

授業科目名	アニメーション I		年 次		1年		
			学 科(コース)		CGデザイン科		
担当教員名	三橋 幸四郎		開講年度・ 学期		2025年度・ 通年		
授業の方法	実習	週時限数	2	年間授業時数	76時間	科目区分	選択
関連実務経験等	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。						
授業の概要 (実務経験を 活かした教育 内容)	アニメについての基礎知識・専門用語等を身に付け、実際のアニメのスタッフの役割を学んでいきます。また、実際に課題やオリジナルアニメーションの制作を通して、アニメの作画技術を習得していきます。						
授業の 到達目標	1. アニメについての基礎知識が理解できる。 2. アニメ業界のスタッフの役割が理解できる。 3. オリジナルアニメーションを完成させることができる。						
授業計画	月	内 容					
	4	・アニメについての基礎知識(アニメとは・動きの仕組み)セルアニメとデジタルアニメ ・adobe animateの基本操作    ・セルの基本					
	5	・タイムシートの書きかた(タイムシートの基礎知識・指示の理解) ・人物の動き(歩く・走る・ジャンプ・振り向く等の基礎動作)					
	6	・背景の連動(背景の作画・カメラワーク)					
	7	・表情・アテレコ作画(表情の動かし方・アテレコのタイミング) ・フルアニメーションと3コマうちの表現の違い(8フレームアニメと24フレームアニメの制作)					
	8	－					
	9	・特殊な動き(戦闘シーン・素早い動き等の作画テクニック) ・前期末試験実施					
	10	・エフェクト(エフェクトの作画方法と種類)					
	11	・課題制作(オリジナルアニメーションの制作)					
	12	・課題制作(オリジナルアニメーションの制作)					
	1	・課題制作(オリジナルアニメーションの制作)					
	2	・課題制作(オリジナルアニメーションの制作) ・後期末試験実施					
	3	・1年のまとめ					
	成績評価の 方法	前期(9月)と後期(2月)の定期試験で評価を行う。定期的な指定課題とオリジナルアニメーションの完成度も評価となる。成績評価:優(100～90)・良(89～70)・可(69～40)・不可(39～0)					
準備学習・ 事後学習等	パースや作画・デッサン等でどのようなアングルポーズでも描けるように練習しておく。 アニメ等を視聴する際はその表現を参考にできるように観察しておく。						
テキスト	なし						
参考書・ 参考資料等	課題プリント等						
その他 (学生に対する 要望、メッセ ージ)	普段、何気なく見ているアニメーションですが、基本的に1秒間に8枚の作画が必要になります。10秒のアニメーションを作るのが如何に大変か、実習を通して体感したいと思います。業界では、これまで様々なアニメーションのテクニックが作られてきました。そのような描写テクニックや基礎知識を身に付けオリジナルアニメーションの制作を目標に授業を進めていきます。自分がどのようなアニメーションを作りたいか考えておきましょう。						