト(1)
第8回	[座学] レイアウト(2)
第9回	[座学] 色彩と背景
第10回	[座学] 中間確認・制作内容の決定
第11回	[実習] 制作(1)
第12回	[実習] 制作(2)
第13回	[実習] 制作(3)
第14回	[講評] 成果物発表(1)
第15回	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 6 作画背景（田中）											
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	田中伸昭			実務経験	有	職種	アニメーター				
授業概要											
アニメの作画・美術背景作業従事者を目指すに際し自ら企画を起こし、絵コンテ作成からレイアウト・原画の作業を行うことで、絵の見せ方やアナログ、デジタル動画のタイミングなどを理解しアニメーションの知識を深めることができる。また並行して様々なモチーフの動画や背景着彩の作業の中で難易度を問わず柔軟に対応できる画力を養う。											
到達目標											
作画・背景を理解し自ら制作を行えるようになることを目指す。絵コンテ制作からレイアウト、原画までの工程を行うこと、絵を動かすことにより映像を創ることの特性を理解し、また芝居の内容を実際の作画作業に落とし込む際の動画枚数や、原画を挟むタイミングについても理解することを目標とする。											
授業方法											
絵コンテからレイアウト・原画・動画の作業を通じて、作画制作上の自分の弱点を発見し、自ら課題に取り組めるよう指導する。個別のカットに対して助言を行うので完成前でも疑問を感じた時点で質問して新たな気付きを得る。デジタル班、個人ワークやグループワークを取り入れる。また撮影以外の各作業工程で必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。											
成績評価方法											
課題を総合的に評価する他、積極的な授業参加度、授業態度によっても評価する。											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度に注意すること。講師のデモンストレーションや講義を聞き逃さないように気を付けて受講すること。授業時数の 4 分の 3 以上出席すること。											
教科書教材											
動画用紙、レイアウト用紙、絵コンテ用紙、タップ											
回数	授業計画										
第 1 回	動画 (1) トレース線										
第 2 回	動画 (2) タイムシート										
第 3 回	動画 (3) 中割り										

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 6 作画背景（田中）	
第 4 回	レイアウト(1)、背景レイアウト(1)対比
第 5 回	レイアウト(2)、背景レイアウト(2)構図
第 6 回	レイアウト(3)、背景レイアウト(3)内容理解
第 7 回	原画(1)、背景原図(1)原画
第 8 回	原画(2)、背景原図(2)芝居
第 9 回	原画(3)、背景原図(3)タイミング
第 1 0 回	絵コンテ(1)、背景着彩(1)シーン
第 1 1 回	絵コンテ(2)、背景着彩(2)カット
第 1 2 回	絵コンテ(3)、背景着彩(3)表現
第 1 3 回	まとめ（絵コンテ）
第 1 4 回	まとめ（レイアウト）
第 1 5 回	まとめ（原画作業）

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 6 仕上撮影											
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	大原弘史			実務経験	有	職種	アニメ撮影				
授業概要											
個人ワークやグループワークを行う。撮影以外の各作業工程に必要な素材作成方法や制作に必要な機材の理解を深める。											
到達目標											
アニメーション制作現場での各作業工程の理解、他部署との連携や提案能力、映像表現での技術力や対応力の習得を目標とする。											
授業方法											
デジタル教室にて制作実習を行う。											
成績評価方法											
課題提出、授業内容の理解度、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する。											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度に注意のこと。講師のデモンストレーションや講義を聞き逃さないように気を付けて受講してほしい。デジタル専攻では著作が絡むデータを配信する為、むやみな二次配布や公に出す等取り扱いに注意すること。講義中は必ずメモを取ること。											
教科書教材											
P C、撮影ソフトウェア、作成したデータの保存の為、外部記憶媒体(HDD等)が必須。											
回数	授業計画										
第 1 回	AE基礎(1)										
第 2 回	AE基礎(2)										
第 3 回	撮影基礎(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 アニメーションコース	
制作実習 6 仕上撮影	
第 4 回	基礎セルワーク
第 5 回	基礎カメラワーク
第 6 回	基本エフェクト(1)
第 7 回	基本エフェクト(2)
第 8 回	基本エフェクト(3)
第 9 回	基本エフェクト(4)
第 1 0 回	基本エフェクト(5)
第 1 1 回	模擬班制作(1)
第 1 2 回	模擬班制作(2)
第 1 3 回	模擬班制作(3)
第 1 4 回	卒業制作ワークフロー確認
第 1 5 回	制作グループ設定作成

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 6											
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	園田和弘			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナー				
授業概要											
自分の得手、不得手を理解し、目的、必要に応じたデザインを考え制作する。											
到達目標											
仕事で絵を描くことを再認識し、自身の不足スキルを認識し補完する。実際の書類審査に則したポートフォリオ制作の総合デザイン、物量、バリエーションの強化をする。											
授業方法											
デジタル教室にて制作実習を行う。											
成績評価方法											
課題提出、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する。											
履修上の注意											
ポートフォリオを常に持参。（ケータイ画像は不可） 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											
U S B											
回数	授業計画										
第 1 回	目標（就活の有無、どんな仕事がしたいのか） 確認+絵を描く仕事の講義										
第 2 回	職種についての説明。不足している素材の作成										
第 3 回	素材作成1/2（キャラなら2体以上、キービジュアルなら1枚以上）										

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 6	
第4回	素材作成2/2（キャラなら2体以上、キービジュアルなら1枚以上）
第5回	業界講義会社選びについて具体的な仕事
第6回	レベルデザイン段階をつけて差分を描く（キャラorモンスター） 1/2
第7回	レベルデザイン段階をつけて差分を描く（キャラorモンスター） 2/2
第8回	平面デザイン絵を描くだけではなく、ポートフォリオをデザインする
第9回	ゲーム画面を作る。絵を描くだけでなく、実際に何を考えて画面を作るのか
第10回	ゲーム画面（キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル） 1/3
第11回	ゲーム画面（キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル） 2/3
第12回	ゲーム画面（キャラ、モンスター、背景、UI、キービジュアル） 3/3
第13回	ポートフォリオみなおし個別で課題ポイントを説明
第14回	ターゲットを見据えた作品制作。子供向け、女性向けなど1/2
第15回	ターゲットを見据えた作品制作。子供向け、女性向けなど2/2

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 マンガコース	
制作実習 6	
第4回	自然物（草・木・葉・土・石・岩）の描き方
第5回	スクリーントーンテクニック（入道雲と月夜の作り方）
第6回	動物（犬・猫）の描き方と質感の入れ方。
第7回	自動車外観の描き方と金属質感の入れ方。
第8回	3点パースを使った建物の描き方（分割法の応用）
第9回	自動車内部の描き方と人物の座らせ方や構図のつくりかた。
第10回	爆発効果の入れ方（筆ペン・カケアミ・トーン）
第11回	オートバイ（スクーター）の描き方と背景流線の入れ方。
第12回	オートバイ（ネイキッド）の描き方と質感の入れ方。
第13回	自転車の描き方と構図の取り方。
第14回	拳銃（オートマチック）と曲がった廊下の描き方。
第15回	拳銃（リボルバー）とメタル質感の入れ方。