

2022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											
アニメーション制作2											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	選4	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	村口冬仁、熊川敬亮			実務 経験	有	職種	アニメーション彩色（村口、）イラストレーター/ゲームグラフィッカー（熊川）				
授業概要											
アニメーション制作における作画の周辺工程と連携し、作品制作を進める。											
到達目標											
この科目では、学生がデジタル作画の基本的なツールの使い方や着彩の基本を理解し、デジタルイラストを制作できる事を目標とする。											
授業方法											
PC教室にて実習											
成績評価方法											
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。											
教科書教材											
PCAdobePhotoshop, Clipstudio, 等											
回数	授業計画										
第1回	アニメ彩色とは										
第2回	アニメーション彩色の基礎(1)										
第3回	アニメーション彩色の基礎(2)										

2022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	
アニメーション制作2	
第4回	アニメーション彩色の基礎(3)
第5回	アニメーション彩色の基礎(4)
第6回	アニメーション彩色の基礎復習
第7回	アニメ彩色(1)
第8回	アニメ彩色(2)
第9回	アニメ彩色(3)
第10回	アニメ彩色(4)
第11回	アニメ彩色応用(1)(バッチ処理)
第12回	アニメ彩色応用(2)(合成)
第13回	アニメ彩色応用(4)(組)
第14回	アニメーションの色作り
第15回	アニメ彩色応用(4)(Photoshop)

2022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	
アニメーション制作2	
第16回	デジタル制作基礎 AfterEffectsを使って出来る事(撮影処理デモンストレーション)、PCや周辺機器(HDD等)の取り扱いについて理解
第17回	撮影基礎① AfterEffectsの操作方法を理解す
第18回	撮影基礎② アニメーション素材の読み込み方法/タイムシートやL0の役割や読み方を理解する
第19回	撮影基礎③ アニメーションのアンチエイリアス(線を滑らかにする処理)や撮影処理(WXP_影処理)を理解する
第20回	制作基礎① アナログで作成した素材のスキャン方法、コンテを撮影(コンテ撮)や映像の書き出し方法を理解す
第21回	制作基礎② 森田講義のレイアウト①で作成した素材を撮影し、撮影に必要な素材作成方法や指示の書き方を理解する
第22回	制作基礎③ 森田講義のレイアウト②で作成した素材を撮影し、撮影に必要な素材作成方法や指示の書き方を理解する
第23回	制作基礎④ 森田講義のレイアウト③で作成した素材を撮影し、撮影に必要な素材作成方法や指示の書き方を理解する
第24回	基礎セルワーク キャラクターの移動(SL)や出現(FI,F0)の表現を理解する
第25回	基礎カメラワーク① カメラの動き (PAN:上下左右に移動/TU、TB:画面に寄るor引く移動)を理解する
第26回	基礎カメラワーク② 画面の揺れる動き(画面動や手ブレ)を加え迫力のある表現を理解する
第27回	基本エフェクト① 光や影(フレア/パラ)、対象物をぼかし空気感を加える撮影処理を理解する

2022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	
アニメーション制作2	
第28回	基礎エフェクト①を実習する
第29回	基本エフェクト② 透過光(T光)やスーパーを加え光の表現を理解する
第30回	基礎エフェクト②を実習する