

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作基礎1	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	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	必修	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	作画用課題集配布し、使用。必要であればその都度追加課題・資料を配布する。				
担当教員情報					
担当教員	今泉 賢一		実務経験の有無・職種	有・アニメーター	
学習目的					
日本の商業アニメーションにおいて基本とされる、軌道・空間・動作の概念を理解習得することを目的とする。 具体的には商業として培われた職人技術の探求・考察と現場に即した作業工程への理解を深めることを目的とする。					
到達目標					
商業アニメーションに使用されている作画技法の基本概念や用語などを理解習得する。 作画職における3行程（レイアウト・原画・動画）それぞれを理解し、 作業するにあたって基本を理解し制作工程を滞りなく進行できることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では各個人の絵柄を重視しつつも、商業として培われたアニメーションスキルを現場の講師・教員から課題を通して習得することに主軸を置く。 作画作業の動画工程から入り、原画工程、レイアウト工程とステップアップしていくことで各個人がアニメーション作画工程の基本を習得・理解していく。				
注意点	履修行程がステップアップしていくことが授業の基本のため、 学生が遅刻・欠席などをすると基礎習得に妨げが出てしまうことになるため、担任と連携をとりこまめに注意する。 実習時、作業チェックを受けずに進行が停滞する学生が出ないよう声掛け、教室巡回を行う。 授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	50%	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	プロフィール作成		業界を目指すに当たり、学生自身の到達目標を具体的に認知する		
2回	人体基礎1（顔・体・等身）		アニメキャラクターの平均的な等身とバランスを理解する		
3回	人体基礎2（設定・3面図作成）		アニメキャラクターを2次元から3次元（立体）として理解する		
4回	軌道1（関節の動作）		キャラクターが動く基本として関節の造りを理解する		
5回	軌道2（振り向き）		キャラクターの振り向きを通して空間の軌道を理解する		
6回	軌道3（伸縮運動）		アクションの基本である伸縮運動概念を理解する		
7回	課題作成1		キャラクターを用いてアクションカットを作成する		
8回	透視図法1（1点透視図法）		消失点・アイレベルを理解し、2次元における奥行を表現できるようにする		
9回	透視図法2（2点透視図法）		2次元における奥行・幅の表現を理解する		
10回	透視図法3（3点透視図法）		2次元における奥行・幅・高さの表現を理解する		
11回	透視図法4（レイアウト作成）		2次元に空間を表現し、物体の配置法を理解する		
12回	透視図法5（レイアウト作成応用）		2次元に表現された空間で人物を動かすことを理解する		
13回	作画工程作業1		レイアウトから動画までの作業を通じて工程を理解する		
14回	作画工程作業2		レイアウトから動画までの作業を通じて工程を理解する		
15回	課題作成2		背景を用いたアクションカットを作成する		