

科目シラバス（2022年度）

--

■科目基本情報

科目名	アニメ制作 I	科目コード	3810
授業時数/週	8 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	実習
担当教員	久志秀章		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程	企業等と連携した実習・演習科目	連携企業等	有限会社フォルテス
備考			

■科目詳細情報

授業概要	アニメ制作に於いて必要な（レイアウト、原画、動画、ペイント、背景、撮影）全てを体験する事で業界就職時にどの職種で就職するかを各人が決める指針とし、現状の能力把握を行い次年度のポートフォリオ作成に活かす。											
到達目標	映像制作に必要なコンテの書き方及び読み方、レイアウトを描き起こす為のパス技法、芝居を考慮した原画の書き方の習得を目指し10カット程の課題をもとに各人、映像を制作する。											
授業方法	座学方式で全体説明を行った後、各人のペースに合わせて課題の再度説明及び修正を行い技法の習得を目指す											
実践的教育の内容	現場での演出・監督職での実務経験を持つ教員が、アニメ制作のノウハウを講義形式で説明。業界連携では企業と連携の上、ペイント作業の本番を行う事で現場の素材の完成度を確認。作品制作に於いて必要な技術レベルを認識した上で進級制作及びポートフォリオ制作に生かす。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	40%	課題評価	60%	平常評価	0%	合計	100%
	作品制作に必要な技法をどれだけ理解し使用する事が出来るか。学んだ技法や作法を正しく使いコラボレーション作品に於いて個々の役割でどれだけ制作に貢献できたか											
授業外における学修	放課後に於ける映像研究（アニメ作品及び実写映画を鑑賞しカット割り芝居風景等作品制作のための研究を行う）											
教科書・教材	<small>（「イラスト、漫画のための構図描画教室」エムディエヌコーポレーション：ISBN-13：978-4844367505）（「アニメーションの基礎知識大百科増補改訂版」グラフィック社：ISBN-13：978-4766133318）（「羽山淳一アニメーターズ・スケッチ動きのある人物スケッチ集ーバトルキャラクター編」玄公社：ISBN-13：978-4768313193）（「羽山淳一アニメーターズ・スケッチ動きのある人物スケッチ集ー筋肉キャラクター編」玄公社：ISBN-13：978-47683-4768309902）</small>											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	職業実践に関しては守秘義務が発生する為、データの厳重な管理が必要（持ち出し厳禁）											
授業計画	第1週	アニメの作り方（1） アニメ制作に於いての心構え及び業界説明										
	第2週	アニメの作り方（2） 使用する教科書の説明及び段取り説明										
	第3週	アニメの作り方（3） カメラワーク、アニメ用語説明										
	第4週	レイアウト作成（1） 1点透視の基礎作画①-A										
	第5週	レイアウト作成（2） 1点透視の基礎作画①-B										
	第6週	レイアウト作成（3） 1点透視の応用										
	第7週	レイアウト作成（4） 2点透視の基礎①-A										
	第8週	レイアウト作成（5） 2点透視の基礎①-B										
	第9週	レイアウト作成（6） 2点透視の応用										
	第10週	レイアウト作成（7） 3点透視の基礎①-A										
	第11週	レイアウト作成（8） 3点透視の基礎①-B										
	第12週	原画作成（1） キーフレームの取り方及びタイムシートの打ち方①										
	第13週	原画作成（2） キーフレームの取り方及びタイムシートの打ち方②										
	第14週	アニメ制作（1） 夏休みの課題作成に於ける説明										
	第15週	アニメ制作（1） 夏休みの課題の直し										
	第16週	アニメ制作（1） 夏休みの課題の直し										
	第17週	アニメ制作（2） 夏休みの課題発表会										

授業計画	第18週	アニメ制作（3） 絵コンテ作業及びキャラ、美術設定制作
	第19週	アニメ制作（4） 絵コンテ作業及びキャラ、美術設定制作
	第20週	アニメ制作（5） 絵コンテ及びキャラ、美術設定直し作業
	第21週	アニメ制作（6） 進級制作（レイアウト作業）
	第22週	アニメ制作及び職業実践（1） 進級制作（レイアウト作業）職業実践（ペイント作業）
	第23週	アニメ制作及び職業実践（2） 進級制作（レイアウト作業）職業実践（ペイント作業）
	第24週	アニメ制作及び職業実践（3） 進級制作（レイアウト、原画、背景作業）職業実践（ペイント作業）
	第25週	アニメ制作及び職業実践（4） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（ペイント作業）
	第26週	アニメ制作及び職業実践（5） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（ペイント作業）
	第27週	アニメ制作及び職業実践（6） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（ペイント作業）
	第28週	アニメ制作及び職業実践（7） 進級制作（原画、動画、背景、撮影作業）職業実践（ペイント作業）
	第29週	アニメ制作及び職業実践（8） 進級制作（動画、ペイント、背景、撮影作業）職業実践（ペイント作業）
	第30週	アニメ制作及び職業実践（9） 進級制作（ペイント、撮影作業）
	第31週	アニメ制作（1） 進級制作（作品発表会及び反省会）
	第32週	アニメ制作（2） 進級制作（デジタルワークス用リテイク作業）
	第33週	アニメ制作（3） 進級制作（デジタルワークス）
第34週	アニメ制作（4） アニメ制作の心構え及びアニメ業界就職説明	