

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 6 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	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し、表現の進歩の原動力は個々の感性であることに気づく。 [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、前年度の修了制作と比較し、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）を各課題時に配布します。											
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)										

## 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・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
制作実習 6 作画背景 (田中)											
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	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ます。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います。											
到達目標											
作画・背景を理解し自ら制作を行えるよう目指します。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します。											
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、小テストを授業内容の理解度を確認するために実施します。積極的な授業参加度、授業態度によっても評価します。											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度に注意してください。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つけて受講してください。											
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										

## 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10回	絵コンテ(1)、背景着彩(1)シーン
第11回	絵コンテ(2)、背景着彩(2)カット
第12回	絵コンテ(3)、背景着彩(3)表現
第13回	まとめ(絵コンテ)
第14回	まとめ(レイアウト)
第15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・アニメーション科四年制 アニメーションコース											
制作実習 6 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	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取り入れる。また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にしている。											
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なります。											
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ください。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事。講義中は必ずメモを取ること。											
教科書教材											
PC、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)										

## 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10回	基本エフェクト(5)
第11回	模擬班制作(1)
第12回	模擬班制作(2)
第13回	模擬班制作(3)
第14回	卒業制作ワークフロー確認
第15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・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
制作実習 6											
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	園田和弘武藤敬子			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナーグラフィックデザイナー				
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の再認識し、自身の不足スキルを認識し補完できるようになります。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します。											
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なります。											
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) 10分以上遅刻は欠席です。課題提出締め切り日を厳守してください。											
教科書教材											
USB											
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)										

## 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・アニメーション科四年制 マンガコース											
制作実習 6											
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	福島その子			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などコンテンツ制作を想定した実践的制作を学びます。											
到達目標											
企業に求められている高品質な作品を制作できるようになること。											
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	CLIPSTUDIOPAINTの基本的な機能の復習。										
第2回	写植、コマ割りについて理解する。										
第3回	ベクターレイヤーについて理解する。										

## 制作実習 6

第4回	選択範囲やマスク機能を理解し、トーンの貼り方を理解する。課題提出。
第5回	前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出。
第6回	前回の授業を踏まえて、お題に沿ったカラーイラストを制作・提出。
第7回	3D素材の使い方を理解する。3Dにトーンを貼り提出。
第8回	写真から背景を起こし、人物を配置する。著作権について。
第9回	写真から背景を起こし、人物を配置する。課題提出。
第10回	4コマで機能漫画を制作する。
第11回	4コマで機能漫画を制作する。課題提出。
第12回	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。
第13回	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。
第14回	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。
第15回	漫画の見せ場シーンを想定した2P漫画を制作。前期の授業の内容を含むこと。課題提出。