

科目名	アニメーション実習A							年度	2026
英語科目名	Animation Practice A							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース 2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		アニメーター(寒川) アニメ撮影(大原)		
<b>【科目の目的】</b> アニメーション作品制作ができる事									
<b>【科目の概要】</b> 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。									
<b>【到達目標】</b> 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。									
<b>【授業の注意点】</b> 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・課題の進捗状況に									
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									
<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> 授業内容の理解度を作品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A			年度	2026
英語表記		Animation Practice A			学期	2026
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	パースパクティブと奥行き、動画課題(1)	パースパクティブと奥行きを意識した動画制作	1 動画課題1	パースパ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	デジタル制作基礎 AfterEffectsを使って出来る事(撮影処理デモンストレーション)、PCや周辺機器(HDD等)の取り扱いについて理解する	3	

科目名		アニメーション実習A			年度	2026
英語表記		Animation Practice A			学期	2026
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
17	撮影基礎 1	基本操作を理解する 1	1 講義・実習 1	撮影基礎① AfterEffectsの操作方法を理解する	3	
18	撮影基礎 2	基本操作を理解する 2	1 講義・実習 2	撮影基礎② アニメーション素材の読み込み方法/タイムシートやL0の役割や読み方を理解する	3	
19	撮影基礎 3	基本操作を理解する 3	1 講義・実習 3	撮影基礎③ アニメーションのアンチエイリアス(線を滑らかにする処理)や撮影処理(WXP_影処理)を理解する	3	
20	制作基礎 1	書き出しを理解する	1 講義・実習 4	制作基礎① アナログで作成した素材のスキャン方法、コンテを撮影(コンテ撮)や映像の書き出し方法を理解する	3	
21	制作基礎 2	指示方法を理解する	1 講義・実習 5	制作基礎② 作成した素材を撮影し、撮影に必要な素材作成方法や指示の書き方を理解する	3	
22	セルワーク 1	基礎セルワーク理解 1	1 講義・実習 6	基礎セルワーク① セル素材を使用してレイヤーやコンポジションの各プロパティを理解する	3	
23	セルワーク 2	基礎セルワーク理解 2	1 講義・実習 7	基礎セルワーク② キャラクターと背景の重ね(BGやBOOK組)を理解する	3	
24	セルワーク 3	基礎セルワーク理解 3	1 講義・実習 8	基礎セルワーク③ キャラクターの移動(SL)や出現(FI, FO)の表現を理解する	3	
25	カメラワーク 1	カメラワーク理解 1	1 講義・実習 9	基礎カメラワーク① カメラの動き (PAN:上下左右に移動/TU, TB:画面に寄るor引く移動)を理解する	3	
26	カメラワーク 2	カメラワーク理解 2	1 講義・実習 10	基礎カメラワーク② 画面の揺れる動き(画面動や手ブレ)を加え迫力のある表現を理解する	3	
27	エフェクト 1	基本エフェクト講義	1 講義・実習 11	基本エフェクト① 光や影(フレア/バラ)、対象物をぼかし空気感を加える撮影処理を理解する	3	
28	基礎エフェクト 1	基本エフェクト実習	1 講義・実習 12	基礎エフェクト①を実習する	3	
29	基礎エフェクト 2 講義	基本エフェクト 2 講義	1 講義・実習 13	基本エフェクト② 透過光(T光)やスーパーを加え光の表現を理解する	3	
30	基礎エフェクト 2 実習	基本エフェクト 2 実習	1 講義・実習 14	基礎エフェクト②を実習する	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