

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	アニメ制作 I	科目コード	3810
授業時数/週	7 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	久志秀彰		
教員の実務経験	有：実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	制作・演出（アニメーション）
職業実践専門課程	企業等と連携した実習・演習科目	連携企業等	株式会社スタジオサインポスト
備考			

■科目詳細情報

授業概要	アニメ制作に於いて必要な（レイアウト、原画、動画、ペイント、背景、撮影）全てを体験する事で業界就職時にどの職種で就職するかを各人が決める指針とし、現状の能力把握を行い次年度のポートフォリオ作成に活かす。											
到達目標	前期は映像制作に必要な絵コンテの読み書きを始めとした技術の習得を目指し各自10カットの課題を基に作品制作を行い基本を習得し、後期にクラス全員で1本のアニメ作品を制作する事で現場に近い経験を積み、物作りに対する技術及び意識の向上を図る。											
授業方法	座学方式で全体説明を行った後、各人のペースに合わせて課題の再度説明及び修正を行い技法の習得を目指す											
実践的教育の内容	現場での演出・監督職での実務経験を持つ教員が、アニメ制作のノウハウを講義形式で説明。業界連携では企業と連携の上、過去作品の本番動画を行い現役の動画チェックによる添削を受ける事で現場の素材の完成度を確認、習得した上で進級制作及びポートフォリオ制作に生かす。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	40%	課題評価	60%	平常評価	0%	合計	100%
	作品制作に必要な技法をどれだけ理解し使用する事が出来るか。学んだ技法や作法を正しく使い作品制作に於いて視聴者を意識した作品を作れたかを評価する。											
授業外における学修	放課後に於ける映像研究（アニメ作品及び実写映画を鑑賞しカット割り芝居風景等作品制作のための研究を行う）											
教科書・教材	<small>（「アニメーションの基礎知識大百科増補改訂版」グラフィック社：ISBN-13：978-4766133318）（「羽山淳一アニメーターズ・スケッチ動きのある人物スケッチ集―バトルキャラクター編」玄公社：ISBN-13：978-4768313183）（「羽山淳一アニメーターズ・スケッチ動きのある人物スケッチ集―筋肉キャラクター編」玄公社：ISBN-13：978-47683-4768309902）</small>											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	職業実践に関しては守秘義務が発生する為、データの厳重な管理が必要（持ち出し厳禁）											
授業計画	第1週	アニメの作り方（1） アニメ制作に於いての心構え及び業界説明										
	第2週	アニメの作り方（2） 使用する教科書の説明及び段取り説明										
	第3週	アニメの作り方（3） カメラワーク、アニメ用語説明										
	第4週	レイアウト作成（1） 1点透視の基礎作画①										
	第5週	レイアウト作成（2） 1点透視の基礎作画②										
	第6週	レイアウト作成（3） 1点透視の応用										
	第7週	レイアウト作成（4） 2点透視の基礎										
	第8週	レイアウト作成（6） 2点透視の応用										
	第9週	レイアウト作成（7） 3点透視の基礎										
	第10週	レイアウト作成（8） レイアウト基礎①										
	第11週	レイアウト作成（9） レイアウト基礎②										
	第12週	原画作成（1） キーフレームの取り方及びタイムシートの打ち方①										
	第13週	原画作成（2） キーフレームの取り方及びタイムシートの打ち方②										
	第14週	アニメ制作（1） 夏休みの課題作成に於ける説明										
	第15週	アニメ制作（1） 夏休みの課題の直し										
	第16週	アニメ制作（1） 夏休みの課題の直し										
	第17週	アニメ制作（2） 夏休みの課題発表会										

授業計画	第18週	アニメ制作（3） 絵コンテ作業及びキャラ、美術設定制作
	第19週	アニメ制作（4） 絵コンテ作業及びキャラ、美術設定制作
	第20週	アニメ制作（5） 絵コンテ及びキャラ、美術設定直し作業
	第21週	アニメ制作（6） 進級制作（レイアウト作業）
	第22週	アニメ制作及び職業実践（1） 進級制作（レイアウト作業）職業実践（動画作業）
	第23週	アニメ制作及び職業実践（2） 進級制作（レイアウト作業）職業実践（動画作業）
	第24週	アニメ制作及び職業実践（3） 進級制作（レイアウト、原画、背景作業）職業実践（動画作業）
	第25週	アニメ制作及び職業実践（4） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（動画作業）
	第26週	アニメ制作及び職業実践（5） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（動画作業）
	第27週	アニメ制作及び職業実践（6） 進級制作（原画、背景作業）職業実践（動画作業）
	第28週	アニメ制作及び職業実践（7） 進級制作（原画、動画、背景、撮影作業）職業実践（動画作業）
	第29週	アニメ制作及び職業実践（8） 進級制作（動画、ペイント、背景、撮影作業）職業実践（動画作業）
	第30週	アニメ制作及び職業実践（9） 進級制作（ペイント、撮影作業）
	第31週	アニメ制作（1） 進級制作（作品発表会及び反省会）
	第32週	アニメ制作（2） 進級制作（デジタルワークス用リテーク作業）
	第33週	アニメ制作（3） 進級制作（デジタルワークス）
第34週	アニメ制作（4） アニメ制作の心構え及びアニメ業界就職説明	