

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	デジタルアニメーション制作 II	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
講義・実習	田中 淳次	あり	
[実務経験歴]			
アニメーション会社においてナルト インフィニットストラトス 女子かう生 (作画監督) ミギとダリ (作画監督)			
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]			
映像制作における映像の基礎知識 (フレームレート、アスペクト比、TVフレーム) 画面の構成、黄金比率などレイアウト技術の習得と動きのキーとなる原画を制作実習を中心に習得する。 パースなどの背景の基本的な描き方の習得。			
[授業全体の内容の概要]			
映像の基礎知識 (フレームレート、アスペクト比、カメラワーク、画面構成) 画面レイアウトの構成について 原画の書き方と動きのキーフレームの理解 背景の描き方、及びそれに応じたキャラの配置についてなど			
[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。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。			
[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。	
参考文献 プリントか画像データ		評価基準 定期試験80%、平常点 (出席、講義の参加度) 20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	プリプロダクション、ポストプロダクション、プリダクションについて		
2回	カット割りについて		
3回	1点2点3点透視技法		
4回	パース、遠近法について		
5回	レイアウトの基本		

6回	映像の階層構造
7回	フレームレートについて
8回	アスペクト比について
9回	1枚絵で実践（キャラと背景を組み合わせたイラスト）
10回	1枚絵で実践 提出
11回	カメラワークについて
12回	イマジナリーラインについて
13回	カット割り実践
14回	カット割り実践
15回	まとめと振り返り
16回	背景の描き方
17回	背景の描き方
18回	背景実践
19回	背景実践
20回	動きにおけるキーフレームの理解
21回	動きにおけるキーフレームの理解
22回	原画実践制作
23回	原画実践制作
24回	原画実践制作
25回	原画実践制作
26回	レイアアウト実践制作
27回	レイアアウト実践制作
28回	原画・レイアアウト 提出
29回	原画・レイアアウト 提出
30回	まとめと振り返り
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 髪の手入れについて
35回	振り向き 課題制作
36回	振り向き 課題制作 提出
37回	風の基本、髪の手入れ、服の手入れ、送りについて
38回	風 課題制作 → リテイク → 制作
39回	風 課題制作 → リテイク → 制作
40回	風 課題制作 → リテイク → 制作
41回	風 課題制作 → リテイク → 制作
42回	風 課題制作 提出
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）

46回	オリジナル背景、室内の設定書
47回	オリジナル背景、室内の設定書
48回	オリジナル背景、制作
49回	オリジナル背景、制作
50回	アニメのアイキャッチ風動画製作 企画書とキャラ制作
51回	アニメのアイキャッチ風動画製作 企画書とキャラ制作
52回	アニメのアイキャッチ風動画製作 キャラと背景の作画
53回	アニメのアイキャッチ風動画製作 キャラと背景の作画
54回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
55回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
56回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
57回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
58回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
59回	アニメのアイキャッチ風動画製作 課題制作→ リテイク→ 制作
60回	まとめと振り返り