

授業科目名	アニメーション		年次	2年			
			学科(コース)	CGデザイン科			
担当教員名	三橋 幸四郎		開講年度・学期	2023年度・通年			
授業の方法	実習	週時限数	1	年間授業時数	38時間	科目区分	選択
関連実務経験等	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。						
授業の概要 (実務経験を 活かした教育 内容)	1年生で学んだアニメーションの基本を元に実際のアニメーション制作ツール等を使いオリジナルアニメーションの制作を目指します。						
授業の 到達目標	1. アニメ制作の手順と技術役割分担が理解できる。 2. アニメ業界のスタッフの役割が理解できる。 3. オリジナルアニメーションを完成させることができる。						
授業計画	月	内容					
	4	・原画とアニメーターの役割について 指示書の理解					
	5	・Adobe animateの基本操作 インターフェースの理解 ベクトルデータを用いた描画 キーフレームの理解					
	6	・アニメーション制作におけるよりクリエイティブな手法 ストーリーについて					
	7	・課題アニメーション制作					
	8	-					
	9	・課題アニメーション制作 ・前期末試験実施					
	10	・オリジナルアニメーション制作 ストーリー キャラデザイン エフェクトデザイン等					
	11	・オリジナルアニメーション制作					
	12	・オリジナルアニメーション制作 評価					
	1	・アニメーション業界の仕事とは ・卒業試験実施					
	2	-					
	3	-					
	成績評価の 方法	前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。定期的な指定課題とオリジナルアニメーションの完成度も評価となる。成績評価:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0)					
準備学習・ 事後学習等	パースや作画・デッサン等でどのようなアングルポーズでも描けるように練習しておく。アニメ等を視聴する際はその表現を参考にできるよう、観察しておくこと。						
テキスト	なし						
参考書・ 参考資料等	課題プリント等						
その他 (学生に対する 要望、メッセ ージ)	普段、何気なく見ているアニメーションですが、基本的に1秒間に8枚の作画が必要になります。10秒のアニメーションを作るのが如何に大変か、実習を通して体感すると思います。業界では、これまで様々なアニメーションのテクニックが作られてきました。そのような描写テクニックや基礎知識を身に付けオリジナルアニメーションの制作を目標に授業を進めていきます。自分がどのようなアニメーションを作りたいか考えておきましょう。						