

文化・教養専門課程 アニメーション学科

学科区分	共通、専門 選択の別	授 業 科 目	第1学年 年間授業 時 数	第2学年 年間授業 時 数	授業時数 合 計	授業方法	実務経験の ある教員等 による授業 科目
共通科目	共通	デッサン	180	120	300	演習	○
		業界概論	60	60	120	講義	
		構造作画	60		60	実習	
		アニメ制作	60		60	演習	
		作画	120		120	実習	
		デジタルワーク	60		60	実習	
		パースペクティブ	30		30	講義	
		色彩設計	30		30	講義	
		映像演出	30		30	演習	
		デジタルペイント基礎	30		30	実習	
		撮影・編集		120	120	実技	
		卒業制作		120	120	演習	
		特別授業	54	26	80	実習	
		業界研究	14	24	38	実習	
		イベント制作	20	20	40	実習	
		作品展	34	44	78	実習	
選択必修 科目	【2023年度生のみ】 CGアニメーションコース	3DCG制作	120	120	240	演習	○
		3DCGモデリング		120	120	実技	
		モーションデザイン		120	120	演習	
	アニメーターコース	背景	60	120	180	演習	
		アニメ・コミック概論	30		30	講義	
		デジタル作画	30		30	実技	
		デジタルペイント応用		120	120	実習	
		アニメ制作		120	120	演習	○
科目授業時数 (CGアニメーションコース)			902	894	1,796		
科目授業時数 (アニメーターコース)			902	894	1,796		
卒業に必要な総授業時数 (CGアニメーションコース)			902	894	1,796		
卒業に必要な総授業時数 (アニメーターコース)			902	894	1,796		

シラバス

アニメーション学科

CGアニメーションコース

授業科目		授業時数
デッサン		180
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
樋口 晃史 (美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前 期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 円筒形	・鉛筆の削り方、クロッキーの導入 ・鉛筆の持ち方、線などの導入 ・前半→石膏(円筒形導入) ・後半→植木鉢	
2 立方体	・直線、立方体の導入 ・前半→石膏立方体 ・後半→白立方体、ワイン瓶1	
3 球体	・前半→石膏球(球体導入) ・後半→バスケットボール 次回持ち物予告	
4 フロック 軟式テニスボール	立方体と球体の応用	
5 オイルカン(円筒) 軟式テニスボール	円筒形とレタリング	
6 石膏デッサン①-1(クロ強週間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルータス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
7 石膏デッサン①-2(クロ強週間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルータス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
8 石膏デッサン②-1	①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)	
9 石膏デッサン②-2	①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクロッキープリント配布	
10 手二態 (構図、空間、疎と密)	・指5本の存在がわかるポーズ！	
11 自画像	胸から上、少し斜めから (次回ボスカラ)	
12 ポスターカラー ベタ塗り導入	前半→色彩「16色面」 後半：色彩「あまいからい」	
13 着彩描写 [導入]	前半：ハートランドピン 後半：赤リンゴ(各自持参)	
14 着衣人物 (座りポーズ) ☆デッサン強化 DAY	イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。 (デッサン強化DAYのため4時間授業)	
15 着衣人物・顔 (立ちポーズ) 午後→顔スケッチ (着彩)	午前→他クラス学生ボランティアモデル 午後→顔スケッチ(交代でモデルになる) コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用	

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 机上デッサン	ハートランド瓶、リボン、レンガ モチーフの配置、構図について
2 デッサン・着彩	前半 ビール瓶(鉛筆デッサン) 後半 ビール瓶(着彩デッサン、透明水彩)
3 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
4 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
5 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
6 机上デッサン【構図の話】	果物or野菜2、ワインビン モチーフの配置、構図について
7 着衣人物	午前 男性座りポーズ(鉛筆) 午後 女性色々ポーズ (コンテ、ダーマト、透明水彩等使用)
8 ヌードクロッキー	5分～40分ポーズ
9 ヌードデッサン(女性座りポーズ)	女性たちポーズ 5分×4ポーズ、クロッキー 20分×14固定ポーズ、鉛筆デッサン
10 想定描写	1m石膏球3個、任意の階段
11 想定描写	1m石膏球3個、任意の階段
12 花(百合=カサブランカ)	注:おしべをとる！
13 着彩描写	透明水彩で植物を描く(ユッカの木)
14 特大自画像(進級制作展用)	表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く
15 特大自画像(進級制作展用)	表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く

授業科目		授業時数
デッサン		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
樋口 晃史		
前 期		
到達目標		
就職に必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	着衣人物スケッチ 交代で全員ポーズ(5～10分) 後半;石膏小	
2	石膏デッサン(中、上級用の大型石膏像に挑戦する)	1回目
3	石膏デッサン	2回目
4	石膏デッサン	3回目
5	ヌードデッサン 女性\座りポーズ 学生の様子を見ながら行う	
6	石膏デッサン (クロッキー強化週間)	4回目
7	石膏デッサン (クロッキー強化週間)	5回目 ※はやくできた人はコーラ瓶
8	机上モチーフデッサン① 各自の力量にあわせてタオル・ピン・紙風船などを組む 出来た人はコーラ瓶続き	
9	机上モチーフデッサン②	2回目
10	机上モチーフデッサン③	3回目
11	机上モチーフデッサン④	4回目
12	机上モチーフデッサン⑤	5回目
13	ヌードデッサン 女性座りポーズ	
14	着衣人物デッサン 男性座りポーズ	
15	レスラーモデルスケッチ レスラーモデル(男性)クロッキー&スケッチ	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
1年生で得た基礎的なクロッキー力と観察力をもとに、大型デッサンや応用的な作品作りを目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なモチーフを描ける力をつける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	人物スケッチ スケッチ大会作品完成
2	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
3	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
4	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
5	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
6	ヌードデッサン又はスケッチ 学生の様子を見ながら行う
7	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
8	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
9	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
10	想定描写『廃墟』① 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
11	想定描写『廃墟』② 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
12	着彩 自画像
13	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
14	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
15	自画像(着彩)又は卒業制作 続き

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
和田 伸一		
前 期		
到達目標		
進路として希望する業界の基礎知識の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活や学生規則について	
2	習得する技能について 各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説	
3	アニメーション業界について① アニメーション制作工程と職種について	
4	アニメーション業界について② アニメーション業界の解説	
5	アニメーション業界について③ アニメーション業界の解説	
6	アニメーション業界について④ アニメーション業界の解説	
7	アニメーション業界について⑤ アニメーション業界の解説	
8	アニメーション業界について⑥ アニメーション業界の解説	
9	アニメーション業界について⑦ アニメーション業界の解説	
10	著作権について 著作権や作品制作における注意点などを解説	
11	アニメーション業界について⑧ アニメーション制作工程と職種について	
12	アニメーション業界について⑨ アニメーション業界の解説	
13	アニメーション業界について⑩ アニメーション業界の解説	
14	アニメーション業界について⑪ アニメーション業界の解説	
15	アニメーション業界について⑫ アニメーション業界の解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
将来の進路とする業界を決め、進路決定の為に必要なことを身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	アニメーション業界について⑬ アニメーション制作工程と職種について
2	アニメーション業界について⑭ アニメーション業界の解説
3	自己分析① 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る過去の自分
4	自己分析② 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る現在の自分
5	自己分析③ 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る将来の自分
6	他己分析 他人の目から見た自分を知る
7	自己PRの方法 自己PRの基本的知識を身につける
8	就職活動ガイダンス 就職活動に向けての基礎知識を身につける
9	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
10	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
11	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
和田 伸一		
前 期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説	
2	業界研究 業界研究の方法	
3	業界研究 職種研究	
4	業界研究 企業研究	
5	ビジネスマナー Eメール作成のマナー	
6	ビジネスマナー 電話のマナー・言葉遣い	
7	ビジネスマナー 一般教養1	
8	ビジネスマナー 一般教養2	
9	ビジネスマナー 一般教養3	
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
12	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
13	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
14	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	
15	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作の授業の補完的な役割	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
2	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
3	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
4	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
5	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
6	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
7	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
8	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
9	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
構造作画		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前 期		
到達目標		
運動の法則と空間の把握		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	運動の法則① 運動の法則から動きを理解する ・物体の落下の表現から詰めを学ぶ	
2	運動の法則② 運動の法則から動きを理解する ・振り子の運動を法則に則って表現する	
3	人体構造① 人物の骨格や構造の理解 ・人体の頭部の構造と立体を理解する	
4	人体構造② 人物の骨格や構造の理解 ・人体の手の構造と立体を理解する	
5	人体構造③ 人物の骨格や構造の理解 ・人体の全身のバランスと構造を理解する	
6	自然現象① 基本的な自然現象の表現方法の理解 ・旗のなびきから風の表現を学ぶ	
7	自然現象② "	
8	回転運動① 空間認知能力の向上と立体の表現 ・円柱の回転から立体的な動きを表現する	
9	回転運動② 空間認知能力の向上と立体の表現 ・扉が開く動き、回転運動の表現 BG組み	
10	回転運動③ "	
11	振り向き① 基本的なアクションの習得 ・簡単なキャラクターを使った振り向き動作を描く	
12	振り向き② "	
13	振り向き③ 基本的なアクションの習得 ・横顔の口バクから合成動画を学ぶ 複雑なキャラの振り向き	
14	振り向き④ "	
15	前期末試験 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
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す。※前期のみ開講		
使用教材:アニメーションの本、やさしい人物画など		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
アニメ制作		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
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す。※後期のみ開講	
使用教材:タップ、作画用紙	
後 期	
到達目標	
アニメーターに必要な基本的な作画の修得と原画の基礎	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 走り(Follow)①	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
2 走り(Follow)②	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
3 歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
4 歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
5 走り(正面)①	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
6 走り(正面)②	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
7 馬の歩き	動物の動き ・馬の歩き(なみあし)
8 馬の走り	動物の動き ・馬の歩き(ギャロップ)
9 犬の歩き	動物の動き ・犬の歩き
10 犬の走り	動物の動き ・犬の走り
11 鳥の羽ばたき	動物の動き ・鳥の羽ばたき
12 レイアウト基礎①	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
13 レイアウト基礎②	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
14 原画基礎①	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する
15 原画基礎②	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する

授業科目		授業時数
作画		120
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前 期		
到達目標		
デジタル作画の基本操作と動画における基礎力の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 自己紹介	描画理論の理解 ・一年間の授業の流れの説明、自己紹介	
2 模写①	模写力の習得 ・マス目を使った模写	
3 模写②	模写力の習得 ・マッス(かたまり)を使った模写	
4 自由動画①	自由な発想で動画の面白さを発見する ・スライム(メタモルフォーゼ)	
5 クリナップ①	クリナップの重要性ときまりを学ぶ ・影なし・影あり(以後、毎日3枚のクリナップ提出)	
6 動画基礎①	基本的な中割りの仕方を学ぶ ・動画作法を学ぶ、線割り(拡大・縮小)	
7 タイムシート理解(目パチ・ロバク)	タイムシートの読み方、書き方を学ぶ ・タイムシートの読解、セルワークの理解	
8 タップ割り①	動画の基本テクニックを学ぶ ・タップ割り、セル組み	
9 タップ割り②	"	
10 歩き①	基本的なアクションの習得 ・横歩き(FIX)	
11 歩き②	"	
12 歩き③	"	
13 走り①	基本的なアクションの習得 ・横走り(FIX)	
14 走り②	"	
15 前期末試験	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
デジタル作画の基礎を学ぶ アニメーターに必要な動画の基礎知識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す	
使用教材:アニメーションの本、など	
後 期	
到達目標	
動画の基本(歩き・走りなど)	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 15秒作品制作	クリップスタジオを使って15秒のショートアニメ、またはCMを制作 絵コンテ、キャラクターデザインからすべて各自で行う
2 15秒作品制作	絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
3 15秒作品制作	絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
4 15秒作品制作	レイアウト、ラフ原
5 15秒作品制作	レイアウト、ラフ原
6 15秒作品制作	原画
7 15秒作品制作	原画
8 15秒作品制作	動画
9 15秒作品制作	動画
10 15秒作品制作	仕上げ
11 15秒作品制作	仕上げ
12 15秒作品制作	撮影、編集
13 15秒作品制作	撮影、編集
14 後期末テスト	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
15 デジタル作画まとめ	習得度の確認 ・テストの返却、解説

授業科目		授業時数
デジタルワーク		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
前 期		
到達目標		
Mayaの基本的な使用方法に加えアニメーションの基礎を学ぶ		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡張、)プリミティブによる家の制作	
2	モデリングの基礎 2 ポリゴン” モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ベベル・ミラー・複製・箱庭の制作	
3	モデリングの基礎 4 ポリゴン” モデリングの基礎 ・箱庭の制作	
4	モデリングの基礎 6 UVの編集、テクスチャー マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作	
5	マテリアルの基礎 8 UVの編集、テクスチャー マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作	
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 6 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 8 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	アニメーション基礎 1 プリミティブのアニメーション	
11	アニメーション基礎 2 プリミティブのアニメーション	
12	アニメーション基礎 3 サイクルアニメーション	
13	アニメーション基礎 4 歩行アニメーション(Maya HumanIKモデル)	
14	キャラクタのアニメーション2 3Dモデル制作、セットアップ	
15	キャラクタのアニメーション4 アニメーション	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
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、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。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects Storyboarder Premire他	
後 期	
到達目標	
キャラクターアニメーションの制作を通して3DCGアニメーションの全体像を把握する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	背景3DCG 基礎 2 背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作
2	背景3DCG 基礎 4 背景モデリングの基礎 ・制作
3	背景3DCG 基礎 6 背景モデリングの基礎 ・制作
4	背景3DCG 基礎 8 背景モデリングの基礎 ・制作
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 2 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 4 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 6 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 8 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
9	終了課題 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
10	終了課題 終了課題アニメーション制作
11	終了課題 終了課題アニメーション制作
12	終了課題 終了課題アニメーション制作
13	終了課題 終了課題アニメーション制作
14	終了課題 終了課題アニメーション制作
15	提出と総評 前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
パースペクティブ		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
前 期		
到達目標		
Mayaの基本的な使用方法に加えアニメーションの基礎を学ぶ		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡大、)プリミティブによる家の制作	
2	モデリングの基礎 2 ポリゴン モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作”・選択・頂点の移動・分割・結合” ・ベベル・ミラー・複製・箱庭の制作	
3	モデリングの基礎 4 ポリゴン モデリングの基礎 ・箱庭の制作	
4	モデリングの基礎 6 UVの編集、テクスチャ マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作	
5	マテリアルの基礎 8 UVの編集、テクスチャ マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作	
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 6 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 8 カーブモデリング、レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	アニメーション基礎 1 プリミティブのアニメーション	
11	アニメーション基礎 2 プリミティブのアニメーション	
12	アニメーション基礎 3 サイクルアニメーション	
13	アニメーション基礎 4 歩行アニメーション(Maya HumanIKモデル)	
14	キャラクタのアニメーション2 3Dモデル制作、セットアップ	
15	キャラクタのアニメーション4 アニメーション	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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、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。		
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects Storyboarder Premire他		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
色彩設計		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
森田 和夫		
前 期		
到達目標		
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 色のなりたち①	
2	色のなりたち②	
3	混色	
4	色名	
5	PCCS:色相	
6	PCCS:トーン	
7	色の知覚効果	
8	色の心理効果	
9	色の心理効果	
10	色彩調和①	
11	色彩調和②	
12	色彩調和③	
13	演習、混色対策	
14	理論問題対策	
15	前期試験	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する。※前期のみ開講		
使用教材:カラーマスターベーシック・配色カード		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
映像演出		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
脚本を元に絵コンテの見方、書き方を学び、具体的な映像演出を学びます。映像制作の作法や段取り、映像表現のテクニックを学びます。※後期のみ開講	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
映像演出の基礎知識の習得	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 映像演出基礎	映像作品における決まり事。イマジンナリーラインやカット割りによる演出論。
2 各種カメラワーク①	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート Follow、PAN、付けPAN、SL
3 各種カメラワーク②	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート T.U、T.B、マルチ、ゴンドラ、画面動、回転
4 各種カメラワーク③	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート F.I、F.O、OL、WXP、スーパー、透過光、ハイコン、サブリナ、露出オーバー
5 15秒CM絵コンテ①	15秒CMの絵コンテ制作
6 15秒CM絵コンテ②	15秒CMの絵コンテ制作
7 15秒CM絵コンテ③	15秒CMの絵コンテ制作
8 15秒CM絵コンテ④	15秒CMの絵コンテ制作
9 15秒CM絵コンテ⑤	15秒CMの絵コンテ提出
10 15秒CM制作①	作品プレゼングループ分け
11 15秒CM制作②	作品制作
12 15秒CM制作③	作品制作
13 15秒CM制作④	作品制作
14 15秒CM制作⑤	作品制作
15 15秒CM制作⑥	作品制作

授業科目		授業時数
デジタルペイント基礎		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
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、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。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects Storyboarder Premire他	
後 期	
到達目標	
キャラクターアニメーションの制作を通して3DCGアニメーションの全体像を把握する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 背景3DCG 基礎 2	背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作
2 背景3DCG 基礎 4	背景モデリングの基礎 ・制作
3 背景3DCG 基礎 6	背景モデリングの基礎 ・制作
4 背景3DCG 基礎 8	背景モデリングの基礎 ・制作
5 トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 2	トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
6 トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 4	トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
7 トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 6	トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
8 トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 8	トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、プロップ、背景の設定
9 終了課題	終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
10 終了課題	終了課題アニメーション制作
11 終了課題	終了課題アニメーション制作
12 終了課題	終了課題アニメーション制作
13 終了課題	終了課題アニメーション制作
14 終了課題	終了課題アニメーション制作
15 提出と総評	前期制作課題の提出

授業科目		授業時数
撮影・編集		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前 期		
到達目標		
After EffectsとPremiereの基本操作とエフェクト表現		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	卒業制作企画 卒業制作企画会議(企画書プレゼン)	
2	After Effects① After Effectsソフトの操作方法	
3	After Effects② 課題カットの撮影	
4	卒業制作絵コンテ① 卒業制作絵コンテ作成①	
5	卒業制作絵コンテ② 卒業制作絵コンテ作成②	
6	Premiere① Premiereソフトの操作方法	
7	Premiere② Premiereソフトでオープニングロゴを制作	
8	Premiere③ Premiereソフトで効果音、音楽編集	
9	映像編集① 課題映像の制作編集①	
10	映像編集② 課題映像の制作編集②	
11	映像編集③ 課題映像の制作編集③	
12	映像編集④ 課題映像の制作編集④	
13	映像編集⑤ 課題映像の制作編集⑤	
14	映像編集⑥ 課題映像の制作編集⑥	
15	映像編集⑦ 課題映像の制作編集⑦(作品完成:提出)	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
After EffectsやPremiereの操作を学び、映像表現の幅を広げる	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
卒業制作の撮影実習と編集	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	卒業制作作業① 卒業制作作業1(作画)
2	卒業制作作業② 卒業制作作業2(作画)
3	卒業制作作業③ 卒業制作作業3(作画)
4	卒業制作作業④ 卒業制作作業4(作画)
5	卒業制作作業⑤ 卒業制作作業5(作画)
6	卒業制作作業⑥ 卒業制作作業6(ペイント)
7	卒業制作作業⑦ 卒業制作作業7(ペイント)
8	卒業制作作業⑧ 卒業制作作業8(ペイント・撮影)
9	卒業制作作業⑨ 卒業制作作業9(ペイント・撮影)
10	卒業制作作業⑩ 卒業制作作業10(ペイント・撮影)
11	卒業制作作業⑪ 卒業制作作業11(ペイント・撮影・編集)
12	卒業制作作業⑫ 卒業制作作業12(ペイント・撮影・編集)
13	卒業制作作業⑬ 卒業制作作業13(ペイント・撮影・編集)
14	卒業制作作業⑭ 卒業制作作業14(ペイント・撮影・編集)
15	卒業制作作業⑮ 卒業制作作業15(作品完成0号試写)

授業科目		授業時数
卒業制作		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前 期		
到達目標		
ポートフォリオ用の作画作品の制作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	作画基礎復習 歩き ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
2	作画基礎復習 〃	
3	作画基礎復習 走り ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
4	作画基礎復習 〃	
5	作画基礎復習 振り向き ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
6	作画基礎復習 〃	
7	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト作業 ・美術ボード制作	
8	卒業制作アニメ作成 〃	
9	卒業制作アニメ作成 〃	
10	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	
11	卒業制作アニメ作成 〃	
12	卒業制作アニメ作成 〃	
13	卒業制作アニメ作成 〃	
14	卒業制作アニメ作成 〃	
15	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
1年生に学んだ基本動画の復習と就職に向けた作品制作および卒業制作作業	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
卒業制作アニメ作成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	卒業制作アニメ作成 ・原画、動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業
2	卒業制作アニメ作成 〃
3	卒業制作アニメ作成 〃
4	卒業制作アニメ作成 〃
5	卒業制作アニメ作成 〃
6	卒業制作アニメ作成 〃
7	卒業制作アニメ作成 ・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
8	卒業制作アニメ作成 〃
9	卒業制作アニメ作成 〃
10	卒業制作アニメ作成 〃
11	卒業制作アニメ作成 〃
12	卒業制作アニメ作成 ・動画作業 ・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業
13	卒業制作アニメ作成 〃
14	卒業制作アニメ作成 〃
15	確定申告講座 クリエイターのための確定申告講座

授業科目		授業時数
3DCG制作		120
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
前 期		
到達目標		
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)を学ぶ。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 プリミティブによる家の制作	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン	
3	モデリングの基礎 3 ポリゴン	
4	モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャー	
5	マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャー	
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 5	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 7	
10	キャラクタの制作 1	
11	キャラクタの制作 2	
12	キャラクタの制作 3	
13	キャラクタの制作 4	
14	キャラクタのアニメーション1	
15	キャラクタのアニメーション3	

授業の方法	
講義 ・ 演習 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
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、スキニングなどを行い、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。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects 他	
後 期	
到達目標	
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)に加え、キャラクターアニメーションの基礎を学ぶ。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	背景3DCG 基礎 1
2	背景3DCG 基礎 3
3	背景3DCG 基礎 5
4	背景3DCG 基礎 7
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7
9	終了課題
10	終了課題
11	終了課題
12	終了課題
13	終了課題
14	終了課題
15	終了課題

授業科目		授業時数
3DCG制作		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸		
前 期		
到達目標		
企画立案、絵コンテ、カット割り、プリビズ、進捗マネジメントの基本履修。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	卒業制作	卒業制作企画立案
2	卒業制作	卒業制作企画立案
3	卒業制作	卒業制作企画立案
4	卒業制作	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
5	卒業制作	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
6	卒業制作	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
7	卒業制作	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
8	卒業制作	シナリオ、絵コンテ、Vコン作成
9	卒業制作	本編制作
10	卒業制作	本編制作
11	卒業制作	本編制作
12	卒業制作	本編制作
13	卒業制作	本編制作
14	卒業制作	本編制作
15	提出と総評	前期進捗確認 ・クオリティチェック ・修正進捗計画

授業の方法	
講義 ・ 演習 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
企画立案、絵コンテ、カット割り、プリビズ、進捗マネジメントなど作品制作に必要なワークフローの履修。 最終的な制作課題である卒業制作を通して3DCGアニメーション技術の総合的な向上を目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
3DCG素材のエフェクト、編集等後処理を総合的に学び、卒業制作作品の完成を目指す。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	卒業制作
2	卒業制作
3	卒業制作
4	卒業制作
5	卒業制作
6	卒業制作
7	卒業制作
8	卒業制作
9	卒業制作
10	卒業制作
11	卒業制作
12	卒業制作
13	卒業制作
14	卒業制作
15	卒業制作

授業科目		授業時数
3DCGモデリング		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸		
前 期		
到達目標		
作品企画のためのビジュアルコンセプト作成に關しての発想を履修。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 制作① モデリング マテリアル、テクスチャ	・ブロップモデリング(バイク、自転車)	
2 制作① モデリング マテリアル、テクスチャ	・ブロップモデリング(バイク、自転車)	
3 制作① モデリング マテリアル、テクスチャ	・ブロップモデリング(バイク、自転車)	
4 制作① モデリング マテリアル、テクスチャ	・ブロップモデリング(バイク、自転車)	
5 制作① モデリング ライト、カメラ、レンダリング	・ブロップモデリング(バイク、自転車)	
6 制作②-1	・ブロップモデリング(クリーチャーのデザインと制作) クリーチャー企画とラフ案	
7 制作②-2	・ブロップモデリング(クリーチャーのデザインと制作)	
8 制作②-3	・ブロップモデリング(クリーチャーのデザインと制作)	
9 制作②-4	・ブロップモデリング(クリーチャーのデザインと制作)	
10 制作②-5	・ブロップモデリング(クリーチャーのデザインと制作)	
11 背景3DCG 1	・コンセプト(世界観)立案 設定 三面図+パース(スケッチ)制作	
12 背景3DCG 2	・コンセプト(世界観)立案	
13 背景3DCG 3	3D制作	
14 背景3DCG 4	3D制作	
15 背景3DCG 5	3D制作	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
コンセプトメイキングに必要なブ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つなげる。 MayaだけでなくPhotoshop等を使ったレタッチ作業を学びコンセプトアートの完成を目指す。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects Storyboarder Premire他	
後 期	
到達目標	
コンセプトアート作品のための3DCG素材作成と画像合成や加工技術の履修。 ポートフォリオの制作と調整。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 ポートフォリオ制作	方向性とフォーマットデザイン
2 ポートフォリオ制作	方向性とフォーマットデザイン
3 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
4 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
5 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
6 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
7 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
8 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
9 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
10 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
11 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
12 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
13 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
14 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ
15 ポートフォリオ制作	作品追加とブラッシュアップ

授業科目		授業時数
モーションデザイン		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸		
前 期		
到達目標		
3DCGアニメーションの基本を学ぶ。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・ <u>実習評価</u> ・ <u>課題評価</u> ・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 キャラクタモデリング 1	・オリジナルキャラクター(人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作 モデリング	
2 キャラクタモデリング 2	キャラクタモデリング(全身)	
3 キャラクタモデリング 3	キャラクタモデリング(全身)	
4 キャラクタモデリング 4	キャラクタモデリング(全身)	
5 キャラクタモデリング 5	キャラクタモデリング(全身)	
6 キャラクタモデリング 6	キャラクタモデリング(全身)	
7 キャラクタのセットアップ 1	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・モデリング	
8 キャラクタのセットアップ 2	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・モデリング	
9 キャラクタのセットアップ 3	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・モデリング	
10 キャラクタのセットアップ 4	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・モデリング	
11 アニメーション 1	プロップとキャラクターアニメーション制作	
12 アニメーション 2	プロップとキャラクターアニメーション制作	
13 アニメーション 3	プロップとキャラクターアニメーション制作	
14 レンダリングと編集	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・編集	
15 レンダリングと編集	プロップとキャラクターアニメーション制作 ・編集	

授業の方法	
講義 ・ <u>演習</u> 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
Mayaにおける3DCGアニメーションの基本を履修する。 特に人体キャラクターを利用した手付けアニメーションにより、リアリティのある動きの再現を目指す。 また最終的な制作課題である卒業制作を通して3DCGアニメーション技術の総合的な向上を目指す。 AfterEffects Storyboarder Premire等により動画制作の流れを履修する。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects Storyboarder Premire 他	
後 期	
到達目標	
卒業制作を通して3DCGアニメーション技術の向上と作品の完成を目指す	
評価方法	
筆記試験・実技試験・ <u>実習評価</u> ・ <u>課題評価</u> ・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 卒業制作	終了課題アニメーション制作
2 卒業制作	終了課題アニメーション制作
3 卒業制作	終了課題アニメーション制作
4 卒業制作	終了課題アニメーション制作
5 卒業制作	終了課題アニメーション制作
6 卒業制作	終了課題アニメーション制作
7 卒業制作	終了課題アニメーション制作
8 卒業制作	終了課題アニメーション制作
9 卒業制作	終了課題アニメーション制作
10 卒業制作	終了課題アニメーション制作
11 卒業制作	終了課題アニメーション制作
12 卒業制作	終了課題アニメーション制作
13 卒業制作	終了課題アニメーション制作
14 卒業制作	終了課題アニメーション制作
15 卒業制作	終了課題アニメーション制作

シラバス

アニメーション学科

アニメーターコース

授業科目		授業時数
デッサン		180
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
樋口晃史 (美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前 期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 円筒形	・鉛筆の削り方、クロッキーの導入 ・鉛筆の持ち方、線などの導入 ・前半→石膏(円筒形導入) ・後半→植木鉢	
2 立方体	・直線、立方体の導入 ・前半→石膏立方体 ・後半→白立方体、ワイン瓶1	
3 球体	・前半→石膏球(球体導入) ・後半→バスケットボール 次回持ち物予告	
4 フロック 軟式テニスボール	立方体と球体の応用	
5 オイルカン(円筒) 軟式テニスボール	円筒形とレタリング	
6 石膏デッサン①-1(クロ強週間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルーラス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
7 石膏デッサン①-2(クロ強週間)	デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルーラス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
8 石膏デッサン②-1	①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト)	
9 石膏デッサン②-2	①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクロッキープリント配布	
10 手二態 (構図、空間、疎と密)	・指5本の存在がわかるポーズ！	
11 自画像	胸から上、少し斜めから (次回ボスカラ)	
12 ポスターカラー ベタ塗り導入	前半→色彩「16色画」 後半：色彩「あまいからい」	
13 着彩描写 [導入]	前半：ハートランドピン 後半：赤リンゴ(各自持参)	
14 着衣人物 (座りポーズ) ☆デッサン強化 DAY	イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。 (デッサン強化DAYのため4時間授業)	
15 着衣人物・顔 (立ちポーズ) 午後→顔スケッチ (着彩)	午前→他クラス学生ボランティアモデル 午後→顔スケッチ(交代でモデルになる) コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 机上デッサン	ハートランド瓶、リボン、レンガ モチーフの配置、構図について
2 デッサン・着彩	前半 ビール瓶(鉛筆デッサン) 後半 ビール瓶(着彩デッサン、透明水彩)
3 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
4 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
5 石膏デッサン③	・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (クロッキー強化週間)
6 机上デッサン【構図の話】	果物or野菜2、ワインビン モチーフの配置、構図について
7 着衣人物	午前 男性座りポーズ(鉛筆) 午後 女性色々ポーズ (コンテ、ダーマト、透明水彩等使用)
8 ヌードクロッキー	5分～40分ポーズ
9 ヌードデッサン(女性座りポーズ)	女性たちポーズ 5分×4ポーズ、クロッキー 20分×14固定ポーズ、鉛筆デッサン
10 想定描写	1m石膏球3個、任意の階段
11 想定描写	1m石膏球3個、任意の階段
12 花(百合=カサブランカ)	注:おしべをとる！
13 着彩描写	透明水彩で植物を描く(ユッカの木)
14 特大自画像(進級制作展用)	表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く
15 特大自画像(進級制作展用)	表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く

授業科目		授業時数
デッサン		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
樋口 晃史		
前 期		
到達目標		
就職に必要な画力を身につける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	着衣人物スケッチ 交代で全員ポーズ(5～10分) 後半;石膏小	
2	石膏デッサン(中、上級用の大型石膏像に挑戦する)	1回目
3	石膏デッサン	2回目
4	石膏デッサン	3回目
5	ヌードデッサン 女性\座りポーズ 学生の様子を見ながら行う	
6	石膏デッサン (クロッキー強化週間)	4回目
7	石膏デッサン (クロッキー強化週間)	5回目 ※はやくできた人はコーラ瓶
8	机上モチーフデッサン① 各自の力量にあわせてタオル・ピン・紙風船などを組む 出来た人はコーラ瓶続き	
9	机上モチーフデッサン②	2回目
10	机上モチーフデッサン③	3回目
11	机上モチーフデッサン④	4回目
12	机上モチーフデッサン⑤	5回目
13	ヌードデッサン 女性座りポーズ	
14	着衣人物デッサン 男性座りポーズ	
15	レスラーモデルスケッチ レスラーモデル(男性)クロッキー&スケッチ	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
1年生で得た基礎的なクロッキー力と観察力をもとに、大型デッサンや応用的な作品作りを目指す。	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
複雑なモチーフを描ける力をつける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	人物スケッチ スケッチ大会作品完成
2	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
3	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
4	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
5	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
6	ヌードデッサン又はスケッチ 学生の様子を見ながら行う
7	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
8	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
9	卒業制作 石膏デッサン、牛頭骨、組モチーフなど各自で選ぶ
10	想定描写『廃墟』① 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
11	想定描写『廃墟』② 廃墟をテーマに白黒で表現 ペンまたは鉛筆
12	着彩 自画像
13	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
14	自画像(着彩)又は卒業制作 続き
15	自画像(着彩)又は卒業制作 続き

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
和田 伸一		
前 期		
到達目標		
進路として希望する業界の基礎知識の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 1年間の学生生活や学生規則について	
2	習得する技能について 各授業を履修することの目的や実習内容や卒業生の実績を解説	
3	アニメーション業界について① アニメーション制作工程と職種について	
4	アニメーション業界について② アニメーション業界の解説	
5	アニメーション業界について③ アニメーション業界の解説	
6	アニメーション業界について④ アニメーション業界の解説	
7	アニメーション業界について⑤ アニメーション業界の解説	
8	アニメーション業界について⑥ アニメーション業界の解説	
9	アニメーション業界について⑦ アニメーション業界の解説	
10	著作権について 著作権や作品制作におけるの注意点などを解説	
11	アニメーション業界について⑧ アニメーション制作工程と職種について	
12	アニメーション業界について⑨ アニメーション業界の解説	
13	アニメーション業界について⑩ アニメーション業界の解説	
14	アニメーション業界について⑪ アニメーション業界の解説	
15	アニメーション業界について⑫ アニメーション業界の解説	

授業の方法	
<u>講義</u> ・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
将来進む進路である業界を知り、業界に進むための基礎知識を身につける	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
将来の進路とする業界を決め、進路決定の為に必要なことを身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	アニメーション業界について⑬ アニメーション制作工程と職種について
2	アニメーション業界について⑭ アニメーション業界の解説
3	自己分析① 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る過去の自分
4	自己分析② 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る現在の自分
5	自己分析③ 進路の決定や就職活動のために自分というものを知る将来の自分
6	他己分析 他人の目から見た自分を知る
7	自己PRの方法 自己PRの基本的知識を身につける
8	就職活動ガイダンス 就職活動に向けての基礎知識を身につける
9	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
10	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
11	一般常識対策 就職に必要な一般教養を身につける
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
和田 伸一		
前 期		
到達目標		
希望する進路や職種、企業を決定し就職活動用資料を完成させる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス	1年間の学生生活についてと心構えなどについて解説
2	業界研究	業界研究の方法
3	業界研究	職種研究
4	業界研究	企業研究
5	ビジネスマナー	Eメール作成のマナー
6	ビジネスマナー	電話のマナー・言葉遣い
7	ビジネスマナー	一般教養1
8	ビジネスマナー	一般教養2
9	ビジネスマナー	一般教養3
10	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
13	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
14	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
15	就職・デビューに向けての資料制作	各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導

授業の方法	
<u>講義</u> ・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
就職デビューに向けた指導を含めたポートフォリオ制作の授業の補完的な役割	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
社会人として必要な業界知識を身につける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <u>その他</u>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
2	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
3	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
4	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
5	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
6	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
7	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
8	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
9	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
10	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
11	就職・デビューに向けての資料制作 各自の進路の沿った履歴書・ポートフォリオの添削指導
12	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
13	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
14	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備
15	進級卒業作品展に向けて 進級卒業作品展に向けての展示企画からその準備

授業科目		授業時数
構造作画		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前 期		
到達目標		
運動の法則と空間の把握		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	運動の法則① 運動の法則から動きを理解する ・物体の落下の表現から詰めを学ぶ	
2	運動の法則② 運動の法則から動きを理解する ・振り子の運動を法則に則って表現する	
3	人体構造① 人物の骨格や構造の理解 ・人体の頭部の構造と立体を理解する	
4	人体構造② 人物の骨格や構造の理解 ・人体の手の構造と立体を理解する	
5	人体構造③ 人物の骨格や構造の理解 ・人体の全身のバランスと構造を理解する	
6	自然現象① 基本的な自然現象の表現方法の理解 ・旗のなびきから風の表現を学ぶ	
7	自然現象② "	
8	回転運動① 空間認知能力の向上と立体の表現 ・円柱の回転から立体的な動きを表現する	
9	回転運動② 空間認知能力の向上と立体の表現 ・扉が開く動き、回転運動の表現 BG組み	
10	回転運動③ "	
11	振り向き① 基本的なアクションの習得 ・簡単なキャラクターを使った振り向き動作を描く	
12	振り向き② "	
13	振り向き③ 基本的なアクションの習得 ・横顔の口バクから合成動画を学ぶ 複雑なキャラの振り向き	
14	振り向き④ "	
15	前期末試験 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
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す。※前期のみ開講		
使用教材:アニメーションの本、やさしい人物画など		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
アニメ制作		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
西嶋 信一郎		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
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す。※後期のみ開講	
使用教材:タップ、作画用紙	
後 期	
到達目標	
アニメーターに必要な基本的な作画の修得と原画の基礎	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 走り(Follow)①	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
2 走り(Follow)②	基本的なアクションの習得 ・横走り(Follow)
3 歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
4 歩き(斜め)①	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き
5 走り(正面)①	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
6 走り(正面)②	基本的なアクションの修得 ・正面走り(Follow)
7 馬の歩き	動物の動き ・馬の歩き(なみあし)
8 馬の走り	動物の動き ・馬の歩き(ギャロップ)
9 犬の歩き	動物の動き ・犬の歩き
10 犬の走り	動物の動き ・犬の走り
11 鳥の羽ばたき	動物の動き ・鳥の羽ばたき
12 レイアウト基礎①	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
13 レイアウト基礎②	レイアウトの基礎知識 パースの復習 課題絵コンテからレイアウトを作画する
14 原画基礎①	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する
15 原画基礎②	原画制作の基礎知識 タイムシート理解 課題絵コンテから原画とタイムシートを作成する

授業科目		授業時数
作画		120
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前 期		
到達目標		
デジタル作画の基本操作と動画における基礎力の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 自己紹介	描画理論の理解 ・一年間の授業の流れの説明、自己紹介	
2 模写①		
3 模写②	模写力の習得 ・マッス(かたまり)を使った模写	
4 自由動画①	自由な発想で動画の面白さを発見する ・スライム(メタモルフォーゼ)	
5 クリナップ①	クリナップの重要性ときまりを学ぶ ・影なし・影あり(以後、毎日3枚のクリナップ提出)	
6 動画基礎①	基本的な中割りの仕方を学ぶ ・動画作法を学ぶ、線割り(拡大・縮小)	
7 タイムシート理解(目パチ・ロバク)	タイムシートの読み方、書き方を学ぶ ・タイムシートの読解、セルワークの理解	
8 タップ割り①	動画の基本テクニックを学ぶ ・タップ割り、セル組み	
9 タップ割り②	"	
10 歩き①	基本的なアクションの習得 ・横歩き(FIX)	
11 歩き②	"	
12 歩き③	"	
13 走り①	基本的なアクションの習得 ・横走り(FIX)	
14 走り②	"	
15 前期末試験	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
デジタル作画の基礎を学ぶ アニメーターに必要な動画の基礎知識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す		
使用教材:タップ、作画用紙、アニメーションの本、など		
後 期		
到達目標		
動画の基本(歩き・走りなど)		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 15秒作品制作	クリップスタジオを使って15秒のショートアニメ、またはCMを制作 絵コンテ、キャラクターデザインからすべて各自で行う	
2 15秒作品制作	絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)	
3 15秒作品制作	絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)	
4 15秒作品制作	レイアウト、ラフ原	
5 15秒作品制作	レイアウト、ラフ原	
6 15秒作品制作	原画	
7 15秒作品制作	原画	
8 15秒作品制作	動画	
9 15秒作品制作	動画	
10 15秒作品制作	仕上げ	
11 15秒作品制作	仕上げ	
12 15秒作品制作	撮影、編集	
13 15秒作品制作	撮影、編集	
14 後期末テスト	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	
15 デジタル作画まとめ	習得度の確認 ・テストの返却、解説	

授業科目		授業時数
パースペクティブ		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前 期		
到達目標		
パースの基礎理論を理解し作品制作に生かすことができる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	遠近法 EL・HL・VPの解説。ELを軸にした人物の遠近法。	
2	分割線とレタリング 平面図を分割し、パースのついた視点に描き起こす。	
3	一点透視図法① 一点透視図法で方眼立方体の空間を描く。またそこから背景(部屋)や人工物等を描き起こす。	
4	一点透視図法② 部屋の作画①	
5	一点透視図法③ 部屋の作画②	
6	一点透視図法④ 部屋の作画③	
7	二点透視図法① 二点透視図法で、人工物を描き起こす。また、人物をパースに合わせて描き加える。2点透視での部屋の作画課題。	
8	二点透視図法② 階段の作画/襖の作画	
9	二点透視図法③ 教室の作画/扉の作画	
10	二点透視図法④ 同上	
11	三点透視図法① 三点透視図法で、人工物を描き起こす。また人物や自然物もパースに合わせて描き加える。課題: 椅子と座る人物	
12	三点透視図法② 玄関の作画	
13	三点透視図法③ 学校の作画	
14	三点透視図法④ 学校の作画	
15	補足 楕円パース・魚眼パースの課題	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
遠近法・透視図法を学び、調和のとれた人物・人工物・背景作画の基礎を学ぶ。※前期のみ開講		
使用教材:直定規、三角定規、コンパス、マルチライナー		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
デジタルワーク		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
東谷 由紀		
前 期		
到達目標		
Photoshopの基本操作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 授業の説明 Photoshopの説明 アンケート	写真の調整 写真の修整	
2 練習イラスト		
3 練習イラスト	着色 基本色 パターン作り	
4 練習イラスト	着色 写真の切り抜き 合成 マスクレイヤー	
5 練習イラスト	文字入れ 文字の変形 レイヤー効果 背景 グラデーション提出	
6 イラスト模写	線画作成	
7 イラスト模写	線画作成	
8 イラスト模写	着色	
9 イラスト模写	着色 提出	
10 オリジナルイラスト	線画	
11 オリジナルイラスト	線画	
12 オリジナルイラスト	着色	
13 オリジナルイラスト	着色	
14 オリジナルイラスト	着色	
15 オリジナルイラスト	着色 提出	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
業界標準のPhotoshop、Illustratorの基本を学び、作品の制作までを学ぶ。		
使用教材:Photoshop、Illustrator		
後 期		
到達目標		
Illustratorの基本操作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 授業の説明 Illustratorの説明	パスの練習 トレース ABC トレース花	
2 パスでマークを作る	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通じて学習する	
3 切手を作る	パスファインダー	
4 イースターエッグ	レイヤー効果	
5 グラデーションメッシュでトマトを描く		
6 トレーディングカードを作る	ジャンル、内容は自由だがイラストはオリジナル用紙に下絵を描く	
7 トレーディングカード	タイトルの作成	
8 トレーディングカード	飾り枠の作成	
9 トレーディングカード	説明部分の作成 必ず3行以上の文章(内容不問)を配置する。	
10 トレーディングカード	カードオリジナルイラストを描く 色塗りのみPhotoshop可 線画はイラストレーターのライブペイントで作成する。	
11 トレーディングカード	カードオリジナルイラストを描く 色塗りのみPhotoshop可	
12 トレーディングカード	イラスト、文字等の部品のレイアウトをする	
13 トレーディングカード	調整 提出	
14 名刺を作成	記載は氏名、メールアドレス、HPアドレスのみ	
15 作品紹介のパンフレットを作成	A4、2Pくらい	

授業科目		授業時数
色彩設計		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
森田 和夫		
前 期		
到達目標		
色彩について、基礎から応用まで幅広い知識と技能を習得し、色彩士検定3級を取得する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス 色のなりたち①	
2	色のなりたち②	
3	混色	
4	色名	
5	PCCS:色相	
6	PCCS:トーン	
7	色の知覚効果	
8	色の心理効果	
9	色の心理効果	
10	色彩調和①	
11	色彩調和②	
12	色彩調和③	
13	演習、混色対策	
14	理論問題対策	
15	前期試験	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
色彩士検定3級公式テキストを使用し、色彩の基礎から応用までの幅広い知識と技能を指導する※前期のみ開講		
使用教材:カラーマスターベーシック・配色カード		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
映像演出		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
脚本を元に絵コンテの見方、書き方を学び、具体的な映像演出を学びます。映像制作の作法や段取り、映像表現のテクニックを学びます。※後期のみ開講	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
映像演出の基礎知識の習得	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 映像演出基礎	映像作品における決まり事。イマジンナリーラインやカット割りによる演出論。
2 各種カメラワーク①	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート Follow、PAN、付けPAN、SL
3 各種カメラワーク②	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート T.U、T.B、マルチ、ゴンドラ、画面動、回転
4 各種カメラワーク③	各種カメラワークの実例と必要素材。絵コンテとタイムシート F.I、F.O、OL、WXP、スーパー、透過光、ハイコン、サブリナ、露出オーバー
5 15秒CM絵コンテ①	15秒CMの絵コンテ制作
6 15秒CM絵コンテ②	15秒CMの絵コンテ制作
7 15秒CM絵コンテ③	15秒CMの絵コンテ制作
8 15秒CM絵コンテ④	15秒CMの絵コンテ制作
9 15秒CM絵コンテ⑤	15秒CMの絵コンテ提出
10 15秒CM制作①	作品プレゼングループ分け
11 15秒CM制作②	作品制作
12 15秒CM制作③	作品制作
13 15秒CM制作④	作品制作
14 15秒CM制作⑤	作品制作
15 15秒CM制作⑥	作品制作

授業科目		授業時数
デジタルペイント基礎		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 友子		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
RETAS!!によるデジタル彩色技術を学ぶことで、アニメ制作の一連の流れと必要な素材の必要性を学ぶ。※後期のみ開講	
使用教材:RETAS STUDIO	
後 期	
到達目標	
RETAS!!によるデジタルペイントの基本操作を身に付ける	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 仕上げ基礎知識	仕上げ基礎説明 ・ペイントマン基礎
2 仕上げ基礎 ペイントマン基礎	カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
3 ペイントマン基礎	ペイントマン基礎の続き ・基礎課題01
4 カット彩色	カット彩色説明、実習 ・基礎課題01チェック
5 カット彩色	カット彩色実習続き ・基礎課題01チェック
6 色指定読解	色指定読解 ・説明&実習
7 色指定読解	色指定読解 ・実習続き
8 色指定読解	色指定読解 ・実習続き
9 合成	合成 ・説明&実習
10 合成	合成 ・実習続き
11 BG組み 合成続き	BG組み ・説明&実習 合成 ・課題続き
12 合成復習	合成課題続き ・チェック
13 実技テスト	実技テスト実施
14 実技テスト返却 セル組み	実技テスト内容 ・復習&解説 セル組み ・説明&実習
15 スキャン	トレースマンの説明 ・各自ペイントマン復習

授業科目		授業時数
撮影・編集		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
津田 佳也		
前 期		
到達目標		
After EffectsとPremiereの基本操作とエフェクト表現		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	卒業制作企画 卒業制作企画会議(企画書プレゼン)	
2	After Effects① After Effectsソフトの操作方法	
3	After Effects② 課題カットの撮影	
4	卒業制作絵コンテ① 卒業制作絵コンテ作成①	
5	卒業制作絵コンテ② 卒業制作絵コンテ作成②	
6	Premiere① Premiereソフトの操作方法	
7	Premiere② Premiereソフトでオープニングロゴを制作	
8	Premiere③ Premiereソフトで効果音、音楽編集	
9	映像編集① 課題映像の制作編集①	
10	映像編集② 課題映像の制作編集②	
11	映像編集③ 課題映像の制作編集③	
12	映像編集④ 課題映像の制作編集④	
13	映像編集⑤ 課題映像の制作編集⑤	
14	映像編集⑥ 課題映像の制作編集⑥(作品完成:提出)	
15	映像編集⑦ 課題映像の制作編集⑦(完成作品上映会)	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験・実技・実習	
授業概要	
After EffectsやPremiereの操作を学び、映像表現の幅を広げる	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
卒業制作の撮影実習と編集	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	卒業制作作業① 卒業制作作業1(作画)
2	卒業制作作業② 卒業制作作業2(作画)
3	卒業制作作業③ 卒業制作作業3(作画)
4	卒業制作作業④ 卒業制作作業4(作画)
5	卒業制作作業⑤ 卒業制作作業5(作画)
6	卒業制作作業⑥ 卒業制作作業6(ペイント)
7	卒業制作作業⑦ 卒業制作作業7(ペイント)
8	卒業制作作業⑧ 卒業制作作業8(ペイント・撮影)
9	卒業制作作業⑨ 卒業制作作業9(ペイント・撮影)
10	卒業制作作業⑩ 卒業制作作業10(ペイント・撮影)
11	卒業制作作業⑪ 卒業制作作業11(ペイント・撮影・編集)
12	卒業制作作業⑫ 卒業制作作業12(ペイント・撮影・編集)
13	卒業制作作業⑬ 卒業制作作業13(ペイント・撮影・編集)
14	卒業制作作業⑭ 卒業制作作業14(ペイント・撮影・編集)
15	卒業制作作業⑮ 卒業制作作業15(作品完成0号試写)

授業科目		授業時数
アニメ制作		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一(動画・作画・作画監督、その他、キャラクターデザイン、脚本演出にも携わっているフリーアニメーター)		
前 期		
到達目標		
プリプロダクションから制作実務		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 卒業制作準備	卒業制作作成に向けた準備 ・企画会議 ・監督、演出、美術監督、制作デスクの決定	
2 卒業制作準備	卒業制作作成に向けた準備 ・シナリオ制作 ・キャラクターデザイン ・美術設定制作	
3 卒業制作準備	卒業制作作成に向けた準備 ・絵コンテ作成 ・美術設定制作 ・キャラクター選定等	
4 卒業制作準備	卒業制作作成に向けた準備 ・絵コンテ作成、修正 ・美術設定制作 ・キャラクター選定等	
5 卒業制作準備	卒業制作作成に向けた準備 ・作画打ち合わせ(担当カットの振り分け等) ・美術設定制作	
6 卒業制作アニメ作成	・レイアウト作業 ・美術ボード制作	
7 卒業制作アニメ作成	〃	
8 卒業制作アニメ作成	〃	
9 卒業制作アニメ作成	〃	
10 卒業制作アニメ作成	・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	
11 卒業制作アニメ作成	〃	
12 卒業制作アニメ作成	〃	
13 卒業制作アニメ作成	〃	
14 卒業制作アニメ作成	〃	
15 卒業制作アニメ作成	・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
卒業制作としてオリジナルアニメーション(15分)をクラス単位で制作する	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
担当カットの完成、発表まで	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 卒業制作アニメ作成	・原画、動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業
2 卒業制作アニメ作成	〃
3 卒業制作アニメ作成	〃
4 卒業制作アニメ作成	〃
5 卒業制作アニメ作成	〃
6 卒業制作アニメ作成	〃
7 卒業制作アニメ作成	・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
8 卒業制作アニメ作成	〃
9 卒業制作アニメ作成	〃
10 卒業制作アニメ作成	〃
11 卒業制作アニメ作成	〃
12 卒業制作アニメ作成	・動画作業 ・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業
13 卒業制作アニメ作成	〃
14 卒業制作アニメ作成	〃
15 卒業制作アニメ作成	・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業

授業科目		授業時数
背景		60
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前 期		
到達目標		
背景美術の基礎の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介／アニメ背景美術 描画理論の理解 ・アニメーション背景美術の世界観を理解する	
2	アニメ制作工程&美術設定・美術ボード	
3	背景基礎(基礎トレーニング)① 基礎描写力の向上 ・ベタ、グラデーション、溝引きの表現方法を学ぶ	
4	背景基礎(基礎トレーニング)② 〃	
5	背景基礎(基礎トレーニング)③ 〃	
6	背景基礎(基礎トレーニング)④ 基礎描写力の向上 ・背景基礎描写の再確認と背景画制作工程を実習課題を通して習得する	
7	背景基礎(基礎トレーニング)⑤ 〃	
8	背景基礎実習Ⅰ－① 基礎描写力の向上 ・さまざまな生活舞台の背景画の描写表現方法を習得する	
9	背景基礎実習Ⅰ－② 〃	
10	背景基礎実習Ⅱ(メカニック)① 〃	
11	背景基礎実習Ⅱ(メカニック)② 〃	
12	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)① 制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・イメージ背景	
13	前期末テスト 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	
14	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)② 制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・ハイコン	
15	背景基礎実習Ⅲ(特殊背景)③ 制作意図、主旨に応じた多種多様な特殊背景の描写表現、制作方法を学ぶ ・ハーモニー	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
背景美術の仕事を理解し、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付ける。透視図法をふまえた空間表現を学ぶ。	
使用教材:ポスターカラー、各背景画集、デッサン、パース参考書など	
後 期	
到達目標	
アニメ制作における背景作画	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	背景作画実習 ① 基礎作画力&表現力の向上 ・透視図法を踏まえた実践的な作画表現を習得する
2	背景画演習Ⅰ－①(空と雲) カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
3	背景画演習Ⅰ－②(空・雲・山・樹木) カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
4	背景画演習Ⅰ－③(空・雲・山・樹木) 〃
5	背景作画基礎② 基礎作画力&表現力の向上 ・透視図法を踏まえた実践的な作画表現を習得する
6	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)① 基礎描写力の向上&表現力の向上 ・コミカル、メルヘンなどデフォルメの意図や考え方、基礎描写、表現方法を演習課題を通して習得する
7	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)② カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
8	背景画演習Ⅱ(デフォルメ)③ 〃
9	背景作画基礎③ 基礎作画力&表現力の向上 ・美術設定を模写することで、基本的な自然物の作画表現を習得する。
10	背景画演習Ⅲ－① カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する
11	背景画演習Ⅲ－② 〃
12	背景作画基礎④ 基礎作画力&表現力の向上 ・美術設定を模写することで、基本的な自然物の作画表現を習得する。
13	後期末テスト 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
14	背景画演習Ⅳ－① アニメ制作の背景美術の制作
15	背景画演習Ⅳ－② アニメ制作の背景美術の制作

授業科目		授業時数
背景		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前 期		
到達目標		
背景作画における応用作図力を習得。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介/背景作画基礎復習 基礎作図力の確認 ・背景作画基礎における授業内容の理解度、習得度を再確認する	
2	風景スケッチ① 応用描写力の向上 ・観察力と空間把握を深め、的確な表現力・描写力を高める	
3	風景スケッチ② 〃	
4	背景作画応用①(レイアウト基礎) 応用作図力の向上 ・レイアウトにおけるフレーム意識やキャラクターと背景との関係など、空間に対する考察力や表現力を実習課題を通して学習する	
5	背景実習 基礎演習Ⅰー① カメラワーク、撮影技法の理解&基礎描写力、表現力の向上 ・カメラワークによる様々な映像効果を理解し、演出的効果や作画上の作画効果を演習課題を通して学習する	
6	背景実習 基礎演習Ⅰー② 〃	
7	背景実習 基礎演習Ⅰー③ 〃	
8	背景作画応用②(レイアウト実習) 応用作図力の向上 ・レイアウトにおけるフレーム意識やキャラクターと背景との関係など、空間に対する考察力や表現力を実習課題を通して学習する	
9	背景実習 基礎演習Ⅱー① 実践的描画力の強化 ・演習を通して、主旨要素の理解と表現能力を高める	
10	背景実習 基礎演習Ⅱー② 〃	
11	背景実習 基礎演習Ⅱー③ 〃	
12	背景実習 基礎演習Ⅱー④ 〃	
13	前期末テスト(筆記・実技) 習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する	
14	背景美術応用演習① 演習課題を通して、描画理論、表現力の向上と個性豊かな美術の能力を高めていく	
15	背景美術応用演習② 〃	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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す。		
使用教材:各背景画集、デッサン、パース参考書など		
後 期		
到達目標		
実践的な作画理論・方法を演習を通して習得。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	背景実習 卒業制作① 現場適応力の強化 ・実習を通して、制作過程における吟味と創意工夫を理解する	
2	背景実習 卒業制作② 〃	
3	背景実習 卒業制作③ 〃	
4	背景実習 卒業制作④ 〃	
5	背景実習 卒業制作⑤ 〃	
6	背景実習 卒業制作⑥ 〃	
7	背景実習 卒業制作⑦ 〃	
8	背景実習 卒業制作⑧ 〃	
9	背景実習 卒業制作⑨ 〃	
10	背景実習 卒業制作⑩ 〃	
11	背景実習 卒業制作⑪ 〃	
12	背景実習 卒業制作⑫ 〃	
13	背景実習 卒業制作⑬ 〃	
14	背景実習 卒業制作⑭ 〃	
15	背景実習 卒業制作⑮ 〃	

授業科目		授業時数
アニメ・コミック概論		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
浅尾 典彦		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	自己紹介 アニメーションとは ・表現者としての心構え ・アニメーションの概念 ・具体的な表現	
2	アニメーションの発生1 ・物を動かせるという意味 ・アートとしてのアプローチ ・アニメーションの歴史 ・具体的な表現	
3	アニメーションの発生2 ・アニメーションの歴史 ・開発されたセンス ・具体的な表現	
4	テレビアニメーションの発生1 ・アニメーションの歴史 ・技術的な革命 ・具体的な表現	
5	テレビアニメーションの発生2 ・アニメーションの歴史2 ・技術的な革命 ・具体的な表現	
6	企画書 ・企画書の意味 ・企画書の書き方	
7	ストーリーについて ・ストーリー構成の構造 ・具体的な表現	
8	キャラクター1 ・キャラクターの設計の仕方 ・具体的な表現	
9	演出について ・様々な演出方法と効果 ・具体的な表現	
10	アートアニメーション1 ・アートアニメーションの概念 ・具体的な表現	
11	アートアニメーション2 ・アニメーションの歴史 ・具体的な表現	
12	表現のいろいろ ・様々な演出と効果 ・具体的な表現	
13	キャラクター2 ・キャラクターの展開 ・魅力のつけ方 ・具体的な表現	
14	テスト ・企画書作成	
15	構成のポイント ・企画書総評 ・表現者としての心構え	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
アニメ・コミックの変遷を学んで次世代アニメの表現や可能性を考える。※前期のみ開講		
使用教材:アニメ・特撮・SF・映画メディア読本		
後 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
デジタル作画		30
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 義隆		
前 期		
到達目標		
評価方法		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) ・ 実習	
授業概要	
Photoshopを用いた、アニメ背景作画の実習。※後期のみ開講	
使用教材:Photoshop	
後 期	
到達目標	
各種デジタルツールの使い方を学んで表現力の幅を広げる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 背景製作手慣らし	課題説明(ゲーム企画について、現時点での方向性わかれば確認) ポートフォリオのチェック背景素材ラフ、アイデア出しをして沢山モチーフを描く(主に、線画+陰影、余裕ある人は軽く着彩)
2 同上	同上
3 同上	同上
4 企画書の内容に合わせて、背景製作	企画内容を確認して、必要となる背景について相談 企画書全体で必要となる背景のラフ、アイデア出し
5 同上	ラフチェック、描くものを選択して構図など決める
6 背景1枚目	下書き
7 同上	下書きできたら、清書、着彩
8 同上	同上
9 同上	同上
10 同上	同上
11 同上	同上
12 背景2枚目	背景1枚目のチェック 2枚目の下書き
13 同上	下書きできたら、清書、着彩
14 同上	同上
15 同上	着彩、仕上げ

授業科目		授業時数
デジタルペイント応用		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
又木 友子		
前 期		
到達目標		
色彩設計からカット彩色まで		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 色彩設計	ネットワークの説明 PC起動について 色彩設計説明(プリント有) 実習	
2 色彩設計	前回の続き ・色指定表の作成 ・補足説明	
3 色彩設計	前回の続き ・色指定表が完成したら提出し、小物の色を決める ・できた人は自分の決めた色でカット彩色	
4 色変え	色変え説明 色彩設計続き	
5 色彩設計 色変え	色彩設計と色変えの続き できた人はカットデータのペイント	
6 色彩設計 色変え	"	
7 色変え	色変え作業の続き できた人はカットデータのペイント	
8 色変え	"	
9 色トレース	色トレースを多く含んだ課題のペイント	
10 卒業制作 色彩設計	卒業制作のキャラクターの色決めを行う	
11 卒業制作 色彩設計	"	
12 色トレース 合成復習	色トレースを多く含んだ課題のペイントの続き テストに向けて合成の復習	
13 前期末テスト	ペイントマンの実技テスト	
14 色トレース 自由彩色	色トレース課題の続き 色トレースが終わった人は自由彩色を行う	
15 色トレース 自由彩色 メカ	色トレース課題の続き 自由彩色の続き メカ課題の続き	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
仕上げの現場で行われている作業を幅広く学び、卒業制作で実践する	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
卒業制作の仕上げ全般	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 卒業制作 課題・色トレース ・自由彩色 ・メカ	卒業制作の作業を各自行う 卒業制作の作業が手空きの学生は課題の続きを行う
2 卒業制作 Photoshop作品制作 課題・色トレース ・自由彩色	卒業制作の作業を各自行う Photoshopでの作品制作の作り方を学ぶ 各自、自分の必要な作業を行う
3 卒業制作 Photoshop作品制作 課題・色トレース ・自由彩色	卒制、フォトショ、課題のいずれか、各自必要な作業を行う
4 卒業制作	卒制の作業を行う
5 卒業制作	"
6 卒業制作	"
7 卒業制作	"
8 卒業制作	"
9 卒業制作	"
10 卒業制作	"
11 卒業制作	"
12 卒業制作	"
13 卒業制作	"
14 卒業制作	"
15 卒業制作	"

授業科目		授業時数
アニメ制作		120
学年	学科	コース
2	アニメーション学科	アニメーターコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一		
前 期		
到達目標		
ポートフォリオ用の作画作品の制作		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	作画基礎復習 歩き ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
2	作画基礎復習 〃	
3	作画基礎復習 走り ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
4	作画基礎復習 〃	
5	作画基礎復習 振り向き ・就職試験に向けた、基本動画の復習	
6	作画基礎復習 〃	
7	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト作業 ・美術ボード制作	
8	卒業制作アニメ作成 〃	
9	卒業制作アニメ作成 〃	
10	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト、原画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	
11	卒業制作アニメ作成 〃	
12	卒業制作アニメ作成 〃	
13	卒業制作アニメ作成 〃	
14	卒業制作アニメ作成 〃	
15	卒業制作アニメ作成 ・レイアウト、原画、動画作業 ・背景美術制作 ・色彩設計	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
1年生に学んだ基本動画の復習と就職に向けた作品制作および卒業制作作業	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
卒業制作アニメ作成	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	卒業制作アニメ作成 ・原画、動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業
2	卒業制作アニメ作成 〃
3	卒業制作アニメ作成 〃
4	卒業制作アニメ作成 〃
5	卒業制作アニメ作成 〃
6	卒業制作アニメ作成 〃
7	卒業制作アニメ作成 ・動画作業 ・背景美術制作 ・ペイント作業 ・撮影作業
8	卒業制作アニメ作成 〃
9	卒業制作アニメ作成 〃
10	卒業制作アニメ作成 〃
11	卒業制作アニメ作成 〃
12	卒業制作アニメ作成 ・動画作業 ・ペイント作業 ・撮影作業 ・編集作業
13	卒業制作アニメ作成 〃
14	卒業制作アニメ作成 〃
15	確定申告講座 クリエイターのための確定申告講座