

科目名	アニメーション実習3						年度	2026	
英語科目名	Animation Practice 3						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 2年次	必/選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	寒川歩	教員の実務経験		有	実務経験の職種		アニメーター		
<b>【科目の目的】</b> アニメの用語の意味を理解し、教員や友人とアニメ用語を適切に使い実践的なアニメ表現・演出ができるようになることが目的である。									
<b>【科目の概要】</b> 専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。									
<b>【到達目標】</b> 前年に学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになる。									
<b>【授業の注意点】</b> 参考となるデータを配布するほか、映像を用いて課題や用語の説明を行う時がある。授業中はメモを取ることを、不明点はメモを見て思い出す癖をつけてほしい。積極的に質問し自主性を持って授業参加すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 授業・課題の進捗状況により講義内容を入れ替えることもある。									
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4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	アニメーションの流れやタイミングが非常に優れており、物語やシーンの雰囲気を効果的に伝えている。流れやタイミングの調整が素晴らしい。		アニメーションの流れやタイミングの基礎的な部分が抑えられている。		アニメーションの流れやタイミングが混乱しており、見やすさに欠ける。				
到達目標 B	アニメーションの表現が非常にできており、表現の豊かさが際立っている。		アニメーションの表現が一定程度あり、基礎的な表現はできている。		アニメーションの表現が不十分であり、表現の幅が乏しい				
到達目標 C	受けたフィードバックや修正が適切に取り入れられ、作品が向上している。		受けたフィードバックや修正が取り入れられている		フィードバックに対する表現がされていない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
<b>【参考資料】</b> 特になし									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 授業時間内に行われる課題制作、内容について評価する他、積極的な授業参加度、授業態度によって評価します。									
※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3			年度	2026
英語表記		Animation Practice 3			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	動画 (1) タップ割の復習	タップ割について再認識する	1 基礎復習	タップ割について考えを再認識できる	3	
2	動画 (1) タップ割の復習	タップ割について再認識する	1 基礎復習	タップ割について考えを再認識できる	3	
3	動画 (2) 横歩き3コマ中4枚	歩きについて理解する	1 動画実習	キャラクターの歩くさいの特徴・要点が理解できる。	3	
4	動画 (2) 横歩き3コマ中4枚	歩きについて理解する	1 動画実習	キャラクターの歩くさいの特徴・要点が理解できる。	3	
5	動画 (2) 横歩き3コマ中4枚	歩きについて理解する	1 動画実習	キャラクターの歩くさいの特徴・要点が理解できる。	3	
6	動画 (3) はためき	はためきの動きを理解・表現する	1 動画実習	質感よってのアニメーションの違いを理解できる。	3	
7	動画 (3) はためき	はためきの動きを理解・表現する	1 動画実習	質感よってのアニメーションの違いを理解できる。	3	
8	動画 (4) アクション	アクションの動き・表現を理解する	1 動画実習	躍動感や重心を表現するスキルが身につく	3	
9	動画 (4) アクション	アクションの動き・表現を理解する	1 動画実習	躍動感や重心を表現するスキルが身につく	3	
10	動画 (4) アクション	アクションの動き・表現を理解する	1 動画実習	躍動感や重心を表現するスキルが身につく	3	
11	動画 (5) 実践課題	アニメーションの応用力を身につける	1 動画実習	学んだものを組み合わせて応用するスキルが身につく	3	
12	動画 (5) 実践課題	アニメーションの応用力を身につける	1 応用実習	学んだものを組み合わせて応用するスキルが身につく	3	
13	動画 (5) 実践課題	アニメーションの応用力を身につける	1 応用実習	学んだものを組み合わせて応用するスキルが身につく	3	
14	動画 (5) 実践課題	アニメーションの応用力を身につける	1 応用実習	学んだものを組み合わせて応用するスキルが身につく	3	
15	まとめ	授業を行ってきた中で自分自身の今後の課題・描画力の見直しをする	1 講評	今後の課題やブラッシュアップのポイントが把握できる。	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等