総合学科

総合アニメーションコース

1年次

科　目　名	内　　容	前後期
デッサン1	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。	通年
背景・パース	遠近法・透視図法を学び、空間描画の基礎を学びます。またポスターカラーを使ったアナログ背景の基本的な表現技法を身につけます。	通年
デジタルワーク	業界標準のPhotoshop、Illustratorの基本を学び、作品の制作までを学びます。	通年
デジタル作画基礎	タブレットを使ったデジタル作画の基礎やテクニックを学ぶと共に作画のスピードアップを目指します。	通年
構造作画実習	作画に必要な知識と描画力を身につける。動画の基本知識の習得と絵描きとして必要な描画力の向上を目指します。	通年
3DCG基礎A	パソコン上で３次元を表現するソフトを使い、立体的な画像を作る基本を学びます。	通年
3DCG基礎B	3DCGソフトを使い、3DCGアニメーションの制作工程を理解します。	通年
業界概論1	アニメの業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につけます。	通年

総合学科

総合アニメーションコース

2年次

科　目　名	内　　容	前後期
デッサン2	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます。	通年
仕上げ実習	仕上げの現場で行われている作業を幅広く学び、演習課題を通して応用技術を習得します。	通年
撮影・編集	映像ソフトの技術習得を目的に、アニメ制作の創造性やセンス、作品制作能力の向上を目指します。	通年
3DCG基礎A	Mayaにおける基礎的なポリゴンモデリング、カーブモデリングを中心に学びます。また、基本的なモデリングの他、マテリアル設定(UV設定)、簡単なキャラクター作成、キャラクターに対してのスケルトン、スキニングなども行います。	通年
3DCG基礎B	Mayaにおける基礎的なポリゴンモデリング、カーブモデリングを中心に学びます。また、カメラワークを加えたアニメーション作成を行うことによって、早期に 3D アニメーション制作の概要を体験することを目指しています。	通年
デジタル背景	Photoshopを使った、より高度で緻密なデジタル背景作画技術を学びます。	通年
アニメ制作2	グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習します。	通年
業界概論2	就職に向けた指導と、ポートフォリオ制作を行います。	通年

総合学科

総合アニメーションコース

3年次

科　目　名	内　　容	前後期
デッサン3	２年次から引き続き風景や乗り物など様々な種類の物を描きます。	通年
卒業制作	今まで学んだ事を生かしてオリジナル映像作品の制作を行います。	通年
アニメ制作3	オリジナル作品用の作画を行います。	通年
撮影・編集	デジタルでの撮影処理や編集テクニックについて学びます。	通年
３DCGモデリング	コンセプトメイキングに必要なプロップ制作と基礎技術によりビジュアライズを何度も行うことによって、更なる技術向上を狙いポートフォリオ制作へと繋げていきます。	通年
デジタル背景	実践的描画力の強化。背景作画における実践的な応用技術を理解し、現場適応力の強化を目指します。	通年
音響基礎	Pro Toolsを使った本格的なオーディオ制作を学びます。	通年
業界概論3	就職に向けた指導と、ポートフォリオ制作を行います。	通年