

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ3 作画	
第4回	デジタルツールの話
第5回	作画技術、知識の応用(3)
第6回	作画技術、知識の応用(4)
第7回	ポートフォリオについて
第8回	動物の動き
第9回	エフェクトの動き
第10回	カメラワークの復習(1)
第11回	カメラワークの復習(2)
第12回	スケジュール管理の話
第13回	修了制作制作企画検討会
第14回	修了制作制作準備
第15回	前期まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ3 作画	
第16回	修了制作
第17回	修了制作作画打ち合わせについて
第18回	修了制作応用絵コンテ・レイアウト(1)
第19回	修了制作応用絵コンテ・レイアウト(2)
第20回	修了制作応用レイアウト・原画
第21回	修了制作中間チェック(1)作画スケジュール
第22回	修了制作応用レイアウト・原画・動画(1)
第23回	修了制作応用レイアウト・原画・動画(2)
第24回	修了制作応用レイアウト・原画・動画(3)
第25回	修了制作動画チェック作業
第26回	修了制作中間チェック(2)ラッシュチェック
第27回	修了制作応用レイアウト・原画・動画(4)

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ3作画	
第28回	修了制作応用レイアウト・原画・動画(5)
第29回	修了制作リテイク（原画・動画）
第30回	完パケ上映、まとめ
第31回	コンテ撮
第32回	CT(カッティング)仮声入れ
第33回	作品打ち合わせ(1)
第34回	作品全体のカット表や香盤表作成
第35回	色テスト
第36回	シーン処理作成
第37回	作品コンポ各種注意事項作成
第38回	声優オーディションプレゼン資料(1)
第39回	AR(アフレコ)前差し替え(1)

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 作画	
第 4 0 回	DB(ダビング)音声効果音入れ(1)
第 4 1 回	本編リテイク出し(1)
第 4 2 回	本編リテイク作業
第 4 3 回	OP、ED作成
第 4 4 回	OP、EDリテイク出しとテイク作業
第 4 5 回	まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
ワークショップ3 背景											
対象	3 年次	開講期	通年	区分	必	種別	講義	時間数	135	単位	9
担当教員	山田伸一郎、平岡栄一、赤保谷則子			実務経験	有	職種	アニメーター（山田）、映像編集（平岡）、背景美術（赤保谷）				
授業概要											
年間を通して、身につけた背景美術の技術の成果を作品にまとめます。また、作品研究、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。											
到達目標											
アニメーション制作を俯瞰的にとらえることができ、全体の中での背景美術の仕事の意義を理解できるようになる。											
授業方法											
修了制作を通じて各自の専門性と協働性を高める授業を行う。											
成績評価方法											
積極的な授業参加と他学生や教員とのコミュニケーションを重視する。											
履修上の注意											
授業に関係のない私語は慎むこと。事前に決めた計画にできるだけ沿いながら制作を進め期間内での作品納品を目指す。											
教科書教材											
各種制作物の説明プリント（参考資料）を各課題時に配布します。											
回数	授業計画										
第 1 回	美術ボードの模写(1)（レイアウト含む）										
第 2 回	美術ボードの模写(2)（森の風景）										
第 3 回	美術ボードの模写(3)（森の風景）										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 背景	
第 4 回	美術ボードの模写 (4) (岩場の風景)
第 5 回	美術ボードの模写 (5) (岩場の風景)
第 6 回	美術ボードの模写 (6) (岩場の風景)
第 7 回	美術ボードの模写 (7) (アングルの変更)
第 8 回	美術ボードの模写 (8) (アングルの変更)
第 9 回	美術ボードの模写 (9) (アングルの変更)
第 10 回	個別制作、ポートフォリオ制作 (1)
第 11 回	個別制作、ポートフォリオ制作 (2)
第 12 回	個別制作、ポートフォリオ制作 (3)
第 13 回	個別制作、ポートフォリオ制作 (4)
第 14 回	個別制作、ポートフォリオ制作 (5)
第 15 回	まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 背景	
第 1 6 回	オリエンテーション
第 1 7 回	個別課題練習 (1)
第 1 8 回	個別課題練習 (2)
第 1 9 回	個別課題練習 (3)
第 2 0 回	個別課題練習 (4)
第 2 1 回	個別課題制作 (1)
第 2 2 回	個別課題制作 (2)
第 2 3 回	課題チェック、予定確認
第 2 4 回	背景スタジオシミュレーション (1)
第 2 5 回	背景スタジオシミュレーション (2)
第 2 6 回	背景スタジオシミュレーション (3)
第 2 7 回	背景スタジオシミュレーション (4)

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 背景	
第 2 8 回	背景スタジオシミュレーション(5)
第 2 9 回	背景スタジオシミュレーション(6)
第 3 0 回	まとめ
第 3 1 回	コンテ撮
第 3 2 回	CT(カッティング)仮声入れ
第 3 3 回	作品打ち合わせ(1)
第 3 4 回	作品全体のカット表や香盤表作成
第 3 5 回	色テスト
第 3 6 回	シーン処理作成
第 3 7 回	作品コンポ各種注意事項作成
第 3 8 回	声優オーディションプレゼン資料(1)
第 3 9 回	AR(アフレコ)前差し替え(1)

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 背景	
第 4 0 回	DB(ダビング)音声効果音入れ(1)
第 4 1 回	本編リテイク出し(1)
第 4 2 回	本編リテイク作業
第 4 3 回	OP、ED作成
第 4 4 回	OP、EDリテイク出しとテイク作業
第 4 5 回	まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
ワークショップ3 仕上撮影											
対象	3 年次	開講期	通年	区分	必	種別	講義	時間数	135	単位	9
担当教員	山田伸一郎、平岡栄一			実務 経験	有	職種	アニメーター（山田）、映像編集（平岡）				
授業概要											
年間を通して、身につけた仕上、撮影技術の成果を作品にまとめます。また、専門分野ごとの作品研究、関連知識、業界や企業研究などの講座も開かれます。											
到達目標											
アニメーション制作を俯瞰的にとらえることができ、全体の中での仕上、撮影の仕事の意義を理解できるようになる。											
授業方法											
修了制作を通じて各自の専門性と協働性を高める授業を行う。											
成績評価方法											
積極的な授業参加と他学生や教員とのコミュニケーションを重視する。											
履修上の注意											
授業に関係のない私語は慎むこと。事前に決めた計画にできるだけ沿いながら制作を進め期間内での作品納品を目指す。											
教科書教材											
各種制作物の説明プリント（参考資料）を各課題時に配布します。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション										
第2回	映像の基礎用語										
第3回	アニメの撮影用語										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ3 仕上撮影	
第4回	実写撮影基礎
第5回	レンズと画角
第6回	映像の取り込み、編集
第7回	AEの実写への応用
第8回	ライブラリース、ロトスコープ
第9回	制作班決定、ミーティング
第10回	課題制作(1)
第11回	課題制作(2) 中間チェック
第12回	課題制作(3)
第13回	課題制作(4)
第14回	課題発表、ポートフォリオ組み込み
第15回	まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 仕上撮影	
第 1 6 回	オリエンテーション、ワークフロー確認
第 1 7 回	修了制作色彩・撮影打ち合わせについて
第 1 8 回	修了制作（カメラテスト） 1
第 1 9 回	修了制作（エフェクトテスト） 2
第 2 0 回	修了制作（レイアウト・撮影指示）
第 2 1 回	修了制作中間チェック 1（作画スケジュール）
第 2 2 回	修了制作（応用スキャン・仕上・撮影） 1
第 2 3 回	修了制作（応用スキャン・仕上・撮影） 2
第 2 4 回	修了制作（応用スキャン・仕上・撮影） 3
第 2 5 回	修了制作仕上検査チェック作業
第 2 6 回	修了制作中間チェック 2（ラッシュチェック）
第 2 7 回	修了制作（仕上・撮影・編集） 4

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ 3 仕上撮影	
第 2 8 回	修了制作（仕上・撮影・編集・音響）5
第 2 9 回	修了制作リテイク（仕上・撮影・編集・音響）
第 3 0 回	完パケ上映、まとめ
第 3 1 回	コンテ撮
第 3 2 回	CT(カッティング)仮声入れ
第 3 3 回	作品打ち合わせ(1)
第 3 4 回	作品全体のカット表や香盤表作成
第 3 5 回	色テスト
第 3 6 回	シーン処理作成
第 3 7 回	作品コンポ各種注意事項作成
第 3 8 回	声優オーディションプレゼン資料(1)
第 3 9 回	AR(アフレコ)前差し替え(1)

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
ワークショップ3 仕上撮影	
第40回	DB(ダビング)音声効果音入れ(1)
第41回	本編リテイク出し(1)
第42回	本編リテイク作業
第43回	OP、ED作成
第44回	OP、EDリテイク出しとテイク作業
第45回	まとめ

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
ワークショップ 3											
対象	3 年次	開講期	通年	区分	必	種別	講義	時間数	135	単位	9
担当教員	武藤敬子、大石准也、山田伸一郎			実務経験	有	職種	グラフィックデザイナー				
授業概要											
ゲーム業界、アニメーション業界、マンガ業界、時事問題等の幅広い知識を学びつつ、ビジネスマナーを身につけ、将来の仕事につなげます。クリエイターの基礎教養として映像研究もします。また、ノベルの装丁デザインや進級制作のための企画を制作します。											
到達目標											
年間を通して身につけた技術の成果を反映させた作品完成を目標とする。											
授業方法											
講義内容を元にした課題制作、グループワーク、座学など。											
成績評価方法											
提出物および授業態度。時限出席率75%以下は課題を提出していても不合格となります。											
履修上の注意											
大切な情報はメモすること。10分以上遅刻は欠席です。課題提出を厳守してください。											
教科書教材											
筆記用具、ノート											
回数	授業計画										
第1回	ビジネスマナーについて（就職活動の心得）										
第2回	ビジネスマナーワークショップ①										
第3回	アニメーション、マンガ、ゲーム等、業界研究										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
ワークショップ 3	
第4回	ビジネスマナーワークショップ②
第5回	表現力をつけるボディランゲージ、ポージングの研究
第6回	ビジネスマナーワークショップ③
第7回	映像研究①
第8回	ビジネスマナーワークショップ④
第9回	映像研究①の感想および、表現力ワークショップ
第10回	ビジネスマナーワークショップ⑤
第11回	映像研究②
第12回	ビジネスマナーワークショップ⑥
第13回	映像研究②の感想および、表現力ワークショップ
第14回	ビジネスマナーワークショップ7⑦
第15回	映像研究③

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
ワークショップ3	
第16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17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18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
第19回	ポートフォリオ冊子提出
第20回	ノベル装丁デザイン制作①
第21回	ノベル装丁デザイン制作②
第22回	ノベル装丁デザイン制作③
第23回	ノベル装丁デザイン制作④
第24回	ノベル装丁デザイン制作⑤
第25回	ノベル装丁デザイン制作⑥
第26回	ノベル装丁デザイン提出
第27回	進級制作企画説明

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
ワークショップ 3	
第 2 8 回	企画書制作
第 2 9 回	企画書制作
第 3 0 回	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・アニメーション科四年制 マンガコース	
ワークショップ3	
第4回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(1)
第5回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(2)
第6回	キャラクター紹介を用いたオープニングの作りかたを習得する(3)
第7回	印象的な構図、カメラ位置の意味合いを習得する
第8回	パン、ズーム、ワイプなどの映像技術を元にしたマンガ作画を習得する
第9回	視線誘導、効果的な読ませ方の技術を習得する
第10回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(1)
第11回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(2)
第12回	複数のキャラクターの書け合わせ方、またその設定法を習得する(3)
第13回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる
第14回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる
第15回	習得した技術を用いた8P以内の短編ネームを仕上げる

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
ワークショップ 3	
第 1 6 回	投稿作品制作1プロットの作成。質感の表現
第 1 7 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 1 8 回	投稿作品制作3ネームの制作。固有の名称について
第 1 9 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 2 0 回	投稿作品制作5下描き (1) 俯瞰とアオリ
第 2 1 回	投稿作品制作6下描き (2) アイレベルについて
第 2 2 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 2 3 回	投稿作品制作8下描き (4) トレースについて
第 2 4 回	投稿作品制作9ペン入れ (1) アウトライン
第 2 5 回	投稿作品制作10ペン入れ (2) ディテール
第 2 6 回	投稿作品制作11ペン入れ (3) 背景
第 2 7 回	投稿作品制作12仕上げ (1) ベタ・トーン

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
ワークショップ 3	
第 2 8 回	投稿作品制作13仕上げ(2) トーン
第 2 9 回	投稿作品制作14仕上げ完成
第 3 0 回	講評