

# アニメーションの作成 提出課題

## 1コマ1コマを「手描きの絵」で制作する場合

### 1. iPad の Animation Desk Cloud(無償版)を使って作成する場合



#### ①Animation Desk Cloud での作業

- ・ある程度描き進んだら、念のためカメラロール(フォトライブラリ)に動画に書きだしておくこと
- ・無償版を利用しているため、塗りつぶし、スタンプツール、鉛筆以外のブラシは利用制限がある  
→これらの機能を利用しないアニメーションで構わない
- ・Animation Desk の BGM 機能は使用しない

#### ②制作条件

- ・1秒あたりのフレーム数(6~24)を自分で決めて、時間間隔の調整をする
- ・動画に書き出した時の長さが10秒程度(いくら長くても12秒を超えないこと)
- ・何の動きかがはっきりとわかること
- ・フレーム数は60以上(全く同じ動きの使いまわしはカウントしない)
- ・アニメーションを完成できて余裕のある人は、動画に書き出してから効果音やBGMを付けても良い
- ・表紙タイトルや終わりの「END」は入れない
- ・著作権侵害をしない。
- ・出力する動画は学校のWindowsパソコンで再生可能なファイル形式とする

### 2. Animation Desk 以外の機器やアプリを使って手描きアニメーションを制作したい場合

(Mac の場合)

①手描きアニメ→Pixler などの描画アプリ

②動画編集→iMovie

(Windows の場合)

①手描きアニメ→Photoshop、Pixler などの描画アプリ

②動画編集→ムービーメーカー

## 1コマ1コマを「撮影した写真」で制作する場合

### 1. 写真から動画を制作する方法

#### ①ストップモーション・アニメーションとは

ストップモーション・アニメーション(Stop motion animation)とは、静止している人形や粘土などの物体を少しずつ動かしながら撮影し、それを連続再生することで動いているように見せるアニメーション技法。コマ撮り(こまどり)ともいう。ストップモーション・アニメーションは一コマコマをセッティングしながら撮影していく。映画やアニメでは一般的に1秒あたり24~30枚の撮影が必要なため、通常の映像撮影手法と比べて大変手間のかかる技法である。現在では映像表現手法の一つとして主に短編作品などで使われている。

## ②制作条件

- ・アプリで描いた絵の1枚またはカメラで撮影した1枚を1コマとする。同じ動きの使いまわしはしない。
- ・作成する動画は10秒程度(12秒を超過しない)  
動画に書き出した時とアプリでの再生(プレビュー)では再生時間が違うので注意する。
- ・出力する動画は学校のWindowsパソコンで再生可能なファイル形式とする。
- ・動画撮影をしてそれを素材として使用することはできない。
- ・自然な動きになるよう、再生速度を適切に調整する。
- ・表紙タイトルや終わりの「END」は入れない
- ・音を入れたければ入れても構わない。必須ではない。
- ・著作権侵害をしない。
- ・ある程度コマが増えたら、保険の意味でも時々動画へ書き出しをしておくこと。
- ・動画撮影可能な動きをわざわざストップモーションにしても意味がないので気を付ける

## 2. 使用する機器・アプリ

(撮影) デジカメ・iPhone

(撮影+動画編集) iPad: ストップモーションスタジオ



(動画編集)

・Windows: ムービーメーカー

・Mac: iMovie

## <どちらにも共通>

### 1. 制作前の企画

作成したい動きを考える

- ・撮影や描画の作業に入る前に、きちんと各フレームの絵(コマ割り)を考える
- ・繰り返し再生の設定にするかしないかを最初に決めておく
- ・「アニメーションテーマ記入用紙」にアニメーションの概要と絵コンテ(3シーン分)を書く  
→見せてサインをもらってから作業を始める

### 2. 提出

提出先: Fuzuki → Courses → SIS\_Computer → IT01C → animation → 各自の名前フォルダ

動画ファイル名: 「アニメ〇〇」(〇〇は姓)

### 3. 提出スケジュール

1回目: 1月26日(金) 課題説明・企画

2回目: 1月30日(火)

3回目: 1月31日(水)

4回目: 2月2日(金)

5回目: 2月6日(火)

6回目: 2月7日(水) 授業時間中に提出