

科目名	アフレコⅡ							年度	2025
英語科目名	PostloopingⅡ							学期	後期
学科・学年	声優・演劇科 2 年次	必／選	選	時間数	70	単位数	2	種別※	実技
担当教員	亀岡真美、阪田佳代	教員の実務経験		有	実務経験の職種		声優		
【科目の目的】									
アフレコⅠに続き、各種声優活動現場における実技を通じて、演技・声の表現・手法を学び、発展させる。									
【科目の概要】									
アフレコやプレスコ実習を中心に演技と録音スタジオでの技術を学ぶ。									
【到達目標】									
一年次より培っている発声、滑舌を更に発展させる。声優が携わるあらゆるジャンル（アニメ、映画等）の台本、映像への理解を深める。普段意識することのない声音域、距離感を自覚し、表現する想像力を体得する。共演者、演出家との意思疎通をはかり、協調性を持つことができるようになる。									
【授業の注意点】									
学生間、スタジオ劇場スタッフ、講師とのコミュニケーションを重視する。内容に応じて台本、小道具、衣装などを用意。各自の責任において管理する。積極的な授業参加を求めるため、その意思が無い態度や度重なる欠席を繰り返す者は、配役の変更、降板ををすることもある。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事ができない。									
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				
到達目標 A 【滑舌】	滑舌が明瞭で、意識して聞こうとしていない相手にも、聞き取りづらい言葉が一つも無い	滑舌が良いが、意識して聞こうとしていない相手には、一部聞き取りづらい言葉がある。	滑舌が良く、聞き手が集中していれば、聞き取りづらい言葉が一つもない。	聞き手が集中して聞いていても、時々聞き取れない言葉がある。	聞き手が集中して聞いていても、不明瞭な言葉が多い。				
到達目標 B 【個人のマイクワーク】	自分の声が一番良く入る距離を把握し、発声の音圧が不自然に変化する事が無く、ノイズを立てないように最善の注意を払う事ができる。	自分の声が一番良く入る距離を把握し、ノイズを立てないように最善の注意を払う事ができる。	自分の声が一番良く入る距離を把握し、さまざまなノイズに気を付ける事ができる。	さまざまなノイズに気を付ける事ができる。	ノイズに気を付ける事ができない。				
到達目標 C 【集団のマイクワーク】	マイク前が混雑した時は率先して、マイクの入る場所を提案できる。	共演者と相談しなくても、自分の入るマイクがわかり、スムーズに収録する事ができる。	共演者と相談し合えば、どのマイクに入るかわかる。	時々どのマイクに入ったら良いかわからなくなるが、自分が演じない時は、マイクから外れる事ができる。	どのマイクに入ったら良いかわからず、自分が演じない時もマイク前にいる。				
到達目標 D 【表現】	演出の指示により表現を自在に変える事ができる。	自分で考え、キャラクターを維持しながら、情景が浮かぶ表現ができる。	アドバイスをもらいながら、キャラクターを維持し、情景が浮かぶ表現ができる。	キャラクターを維持、または情景が浮かぶ表現のどちらかができない。	キャラクターを維持、または情景が浮かぶ表現のどちらもできない。				
到達目標 E 【役をとらえる】	台本、キャラクター設定から役を自ら分析し、理解でき、表現に反映できる。	台本、キャラクター設定から役を自ら分析し、理解できる。	アドバイスをもらいながら、キャラクターを分析し理解できる。	キャラクターを分析できたが、自分の癖が出てしまい役から離れた演技になる。	キャラクターを分析できず、理解できない。				
【教科書】									
毎回台本を配布する。パソコン・タブレット・スマートフォンなどのモバイルツール、参考資料等は授業内で指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
小テストおよび期末テストにより採点。授業への積極性と参加態度を評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		アフレコⅡ			年度	2025	
英語表記		PostloopingⅡ			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	オーディション対策	ゲーム作品を使用し、オーディションからスタジオ収録までの流れを知る。	1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする	2	
			2	オーディション対策	自分を知る		
2	役をとらえる		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	台本読み	自分に合う役を見つける		
3	スタジオ実習5		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	収録	ゲーム作品の収録の仕方を学ぶ		
4	オーディション対策2		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	オーディション対策	新たな役に挑戦する		
5	役をとらえる	1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする			
		2	台本読み	キャラクター表現について学ぶ			
6	スタジオ実習6	1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする			
		2	収録	アニメーションの収録を身に付ける			
7	オーディション対策3	別のアニメーション作品を使用し、オーディションからスタジオ収録までの流れを知る。	1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	オーディション対策	自身の得意な役を知る		
8	役をとらえる		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	台本読み	キャラクター表現について学ぶ		
9	スタジオ実習7		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	収録	アニメーションの収録を身に付ける		
10	課題発表		1	発声・滑舌	発声・滑舌の練習をする		
			2	発表	1年間で身に付けた事をまとめる		
				</			