科目名	AC概論3						年度	2025	
英語科目名	AC Introduction 3							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 2年次	必/選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	工藤陽輔	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】

1年次に学んだ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テクニックの習得度を高めながら専門知識の理解を進めます。

【到達目標】 アニメーションの基本原理とアニメーション制作の基本的な技法について習得

【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。

授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。

評価基準=ルーブリック							
ルーブリック	レベル 5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル 1		
評価	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力		
到達目標 A	アニメーションの原理と 応用技術を習得し、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 応用技術を習得し、制作 に応用できる		アニメーションの原理と 応用技術の知識が不十分		
到達目標 B	受けたフィードバックや 修正が適切に取り入れら れ、作品が向上してい る。		受けたフィードバックや 修正が取り入れられてい る		フィードバックに対する表現がされていない。		
到達目標 C	細部まで注意が払われ、 精密で正確なディテール が描かれている。		形状や輪郭が適切に表現されている。		形状や輪郭が適切に表現されていない。		

【教科書】

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

特になし

【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3						2025	
英語表記		AC Introduction 3						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	作画における自然 とは何か	作画知識の向上	1	アニメーション作画理論	作画作業での考えかた技術を身に着ける		3		
2	作画応用編(人体)1	人体作画の向上	1	作画実習	人体作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
3	作画応用編(人 体) 2	人体作画の向上	1	作画実習	人体作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
4	作画応用編(人 体)3	人体作画の向上	1	作画実習	人体作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
5	作画応用編(自然 現象) 1	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
6	作画応用編(自然 現象)2	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
7	作画応用編(自然 現象)3	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画での考えかた技術を制作に活かせるよ	うになる	3		
8	作画応用編(人工 物) 1	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画でのパース感、技術を制作に活かせる。 る。	ようにな	3		
9	作画応用編(人工 物) 2	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画でのパース感、技術を制作に活かせる。 る。	ようにな	3		
10	作画応用編(人工 物)3	背景作画の向上	1	作画実習	背景作画でのパース感、技術を制作に活かせる。 る。	ようにな	3		
11	作画応用編(前行 程の複合技術) 1	応用方法を把握する	1	作画実習	基本技術の応用が行える		3		
12	応用編(前行程の 複合技術) 2	応用方法を把握する	1	作画実習	基本技術の応用が行える		3		
13	応用編((短期間 での効率的な修 正)1	修正技術の向上	1	作画実習	効果的な修正を行える。		3		
14	応用編((短期間 での効率的な修 正)2	修正技術の向上	1	作画実習	効果的な修正を行える。		3		
15	まとめ	制作物に対する講評	1	作画実習	今後の課題やブラッシュアップのポイントが把る。	握でき	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