

授業科目名	アニメーションⅡ	年 次		2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。								
授業計画	月	内容							
	4	・アニメ業界のスタッフの役割 ・アニメ表現の多様性について理解する							
	5	・応用的なキャラクターの動きを理解する ・表情パターンの描写、感情と動作							
	6	・表情パターンの描写、感情と動作							
	7	・シーン設計の基礎 ・レイアウト							
	8	-							
	9	・シナリオ ・絵コンテ ・フレーム管理方法 ・撮影の理解 ・前期末試験実施							
	10	課題制作(オリジナルアニメーションの制作)							
	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) ・卒業試験実施							
	2	-							
	3	-							
成績評価の方法	前期(9月)と後期(1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、実習を通して体感すると思います。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。								