

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科											
アニメーション制作 8											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	内田 順久			実務経験	有	職種	プロデューサー/アニメーター				
担当教員紹介											
アニメーター、キャラクターデザイナー、作画監督。 代表作に『機動戦士 Z ガンダム』、『獣神ライガー』など他多数。											
授業概要											
この授業での履修目的は卒業制作を通して動画職作業を適切に行うことを目標とする。 レイアウト・原画から必要とされる動きを読み取り、適切な軌道線を描写できるようにする。 あらゆる自然描写を自身で適切に判断し、作風に合わせた動画を作成できるようにする。											
到達目標											
卒業制作の完成とアニメーション作画部門・動画職でのプロまたはプロに準ずる技術の習得。 卒業制作アニメーションを作業し、より完成度の高い作品作りに必要である動画職の重要性を知る。 前期習得技術を応用し、より複雑な動画を自身で考察・表現できうる技術習得をする。 就職内定未決定者の更なる技術向上とポートフォリオ完成と企業内定を得る。											
授業方法											
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。 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。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価。									
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。									
履修上の注意											
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。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。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。											
教科書教材											
毎回授業課題を配布。必要に応じて映像資料も使用。											
回数	授業計画										
第1回	アニメーションの企画・概要作成										
第2回	アニメーション企画のプレゼン・決定										
第3回	キャラクター・美術設定・コンテ作業										
第4回	設定・コンテ作業・担当打ち合わせ										
第5回	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成 1										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科	
アニメーション制作 8	
第6回	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成 2
第7回	原画・カット取り込み・原撮・背景作成 1
第8回	原画・カット取り込み・原撮・背景作成 2
第9回	動画・カット取り込み・原撮・背景作成 1
第10回	動画・カット取り込み・動撮・背景作成 2
第11回	動画・仕上げ・カット取り込み・動撮・背景作成 1
第12回	動画・仕上げ・カット取り込み・動撮・背景作成 2
第13回	リテイク作業・音響編集・映像編集 1
第14回	リテイク作業・音響編集・映像編集 2
第15回	作品講評・映像考察