

科目名称	アニメーション制作基礎Ⅰ			授業コード	10060551
担当教員	本橋 秀之				
単位数	4.0	授業形態	演習	科目分類	選択
年次	1	開講年度	2019	開講学期	前期
関連資格	教職				
履修制限等	「その他」参照				
到達目標(目的含む)	アニメーションの基礎知識を理解し、課題作品制作を通して、PC操作およびソフト、機材の使い方を身につける。また、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」ために、画面構成論、透視図法等の画力向上に必要な基礎理論、表現力を身につける。				
授業の概要	■画を動かすための基礎表現力を身につけるために、商業アニメーションの作画としての実務経験を活かし、実践的な指導を行う。 アニメーションの基礎知識大百科などの用語用法の習得。PC操作およびアニメーション制作における基本ソフト、機材の使い方を学習。遠近法、パース画法、画面構成論、透視図法等の画力向上プログラムに関して1年次での徹底したトレーニングをおこなう。 人体のデッサン技法よりの模写を課題とする。				
授業計画	1:基礎知識と用語ガイダンス。タップ、動画機の使い方、および専門用語など 2:透視図法①1点透視、2点透視、アオリとフカンの基礎。図書館に参考本があるので独学しておく 3:Flip①アニメーション小作品制作ラフチェックOKまで 4:透視図法②円と円柱の描き方 5:Flip②スキャン完成原画スキャン。Photoshopとスキャナの使い方 6:動かすために必要な画力①絵の勉強はまず模写から。アニメキャラ模写の描き方、考え方。顔の模写 7:美術表現①アニメーションにおける美術表現・画面構成論。客員教授特別講義 8:動かすために必要な画力②プロポーションの取り方。体をブロックと体幹の流れで描く。全身の模写 9:美術表現②アニメーションにおける美術表現・画面構成論。客員教授特別講義 10:動かすために必要な画力③アニメーターの絵とは。動いている絵は細部まで物理法則に忠実に描く 11:Flip③AfterEffectsAfterEffectsでの撮影、音入れ。データ提出のしかた 12:動かすために必要な画力④手前から奥へ行くなど、奥行きある絵と動きが画面に迫力を出す 13:Flip④キャラクターデザインFlip試写会キャラクターデザインの基礎 14:作品制作論 前田客員教授特別講義 15:シナリオ・コンテの読み方シナリオの読み方と初歩的な書き方				
授業時間外学習	透視図法についての基本用語を調べておくこと				
評価方法	課題の提出(60%)・受講態度(40%)など総合的に評価				
課題・試験に対するフィードバックの方法					
使用テキスト	『アニメーションの基礎知識大百科』(初回授業に持参すること) 『人体のデッサン技法』ジャック・ハム著				
参考テキスト・URL	『Force:Dynamic Life Drawing for Animators』『初めて学ぶ遠近法』『リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座』『瞬間連写アクションポーズ』『パース塾』『アニメーション作画法』				
各自準備物	絵を描く鉛筆とクロッキー帳はガイダンス時に指定 作画用画材(色鉛筆硬質:赤、水色軟質:水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30センチ直定規等は常に用意) ※アニメコース学生は自分のタップとストップウォッチを購入して使用すること。 ※カールクリップは学科で買っているので配布する。 ※クロッキー時は絵を描く鉛筆とクロッキー帳(初回授業で指定サイズ)のみでよい。				
実習費					
その他	アニメスタジオ教室設備による定員あり。				