

アニメーター科 カリキュラム

【作画課題】

1. アニメーション制作の基本	京都アニメーション制作のテキスト 『作画の手引き』を用いて、アニメーション制作の大まかな流れと、基本的な事項を学びます。
2. 人体・人物模写	人体・人物描写の基本的な内容について学びます。
3. 立ち上がる	動きの基本になるバランス・軌道・人物の描き方を学びます。
4. おどろく	おどろくという動作の中にアニメーションらしい表現であるつぶしとのばしの絵を使用し、その効果を学びます。
5. ジャンプ・着地	ジャンプする際には予備動作、着地の際には慣性が必要になります。つぶしとのばしの絵を応用し、これらの動きを学ぶ課題です。
6. 振り返る	人物の振り返りを作画します。人の自然な振り向きを描く課題です。
7. 歩き出し、立ち止まり	運動の始まり・収束の表現は、アニメーションにおいてとても重要な部分です。始点と終点の説得力は、そこから、またそこへ繋がる動きそのものの説得力にも関わります。その重要性を実感し、理解する課題です。
8. なびき	連続した力の伝達を絵で表現します。アニメーターとして絵を動かすための基礎になる重要な課題です。シンプルな動きで仕組みを理解してから、複雑な髪のはなびきにも挑戦します。
9. 歩き・走り	動きの基本になる歩き・走りを研究します。
10. 人物・背景描写	レイアウトに必要な絵の基本的な描き方を研究します。
11. レイアウト	画面を作るレイアウトを作成します。
12. レイアウトから作画まで	与えられた題材を基にレイアウトから作画まで一貫して作成します。今まで学んできたことを再確認しつつ、じっくりと作り込む課題です。
13. 絵コンテの描き方	卒業制作に向けて絵コンテとは何かを知り、簡単な作成手順を学びます。
14. 卒業制作	今まで学んできたことの集大成として、絵コンテから作画まで受講者自身が考え、1本のアニメーションを制作します。

## 【動画課題】

1. クリンナップ	動画作業で最も重要な技術です。線の濃さを一定にして描きます。ただ原画を写すのではなく、描く対象を理解し、質感までも表現しようとする意識を身に付ける課題です。
2. 中割り	原画と原画の間の絵を埋める、動画の主要な作業です。線割りとタップ割りを理解し、動きの軌道や詰めについて学びます。
3. 回転	立方体をパースにのせて横回転させます。平面上でいかに奥行きを感じられるか、という空間認識の課題です。
4. 歩き	日常の動きをイメージ通りに描く課題です。
5. 走り	軌道や流れから、動きの途中のポーズを描く課題です。
6. なびき	空気の流れを意識し、自然な動きの中割りを考える課題です。
7. 動画の応用	実際の仕事と同じく、自分で考え、個性を出した動きを描きます。