

科目名	AC概論2							年度	2024
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科	アニメーション	1年次	必／選	選1	時間数	30	単位数	2
担当教員	臺野興憲			教員の実務経験		実務経験の職種			

【科目の目的】

異なるジャンルや時代のアニメ作品を研究し、映像演出の技法やアニメ制作における構成要素を理解し、応用する能力を養います。アニメ業界における映像演出の基本的理解を深め、将来のクリエイティブな仕事に備えます。

【科目の概要】

アニメーション業界に関する、テクニック、企画、手法について学びます。

【到達目標】

- A. 異なるアニメ作品の演出手法を理解し、分析できる能力の育成
- B. 映像構成に関する基本的な知識の獲得と応用能力の向上
- C. アニメーションにおけるストーリーテリングの概念を理解し、応用できる能力の養成
- D. アニメ制作における映像表現の技術的側面を理解し、実践的スキルの向上
- E. 異なるアニメ作品を通じて、自らのクリエイティブなアプローチを発展させる能力の向上

【授業の注意点】

授業への積極的な参加と、異なるアニメ作品に対する熱心な研究が成功への鍵です。
理論だけでなく実践を通じて、映像演出技法を理解してください。

評価基準＝ループリック

ループリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
異なるアニメ作品の演出手法を理解し、分析できる能力の育成 A	個々の演出手法を深く理解し、緻密な分析を行い、新たな視点からの提案ができる	演出手法を十分に理解し、分析が適切である	演出手法の一一般的な理解があり、分析に基本的な要素を含む	演出手法の理解が浅く、分析に至らない	演出手法の理解や分析能力において明らかな課題がある
映像構成に関する基本的な知識の獲得と応用能力の向上 B	基本的な知識を実践的に応用し、高度な映像構成を作成できる	基本的な知識を理解し、映像構成に応用する能力がある	映像構成の基本的な要素を把握しており、一部応用が見られる	映像構成の基本的な理解が足りず、応用能力が限られている	映像構成に関する理解や応用能力において大きな課題がある
アニメーションにおけるストーリーテリングの概念を理解し、応用できる能力の養成 C	ストーリーテリングに関する高度な理解と、複雑なストーリーを表現する能力	ストーリーテリングの基本的な理解と、基本的なストーリーを表現する能力	ストーリーテリングの基本的な理解があり、一部のストーリーを表現できる	ストーリーテリングに関する理解が浅く、表現能力に制約がある	ストーリーテリングにおける理解や表現能力において課題が大きい
アニメ制作における映像表現の技術的側面を理解し、実践的スキルの向上 D	技術的な側面を高度に理解し、高品質な映像制作が可能	技術的な側面を理解し、一定水準の映像制作が可能	技術的な側面の基本的な理解があり、一部の映像制作が可能	技術的な側面の理解が足りず、制作能力が限られている	技術的側面における理解や制作能力に大きな課題がある
異なるアニメ作品を通じて、自らのクリエイティブなアプローチを発展させる能力の向上 E	クリエイティブなアプローチがあり、実践的な応用が可能	クリエイティブなアプローチがあり、基本的な応用が可能	基本的なクリエイティブなアプローチがあり、一部の応用が見られる	クリエイティブなアプローチが限定的であり、応用が難しい	クリエイティブなアプローチの欠如や応用能力の課題が大きい

【教科書】

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		AC概論2			年度	2024	
英語表記					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		評価基準	
1	アニメーション作品の分析1	アニメーション作品の詳細な分析を行う	アニメ作品の詳細な分析	アニメ作品の詳細な分析能力の向上			
			アニメーションの演出手法の特定	演出手法の特定能力			
5	アニメーション作品の分析2	アニメーション作品の詳細な分析を行う	アニメ作品の詳細な分析	アニメ作品の詳細な分析能力の向上			
			アニメーションの演出手法の特定	演出手法の特定能力			
3	映像演出の高度なテクニック1	高度な映像演出技術を学ぶ	映像演出の高度な要素	高度な映像演出の理解			
			カメラアングルの応用	カメラアングルの応用能力			
4	映像演出の高度なテクニック2	高度な映像演出技術を学ぶ	映像演出の高度な要素	高度な映像演出の理解			
			カメラアングルの応用	カメラアングルの応用能力			
5	アニメーションのストーリー展開1	ストーリー展開技術を学ぶ	ストーリー展開の構造	ストーリー展開の構造理解			
			シナリオライティング	シナリオライティングの応用能力			
6	アニメーションのストーリー展開2	ストーリー展開技術を学ぶ	ストーリー展開の構造	ストーリー展開の構造理解			
			シナリオライティング	シナリオライティングの応用能力			
7	アニメーションプロダクト	アニメ製作について学ぶ	ロケーションハンティングについて	ロケーションハンティングについて知識を得る			
			プロプロダクション	企画・設定の準備を知る			
8	アニメーション作画の応用1	アニメーション作画技術の応用を学ぶ	動きの表現技術	動きの表現技術の応用			
			アニメキャラクターの設計	キャラクター設計の理解			
9	アニメーション作画の応用2	アニメーション作画技術の応用を学ぶ	動きの表現技術	動きの表現技術の応用			
			アニメキャラクターの設計	キャラクター設計の理解			
10	アニメーションのストーリーテリング1	ストーリーテリングの基礎を学ぶ	トーリーテリングの概念	ストーリーテリングの理解			
			ストーリーボード作成	ストーリーボード作成能力の向上			
11	アニメーションのストーリーテリング2	ストーリーテリングの基礎を学ぶ	トーリーテリングの概念	ストーリーテリングの理解			
			ストーリーボード作成	ストーリーボード作成能力の向上			
12	アニメーションのストーリーテリング3	ストーリーテリングの基礎を学ぶ	トーリーテリングの概念	ストーリーテリングの理解			
			ストーリーボード作成	ストーリーボード作成能力の向上			
13	アニメーションのクオリティ向上1	アニメーションのクオリティ向上を学ぶ	アニメーションのクオリティアップ技術	アニメーションのクオリティ向上の理解			
14	アニメーションのクオリティ向上2	アニメーションのクオリティ向上を学ぶ	アニメーションのクオリティアップ技術	アニメーションのクオリティ向上の理解			
15	アニメーション制作のフィードバック	学んだ技術を活かしてフィードバックを受ける	アニメーション作品の発表とフィードバック	学んだ技術の実践			
			成果発表	成果のフィードバックへの適応			

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