

科目名	アニメーション実習A							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 2年次	必/選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	柳川沙希、恒川岳彦、赤堀千人		教員の実務経験		必須	実務経験の職種		アニメ制作技術者	
【科目の目的】 ・アニメーション制作技術・体系・理論を理解し、就職・就業に必要な技術を身に付け、次代のアニメ人材に成長し行くことを目的とする。									
【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】 アニメーション業界への就職、および就業に必要な基礎技術・応用技術の習得を目的とする。									
【授業の注意点】									
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				
作画技術 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し、自然な表現ができる	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がある程度習得できる	アニメーションの原理と基本技術を習得できていない				
ソフト・リテラシー B	アニメーション制作における専用ソフトウェアの基礎技術・応用技術を体得し、作品制作に活かせる	アニメーション制作における専用ソフトウェアの基礎技術を把握し作品制作に活かせる	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できる	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法のいくつかを把握している	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できていない				
アニメ制作技術 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し、制作に反映できる	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				
表現力 D	よく表現できている上に意図する方向性も魅力的	よく表現できているが意図する方向性に魅力がない	意図する方向性は魅力的だが表現できていない	意図は理解できるが表現できていない	なにを意図した表現なのか伝わって来ない				
作業管理 E	スケジュールに余裕を持ち、常に質の高い課題を仕上げるができる	スケジュールに合わせて課題を仕上げるができる。また課題の質を上げるができる	スケジュールに合わせて課題を仕上げるができる	時々スケジュールを守れない時がある	スケジュール通りに課題を仕上げられない				
【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A			年度	2025
英語表記					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 クリンナップ	作画クリンナップを 実践し理解する	線画の清書	クリンナップ技術を身に着ける	2	
2	動画2 メタモルフォーゼ	動画の中割を体験する	人から動物へ変化させる	動画とは何かを知る	2	
3	タイムシート・ カメラワーク 表記法1	アニメにおけるカメラ 技法、表記法を理解する	タイムシート表記	タイムシートの役割・表記を理解する	2	
4	動画2 目パチ・ロパク	人物の会話作画技術 を理解する	目パチロパク動画作成	目パチ・ロパクの作画技術を身に着ける	2	
5	動画3 残し技術1	動画における 「残し」を理解する	ぞうの鼻動画作成	残し(短いもの)作画技術について理解する	2	
6	動画4 残し技術2	動画における 「残し」を理解する	しっぽ動画作成	残し(長いもの・束)作画技術について理解する	2	
7	動画5 残し技術3	動画における 「残し」課題を仕上げ、提出	しっぽ動画作成・仕上げ	残し作画技術について理解した上、身に着ける	2	
8	動画6 タップ割1 矢印	動画基礎技術 「タップ割」を理解する	矢印動画作成	タップ割を理解・身に着ける	2	
9	動画7 タップ割2 お辞儀	「タップ割」をつかい、「おじぎ」 を理解する	お辞儀動画作成	タップ割をつかい人体の動きお辞儀を理解する	2	
10	動画8 タップ割3 立ち上がり	「タップ割」をつかい、「立ち上がり」 を理解する	立ち上がり動画作成	タップ割をつかい人体の動き「椅子から立ち上がる」 を理解する	2	
11	動画9 振り向き	人体の顔の動き 「振り向き」 を理解する	振り向き動画作成	振り向きの構造・描写を理解する	2	
12	動画10 歩き1	人体の動き 「歩く」 を理解する	歩き動画作成	歩きの構造・動作を理解し、中間の作画を仕上げる	2	

		を理解する				
13	動画11 歩き2	人体の動き 「歩く」 を理解する	歩き動画作成・仕上	歩きの構造・動作を理解し仕上げる		2
14	動画12 走り1	人体の動き 「走り」 を理解する	走り動画作成	走りの構造・動作を理解し下書きを仕上げる		2
15	動画13 走り2	人体の動き 「走り」 を理解する	走り動画作成・仕上	走りの構造・動作を理解し課題を仕上げる		2
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						