

科目名	デザイン演習1						年度	2024	
英語科目名	Design Studio 1						学期	前期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 アニメーションコース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	演習
担当教員	山田伸一郎	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】 アニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになること									
【科目の概要】 アニメーション制作における基礎的な作画技法や作画のプロセスを学びます。									
【到達目標】 アニメの用語の意味を理解し、教員や友人とアニメ用語を適切に使った打ち合わせができるようになることを通して実践的なアニメ表現・演出ができるようになること									
【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3 ふつう		レベル1 要努力				
到達目標 A	アニメーション原理と基本的な技法を理解し、応用できる		アニメーション原理と基本的な技法を理解できる		アニメーション原理と基本的な技法を理解していない				
到達目標 B	アニメーション制作のプロセスについて理解、把握できる		アニメーション制作のプロセスについて理解できる		アニメーション制作のプロセスについて理解していない				
到達目標 C	多様なスタイルやジャンル、制作手法を知ることができ、制作に活用できる		多様なスタイルやジャンル、制作手法を知ることができる		多様なスタイルやジャンル、制作手法の理解が不足				
【教科書】 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 授業内容の理解度をレポート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		デザイン演習1			年度	2024
英語表記		Design Studio 1			学期	前期
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	修了制作を進めるにあたっての注意点と授業の進め方について	アニメ課題制作の意義を知る	1 アニメ動画制作フロー	アニメ動画制作フローを理解する	3	
2	動画の書き方	動画の描き方	1 動画 線を引く	動画課題の描き方を理解する	3	
3	動画課題(1)	動画課題1制作方法	1 実践演習動画課題1	動画課題1を制作できた	3	
4	動画課題(2)	動画課題2制作方法	1 実践演習動画課題2	動画課題2を制作できた	3	
5	動画課題(3)導入	動画課題3制作方法	1 実践演習動画課題3	動画課題3を制作できた	3	
6	動画課題(3)発展	動画課題3制作方法	1 実践演習動画課題3	動画課題3を完成、プレビューできた	3	
7	動画課題(4)	動画課題4制作方法	1 実践演習動画課題4	動画課題4を制作できた	3	
8	動画課題(5)	動画課題5制作方法	1 実践演習動画課題5	動画課題5を制作できた	3	
9	動画課題(6)導入	動画課題6制作方法	1 実践演習動画課題6	動画課題6を制作できた	3	
10	動画課題(6)発展	動画課題6制作方法	1 実践演習動画課題6	動画課題6を完成、プレビューできた	3	
11	動画課題(7)導入	動画課題7制作方法	1 実践演習動画課題7	動画課題7を制作できた	3	
12	動画課題(8)発展	動画課題8制作方法	1 実践演習動画課題8	動画課題8を制作できた	3	
13	原画レイアウト(1)	レイアウト制作方法	1 原画レイアウト	レイアウトを制作できた	3	
14	原画レイアウト(2)	原画制作方法	1 原画レイアウト	原画を制作できた	3	
15	修了制作と今後の作品制作に向けて、まとめ	振り返りと不足点把握	1 まとめと不足点補足	授業まとめと不足点を学べた	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