

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											
制作実習 5 作画背景											
対象	3 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。											
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、全方向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けるようになる。											
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・アニメーション科四年制 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・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
制作実習 5 仕上撮影											
対象	3 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	日下大輔			実務 経験	有	職種	アニメCG				
授業概要											
商業アニメーションでの需要が高まりつつある 3 D C G の基本概念を理解する。											
到達目標											
3 D C G 制作の初歩を理解できるようになる。											
授業方法											
主に P C 作業になる。ソフトウェアの使い方の難易度が高いためメモ等を取りながら受講すること。											
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。1 0 分以上遅刻は欠席です。課題提出締め切り日を厳守する。											
教科書教材											
P C、3 D C G ソフトウェア											
回数	授業計画										
第 1 回	オリエンテーション										
第 2 回	インターフェイス基礎										
第 3 回	モデリング基礎(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	
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・アニメーション科四年制 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・アニメーション科四年制 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・アニメーション科四年制 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・アニメーション科四年制 マンガコース	
制作実習 5	
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。