

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名	Webアニメーション（Web Animation）		
ナンバリングコード	P21002	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 標準レベル Web
単位数	2	配当学年 / 開講期	2 年 / 前期
必修・選択区分	コース選択必修:情報コミュニケーションコース 選択:情報工学コース、メディアデザインコース、こども・情報教育コース ※入学年度及び所属学科コースで異なる場合がありますので、学生便覧で必ず確認してください。		
授業コード	P100201	クラス名	-
担当教員名	松原 かおり		
履修上の注意、 履修条件	基本的なWindows PCの操作ができること。演習内容を重視するので、出席を欠かさないで下さい。CG関連授業で学習する程度にPhotoshop / Illustratorを用いた制作や、情報リテラシーで修得するパソコン操作スキルを用いた問題解決に取り組めること。授業時はもちろん、課外の予復習や自主的な制作と学習を通し、これらの目標が達成できるように学習を進めてください。他は、備考欄を参照してください。		
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。		
参考文献及び指定図書	adobe公式チュートリアル https://creativecloud.adobe.com/ja/learn/app/after-effects		
関連科目	Webデザイン、コンテンツ企画論、デジタルコンテンツ論、デザイン系科目		

○基本情報		
授業の目的	本科目は、Webにおけるアニメーションを用いたメディアリッチで、動的なコンテンツの構築に関する基礎的な知識と技術の習得を目的とします。	
	Webを用いた情報発信、Webデザイナーにとって、基礎となる知識と技術の修得を行います。	
授業の概要	Webで用いられるアニメーションを利用した制作演習を通して、同ツールの操作方法に習熟すると同時に、アニメーション、モーションタイポグラフィー等の動的なコンテンツ制作技法に関する基礎を習得します。積極的に課外の時間も制作に取り組んでください。この分野で将来を考えている学生は、課される課題以外に、各自でのさらなる取り組み(企画、制作、コンテストへの応募、講習会や展示会への参加など)が重要になります。制作物はポートフォリオにまとめておきなさい。また制作で用いるソフトウェアは、有料から無料まで多数存在します。各自で環境を用意し、自身で日常的に作品作りをし、制作実績を積む必要性あります。	
授業の運営方法	(1)授業の形式	「講義形式」
	(2)複数担当の場合の方式	「該当しない」
	(3)アクティブ・ラーニング	「実習、フィールドワーク」
地域志向科目	該当しない	
実務経験のある教員による授業科目	松原かおり Webデザイナー、Webディレクター、Web制作会社でのデザインチームリーダー サーバ運用・Wordpressでのサイト構築運用経験者	

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	アニメーション制作に必要なスキルなど事前に調査分析することができる。		10点	
【知識・理解】	アニメーション制作に必要な技能や手法について理解している。		10点	10点
【技能・表現・コミュニケーション】	Adobe AfterEffectsを使用してアニメーション表現手法を理解し、実装することができる。		10点	10点
【思考・判断・創造】	テーマに沿ったアニメーションの設計と制作に必要な技能について判断できる		30点	20点
○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)				
レポートの提出、指定された形式や要件への対応力				
フィードバック方法 授業中、各自質問など受付対応。				

○その他
授業プログラムは、シラバスに沿って実施しますが、受講生の進捗状況や、社会情勢を考慮しながら、再調整することがあります。
課題への評価は、Classroomに提出後、成績発表前に行います。 課された課題への取り組みが非常に重要です。さらに各自でさらなる技能修得や知識の応用など、自主的な取り組みが非常に重要です。 課題などへの取り組みは、友人などと相談して取り組むこと可能です。ただし、必ず自分一人で、問題解決できる能力を修得してください。 スケジュール管理、タスク管理も非常に重要です。授業での課題は必ず出すようにしてください。受講態度として成績にも影響があります。
課題への取り組みと提出は、特に指定がない限り、各個人での取り組みと提出になります。 他人の提出物を複製した提出物は評価対象外です。 著作権を含む法令違反のある提出物は、評価対象外とします。 後に明らかになった場合、全ての評価結果を見直す場合があります。
技術的な進化がめまぐるしい分野です。各自で日々、この分野に対するニュースや最新技術、コンテンツに触れる取り組みをこなさい。

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画		科 目 名	Webアニメーション（Web Animation）	授業コード	P100201
		担当教員	松原 かおり		
学修内容					
1. Webアニメーション基礎					
イントロダクションとWebアニメーションの基本概念					
アニメーションツールとソフトウェアの紹介					
After Effectsの概要と用途					
・イントロダクションと基本的なインターフェース 簡単なテキストアニメーションを作成					
予習	Webで用いられているアニメーションコンテンツについて広く調査し、コンテンツに触れておきなさい。				約2時間
復習	アンケートに答えてください。				約2時間
2. Webアニメーション基礎					
・キーフレームとアニメーションの基本 オブジェクトの移動とスケールのアニメーションを作成					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
3. Webアニメーション基礎					
・レイヤーとエフェクトの使用 イメージをレイヤーとして配置し、カラーエフェクトを適用					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
4. アニメーション基礎					
・モーションパスとカメラの操作 オブジェクトを3D空間で移動させるアニメーションを作成し、カメラを動かす					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
5. アニメーション基礎					
・レンダリングと出力 作成したアニメーションを適切な設定でレンダリングして出力					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
6. アニメーション基礎					
・SVGアニメーション SVG(Scalable Vector Graphics)の基本概念とSVGアニメーションの基本的な手法と制御方法					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
7. アニメーション基礎					
・JavaScriptとアニメーション パララックスの実装におすすめのJavaScriptライブラリまとめ					
予習	AfterEffectsのチュートリアルを見ておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間
8. アニメーション基礎					
絵コンテの書き方・香盤表の書き方を学ぶ					
「NBUオープンキャンパス」のWeb CM企画の素案を考える。					
予習	絵コンテの書き方、香盤表の役割について調べておく				約2時間
復習	課題の提出				約2時間

○授業計画		科 目 名	Webアニメーション（Web Animation）	授業コード	P100201
		担当教員	松原 かおり		
学修内容					
9. アニメーション応用(モーションタイポグラフィ)					
文字を用いたアニメーションとしてモーションタイポグラフィについて解説を行ないます。またWebアニメーションを用いた制作演習を行ないます					
予習	文字だけを用いたアニメーションについて調べ、観ておきなさい				約2時間
復習	配布資料の空白の穴埋め、課題への取り組み、さらに追加で各自のオリジナル作品作りに取り組みなさい。				約2時間
10. 制作実習①					
NBUオープンキャンパスのWeb CMIについて、考えの近い学生どおしでグループを組み、グループ分けする。					
予習	世の中のWebCM、特に、大学のオープンキャンパスWeb CMをいろいろ見て、研究しておく。				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
11. 制作実習②					
NBUオープンキャンパスのWeb CMIについて、絵コンテを練る。必要な素材を洗い出す。香盤表に素材リスト、制作スケジュールをまとめる。					
予習	世の中のWebCM、特に、大学のオープンキャンパスWeb CMをいろいろ見て、研究しておく。				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
12. 制作実習③					
香盤表に従って、アニメーションパーツを役割分担して、制作していく。					
予習	これまでの配布資料や課題を見直し、作品作りに取り組めるようになっておきなさい。				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
13. 制作実習④					
香盤表に従って、アニメーションパーツを役割分担して、制作していく。グラフィック担当、動画編集担当、アニメーション制作担当、それぞれ個別に作業を進める。					
予習	香盤表に沿って、素材が整っているか確認する				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
14. 制作実習⑤					
制作したアニメパーツやロゴ、音楽、テロップなどグループメンバーで持ち寄り、仕上げ作業を進める。完成したアニメーション動画を書き出し、YoutubeやVimeoにアップロードする。プレゼンテーション用パワーポイントや資料を作成する。					
予習	香盤表に沿って、素材が整っているか最終確認する				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
15. プレゼンテーション					
グループごとに、NBUオープンキャンパスCMの制作秘話、担当パーツの紹介、完成した動画の再生をして、プレゼンテーションを行う。					
予習	香盤表に沿って、素材が整っているか最終確認する				約2時間
復習	課題の提出(グループメンバー全員)				約2時間
16. 補講					
課題提出ができなかった学生など、必要な場合補講					
予習					
復習					