

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	アニメーション制作2	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	アニメーションコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回課題ごとに資料を配布する。また説明時に参考書・参考資料等を提示する。				
担当教員情報					
担当教員	川合 正剛・青柳 富士子・北村 友幸		実務経験の有無・職種	有・アニメーター	
学習目的					
この科目を受講する学生は、アニメーション業界にてアニメーターを職種と目指す基礎技術を学び身に着けることを目的とし、動画基礎からアニメーション制作工程を理解、習得することにより、発展的な技術の応用力とともにあらゆる事象に探究心をもつ人格を養うことで、アニメーション映像制作に永く携わり活躍していき、アニメーション業界全体の発展に寄与する人材育成を主とする。					
到達目標					
動画基礎の清書作業、クリンナップから人体の振り向き・走るなどの動き、犬・鳥等動物、風・煙・火など自然物の動画を理解することから、画面構成・原画基礎を身に着ける。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、シラバスに沿って課題を段階ごとに進めていく。学生は授業毎に説明を受け作業を進めていく。また作業の都度担当教員・講師に添削を受け技術を身に着けていく。時間終了時に課題の見本を毎回提示し、自身の課題点を見つけ克服しながら進めていく。授業は清書作業から人体の動作を中心に学んでいく。またこの授業は制作実習1と連動をしながら進めていく。				
注意点	この授業では、各学生の授業理解・進行度を確認するため、数度の課題テストを実施する。また学生の集中力を養うため、進行に当たっては①課題説明②取組③見本提示④確認のサイクルを適宜行う。また社会人としての人格形成、他者とのコミュニケーション能力向上の為、学生の意見・作品発表を行う。遅刻や欠席は認めない。4分の3以上出席しない者は課題評価の対象にならない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	各授業の節目に課題を行い総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	動画（クリンナップ）2		原画の清書作業を学ぶ		
2回	タイムシート・カメラワーク表記法2		映像用語の表記法を理解する		
3回	動画（目パチ・口パク）2		人体の表情芝居、目配せ・会話作画法を学ぶ		
4回	動画（タップ割り）2		動画の中割りを身に着ける		
5回	動画（残し）2		ゾウの鼻を参考になびきの運動を理解する		
6回	動画（しっぽ）2		動物のしっぽを参考になびきの運動を理解する		
7回	動画（振り向き）2		顔の正面から横顔への回転運動を学ぶ		
8回	動画（おじぎ）2		人体のお辞儀動作のメカニズムを理解する		
9回	動画（椅子から立ち上がる）2		座った状態から立ち上がりの重心の移動を学ぶ		
10回	動画（歩き）2		歩きのメカニズムを横から見た形で理解する		
11回	動画（歩き）4		歩きのメカニズムを横から見た形で理解する		
12回	動画（走り）2		走りのメカニズムを横から見た形で理解する		
13回	動画（走り）4		走りのメカニズムを横から見た形で理解する		
14回	レイアウト 1点透視図法 2		部屋の空間を作り、人物を配置する		
15回	原画基礎1 キーフレーム 2		動きのキーフレームを学ぶ		