

科目名	アニメーション実習1						年度	2026	
英語科目名	Animation Practice 1						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 アニメーションコース 1年次	必/選	選 1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	寒川歩/大原弘史		教員の 実務経験	有	実務経験の 職種	アニメーション作画監督・演出 (寒川) アニメーション撮影 (大原)			
【科目の目的】 アニメーション作品制作ができる事									
【科目の概要】 アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 学生がアニメーション制作の基本的なツールの使い方を理解し、作品制作できる事									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会人への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。授業理解度・課題制作の									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標A	アニメーションの原理と基本技術を習得し、リアルかつ表現豊かに表現ができる		アニメーションの原理と基本技術を習得できる				アニメーションの原理と基本技術を習得できていない		
到達目標B	アニメーション制作には専用のソフトウェアやツールを使用方法を把握し、作品制作に活かせる		アニメーション制作には専用のソフトウェアやツールを使用方法を把握できる				アニメーション制作には専用のソフトウェアやツールを使用方法を把握できていない		
到達目標C	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解し、魅力的な作品制作を制作できる能力が十分である		構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解できる				構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識が不十分である		
到達目標D									
到達目標E									
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		アニメーション実習1			年度	2026
英語表記		Animation Practice 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	背景イラストからの間違い探し、アニメーションの基礎知識	基礎知識を使って制作の話ができる	1 アニメ制作の基礎知識	基礎知識を使って制作の話ができる	3	
2	アニメーション制作の工程、動画の書き方	動画の描き方を学ぶ	1 アニメ制作工程	動画の描き方を学ぶ	3	
3	パースペクティブと奥行き、動画課題(1)	パースペクティブと奥行きを意識した動画制作	1 動画課題 1	パースペクティブと奥行きを意識した動画制作	3	
4	絵コンテの読み方とレイアウト(1)、動画課題(2)	絵コンテ・レイアウトを意識した動画制作	1 動画課題 2	絵コンテ・レイアウトを意識した動画制作	3	
5	絵コンテの読み方とレイアウト(2)、動画課題(3)導入	絵コンテを読み解いて動画制作を行える	1 動画課題 3 導入	絵コンテを読み解いて動画制作を行える	3	
6	人物の配置と背景、動画課題(3)発展	人物配置と背景を意識した動画制作が行える	1 動画課題 3 発展	人物配置と背景を意識した動画制作が行える	3	
7	パース(1)カメラと円柱と人物、動画課題(4)	パースと箱を意識した動画課題制作が行える	1 動画課題 4	パースと箱を意識した動画課題制作が行える	3	
8	パース(1)箱回転とタイムシート、動画課題(5)	箱回転とタイムシートの役割を把握した動画制作ができる	1 動画課題 5	箱回転とタイムシートの役割を把握した動画制作ができる	3	
9	模写練習(キャラ似せ)、動画課題(6)導入	振り向き動画が完成できる	1 キャラを似せる	振り向き動画が完成できる	3	
10	振り向きと合成、動画課題(6)発展	時間経過と歩き・走りの違いを意識した動画制作が把握できる	1 歩き・走りの動画	時間経過と歩き・走りの違いを意識した動画制作が把握できる	3	
11	歩きと走り(1)時間の経過、動画課題(7)導入	時間経過を意識した動画制作が行える	1 動画課題 7	時間経過を意識した動画制作が行える	3	
12	歩きと走り(2)撮影指示、動画課題(8)発展	撮影指示を意識して動画制作が行える	1 動画課題 8	撮影指示を意識して動画制作が行える	3	
13	人物と流れる背景の関係、原画レイアウト(1)	流背を入れた動画制作が行える	1 背景動画	流背を入れた動画制作が行える	3	
14	専門用語の復習、原画レイアウト(2)	原画レイアウトの応用編	1 専門用語	原画レイアウトの応用編	3	
15	修了制作と今後の作品制作に向けて、まとめ	修了制作企画と前期の振り返り	1 振り返りと復習	修了制作企画と前期の振り返り	3	
16	オリエンテーション	授業の流れをつかむ	1 講義・撮影実演から学ぶ	アニメーション制作基礎 Altelitecsを使って出来る事(撮影処理/モンスターレイアウト)、PCや周辺機器(HDD等)の取り扱いについて理解する	3	