

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
アニメ制作実習 6 B											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	内田順久			実務 経験	有	職種	アニメーター/プロデューサー				
授業概要											
<p>アニメーションにおける作画・演出技法を実際の映像作品を鑑賞しながら解説し下記の2点を主軸に進める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業テーマに合わせたアニメーション作品を鑑賞し、その手法を知識として実践に応用していく術を学ぶ。</li> <li>・新旧アニメーション作品の中から評価の高い作品を分析し、市場価値やコンテンツとしてのあり方・商法を学ぶ。</li> </ul>											
到達目標											
<p>動画職に求められるクリーンアップの精度を高め、プロまたはプロに準ずる段階にまで高める。</p> <p>2次元空間にて立体物を動かすことができ、人間・動物・自然物など細かい部分まで正確に運動描写を表現することが出来る知識と技術を習得する。</p>											
授業方法											
<p>アニメーション制作を通して、ポストプロダクションの知識を深めつつアニメーターとして求められる標準技術習得の確認・向上を目指す。</p> <p>共同作業を通して、職種に求められる責任や、全体の流れを学ぶ。</p>											
成績評価方法											
<p>試験・課題 50% 課題毎に提出。試験課題・点数により評価</p> <p>成果発表 00%</p> <p>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</p>											
履修上の注意											
<p>毎回の課題が用意されるため、遅刻・欠席をしないよう心掛けること。</p> <p>授業内容が課題・添削・提出のため極力自身から積極的に先生へ質問・提出をするよう心掛けること。</p> <p>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。</p>											
教科書教材											
<p>毎回授業課題を配布。必要に応じて映像資料も使用。</p>											
回数	授業計画										
第1回	自己紹介・トレス実践、オリジナルキャラクター作画、キャラ模写を行い、各レベルの確認。アニメーション現場の現状や今後の指導方針、内容について説明。										
第2回	基礎画力UPの為の模写/キャラ、背景模写/就職に向けたポートフォリオについて。 動画課題 1 /同トレス・タッチ送り（正確なトレスの重要性、レポート、消失点への理解度の確認）										
第3回	動画課題 2 /キャラクターの振り向きを含めた演技動画/ キャラ模写用素材1渡し 各生徒の動画レベルの確認及び課題チェック										
第4回	動画課題2の継続（各パーツの軌道と比率、ツメ指示の理解） 各生徒の動画レベルの確認及び課題チェック/キャラ模写素材2渡し										
第5回	動画課題 3 /キャラクターの動き2/影指定アリ（実作業に向けての色トレス作画実践） 各生徒の動画レベルの確認及び課題チェック										
第6回	キャラクターの動き2の継続/各生徒の動画レベルの確認及び課題チェック										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
アニメ制作実習 6 B	
第7回	前回迄の続き、動画作業の確認/進行が進んでいる生徒には次の課題へ移行 原画作業に必要なレイアウト内容について（卒業制作に必要となる） / 模写用素材/背景2
第8回	動画課題 4 /エフェクト1（爆発/フォルム送り、作り、消込みについて） / キャラ模写素材3渡し
第9回	自然物動画1 /波の動きや自然物の動きと考察
第10回	自然物動画2 /自然物の動画作成・課題提出
第11回	キャラクター描写応用1 /髪の毛のなびき（影指定あり）動画作成
第12回	キャラクター描写応用2 /髪の毛のなびき動画提出
第13回	エフェクト動画1 /爆発や煙の動画作成1
第14回	エフェクト動画2 /爆発動画課題提出
第15回	総括（アクション動画） /これまでの技術を用いてアクション動画の作成・提出