

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 7 作画背景											
対象	3 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、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	修了制作のワークフロー										
第 2 回	修了制作美術打ち合わせについて										
第 3 回	修了制作美術設定										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース	
制作実習 7 作画背景	
第 4 回	修了制作設定画修正
第 5 回	修了制作美術ボード
第 6 回	修了制作中間チェック (1) 作画スケジュール
第 7 回	修了制作背景画制作 (1)
第 8 回	修了制作背景画制作 (2)
第 9 回	修了制作背景画制作 (3)
第 1 0 回	修了制作美術担当チェック作業
第 1 1 回	修了制作中間チェック (2) ラッシュチェック
第 1 2 回	修了制作質感の表現
第 1 3 回	修了制作光と影の表現
第 1 4 回	修了制作リテイク背景
第 1 5 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・アニメーション科四年制 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・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
制作実習 7											
対象	3 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											
ポートフォリオ作品としての動画制作とLive2D応用。ゲーム会社実務経験とフリの仕事経験も学生に伝えます。											
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習得します。											
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なります。											
履修上の注意											
1 0 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	進級制作企画の確認										
第 2 回	進級制作のスケジュールリング確認										
第 3 回	進級制作										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
制作実習 7	
第 4 回	進級制作
第 5 回	進級制作
第 6 回	進級制作
第 7 回	進級制作
第 8 回	進級制作
第 9 回	進級制作
第 1 0 回	進級制作
第 1 1 回	進級制作
第 1 2 回	進級制作
第 1 3 回	進級制作
第 1 4 回	進級制作
第 1 5 回	進級制作提出

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 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	進級制作
第 2 7 回	進級制作

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
制作実習 7	
第 2 8 回	進級制作
第 2 9 回	進級制作
第 3 0 回	進級制作提出

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース	
制作実習 7	
第4回	シミュレーション課題1-4企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」
第5回	シミュレーション課題1-5企業課題を想定した制作。「まちがいさがし」
第6回	シミュレーション課題2-1企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第7回	シミュレーション課題2-2企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第8回	シミュレーション課題2-3企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第9回	シミュレーション課題2-4企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第10回	シミュレーション課題2-5企業課題を想定した制作。「カバー・挿絵イラスト」
第11回	シミュレーション課題3-1企業課題を想定した制作。「ポートフォリオ」
第12回	シミュレーション課題3-2企業課題を想定した制作。「ポートフォリオ」
第13回	シミュレーション課題3-3企業課題を想定した制作。「ポートフォリオ」
第14回	シミュレーション課題3-4企業課題を想定した制作。「ポートフォリオ」
第15回	シミュレーション課題3-5企業課題を想定した制作。「ポートフォリオ」