

科目名	メディア研究D							年度	2026
英語科目名	Media Studies D							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース 2年次	必/選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	井上篤史	教員の実務経験		有	実務経験の職種		スクリプトドクター		
【科目の目的】 アニメ制作に3Dレイアウトを応用できる									
【科目の概要】 様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。									
【到達目標】 修了制作に3Dレイアウトを活用し完成できる									
【授業の注意点】 授業進行に応じてプリント配布の他、web上の資料を参照する。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている			レベル1 要努力				レベル1 要努力	
到達目標 A	3Dレイアウトを完成し アニメ制作に応用できる			3Dレイアウトを作成できる				3Dレイアウトを作成できる	
到達目標 B									
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 課題作品の評価を主体とする。また、授業参加度や授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究D			年度	2026
英語表記		Media Studies D			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	3D制作の手順	1 3D制作手順	3D制作手順を理解する	3	
2	3Dアニメ制作とは	3Dアニメ制作手法	1 3D制作手法	3Dでの制作手法を理解する	3	
3	3Dアニメ制作ソフトについて	3Dソフトの種類と特徴	1 3Dソフトの種類と特徴	3D制作ソフトの種類と特徴を理解する	3	
4	3Dモデリング	モデリングを行う	1 モデリング	3Dモデリングできる	3	
5	3Dモデリングプレビュー	モデリング後のプレビューを行う	1 プレビュー	モデリング後のプレビューができる	3	
6	3Dレンダリング	モデリング後にレンダリングする	1 レンダリング	レンダリングできる	3	
7	3D制作補足と復習	前回までの復習と不足を確認	1 復習と補足	復習と不足部分が把握できる	3	
8	3D制作スケジュール見積	3D制作のスケジュール見積を立てる	1 スケジュール立案	3D制作スケジュールを立案できる	3	
9	3Dレイアウト制作	3Dレイアウト制作	1 レイアウト制作	3Dレイアウトが制作できる	3	
10	3Dレイアウト完成	3Dレイアウト完成	1 レイアウト完成	3Dレイアウトが完成できる	3	
11	3Dレイアウト書き出し	3Dレイアウトを書き出す	1 レイアウト書き出し	3Dレイアウトを書き出すことができる	3	
12	他ソフトとの連携	他のアニメ制作ツールと連携して使う	1 他ソフトとの連携	3D制作を他のアニメ制作ソフトと連携できる	3	
13	3Dレイアウト課題制作	3Dレイアウト課題制作	1 3Dレイアウト課題制作	3Dレイアウトの課題が制作できる	3	
14	3Dレイアウト課題提出	3Dレイアウト課題を完成、書き出す	1 3Dレイアウト書き出し	3Dレイアウトの課題を完成させ提出納品できる	3	
15	3D制作まとめ	3D制作のまとめ補足	1 まとめと補足	3D制作の振り返りと補足を把握できる	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	メディア研究D						年度	2026	
英語科目名	Media Studies D						学期	後期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 アニメーションコース 2年次	必/選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	寒川歩	教員の実務経験		有	実務経験の職種		アニメーター		
【科目の目的】 制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。									
【科目の概要】 様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。									
【到達目標】 各種制作ツールの使い方や制作工程、手法などで分らない部分を解消する。デジタルツールを中心に高度でより自分に合った制作手法などを探求できるようになる。									
【授業の注意点】 授業進行に応じてプリント配布の他、web上の資料を参照する。 授業・課題の進捗状況により講義内容を入れ替えることもある。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている			レベル1 要努力				レベル1 要努力	
到達目標 A	テキストや色彩が効果的に使用され、キャラクターが魅力的で視覚的に引き込まれるものとなっている。			ディテールが充実しており、キャラクターの特徴がよく表現されている。				キャラクターの特徴が出ていなく魅力に欠ける。	
到達目標 B	アニメーションが滑らかで自然であり、キャラクターの動きがリアルである。			アニメーションが自然に表現されている。				アニメーションが不自然になっている。	
到達目標 C	設定されたスケジュールに合わせて適切な進展が見られる。			設定されたスケジュールに合わせて進展が見られる。				設定されたスケジュールに合わせて進展が見られない。	
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 課題作品の評価を主体とする。また、授業参加度や授業態度によって評価する。授業・課題の進捗状況により講義内容を入れ替える。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		メディア研究D			年度	2026
英語表記		Media Studies D			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	作品鑑賞・制作の手順	1 制作手順	作品鑑賞から制作に至る手順を理解する	3	
2	作品鑑賞からつなげる作品制作とは	3Dアニメ制作手法	1 作品制作手法	アナログおよびデジタルでの制作手法を理解する	3	
3	アニメ制作ソフトについて	アニメ制作ソフトの種類と特徴	1 アニメ制作ソフトの種類と特徴	アニメ制作ソフトの種類と特徴を理解する	3	
4	作品鑑賞と制作1	作品鑑賞・アニメ制作を行う1	1 作品世界観	作品鑑賞から世界観の設定	3	
5	作品鑑賞と制作2	作品鑑賞・アニメ制作を行う2	1 シナリオ・設定	作品鑑賞からシナリオ・設定をつくる	3	
6	作品鑑賞と制作3	作品鑑賞・アニメ制作を行う3	1 キャラクター設定	作品鑑賞からキャラクター設定を起こす	3	
7	作品鑑賞と制作4	作品鑑賞・アニメ制作を行う4	1 ラフレイアウト	作品鑑賞からラフレイアウトを制作する	3	
8	作品鑑賞と制作5	作品鑑賞・アニメ制作を行う5	1 レイアウト清書	作品鑑賞からレイアウトを完成させる	3	
9	作品鑑賞と制作6	作品鑑賞・アニメ制作を行う6	1 背景の完成	作品鑑賞から背景レイアウトを完成させる	3	
10	作品鑑賞と制作7	作品鑑賞・アニメ制作を行う7	1 エフェクト	作品鑑賞からレイアウト内エフェクトを完成させる	3	
11	作品鑑賞と制作8	作品鑑賞・アニメ制作を行う8	1 タメツメ指示	作品鑑賞からレイアウト内のタメツメ指示を完成させる□	3	
12	作品鑑賞と制作9	作品鑑賞・アニメ制作を行う9	1 解像度とスキャン	作品鑑賞からレイアウトの解像度とスキャンを理解する	3	
13	作品鑑賞と制作10	作品鑑賞・アニメ制作を行う10	1 印刷とカラー設定	作品鑑賞からレイアウトの印刷設定とカラー設定を理解する	3	
14	作品鑑賞と制作11	作品鑑賞・アニメ制作を行う11	1 書き出しの種類	作品鑑賞からレイアウトの書き出し種類を理解する	3	
15	制作まとめ	作品制作のまとめ 補足	1 まとめと補足	作品制作の振り返りと補足を把握できる	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等