

科目名	制作基礎B							年度	2025	
英語科目名								学期	後期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制	1年次	必/選	必	時間数	90	単位数	3	種別※	実習
担当教員	柳川沙樹、川合正剛			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】										
【科目の概要】 アニメーション・キャラクターデザイン・マンガ制作に必要な基礎技術力を高めます。										
【到達目標】 アニメ、イラスト、マンガのどの分野においても共通して必要となる背景美術の分野について学習し、理論を覚えて実制作ができるようになる。										
【授業の注意点】 授業の構成上、大事なポイントはいちばん最初に説明するので遅刻、欠席には十分注意する。課題提出の〆切や道具の用意などは順守すること。										
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					
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を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ことができる	スケジュールに合わせて課題を仕上げることができる。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て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】 参考書・参考資料等は授業中に指示する										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】 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		制作基礎B			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	評価方法	自己評価
1	アニメ動画1	動画基礎に触れ、アニメ技術の研鑽を図る	動画課題提示	アニメ動画基礎を理解する		
2	アニメ動画2	動画基礎に触れ、アニメ技術の研鑽を図る	動画作業	アニメ動画基礎を理解・描写する		
3	アニメ動画3	動画基礎に触れ、アニメ技術の研鑽を図る	動画作業	アニメ動画基礎を理解し、描写・完成させる		
4	アニメ動画4	動画基礎に触れ、アニメ技術の研鑽を図る	課題提出	アニメ動画基礎を理解し、描写・完成させる		
5	撮影・コンボジット1	アニメにおける撮影技術の理解・習得	カット合成	アニメ撮影・基礎知識を理解・習得する		
6	撮影・コンボジット2	アニメにおける撮影技術の理解・習得	カット合成	アニメ撮影・基礎知識を理解・習得する		
7	撮影・コンボジット3	アニメにおける撮影技術の理解・習得	カット合成	アニメ撮影・カット構成を理解・習得する		
8	撮影・コンボジット4	アニメにおける撮影技術の理解・習得	カット合成	アニメ撮影・カット構成を理解・習得する		
9	背景美術基礎1	アニメにおける背景美術の理解・習得	PS基礎	背景美術におけるPhotoShopの知識・技術を理解する		
10	背景美術基礎2	アニメにおける背景美術の理解・習得	課題模写	背景美術におけるPhotoShopの知識・技術を理解する		
11	背景美術基礎3	アニメにおける背景美術の理解・習得	課題模写	背景美術の描写法・技術を理解する		
12	背景美術基礎4	アニメにおける背景美術の理解・習得	課題模写	背景美術の描写法・技術を理解する		
13	アニメ動画作成 修了制作1	テーマに基づきアニメ動画(10枚以上)を作成し、職種理解を深める	課題選定、作成	テーマに基づき課題を設定する		
14	アニメ動画作成 修了制作2	テーマに基づきアニメ動画(11枚以上)を作成し、職種理解を深める	課題作成	動画のイメージを形にできたか		
15	アニメ動画作成 修了制作3	テーマに基づきアニメ動画(12枚以上)を作成し、職種理解を深める	課題提出・総評	スケジュール管理・動画理解ができたか		

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