

科目名	アニメーション実習4							年度	2025
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	必／選	選5	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	山内尚樹、北村友幸、五関寿、赤堀千人、恒川岳彦、齋藤信二、岩谷ほのか		教員の実務経験		必須	実務経験の職種		アニメ制作技術者	
【科目の目的】 原画作業においてカットに求められる必要なカメラワーク指示ができ、2次元フレームに透視図法を用いて適切なレイアウトが描けるようになる。 それらを反映した各自の就職用作品集（ポートフォリオ）の製作と就職に向けた職種の理解を目的とする。									
【科目の概要】 専攻別でアニメーション制作工程ごとの就職に必要な専門ツールや技法を習得します。									
【到達目標】									
【授業の注意点】									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
作画技術 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、自然な表現ができる	アニメーションの原理と基本技術を習得できる	アニメーションの原理と基本技術のある程度習得できる	アニメーションの原理と基本技術を習得できていない				
ソフト・リテラシー B	アニメーション制作における専用ソフトウェアの基礎技術・応用技術を体得し、作品制作に活かせる	アニメーション制作における専用ソフトウェアの基礎技術を把握し作品制作に活かせる	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できる	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法のいくつかを把握している	アニメーション制作の専用のソフトウェアやツールの使用方法を把握できていない				
アニメ制作技術 C	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解し、魅力的な作品制作を制作できる能力が十分である	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解し、制作に反映できる	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解できる	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識を理解できる	構図、カメラアングル、シナリオ構成の知識が不十分である				
表現力 D	よく表現できている上に意図する方向性も魅力的	よく表現できているが意図する方向性に魅力がない	意図する方向性は魅力的だが表現できていない	意図は理解できるが表現できていない	なにを意図した表現なのか伝わって来ない				
作業管理 E	スケジュールに余裕を持ち、常に質の高い課題を仕上げるができる	スケジュールに合わせ課題を仕上げるができる。また課題の質を上げることができる	スケジュールに合わせ課題を仕上げることができる	時々スケジュールを守れない時がある	スケジュール通りに課題を仕上げられない				
【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		アニメーション実習4			年度	2025
英語表記					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	
1	アニメーションの企画・概要作成	プリプロダクション 企画・概要のプランニングを学ぶ		企画・打合せ	企画・発想・コミュニケーションスキルを身に着ける	
2	アニメーション企画のプレゼン・決定	プレゼンテーションを通し、社会人スキルを磨く		プレゼンテーション	プレゼン・社会人スキルを理解・身に着ける	
3	キャラクター・美術設定・コンテ作業	プロダクション制作に必要な準備・資料を理解する		美術設定・コンテ作業	資料等に必要な素材を理解・習得する	
4	設定・コンテ作業・担当 打ち合わせ	打合せを通し制作工程を理解する		作打ち	打合せを通し、適所に応じたスキルを身に着ける	
5	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成1	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	レイアウト・作業工程を理解し、技術を習得する	
6	レイアウト作業・コンテ撮・美術ボード作成2	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	レイアウト・作業工程を理解し、技術を習得する	
7	原画・背景作業1	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	原画・美術・カットting等技術を習得する	
8	原画・背景作業2	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	原画・美術・カットting等技術を習得する	
9	動画・仕上・カット作成1	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	動画・仕上・カット等技術を習得する	
10	動画・仕上・カット作成2	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	動画・仕上・カット等技術を習得する	
11	動画・仕上・カット作成3	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	動画・仕上・カット等技術を習得する	
12	動画・仕上・カット作成4	各セッションごとの作業を理解・習得する		アニメ制作実習	動画・仕上・カット等技術を習得する	

13	リテイク・音響・編集1	ポストプロダクション工程を理解する		アニメ制作実習	ポストプロダクションを理解をする		
14	リテイク・音響・編集2	ポストプロダクション工程を理解する		アニメ制作実習	ポストプロダクションを理解をする		
15	白箱チェック・映像考察	仕上がった素材を通し、検証・考察しアニメ制作を理解する		映像考察	アニメ制作の工程の理解を深め、職種を理解する		
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							