

科目名	アニメーション実習B							年度	2026
英語科目名	Animation Practice B							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1	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	村口冬仁/小杉優弥		教員の実務経験	有	実務経験の職種	アニメ彩色 (村口) アニメ背景 (小杉)			
【科目の目的】 アニメーション作品制作ができる事									
【科目の概要】 アニメーション制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
【到達目標】 学生がアニメーション制作の基本的なツールの使い方を理解し、作品制作できる事									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会人への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。授業・課題の進捗状況に									
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3 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	アニメーションの原理と基本技術を習得し、リアルかつ表現豊かに表現ができる		アニメーションの原理と基本技術を習得し、制作に応用できる				アニメーションの原理と基本技術の知識が不十分		
到達目標 B	パース（遠近法）、色彩、ディテールなどの知識を持つことができ、美しい背景やレイアウトの制作ができる		パース（遠近法）、色彩、ディテールなどの知識を把握できる				パース（遠近法）、色彩、ディテールなどの知識を把握できていない		
到達目標 C	スケジュール管理やタスクの割り振り、コミュニケーション能力を持ち、プロジェクト管理能力が十分である		スケジュール管理やタスクの割り振り、コミュニケーション能力がある				スケジュール管理やタスクの割り振り、コミュニケーション能力が不足		
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】 授業内容の理解度を作品を提出して評価する。また積極的な授業参加度、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		アニメーション実習B			年度	2026
英語表記		Animation Practice B			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	アニメ彩色とは	アニメ彩色の方法	1 彩色の歴史	アニメ彩色の歴史を理解する	3	
2	アニメーション彩色の基礎(1)	アニメ彩色基礎	1 彩色ツールについて	アニメ彩色ソフトについて理解する	3	
3	アニメーション彩色の基礎(2)	アニメ彩色基礎2	1 ショートカットを使う	アニメ彩色ソフトのショートカットを理解する	3	
4	アニメーション彩色の基礎(3)	アニメ彩色基礎3	1 ペンタブレット彩色	アニメ彩色ソフトのペンタブレットワークを理解する	3	
5	アニメーション彩色の基礎(4)	アニメ彩色基礎4	1 仕上げチェック	彩色チェック作業を理解する	3	
6	アニメーション彩色の基礎復習	アニメ彩色基礎まとめ	1 彩色作業復習	彩色作業基礎を理解する	3	
7	アニメ彩色(1)	アニメ彩色応用1	1 主線の修正方法	主線の修正方法を理解する	3	
8	アニメ彩色(2)	アニメ彩色応用2	1 色トレース線の塗り方	トレース線の塗り方を理解する	3	
9	アニメ彩色(3)	アニメ彩色応用3	1 スキャン方法	スキャン方法を理解する	3	
10	アニメ彩色(4)	アニメ彩色応用4	1 トレース方法	トレース方法を理解する	3	
11	アニメ彩色応用(1)(バッチ処理)	バッチ処理を知る	1 バッチ処理とは	バッチ処理方法を理解する	3	
12	アニメ彩色応用(2)(合成)	合成を知る	1 合成とは	線合成、面合成を理解する	3	
13	アニメ彩色応用(4)(組)	クミ線について	1 クミ線のある彩色	クミ線のあるセル彩色を理解できる	3	
14	アニメーションの色作り	色指定について知る	1 色指定の作り方	色指定ファイルを作成できる	3	
15	アニメ彩色応用(4)(Photoshop)	まとめと補足	1 まとめと疑問解消	不足・再学習したい彩色を理解する	3	
16	彩色ソフトの復習	前期内容の復習	1 前期の内容を復習する	Photoshopの機能復習	3	

科目名		アニメーション実習B			年度	2026
英語表記		Animation Practice B			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
17	時間差背景について	時間差背景講義	1 時間差背景の書き方を把握する	時間差分背景の制作	3	
18	時間差背景制作と面談	時間差背景制作	1 時間差背景を描く	時間差分背景の制作 進級制作のチェック・面談	3	
19	時間差背景制作書き出し	時間差背景書き出し	1 時間差背景を書き出す	時間差分背景の制作	3	
20	時間差背景 講評	時間差背景講評	1 時間差背景講評	時間差背景の不足点を理解できる	3	
21	イメージ背景	イメージ背景講義	1 イメージ背景の描き方を把握する	イメージ背景の制作 進級制作のチェック・面談	3	
22	イメージ背景 制作	イメージ背景制作	1 イメージ背景を制作する	イメージ背景の制作	3	
23	イメージ背景 講評	イメージ背景講評	1 イメージ背景講評	イメージ背景の不足点を理解する	3	
24	テイストを意識した背景	テイストを意識した背景 講義	1 テイストを意識した背景の描き方を理解する	テイストを意識した背景の制作	3	
25	テイストを意識した背景 実制作	テイストを意識した背景 実制作	1 テイストを意識した背景を完成させる	テイストを意識した背景の制作	3	
26	テイストを意識した背景 講評	テイストを意識した背景 講評	1 テイストを意識した背景の講評を受ける	テイストを意識した背景の制作 講評	3	
27	彩色ソフト機能応用1	彩色ソフトの応用操作を理解する1	1 彩色ソフト「画像、データの修正」1	Photoshop機能の応用「画像、データの修正」	3	
28	彩色ソフト機能応用2	彩色ソフトの応用操作を理解する2	1 彩色ソフト「画像、データの修正」2	Photoshop機能の応用「画像、データの修正」	3	
29	彩色ソフト機能応用3	彩色ソフトの応用操作を理解する3	1 彩色ソフト「画像、データの修正」3	Photoshop機能の応用「画像、データの修正」	3	
30	修了制作 講評とポートフォリオ	修了制作の講評を受ける	1 修了制作の講評と補足	修了制作の不足点改善点を理解する	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