指導者向けアドバンス講習会 ひるさんのこれがわかると、アニメができる! Vol.1

日時:2022年8月30日(火)17:00-20:00(日本時間)

場所:Zoom Meeting

参加者(敬称略·名字五十音順):

EM(フランス)

KA(イギリス)

SM(日本)

BN(スイス)

HK(日本)

MA(フィリピン)

YT(日本)

LY(イギリス)

伊藤裕美 (ALLjp)

浪越徳子(ALLjp)





伊藤:

「ひるさんのアドバンス講習会」はシリーズで続けていきたい。今日はその第一弾。 本日のテーマは「動き」です。

2. 参加者 自己紹介

昼間:

2015年に閉館した「こどもの城」で1985-2012年に子ども対象の映像教育普及のワークショップを主催。現在は文化学園大学の文化住環境学研究所で荒井先生と一緒にアニメーションの教材や環境、ワークショップの内容の研究等。アニメーテッドラーニングラボと共同研究3年間。教材制作やワークショップを実施。

3. アイスブレイク

「思い出す夏の音」を各人が発表した。

昼間:私の夏の音:網戸の向こうから盆踊りの音が風に乗って伝わってくる様子。

SM: 先週京都で聴いた風鈴の音。

HK:ラジオ体操の音楽。夏の朝に拍子抜けするような明るさでラジオから流れてくる音声。

EM: ちりんちりん、と風鈴。

MA: 花火の音。 会場に向かうまでの遠い音。 遅れてドーンと地響きのように来る音。

BN:バッタやコオロギの鳴き声。ジー、ガチャガチャ。

りすゆう: 実家のとなりが神社。小さいときに参加した山車。 和太鼓の練習の音

YT:セミの声。アブラゼミ、ツクツクボウシ。花火大会の音。盆踊り。

KA: 思い出の音はひぐらし。カナカナ。

浪越:波の音。

伊藤:アブラゼミ。近所の幼稚園、盆踊りのオバQ音頭。かき氷のシャカシャカかく音。

ひるさん:音からどんな映像が浮かぶか。皆さんのイメージを覚えておいてください。

【ワークショップの内容説明】



昼間:初参加でもOKの内容。

- 17:00 アイスブレイク─スタッフ、参加者自己紹介「自己紹介→思い出す夏の音」
- 17:30 ワークショップの内容説明、レクチャー1「動画メディアの発達とアニメーションの特性」
- 17:50 ミニ WS 「マジックロール」制作~発表
- 18:10 レクチャー2 「絵が動いて見える仕組み(仮現運動)」
- 18:20 休憩
- 18:30 WS「2枚の動画で4場面ストーリーを作るテーマ:私の夏休み」 説明、各自制作、コマ撮りアプリについて説明(未経験者のみ)
- 19:10 作品発表 講評
- 19:30 終了、意見交換(任意参加)

4. レクチャー1 「動画メディアの発達とアニメーションの特性」

アニメーテッドラーニングで重要なのはアニメを作ることではなく、伝えたいコトをアニメで伝えるということ。

映像メディアは、最初は絵を映すことから始まった。

映画が生まれる前の視覚玩具や幻灯。

次に写真の発明。静止画像。写真を動かして幻灯を映す→映画の発明へ。

映画のシステムを使って写真の代わりに絵を動かすの がアニメーション。

映像メディアは何の役割をしてきたか。

17世紀に発明された幻灯。

ランプから煙が出ている→空中に漂う煙に絵が映されて いた。

現在でいう視聴覚機器として使われていた。

幻灯ショーでは空中に骸骨や悪魔の像。 観客は驚きサーベルを抜いたりひれ伏す人も。 蒸気に顔が映るので、動いて見えた。

映像メディア

<u>絵</u>を映す、動かす…………<u>視覚玩具、幻灯</u>
↓
実景を紙に定着させて静止画像を残す …<u>写真</u>
↓
写真を動かして動画像を幻灯で映す ……映画

写真の代わりに<u>絵</u>を動かして動画像を映す ……… アニメーション

幻灯…17世紀に発明された絵を大きく投影する装置。 視聴覚機器として、講演、興行、布教活動等で使われた。



ファンタスマゴリア (1798年)

エティエンヌ・ガスパール・ロベール (ロバートソン) の幻灯ショーベルギー出身、興行はロンドンやパリで行なった。



こどもの城で実験。

子どもたちのワークショップで煙やドライアイスを使ってガラスに描いた子どもたちの絵を映してみた。

煙や布に映った像はゆらめくだけでなく動いて見えた。 当時の人は本当に空中に悪魔や死神が見えたと思い、 驚いただろう。



当時の様子の絵がたくさん残っている。

幻灯が発明されたときに既に絵を動かしてみようというチャレンジがあった。

薄い布の後ろから映す。

機械の下に車輪が付いていて動かし、ズームレンズ効 果も。

1948年フランスの映画『映画の誕生』の一部分。 今で言う再現ドラマ。

2 枚ある絵の一部を隠してみるとそれが動いて見えるという仕掛けが当時からあった。



木馬が回転することで動いて見えたり。背景をスライドさせて船が進んでいるように見せたり。

参考 次の映像を参考にしながら、以下お読みください。

"Nacimiento del Cine" Naissance du Cinéma のスペイン語版>> https://www.youtube.com/watch?v=9e0lZ4EpciA
ファンタスマゴリアの様子 Le Cinéma (Histoire et Techniques)>> https://www.youtube.com/watch?v=iUxgbTSDS28

今日皆さんに体験していただくアニメ作りに重要な点はここ。

動いている部分と動いていない部分があり、動かして見せたいところに人々が注目する、ということが重要。 絵を動かして見せる色々な玩具が発明される。

19世紀にも今のアニメと同じように形が違う絵を連続的に見せて動く映像を作り出していた。 技術が進み写真が発明され、一瞬で動く像が固定できるようになった。 連続して撮ったものを連続再生できれば実写の動画映像ができると考え、色々な発明がなされた。 写真銃で撮影し、カモメが飛んでいる様子を再現するなど。

フィルムが発明され、映画が完成。

世界最初の映画と言われるフランスのルミエール兄弟が発明したシネマトグラフという機械で撮影した映像。 当時の人は鮮明な映像に驚き、当時の新聞記事には「色が鮮やかだった」という記述がある。 当時は白黒なのに、色が見えるくらい鮮明で現実的だった。 駅に汽車が入ってくるだけの映像で、逃げようとした人がいたという噂も。

当時の人々の驚きが後に映画を発展させることになり、 絵を動かして見るだけの玩具はすたれていく。 その流れは現在も続いている。 実写映像はより鮮明により細かく。

テレビも 4K、8K に。

映画の後の映像メディアの進歩。テレビ、ネット。 実写映像で色々なことが伝えられるようになり、動 画映像が一般的に。 回線や電波を使って映像を送り、 多数が同時に同じ映像を見る……<u>テレビ</u> 通信回線を使って、映像データを 個別にやりとりする…………<u>ネット</u> 実写はより鮮明になり、更に VR のゴーグルを付けるとあたかも目の前に、そこにいるかのように見える仕組みも。ただ、映像で何かを相手に伝えるとき、鮮明なだけで何でも伝えられるようになったのか?

鮮明な映像の時代の今も、簡単な線画やグラフィクスが 使われている理由はこのあたりにあるのでは?

高精細だから伝わらない、ということがある?!

例えば Google の航空写真。

ビルの窓まで鮮明だが、これでは行きたい所にたどり着けない。

地図や絵の方が伝わりやすいことがある。ディテイルを除いて道だけを抽出した絵。

動くことで伝わりやすくなる、アニメーションならではの伝え方もある。

馬の動きだけ伝えたいときに実写だと馬の毛並みや背景を見てしまうが、単純な線画だとわかりやすく伝わる。 伝えなくて良い部分はアニメだと隠すことができる。

見せたいところを強調できる。

目を見せたいときは鼻や口をほとんど描かないなど。 日本のアニメは目を大きく強調して目の表情で描き分け。 実写映像の歴史は現在まで、高画質化が行われ続けている。 実物と変わらないような鮮明な動画映像を作り出す技術開発が 進み、バーチャルリアリティ装置なども実用化された。 -

では、鮮明な実写の動画映像で、 なんでも伝えることが容易になったのか?

映像で、物事を伝えるという事での不都合はないのか?

実写映像の歴史は現在まで、高画質化が行われ続けている。 実物と変わらないような鮮明な動画映像を作り出す技術開発が 進み、バーチャルリアリティ装置なども実用化された。

* では、鮮明な実写の動画映像で、 なんでも伝えることが容易になったのか?

映像で、物事を伝えるという事での不都合はないのか?

★高精細だから伝わらない場合もある!?

実写よりも簡素な「絵」の方が伝わりやすいことがある。

さらに、その絵が動くことで、動かない絵よりも、伝えやすい場合がある。

「絵」と「動き」→アニメーション

実写で見せると、伝えたい情報が多いと考えられる場合 伝えたいことを整理して絵にすることで、 伝わらなくて良い部分を見せなくすることができる (見せたい部分の邪魔になる部分を意図して描かずに隠す)





伝えたいことを整理して絵にする

見せたい部分が強調できる 現実のリアルとは異なる誇張、デフォルメ、付加なども

(例) 目の瞳を見せたくても、実写では鼻や口にも 視線がいくが、絵で、目は大きく、他は小さく 描くことで、見る者の視線は目の瞳に集まる





伝えたい部分を動かすことにより、わかりやすくなる。 右へ曲がるときに右へ動く矢印。

エレベーターの上下の矢印の動きなど。動かすと伝わりやすい。

絵と動きの組み合わせがアニメーション。 何かを伝える際には「動き」がポイント。

伝えたい部分を動かすことで、何かを伝えたいときに 人々の目がそこにいくようになる。

動きの大きさや速さの調節で色々な表現ができるが、アニメの表現力を高めないと難しい。

今のテレビで流れているようなアニメーションを作るのは 無理。

伝えたい部分を動かす

(例) 電光掲示板の矢印が動くことで方向をわかりやすく伝える





「絵」(静止した画面)と「動き」の組み合わせ

アニメーション

アニメーションは、 「動き」で、何かを伝えることができる

アニメーション

動きや表情の変化など

絵に表すことで、自分が伝えたいイメージが 伝わりやすい

<u>伝えたい部分を動かす</u>ことで、 静止した絵だけを使うよりも 伝えたいことをより伝えることができる

アニメーション

動きの大きさ、速さなどを調節することでいるいろな動きを作り出すことができる

その動きによって、伝えたいことを より上手に表すことができる

アニメの表現力を高めると 自分が伝えたいことをより伝えることができるようになる アニメは誰もが作ることができるものでないと、アニメを作って人に何かを伝えることはできない。

テレビでやっているようなアニメを作るのがアニメーテッドラーニングの目的ではない。

そういうものがなくても、アニメで伝えたいコトを伝える方法はある。

幻灯を思い出してください。 2 つの絵があれば動いて見える。

2 枚の絵があればアニメーションは作れる。 これが今日のワークショップで行うこと。

子どもたちが作った2枚のアニメーションの例を見せる。 亀が首を出す、引っ込める、

繰り返しの動き。

2枚の絵で簡単に動きを作り出せる。

機械が無くても動きを作り出せる。 肉眼で見えるアニメーション。

アニメーション

アニメの表現力を高めるには……

絵を描く「作画」の技術と絵を動かす「アニメート」の技術を トレーニングすることが求められる。

これではアニメは<u>誰もが作ることができるもの</u>にはならない……

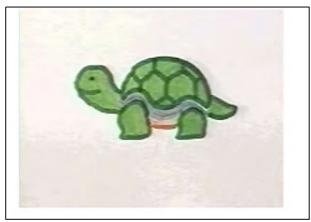
しかし、まずは……

誰でもアニメを作り、自分が伝えたいことを伝える方法はある。

アニメーション

映画前史の「幻灯」の動く仕掛けのように、

アニメの絵を動かすには、2枚の絵があれば良い。
↓
2枚の絵の同じ部分は「静止している部分」となり、





5. ミニ WS 「マジックロール」 制作~発表

マジックロールとは、位置や形が少し異なる2枚の絵を描き、それらを素早く交互に見ることでその絵が動いて見える遊び。

<mark>参考</mark> こどもの城 WEB ライブラリー 映像遊び

マジックロール」ほか、手作り映像おもちゃの型紙や作り方の資料

https://kodomono-shiro-weblibrary.jp/program/04img.html

- A4の紙を縦半分に切る。
- それを縦半分に折る。
- 紙の半分から下の方に絵を描く。
- 上の紙をおろすと下の絵が透けるのがポイント。サインペン等のほうが見えやすい。



動かしたいところだけ変える。透けて見えるので、動かしたくないところはなぞるだけ。



これでアニメは完成。ペンに巻いて上下に動かす。 繰り返し動かすことで、2つの動作が一瞬にして切り替わる。

先ほど発表した、皆さんが印象に残っている「夏の音」を2つの絵で表してみてください。



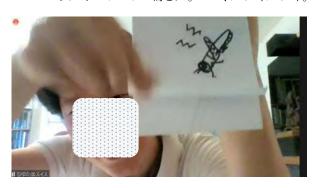
【ミニワークショップ マジックロールの制作と講評】

<制作タイム(15 分間)> 皆さんの作品紹介。

MA:花火の音。会場に向かうまでの遠い音。 遅れてドーンと地響きのように来る音。



BN:バッタやコオロギの鳴き声。ジー、ガチャガチャ。



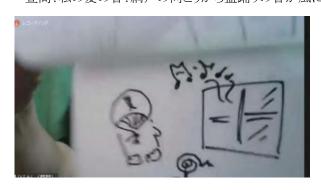
KA:思い出の音はひぐらし。カナカナ。

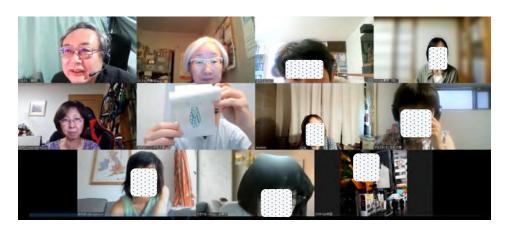


EM:ちりんちりん、と風鈴。



昼間:私の夏の音:網戸の向こうから盆踊りの音が風に乗って伝わってくる様子。





6. レクチャー2 「絵が動いて見える仕組み(仮現運動)」

昼間:

2枚の絵で動きができた。2枚で動いて見えるのはなぜ? それがアニメーションの面白いところ。

「仮現運動」

心理学用語で、位置が少しずれた静止画を連続して見たときに位置の違いを動きとして感じる現象

位置が変わっただけで動いたように感じる。アニメはこれを巧みに利用している。 イルミネーションの点滅もこの原理。

例えば木の陰に忍者がいる絵と忍者が外にいる絵。この2枚で忍者が隠れたように見える。 2枚だけでストーリーができる。

この性質があるので2枚でも動いていると感じる。

棒が倒れたように見えるのは、立っている棒は倒れるものであることを知っているから。 間は何も描いていないのに。これがアニメが動いて見える仕掛けのおおもと。

木の向こうにいる忍者も、今までの知識や経験から、忍者が隠れていると勝手に思ってしまう。

7. ワークショップ 2 「枚の動画で4場面ストーリーを作る」

2枚の絵を使って物語を作ってみましょう。 今日は色の無い線画で良い。

4場面用紙を2枚用意し、どんな話を作るか考える。

ワークシートのダウンロード>>

http://alljp.org/guidance/dl/4framemangasheet



セリフが無くても良いが、子どもたちには先ずセリフを考えさせた。

その理由は、言葉を入れなくても言葉で説明できるように考えて4場面用紙に書くと、撮影時に重要な手掛かりになる。

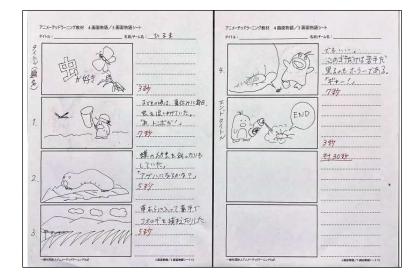
テーマ:「私の夏休み」

昼間:

4場面ストーリーの作り方の説明します。 先ず、4場面用紙を2枚用意し、最初のマスが題名。 1~4場面を考え、最後にエンドタイトル。



私が作った例。 虫をテーマにした。



タイトルとエンドタイトルは動かないので1枚。 それ以外の4場面は動き。 先ずセリフを考える。

それぞれの場面に先ずセリフを入れる理由は、 1場面を撮る時間の手掛かりになるから。



子どもたちと最初に作った時、1 場面ずつが短くて どんどん過ぎて行ってしまった。

何かを伝えるためには時間が必要であり、では、時間の根拠をどうするか。

最終的にアフレコをしてセリフを入れるなら、そのセ リフが収まる長さだけ撮影をする。

セリフを自分で読んで計り、大体の長さを決めることを最初に行うと編集なしでいける。

タイトルとエンドタイトルは3秒くらいとる。

『虫が好き』は合計30秒くらいになった。

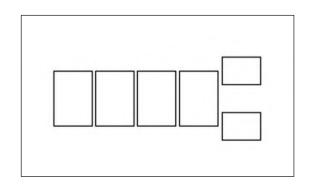
- 4 場面シートの絵はラフで良い。描いた時にどこを動かすか考えておくと良い。
- 1場面目は網を振る動作、
- 2番目は幼虫がくねくねしている様子、
- 3場面目は風が吹いてきて草が揺れる、
- 4 場面目は驚いてのけぞる様子が良いかな、と。 それをシートに書いておくと良い。

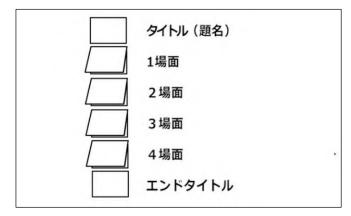




次は A4の用紙を 4 枚 (4 場面分) 用意。 更にもう 1 枚は半分に切り、A5 サイズの紙 2 枚。

4場面を描く用紙は縦半分に折る。



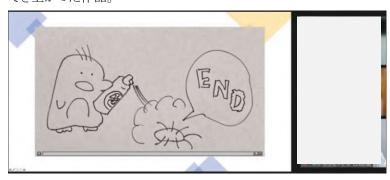


今回作るストーリーは A4 サイズの紙と筆記具があれば足りる。

実際に描いたものがこれ。



でき上がった作品。



ストップモーションスタジオ(SMS)は少し横長なので、なるべく上下に余白を持つようにすると絵が切れない。

SMS の基本操作はアニメーテッドラーニングらぼの指導者向けオンラインガイダンス「はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)」を参照>> http://allip.org/guidance/point/descript_stopmotion1

<mark>参考</mark> 動画解説 アニメーションの作り方 ~アプリ編~ "Stop Motion Studio"(JAA-日本アニメーション協会 アニメーションキャラバン) >> https://youtu.be/1HEBI3iFZN4

スマホのカメラを固定するには、百均で買えるスマホ用 三脚が使える。

2 枚の絵のコマ撮りなら、スマホを固定せず、手持ちでも撮影できる。



『虫が好き』は紙を机の上に置いて手持ちで1場面ごと に2枚撮った。

絵の位置を合わせれば問題なくでき、2 枚絵はスマホひ とつでできる。



設定も重要。

アプリの編集モード(編集画面)で、

左側の歯車マーク で設定ができる。

映画の速度(フレーム/秒)が出る。

デフォルトは8だが、2(2FPS)に合わせると2枚の絵の切り替わりが丁度良い繰り返しになる。

最初に映画の速度を遅くすると良い。

2 枚絵で「8」(8FPS)の設定だと、切り替えがとても速くて 認識できないが、「2」(2FPS)なら絵が変わるのが認識で きる。

「2」の設定は2枚で1秒くらいの切り替わり。 つまり2枚の絵があると1秒のアニメになる。

撮影をする際、編集モード(編集画面)のタイムライン (※)下に**秒数と枚数**が表示される。

この数値を手掛かりに次々と絵を撮り、アプリ上でつなげた。

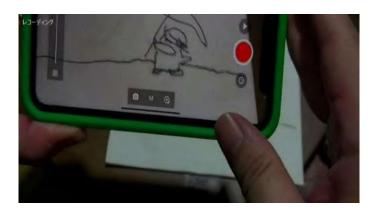
※タイムラインは撮影したコマが並ぶところ。





撮影は、**編集モード(編集画面)**のカメラマークを押して 撮影モード(撮影画面)に変えてから、赤いボタン(シャッター)を押す。

紙が動かないように、絵を描いた紙はテープで仮留めすると良い。



画面にぴったり合わせて、先ず1コマ撮り、紙をめくって 撮る。

オニオンスキン 撮影モード(撮影画面)には前の絵が 透けて見える機能(オニオンスキン)がある。

左側のスライダーを操作して、使いやすい透かし度で次に撮る絵を合わせる。

編集モード(編集画面)の歯車で映画の速度(フレーム/秒)で2に設定すると、2枚撮影すると2枚絵の繰り返 しになる

2枚撮ったものをつなげるにはどうするか。

4場面シートによるとこのシーンは7秒必要となる。

編集モード(編集画面)で、

撮ったコマをタップすると右の表示が出る。. 使いたい機能を選択する。

「コピー」を選択する。

挿入したい位置のコマに合わせて「ペースト」を選ぶと、2 コマが 4 コマに増える。

ペーストでは選んだコマの前に挿入される。

2 コマの右側にある**カメラマーク**を選んでペーストすると、 最後に挿入される。

コピペでどんどん増やす。

タイムライン下に表示される秒数を見ながら、7秒になるまでコピペを繰り返す。

15枚か16枚で7秒くらい。

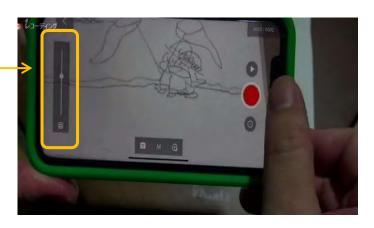
これで1場面目の2つの絵の繰り返しが完成。

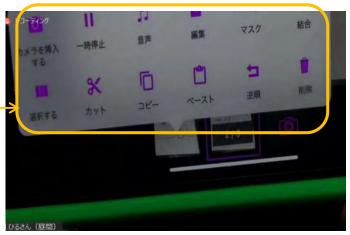
コピペを取り消したい時は、右側の Undo 矢印を押す。

2 場面目の撮影は、撮影したコマが並ぶタイムライン右端のカメラマークに合わせ、右側上のカメラマークを押して編集モード(編集画面)に戻り、赤いボタン(シャッター)を押す。

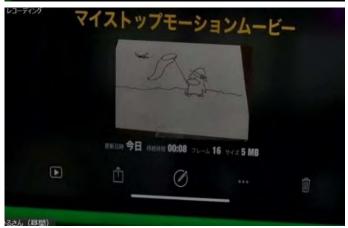
2枚の絵を撮影したら、秒数に合わせてコピペでコマを増やす。

このように4場面撮り終えたら、全部がつながり完成となる。





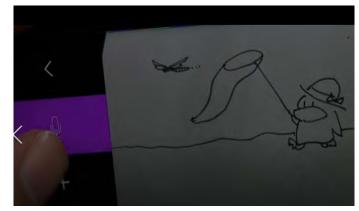




音声を入れる

編集モード(編集画面)の左側の**マイクマーク** をタップすると、「録画可能」と出る。

録音可能となっているが「録音可能」の誤字と思われる。



黄色い「録画」(録音)を押すと録音が始まる。 下に秒数が現れる。

「再生」で確認し、録音が OK なら「完了」を選ぶ。 録音を取り消したい時は「キャンセル」を押す。

ストップモーションスタジオ (SMS) は無料版で声を録音でき、SMS だけで十分に機能する。



<<子どもや初心者が使う場合の注意>>

無料版でも機能選択ボタンが多く、ボタンを間違って押したり、撮影したコマが消去されたら復活できない。 録音は一度「完了」を押してしまうと戻せない。

そのため、メニュー画面(アプリを起動した時の画面)でファイルを複製しておくと良い。

メニュー画面には、編集モード(編集画面)の左側にある戻る矢印を押すと戻れる。

ファイルの複製は、ファイルをタップ、あるいは「選択する」でファイルを選ぶと、メニューバーあるいは「プロジェクトを選

択」のコピーマークトフを選ぶ。

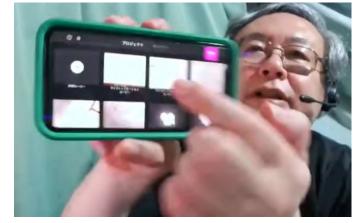
動画ファイルの保存と書き出し

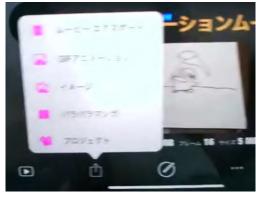
撮影モードで撮影すると SMS 形式の動画ファイルが自動保存される。

メニュー画面(アプリを起動した時の画面)に作成したファイルの一覧が表示される。

書き出したいファイルをタップする。あるいは「選択する」 でファイルを選ぶ。

「ムービーエクスポート」 を選ぶと、レンダリング (映像生成)して MP4 フォーマットで保存できる。





保存場所を選ぶ

デバイス内のフォルダーかネットワークでシェアできるフォルダーを選ぶと保存される。

MP4 は軽い動画ファイルなので、YouTube などでも公開できる。

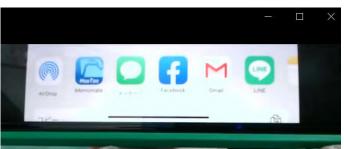
共有もスマホだけでできるので大変便利なソフト。 共有するには隣の上矢印のマークを押す。

スマホの中の写真や動画のフォルダに入れることもできるし、Google Drive に共有もでき。

別の編集アプリにこの動画を移すこともできる。

『虫が好き』は短くても25Mになりメールで送信するより、 ネット上の共有フォルダーを活用すると良い。





ストップモーションスタジオの基本操作はアニメーテッドラーニングらぼの指導者向けオンラインガイダンス「はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)」の「書き出しの仕方」を参照>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_stopmotion1

参考 動画解説 アニメーションの作り方 ~アプリ編~ "Stop Motion Studio" (JAA – 日本アニメーション協会 アニメーションキャラバン) >> https://youtu.be/1HEBI3iFZN4

ストップモーションスタジオでなくても、描いた絵を写真に 2 枚撮影してから、ビデオの編集ソフトを使えば繰り返しの動画ができる。

Windows に標準でついている「フォト/ビデオエディター」、Apple の「iMovie」など、使い慣れたアプリでも良い。

【制作タイム】

先ず4場面シートを20分間程度で作成。

時間があれば撮影して完成させる。できたところまで、スマホの画面で見せてください。

完成したアニメは共有 Drive にアップする。 ファイル名ルールに沿ってファイル名を付ける。



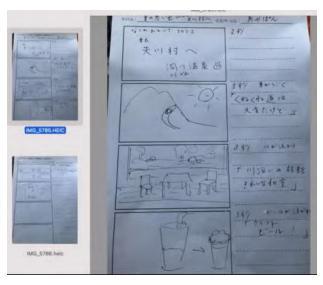
【作品発表】

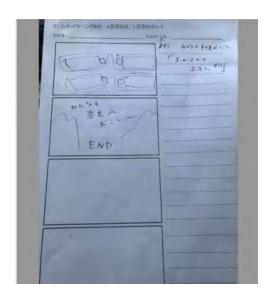
伊藤:「黒目川ワークショップ」





KA:「天川村へ 洞川温泉」





伊藤: 2枚ずつ撮れば良いのでさっとできる。

昼間:4場面シートを固めればあとは速い。

伊藤:2コマなので絵をたくさん描かなくて良いのが良い。

昼間:

子どもたちにたくさん絵を描かせると途中で飽きてしまうが、2 枚だと負担が少ないし、一人 1 場面作る、というのも可能なのでグループワークもできる。

伊藤:

先日子どもとワークショップをした際、4場面シートを使い、4人の子どもたちが1場面ずつアイデアを出し、それを物語として合体させた。

昼間:4場面物語は明確に分担が分かれるのが良い。

伊藤:4場面物語を皆できっちり作っておけばあとは分業できる。

昼間:分業はグループワークでの重要なキーワード。

伊藤:切り絵だとずれたり、沢山作ったりしないといけないが2コマは手軽で良い。

昼間:

時間のあるワークショップなら丁寧に2枚を描くのも良い。 完成した時の満足度が高まるのも大事。子どもたちはこだわりすぎるが。

伊藤:照明と影が難しい。

昼間:

紙にどうしても影が入る。スタンドをつけて影を消すなど。 壁に貼って横から撮っても良い。そうすると影はあまり出ない。

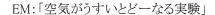
切り絵はそれができないが、2枚の絵なら可能。

伊藤:速度の設定が2だと遅かったので、3にした。

昼間:設定は撮った後からでも変えられる。足りなければ2枚のコピペを増やす。

伊藤:2コマ物語は動かすポイントがどこかを見極めやすい教材。

昼間:伝えたいところを動かす。どこを伝えたいか。アニメーテッドラーニングでは重要。









BN: 『その辺のもので生きるオンライン講座 コンロ編』







YT: 『花火大会?? ヒュー ドンドン』



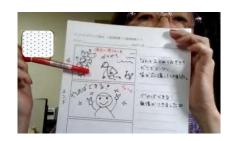




浪越:『泳ぎは苦手でした』







HK:『限界を超えろ!徹夜踊り』



昼間:

皆さん、ユーモアが入っていて面白い。完成が楽しみ。 是非ドライブにアップを。発表会をやっても面白い。 是非子どもたちと一緒に作ってみてください。

お知らせ

伊藤:

SMS の使い方、次の段階に行きたい人は、日本アニメーション協会の作家が作ったビデオ解説を参照。

JAA(日本アニメーション協会)のアニメーションキャラバンに属するアニメーション作家たちが「ストップモーションスタジオ」などの解説ビデオを公開しています。

アニメーションの作り方 ~アプリ編~ "Stop Motion Studio" for キッズ

https://www.youtube.com/watch?v=8-mY_JXGkAQ

アニメーションの作り方 ~アプリ編~ "Stop Motion Studio"

https://www.youtube.com/watch?v=1HEBI3iFZN4

おうちで簡単アニメーションを作ろう!~ 撮影の準備・どうぐ編~

https://www.youtube.com/watch?v=6xyZ1qU4Er0&t=5s

伊藤:

今年も「高校生と日本語学習者のアニメーテッドラーニング」をオンラインで実施する。

是非皆さんの生徒さんも参加を。去年はアイルランドの 中学生が大活躍。

日本語学習者は大学生くらいまで参加可。

今年はグループ参加も検討中。

ひるさんのアドバンス講習会は年度内に第二弾を実施 したい。

皆さん、ありがとうございました。



次回もお会いしましょう



ひるさんのアドバンス講習会