

2023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											
アニメーション実習1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	選2	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	寒川歩 小杉優弥 村口冬仁 付饒 大原弘史			実務経験	有	職種	アニメーション作画監督・演出（寒川） 背景美術（小杉） アニメーション彩色（村口） アニメーション制作（付） アニメーション撮影（大原）				
授業概要											
アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。											
到達目標											
この科目では、学生がアニメーション制作の基本的なツールの使い方を理解し、作品制作できる事を目標とします。											
授業方法											
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											
PC Adobe Photoshop, Clip studio, 参考資料 等											
回数	授業計画										
第1回	背景イラストからの間違い探し、アニメーションの基礎知識										
第2回	アニメーション制作の工程、動画の書き方										
第3回	パースペクティブと奥行き、動画課題(1)										

2023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	
アニメーション実習1	
第4回	絵コンテの読み方とレイアウト(1)、動画課題(2)
第5回	絵コンテの読み方とレイアウト(2)、動画課題(3) 導入
第6回	人物の配置と背景、動画課題(3) 発展
第7回	パース(1)カメラと円柱と人物、動画課題(4)
第8回	パース(1)箱回転とタイムシート、動画課題(5)
第9回	模写練習（キャラ似せ）、動画課題(6) 導入
第10回	振り向きと合成、動画課題(6) 発展
第11回	歩きと走り(1)時間の経過、動画課題(7) 導入
第12回	歩きと走り(2)撮影指示、動画課題(8) 発展
第13回	人物と流れる背景の関係、原画レイアウト(1)
第14回	専門用語の復習、原画レイアウト(2)
第15回	修了制作と今後の作品制作に向けて、まとめ

2023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	
アニメーション実習1	
第16回	アニメ制作における背景美術の紹介
第17回	Photoshopの基礎ツールの紹介
第18回	パース基礎
第19回	人工物・自然物の描画
第20回	実制作での基礎復習(1)
第21回	実制作での基礎復習(2)
第22回	実制作での基礎復習(3)
第23回	実制作での基礎復習(4)
第24回	講評
第25回	透視図法をいかした一枚絵の制作(1)
第26回	透視図法をいかした一枚絵の制作(2)
第27回	透視図法をいかした一枚絵の制作(3)

2023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	
アニメーション実習1	
第28回	透視図法をいかした一枚絵の制作(4)
第29回	透視図法をいかした一枚絵の制作(5)
第30回	講評
第31回	アニメ彩色とは
第32回	アニメーション彩色の基礎(1)
第33回	アニメーション彩色の基礎(2)
第34回	アニメーション彩色の基礎(3)
第35回	アニメーション彩色の基礎(4)
第36回	アニメーション彩色の基礎復習
第37回	アニメ彩色(1)
第38回	アニメ彩色(2)
第39回	アニメ彩色(3)

2023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	
アニメーション実習1	
第40回	アニメ彩色(4)
第41回	アニメ彩色応用(1)(バッチ処理)
第42回	アニメ彩色応用(2)(合成)
第43回	アニメ彩色応用(3)(組)
第44回	アニメーションの色作り
第45回	アニメ彩色応用(4)(Photoshop)
第46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する
第47回	撮影基礎① AfterEffectsの操作方法を理解する
第48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49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50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る
第51回	制作基礎② 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

2023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	
アニメーション実習1	
第52回	基礎セルワーク① セル素材を使用してレイヤーやコンポジションの各プロパティを理解する
第53回	基礎セルワーク② キャラクターと背景の重ね(BGやBOOK組)を理解する
第54回	基礎セルワーク③ キャラクターの移動(SL)や出現(FI, FO)の表現を理解する
第55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56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57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
第58回	基礎エフェクト①を実習する
第59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60回	基礎エフェクト②を実習する