

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 7 作画背景											
対象	2 年次	開講期	後期	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、P C、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	卒業制作のワークフロー										
第 2 回	卒業制作美術打ち合わせについて										
第 3 回	卒業制作美術設定										

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 7 作画背景	
第 4 回	卒業制作設定画修正
第 5 回	卒業制作美術ボード
第 6 回	卒業制作中間チェック (1) 作画スケジュール
第 7 回	卒業制作背景画制作 (1)
第 8 回	卒業制作背景画制作 (2)
第 9 回	卒業制作背景画制作 (3)
第 10 回	卒業制作美術担当チェック作業
第 11 回	卒業制作中間チェック (2) ラッシュチェック
第 12 回	卒業制作質感の表現
第 13 回	卒業制作光と影の表現
第 14 回	卒業制作リテイク背景
第 15 回	完パケ上映、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 7 仕上撮影											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	日下大輔			実務 経験	有	職種	アニメCG				
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											
前期に学んだ基礎技術を発展させて、実制作への応用を習得する。3Dレイアウト等の応用ができるようになる。											
授業方法											
MAYAを用いてモデリング実習を題材に3DCGの制作基礎を学びます。											
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											
授業進行上で不明な点があるときはそのままにせず、その授業内で質問すること。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。											
教科書教材											
PC、3DCGソフトウェア											
回数	授業計画										
第1回	卒業制作への応用について										
第2回	レイアウト応用(1)										
第3回	レイアウト応用(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 アニメーションコース	
制作実習 7 仕上撮影	
第 4 回	レイアウト応用(3)
第 5 回	レイアウト応用(4)
第 6 回	マテリアル、テクスチャ応用(1)
第 7 回	マテリアル、テクスチャ応用(2)
第 8 回	アニメーション応用(1)
第 9 回	アニメーション応用(2)
第 1 0 回	アニメーション応用(3)
第 1 1 回	ライティング応用
第 1 2 回	コンポジット応用(1)
第 1 3 回	コンポジット応用(2)
第 1 4 回	コンポジット応用(3)
第 1 5 回	課題発表、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 キャラクターデザインコース											
制作実習 7											
対象	2 年次	開講期	後期	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											
卒業制作展に向けての制作動画制作とLive2D応用。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。											
到達目標											
AdpbePhotoShopの高度な技術習得。動画制作のためのAfterEffectsの習得とLive2Dの応用的な使用方法を学ぶ。											
授業方法											
デジタル教室にて実習授業を行う。											
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する。											
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	卒業制作企画の確認										
第 2 回	卒業制作のスケジュールリング確認										
第 3 回	卒業制作										

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 7	
第 4 回	卒業制作
第 5 回	卒業制作
第 6 回	卒業制作
第 7 回	卒業制作
第 8 回	卒業制作
第 9 回	卒業制作
第 1 0 回	卒業制作
第 1 1 回	卒業制作
第 1 2 回	卒業制作
第 1 3 回	卒業制作
第 1 4 回	卒業制作
第 1 5 回	卒業制作提出

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 7	
第 1 6 回	AfterEffects基礎①
第 1 7 回	AfterEffects基礎②
第 1 8 回	AfterEffects基礎③
第 1 9 回	AfterEffects基礎④
第 2 0 回	AfterEffects基礎⑤
第 2 1 回	Live3D応用①差分パーツの作成と切り替え
第 2 2 回	Live3D応用②グルー機能と拡張補完
第 2 3 回	Live3D応用③物理演算の設定
第 2 4 回	Live3D応用④スキニング
第 2 5 回	Live3D応用⑤Viewer設定と書き出し
第 2 6 回	卒業制作
第 2 7 回	卒業制作

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 7	
第 2 8 回	卒業制作
第 2 9 回	卒業制作
第 3 0 回	卒業制作提出

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 7											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	大石准也			実務 経験	有	職種	漫画アシスタント、編集				
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											
セルフプロデュースのための作品完成と、商業的な実績を確立できるようにする。											
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	投稿作品制作1プロットの作成。質感の表現。										
第 2 回	投稿作品制作2強調すべきポイントを絞ってリライト。										
第 3 回	投稿作品制作3ネームの制作。固有の名称について。										

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 7	
第 4 回	投稿作品制作4ネームの制作。表情の描き分けについて。
第 5 回	投稿作品制作5下描き (1)。俯瞰とアオリ。
第 6 回	投稿作品制作6下描き (2)。アイレベルについて。
第 7 回	投稿作品制作7下描き (3)。キャラクターからパースを起こす。
第 8 回	投稿作品制作8下描き (4)。トレースについて。
第 9 回	投稿作品制作9ペン入れ (1)。アウトライン
第 1 0 回	投稿作品制作10ペン入れ (2)。ディテール
第 1 1 回	投稿作品制作11ペン入れ (3)。背景
第 1 2 回	投稿作品制作12仕上げ (1)。ベタ・トーン。
第 1 3 回	投稿作品制作13仕上げ (2)。トーン
第 1 4 回	投稿作品制作14仕上げ。完成。
第 1 5 回	講評