

科目名	AC概論1								年度	2024	
英語科目名									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	1 年次	必／選	選1	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
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】											
アニメーション業界の正しい知識と技術を学び、今後の業界で必要とされる発想力を身に付けることを目的とする。											
【科目の概要】											
アニメーション制作における、基本的な知識、考え方、構想を学びます。											
【到達目標】											
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が目標です。											
【授業の注意点】											
授業の進行上ははじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。持ち物の忘れ物をしないこと。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業態度、実習課題を重要視する。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
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		
到達目標 A	過去と現在のアニメ業界の動向や歴史に関する包括的な理解があり、独自の視点で議論や考察ができる。		アニメ業界の主要な動向や歴史に関する理解があり、的確な議論ができる。		アニメ業界の一般的な動向や歴史を把握しており、基本的な議論ができる。		アニメ業界の動向や歴史の一部を理解しており、議論が浅い。		アニメ業界の動向や歴史についてほとんど理解しておらず、議論ができない。		
到達目標 B	アニメーション制作の基本技術を実践的に適用し、高品質な作品を制作できる。		アニメーション制作の基本技術を適切に適用し、作品を制作できる。		アニメーション制作の基本技術を理解しており、一部の作品を制作できる。		アニメーション制作の基本技術に若干の理解があり、作品の制作には支障がある。		アニメーション制作の基本技術に理解が不足し、作品制作が困難。		
到達目標 C	色彩理論や演出に関する深い知識を持ち、作品に表現力を持たせることができる。		色彩理論や演出に関する基本的な知識を持ち、作品に一定の表現力を持たせることができる。		色彩理論や演出について一般的な知識があり、作品の表現に一部反映できる。		色彩理論や演出に関する理解が浅く、作品の表現に影響を与えない。		色彩理論や演出についての理解が不足し、作品の表現が貧弱。		
到達目標 D	創造的な発想力を持ち、問題解決や新たなアイデアの提案ができる。		創造的な発想力を持ち、問題解決や新たなアイデアの提案が柔軟かつ適切にできる。		一般的な創造的な発想力を持ち、問題解決やアイデアの提案が可能。		発想力に若干の制約があり、問題解決やアイデアの提案に限界がある。		発想力が乏しく、問題解決やアイデアの提案が難しい。		
到達目標 E	プロジェクト管理やチームワーク能力を発揮し、課題に対して効果的に取り組める。		プロジェクト管理やチームワーク能力を高く評価され、効果的に課題に取り組める。		プロジェクト管理やチームワークに一定の能力があり、課題に取り組むことができる。		プロジェクト管理やチームワークに若干の課題があり、効果的に取り組むことが難しい。		プロジェクト管理やチームワークにおける能力が不足し、課題に取り組むことが困難。		
【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1			年度	2024
英語表記					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	目標
1	日本のアニメ産業歴史	日本アニメーションの歴史を学ぶ	日本初のアニメーションの誕生とその背景 年代別アニメの流行とその特徴 東映動画の業界への影響と重要性	日本のアニメ産業の歴史を把握し、背景を理解する能力	2	
5	日本のアニメーション産業の成り立ち	日本のアニメーション産業の成り立ちを学ぶ	手塚治虫の影響と彼の貢献 東映動画から現代のアニメーション制作会社の派生 広告収入型と製作委員会の違いと影響	日本のアニメーション産業の進化に関する理解を深める能力	2	
3	製作委員会の成り立ちと今後の展開	製作委員会の仕組みと今後の動向を把握する	製作委員会の定義と役割分担 これまでの製作委員会の成功例と失敗例の分析 今後のアニメ業界における製作委員会の予測	製作委員会の構造と機能を理解する能力	2	
4	日本アニメの制作工程	アニメーション制作の工程を把握する	アイディアからプロデュース、制作、編集、完成までのフロー解説 実際の制作例の紹介と分析 制作工程におけるチームワークと役割分担の重要性	アニメーション制作工程全体を把握する能力	2	
5	過去の技術から現在の技術、今後の技術展開	技術の進化とアニメーションにおける影響を理解する	過去から現在に至るまでの技術の進化とその背景 最新の技術とアニメーション制作への応用事例 未来の技術展望とアニメ業界への影響の予測	技術の進化とアニメーション制作への影響を理解する能力	2	
6	フィルムの歴史とアニメ技術	フィルム技術がアニメーションに与えた影響を理解する	フィルム技術の進化とアニメ制作への影響 フィルム技術を利用したアニメーションの変遷 現代のデジタル技術とフィルムの比較	フィルム技術とアニメーションの関係性を理解する能力	2	
7	被写界深度とカメラ技術	被写界深度の概念とアニメ作品への応用を学ぶ	被写界深度の概念と基本的な原理 カメラ技術がアニメーションに与える表現上の影響	被写界深度とカメラ技術を理解し、アニメーションに活かす能力	2	
8	色彩理論と演出表現	色彩理論を基にした演出表現を学ぶ	色彩理論の基礎知識と応用 色彩が演出に与える影響と効果 色彩理論を活かしたアニメーションの演出例	色彩理論を活かした演出表現を理解する能力	2	
9	照明理論と演出表現	照明理論を基にした演出表現を学ぶ	照明の基礎知識と応用 照明が演出に与える影響と効果 照明を活かしたアニメーションの演出例	照明理論を活かした演出表現を理解する能力	2	
10	絵コンテによる演出表現の学習	絵コンテを通じて演出表現を学ぶ	絵コンテの基本とその役割 絵コンテを使用した演出表現の例示	絵コンテを通じた演出表現の理解と実践能力	2	
11	画面構成の演出と監督の役割	画面構成の重要性和監督の役割を理解する	画面構成の基本原則と演出への影響 監督の役割と演出への貢献 画面構成と監督の関連性を示す事例の分析	画面構成と監督の役割を理解し、演出に適用する能力	2	
12	ストーリーから演出表現を読み取る	ストーリーからの演出表現を理解する	ストーリーボードの解析と演出の関係性 シーンのストーリー性と演出の運動	ストーリーからの演出表現の抽出能力	2	
13	絵コンテによる演出表現の学習	絵コンテを通じて演出表現を学ぶ	絵コンテの基本とその役割 絵コンテを使用した演出表現の例示 学生が絵コンテを作成して演出を表現する演習	絵コンテを通じた演出表現の理解と実践能力	2	
14	アニメ映像作品の1シーンを抜粋し、絵コンテを描く	実際のシーンを絵コンテに起こすスキルを身につける	実際のアニメーションを抜粋して絵コンテを作成する演習 創造的な演出と表現力を高めるための指導と練習	実際のシーンを絵コンテに起こす能力の向上	2	
15	シナリオからキャラクター作成と絵コンテ作成の実践	シナリオからのキャラクター設計と絵コンテ作成を実践する	学生が自身のシナリオからキャラクターを創造し、絵コンテを作成する演習 最終プロジェクトの絵コンテ制作と発表	シナリオからのキャラクター設計と絵コンテ作成の実践的能力の向上	2	

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