

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）
工業専門課程 デジタルクリエイター科	2	アニメ作画技法II
授業の種類	授業担当者	実務経験
講義 実習	水谷 剛徳	あり

[実務経験歴]

アニメーション会社において「人間不信の冒険者たちが世界を救うようです」原画、「ノブナガ先生の幼な妻」原画、「トライナイツ」原画

単位数（授業の回数）	時間数□	配当時期	必修・選択
4 単位 (60 回)	120 時間	通年	選択

[授業の目的・ねらい]

アニメの基本となる人物の3大運動と物体の動きの基礎概念を習得する。

作画技法Iでは主に座学と実践と人物の作画授業を行い、最終制作はアニメーション制作Iで行△
うことで実践力を身につける。△

業界用語や基礎知識の理解。

[授業全体の内容の概要]

人間の基本3大動作と人体の描写のスキルアップ

歩き、走り、振り向きの動きの基本動作および台詞（口パク）およびマバタキ（目パチ）

物体の動きの概念である速度差、軌道、変型

アニメ制作における基礎知識と基本的な手法

[授業終了時の達成課題(到達目標)]**[準備学習の具体的な内容]**

毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業で実践しながら現場同様にリティクを繰り返し、定期試験ごとに制作物提出。

[使用テキスト]	[単位認定の方法及び評価の基準]
使用テキスト なし	定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。
参考文献 プリントか画像データ	

[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]

1回	業界用語や基礎知識
2回	動きの概念1
3回	動きの概念2
4回	顔の描き方1
5回	顔の描き方2

6回	顔の描き方 3
7回	上半身の描き方 1
8回	上半身の描き方 2
9回	下半身の描き方 1
10回	下半身の描き方 2
11回	全身の描き方と動き 1
12回	全身の描き方と動き 2
13回	服の描き方
14回	キャラクター制作 いろんな角度や動きも描く
15回	まとめと振り返り
16回	1回目の授業を元にアニメーション技術の基礎（割りやフレームについてなど）
17回	歩き、歩きの足の運びについて
18回	歩き、技術技法
19回	歩き 課題制作→ リテイク → 制作
20回	歩き 課題制作→ リテイク → 制作
21回	歩き 課題制作→ リテイク → 制作
22回	歩き 課題制作
23回	歩き 課題制作
24回	走り 走りの足の運びについて
25回	走り 課題制作→ リテイク → 制作
26回	走り 課題制作→ リテイク → 制作
27回	走り 課題制作→ リテイク → 制作
28回	走り 課題制作
29回	走り 課題制作
30回	まとめと振り返り（歩きと走りのまとめ提出）（これらはアニメーション制作と並行）
31回	振り向き 視線送りと回転軸について
32回	振り向き 課題制作→ リテイク→ 制作
33回	振り向き 課題制作→ リテイク→ 制作
34回	振り向き 髪の切り替えしについて
35回	振り向き 課題制作
36回	振り向き 課題制作
37回	口パク（セリフ）の基本、リップシンクの基本
38回	口パク 課題制作→ リテイク→ 制作
39回	口パク 課題制作
40回	まばたきの基本、目のつくりの基本
41回	まばたき 課題制作→ リテイク→ 制作
42回	まばたき 課題制作
43回	全体的な体の動きの復習 1（31～42回の授業の総復讐）
44回	全体的な体の動きの復習 2
45回	まとめと振り返り（全体的な体の動きの復習提出）（これらはアニメーション制作と並行）

46回	背景のアニメーションの基礎、視点を動かして背景を動かす。
47回	背景のアニメーション実践 1
48回	背景のアニメーション実践 2
49回	背景のアニメーション実践 3
50回	卒業制作アニメの制作
51回	卒業制作アニメの制作
52回	卒業制作アニメの制作
53回	卒業制作アニメの制作
54回	卒業制作アニメの制作
55回	卒業制作アニメの制作
56回	卒業制作アニメの制作
57回	卒業制作アニメの制作
58回	卒業制作アニメの制作
59回	卒業制作アニメの制作
60回	まとめと振り返り