

|                                                                           |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------|----------------------------------|-----|---------|-----|----------------------------------|------|----|
| 科目名                                                                       | アニメーション実習 2                                       |         |                                  |     |         |     | 年度                               | 2025 |    |
| 英語科目名                                                                     | Animation Practice 2                              |         |                                  |     |         |     | 学期                               | 後期   |    |
| 学科・学年                                                                     | マンガ・アニメーション科<br>アニメーションコース 1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)            |      |    |
| <b>【科目の目的】</b><br>アニメーション作品制作ができる事                                        |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| <b>【科目の概要】</b><br>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。                      |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| <b>【到達目標】</b><br>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                    |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| <b>【授業の注意点】</b><br>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。       |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| 評価基準＝ルーブリック                                                               |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| ルーブリック<br>評価                                                              | レベル5<br>優れている                                     |         | レベル3<br>ふつう                      |     |         |     | レベル1<br>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 |      |    |
| <b>【教科書】</b><br>参考書・参考資料等は授業中に指示する                                        |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| <b>【参考資料】</b>                                                             |                                                   |         |                                  |     |         |     |                                  |      |    |
| <b>【成績の評価方法・評価基準】</b><br>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  |                       | アニメーション実習 2          |                  |                          | 年度   | 2025 |
|------|-----------------------|----------------------|------------------|--------------------------|------|------|
| 英語表記 |                       | Animation Practice 2 |                  |                          | 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 ペンタプレット彩色      | アニメ彩色ソフトのペンタプ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    |      |
|      |                       |                      |                  |                          |      |      |
|      |                       |                      |                  |                          |      |      |
| 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