

| | |
|--------|--|
| 学科名 | 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 |
| 授業科目 | AC概論A |
| 必選 | 選1 |
| 年次 | 2年次 |
| 実施時期 | 前期 |
| 種別 | 講義 |
| 時間数 | 30 |
| 単位数 | 2 |
| 担当教員 | 臺野興憲 |
| 実務経験 | 有 |
| 実務経験職種 | 撮影監督 |
| 授業概要 | アニメーション制作のための発想法や人物の描画技法などを学び、表現力を高めます。 |
| 到達目標 | アニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになることが目標です。 |
| 授業方法 | 対面式での座学講義 |
| 成績評価方法 | 試験・課題による評価 |
| 履修上の注意 | 授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業態度、実習課題を重要視する。授業時数の4分の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 | 映像・資料 |

| 授業計画 | |
|------|--------------------------|
| 第1回 | 日本のアニメ産業歴史 |
| 第2回 | 日本のアニメーション産業の成り立ち |
| 第3回 | 製作委員会の成り立ちと今後の展開 |
| 第4回 | 日本アニメの制作工程 |
| 第5回 | 過去の技術から現在の技術、今後の技術展開 |
| 第6回 | フィルムの歴史とアニメ技術 |
| 第7回 | 被写界深度とカメラ技術 |
| 第8回 | 色彩理論と演出表現 |
| 第9回 | 照明理論と演出表現 |
| 第10回 | 絵コンテによる演出表現の学習 |
| 第11回 | 画面構成の演出と監督の役割 |
| 第12回 | ストーリーから演出表現を読み取る |
| 第13回 | 絵コンテによる演出表現の学習 |
| 第14回 | アニメ映像作品の1シーンを抜粋し、絵コンテを描く |
| 第15回 | シナリオからキャラクター作成と絵コンテ作成の実践 |