

シラバス

アニメーション学科
アニメーターコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作1			担任、就職・デビュー担当	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
14	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 A		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
14	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 B		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 基礎		糸井 邦夫(1) 石山 美佳(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】 (2)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。 3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	128	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 応用		糸井 邦夫(1) 石山 美佳(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】 (2)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
石膏像およびヌードデッサン実習。集中度を深めながら材質表現・形態への認識の幅を広げる。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラポルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 基礎		糸井 邦夫(1) 石山 美佳(2) 菅 雄嗣(3)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】 (2)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (3)東京芸術大学大学院修了後、絵画を表現手段として現代美術で活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得する。				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし、1年次よりも精密なデッサン技術の習得を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー―1	・立座クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
2	クロッキー―2	・応用クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
3	クロッキー―3	・組みクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
4	クロッキー―4	・トリミングクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
5	クロッキー―5	・動物クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
6	クロッキー―6	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
7	スケッチ―1	・1点遠視による風景クロッキー(B4コピー紙2枚)新目白通り		
8	スケッチ～2	・1点遠視による風景スケッチ(B4画用紙1枚)新目白通り(彩色)提出		
9	スケッチ～3	・風景スケッチ(B4画用紙1枚)おとめ山公園(彩色)提出		
10	建造物	・建造物(画用紙全版)前提		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃 提出		
14	応用	・スターの似顔絵(B4画用紙)又はクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
15	クロッキー―7	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技（実習）		筆記試験・実技試験・実習評価（課題評価）・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 応用		糸井 邦夫（1） 石山 美佳（2）		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1) 美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）】 (2) 東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳（廣済堂マンガ工房）
講義概要				
前期同様、人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得する。				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし、1年次よりも精密なデッサン技術の習得を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・目）		
2	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・耳）		
3	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・花）		
4	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出（部分石膏・口）		
5	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
6	〃	〃		
7	クロッキー／男性モデル	クロッキー提出（男性ヌードモデル）		
8	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン（牛骨組み合わせ）		
9	牛骨	提出（牛骨組み合わせ）		
10	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	クロッキー／外国モデル	クロッキー提出（外人ヌードモデル）		
14	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン（ビーナス半身像）		
15	ビーナス	提出（ビーナス半身像）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 基礎		高橋 真里子(1) 塚本 博義(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)ゲーム会社に就職。ソーシャルゲームコンテンツ「消滅都市」等にてイラストレーターとして活躍中。 (2)つくば万国博覧会のデザイン、イラストレーション制作担当、ゲーム企画、カードゲームイラスト多数制作。 主な出版歴、漫画バイブル1.3.5巻、キャラクターマトリックス等の書籍を著作、監修を含めて国内、海外で17冊刊行。 現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。			・オリジナル課題プリント ・やさしい人物画
講義概要				
キャラクター制作の基本を身に付け、デジタルワークをプラスし、表現のクオリティアップを図る				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描ける様になる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	参考映像視聴・PCに慣れる	「オズの魔法使い」映像鑑賞。残りの時間で人物画課題(アナログ模写)。		
2	性格と体型・表情	キャラクターの性格と体型について。6つの普遍的表情(喜怒哀楽嫌)の表情変化について ※表情は終わらなければGW宿題。 人物画の年代別課題(アナログ模写)とキャラ設定もGW宿題。		
3	オリジナルキャラ制作①	デジタルツールの使い方レクチャー・色の塗り方。		
4	オリジナルキャラ制作②	「オズの魔法使い」を基本に、自分なりの世界観、キャラクターを考えよう。(舞台設定作成)		
5	オリジナルキャラ制作③	全身比較表のラフ作画		
6	オリジナルキャラ制作④	全身比較表ラフ+線画作業		
7	オリジナルキャラ制作⑤	全身比較表ラフ+線画+カラー作業 【舞台設定提出締め切り】		
8	オリジナルキャラ制作⑥	全身比較表カラー ※全身比較表のカラーはアニメ塗り限定		
9	オリジナルキャラ制作⑦	全身比較表カラー完成		
10	一枚絵イラスト①	一枚絵の構図の考え方 【立ち絵比較表提出締め切り】		
11	一枚絵イラスト②	一枚絵ラフ ※一枚絵はメインの4人は構図に必須。デフォルメは基本NG		
12	一枚絵イラスト③	一枚絵ラフ ※夏休み前までにラフは終わらせる		
13	一枚絵イラスト④	一枚絵線画 ※夏休み中に線画まで終わらせる		
14	一枚絵イラスト⑤	一枚絵カラー ※一枚絵のカラーは塗り方自由		
15	一枚絵イラスト⑥	一枚絵カラー 提出		
備考	2022年度から、下描きから全てデジタルで作成。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 応用		高橋 真里子(1) 塚本 博義(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)ゲーム会社に就職。ソーシャルゲームコンテンツ「消滅都市」等にてイラストレーターとして活躍中。 (2)つくば万国博覧会のデザイン、イラストレーション制作担当、ゲーム企画、カードゲームイラスト多数制作。 主な出版歴、漫画バイブル1.3.5巻、キャラクターマトリックス等の書籍を著作、監修を含めて国内、海外で17冊刊行。 現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。			・オリジナル課題プリント ・やさしい人物画
講義概要				
前期で学んだ基礎をいかし、「人に見てもらふ絵」を意識しながら紙芝居(絵本)を完成させる。				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描けるようになる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	紙芝居のお題決め ドラマ構成の原則	グループの発表。複数の紙芝居・絵本から原作題材決定。 起・承・転・結、リトマス法／借りて来た絵本を起承転結にしてみよう。		
2	シナリオ制作①	独自でアレンジしたシナリオを絵コンテ用紙に描こう		
3	シナリオ制作②	〃		
4	シナリオ決定	シナリオ決定。決定シナリオを見ながらキャラクターを考えデザインしよう。		
5	キャラクター決定	グループでキャラクターコンペをしキャラクターを選ぶ		
6	紙芝居制作 (1回目)	担当Cutを決め、ラフ制作に入ろう		
7	〃 (2回目)	ラフ		
8	〃 (3回目)	〃		
9	〃 (4回目)	ラフ及びトレース／ラフ締切		
10	〃 (5回目)	トレース及びCG着色(アクションについて)1枚／トレース締切		
11	〃 (6回目)	①CG1枚目 作業		
12	〃 (7回目)	〃		
13	〃 (8回目)	②CG2枚目 作業		
14	〃 (9回目)	〃		
15	〃 (10回目)	PDFにして完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
企画演出論		田村 格		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
アニメーションのカメラワークを学習。その後15秒の絵コンテを作成し、選出。 グループに別れ、1年終了時まで作品制作する。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	カメラワーク座学	カメラワーク座学(用語集・カメラワーク入門・絵コンテとタイムシート)		
2	〃	カメラワーク座学(Follow・PAN・付けPAN・SL)		
3	〃	カメラワーク座学(T.U・T.B・マルチ・ゴンドラ・画面動・回転)		
4	〃	カメラワーク座学(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	15秒CM絵コンテ作業		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	絵コンテ提出		
10	15秒CM制作	学生投票 グループ分け		
11	〃	実制作		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ショートアニメーション制作		田村 格		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
前期より続いている15秒CM課題を完成させる。 同時に2年次グループワーク用絵コンテを作る。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	15秒CM制作	原画・動画・仕上げ・背景作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	撮影直前までの素材締切り		
7	2年次制作グループワーク	15秒CM作業／2年次制作予定であるグループワーク絵コンテ作業。絵コンテ提出		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	絵コンテ提出		
13	〃	絵コンテ学生投票・グループ分け		
14	〃	グループ制作準備		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作 A		田村 格		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作の制作(総合的なサポートを重点的にこなう)				
到達目標				
2年次のグループワークの経験を元に、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、作品プロデュースとして各学科へポスター依頼などの連動企画も意識しながら、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	絵コンテ設定直し	全Cutのレイアウト	
2				
3				
4				
5		PV原画		
6				
7				
8		PV動画		
9				
10			PV仕上げ・背景	
11				
12				PV撮影・編集・R作業
13		PV映像完成		
14				
15		PV完パケ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作 B		田村 格		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作の制作(総合的なサポートを重点的におこなう)				
到達目標				
2年次のグループワークの経験を元に、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、作品プロデュースとして各学科へポスター依頼などの連動企画も意識しながら、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2		原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3				
4				
5				
6			スキャン・線補正・仕上げ作業	
7				
8		▼		
9				
10			▼	
11			映像完成	
12			レコーディング作業・音響作業	
13			〃	
14			〃	
15	▼		完パケ／卒業制作展示の準備	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64		講義 演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 基礎		大平 幸輝(1) 小池 麗香(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1) アニメーション撮影監督を務めた後、アニメーション制作スタジオ「STUDIOアカランタン」と「合同会社アカランタン」を立ち上げ、両代表を務める。アニメーションを含む各種映像制作や本の執筆、複数の専門学校で講師を務める。いくつかのオリジナル映像作品で受賞歴あり。 (2) 本校卒業生。株式会社 オー・エル・エムにて撮影職を経験後、動画配信編集ディレクターや編集者育成に関わる。 現在はフリーランスとして活躍中。			・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
アニメーション制作会社における「撮影」セクションへの理解は、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得だけではなく、アニメーション映像を制作するうえで必要となる素材の作成方法を知ることへつながる為、本講座ではアニメーション「撮影」セクションへの理解と就職を目標とした知識と技術の習得学習を行なう。				
到達目標				
アニメーション撮影の基礎と知識を習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	AfterEffectsの仕組みを知る	AfterEffectsのアニメーション映像制作での設定方法から、レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンポジット作業を学習する。		
2	撮影技術の基本作業	レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンポジット作業を学習する。		
3	アニメーションの素材	ベクターとラスターの違いや親子関係の機能を使用することでアニメーション素材の制作方法を学習する。		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い	シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点から、シーケンス素材制作方法も同時に学習する。		
5	カメラワーク「PAN」の作成	カメラワーク「PAN」の作成を通してアニメーション「撮影」セクションの基本カメラワークを学習する。フェアリングの説明。		
6	トラックマットの活用方法	トラックマット機能の使用を通して撮影作業時の「型抜き」表現を学習する。 トラックマット機能を使用した質感処理。		
7	カメラワーク「T.U」の作成	カメラワーク「T.U」の作成を通して3Dレイヤーの特徴を学習する。		
8	オーバーラップの学習	オーバーラップの作成を通して、不透明度の扱いとアルファ追加による素材の合成方法を学習する。カット単位のオーバーアップ処理について。		
9	エフェクト「透過光」「ピン送り」の作成	特定のレイヤーを光らせる「透過光」処理の方法を学習する。 アニメーション表現演出の一つ「ピン送り」の作成方法を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。		
10	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。 動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。 セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われてるテクニックを学習する。		
11	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。 動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。 セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われてるテクニックを学習する。		
12	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成を通して、1コマに対してmm単位でのスピード指示に従ってレイヤーを動かす計算方法を学習する。応用→Followのスピード感に慣れる(自分でFollowの指示を入れるときにどのくらいの速さなのかをAEを使用して感覚をつかんでもらう)		
13	カメラワーク「画面動」「つけPAN」「密着マルチ」の作成	カメラワーク「画面動」の作成方法を通して、モーションスケッチやモーショントラッキングを学習する。 カメラワーク「つけPAN」「密着マルチ」の作成方法を通して、メモリによるカメラとレイヤー移動の方法を学習する。		
14	レイヤーワーク「ストロボ」兼用カットの作成方法	レイヤーワーク「ストロボ」の作成方法を通して、スローモーション+DF効果を学習する。 実際現場でよく使われる兼用カットの作成		
15	前半:前期試験課題 後半:テキストアニメーション	今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する。 エフェクトプリセット機能を用いてアニメーションの方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 演習・実験・実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
撮影技術 応用			西崎 由佳	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
前期に引き続き、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得、アニメーション映像を制作するうえで必要となる素材の作成方法を学ぶ。				
到達目標				
本講座ではアニメーション「撮影」セクションへの理解と就職を目標とした知識と技術の習得学習を行なう。				
回	課題名	課題内容		
1	Follow	・アニメーションにおけるFollow処理を学習する。		
2	手ブレ画面動、霽の作成	・基本となるエフェクト「フラクタル」を使用して「霽」を作成し、フラクタル系エフェクトのオペレーションを学習する。 実際に撮影された動画素材を元に手ブレ画面動の作成。		
3	すだれ透過光の作成 レンズフレアの作成	・アニメーションにおける光の演出「すだれ透過光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
4	入射光の作成 夏場の陽炎処理作成	・アニメーションにおける光の演出「入射光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
5	クロス透過光の作成	・アニメーションにおける光の演出「クロス透過光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
6	BG透過光と後光の作成	特殊な光演出として、「BGT光」「後光」を作成し、バースト系エフェクトとブラー系エフェクトのオペレーションを学習する。		
7	波ガラスの作成 水中処理作成	アニメーション撮影技術「波ガラス」の作成として、ディストーション系エフェクトのオペレーションを学習する。		
8	3D_FOLLOWの作成 水面処理作成	アニメーション撮影技術「3D_FOLLOW」の作成として、ディストーション系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
9	花火の作成 パーティクル解説	爆発や火花などの作成で使用するパーティクル・システムのオペレーションを学習する。		
10	雨と炎の作成	パーティクル・システムの応用として雨や炎といった自然現象エフェクトの作成オペレーションを学習する。		
11	パターンの張り込み キャラの瞳孔素材作成	セルにテクスチャの張り込みを行う技術を学習する。		
12	キャラの質感処理 食べ物の質感特効	・キャラクターのグラデーション処理や服のテクスチャ張り込みを学習する。 →素材新規作成します。		
13	テクスチャ張り込み素材 の作成	瞳の質感作成、シーケンス連番素材制作方法も同時に学習する。		
14	後期試験課題	今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する。		
15	卒業制作の撮影演習	実際に卒業制作で作成しているカットの処理、作業をする。		
備考	後期からは毎回授業終了時に作業データの提出をしてもらいます。 データが不十分の場合、最低限の処理を加え再提出、またはわからない場合は次週に詳しく解説をします。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)	筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
アニメーション実習A 基礎			北爪 宏幸	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーター、漫画家。代表作品「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」にてキャラクターデザインや作画監督を務める。2001年以降は漫画家として活動しており、『ガンダムエース』誌にて「ガンダムシリーズ」を題材にした漫画『機動戦士ガンダム C.D.A. 若き彗星の肖像』『機動戦士 Zガンダム Define』を連載している。			オリジナル課題プリント
講義概要				
動画(物が画面上で動いて見える為の)基本的な理解。 2次元画面において「奥行き、立体感を持たせた動き」を感覚的に理解する。				
到達目標				
アニメーターに必要な手描きの作画をする際の物の動き方や考え方などの基本を理解し習得する事。				
回	課題名	課題内容		
1	移動する線	「原画」と言われる物に「動画」を入れて動きを造る		
2	移動する図形	回転・変形しながら移動する三角形		
3	線の変形	角のある形から丸みのある形への変形		
4	前後する立方体	3次元的な形状の物の回転を2次元で表現してみる		
5	箱の展開	上面の無い立方体の側面の展開		
6	横回転する立方体	中心を軸に90° ヨコ回転する立方体		
7	縦回転する立方体	一辺を軸に前に転がる立方体		
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)	筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習A 応用		北爪 宏幸		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーター、漫画家。代表作品「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」にてキャラクターデザインや作画監督を務める。2001年以降は漫画家として活動しており、『ガンダムエース』誌にて「ガンダムシリーズ」を題材にした漫画『機動戦士ガンダム C.D.A. 若き彗星の肖像』『機動戦士Zガンダム Define』を連載している。			オリジナル課題プリント
講義概要				
1年次前期に習得してきたことを基に、より複雑なモチーフに挑戦します。				
到達目標				
アニメーターに必要な手描きの作画をする際の物の動き方や考え方などの基本を理解し習得する事。				
回	課題名	課題内容		
1	様々な作画	遠近のある動き／奥から手前に移動する／車状の物体		
2	弾むボール	ボールが弾む動きのツメ		
3	キャラクター線割りの練習(1回目)	動画の基本であるキャラクター線割の練習		
4	キャラクター線割りの練習(2回目)	キャラクター線割り②		
5	振り向き(1回目)	キャラクターの振り向き作画①		
6	振り向き(2回目)	キャラクターの振り向き作画②		
7	振り向き(3回目)	一辺を軸に前に転がる立方体		
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 演習・実験・実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習B		大久保 多希子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	仕上げ担当として様々なアニメーション作品の色彩に参加。現在も活躍中。			オリジナルプリント
講義概要				
パソコンのアニメーション彩色ソフトの使い方を学ぶ。				
到達目標				
アニメーション彩色ソフト「RETAS STUDIO Paintman」の操作方法を理解する。				
回	課題名	課題内容		
1	セルペイントラスター	アニメ制作の流れ 使用ソフト まずは塗ってみる		
2	線合成	線合成について		
3	面合成	面合成について		
4	BGくみ	BG組みについて 自由彩色 仕上げでグラデ処理		
5	別セルブラシ	セル組みと別セル素材の作成		
6	別セルブラシ②	セル組みと別セル素材の作成②		
7	予備日	遅れている課題の作成・提出		
8	予備日	同上		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 演習・実験・実技 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
アニメーション実習C			松野 祐	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			
講義概要				
1年次前期に習得してきたことを基に、デジタルでのアニメーション制作に慣れる。				
到達目標				
「clip studio」のアニメーション機能を覚え、「After Effects」での基本的な映像書き出しの方法を習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	clip studioの使い方(基本)	ボールが弾む動きのツメの応用		
2	clip studioの使い方(応用)	タップ割りの練習		
3	After Effects基礎①	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎①		
4	After Effects基礎②	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎②		
5	clip studioの使い方(応用)	clip studioを使用して書き出しから仕上げまで作業する。		
6	〃	〃		
7	グループ制作実習	グループ制作「15秒学校CM」の制作をおこない、学生の不明な点を聞き取り指導する。		
8	同上	同上		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
パースペクティブ			川瀬 修	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	漫画家アシスタント(背景作画等)等勤務・広告漫画請負等			オリジナル課題プリント
講義概要				
遠近法についての基礎的な知識・技術を学ぶ				
到達目標				
パースを理解し、遠近感のある背景を描けるようになる事を目標とし、 また、実際の作画で透視遠近法を運用をしていきます。				
回	課題名	課題内容		
1	1点パースについて	基本知識と作画練習		
2	パース上の法則	分割と増殖、対角線の消失点を用いた移動		
3	1点パース応用	部屋を描く実習		
4	円の描き方 斜めの消失点	円を描く、斜めの消失点を利用して坂道を描く		
5	人の大きさ パース合わせ①	人の並びからアイレベルを割り出したり、逆にアイレベルから人の並びを割り出したりする。		
6	人の大きさ パース合わせ②	廊下(1点パース)に二人を配置する、もしくは二人の人から廊下を描く		
7	2点パースについて	基本知識と作画練習		
8	2点パース上の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円・斜めの消失点		
9	画角について	望遠とは何か・広角とは何か・消失点はどこに取ればいいのか		
10	2点パース 机と椅子と人①	中学高校の教室にあった机・椅子に人が座っている様子を2点パースで描く		
11	2点パース 机と椅子と人②	前の時間の続き		
12	今までの復習	テストに向けてのまとめ		
13	テスト	作画実技を伴うペーパーテスト		
14	3点パースについて	3点パースについての基本知識と作画練習		
15	3点パースについて応用	分割・増殖・対角線の消失点・円・斜めの消失点		
備考	12回目授業と13回目授業の間に夏休みが入り、夏休みの宿題に「人二人と部屋2点パース」を出題します			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
背景美術1		尾澤 美衣		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメ・マンガ系の専門学校を卒業後、主にイラストや映像制作として現場で活躍されており、教師としても8年以上の教育指導経験有。			
講義概要				
パソコンソフトPhotoshopを使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
Photoshopの機能を学び、デジタル背景に必要なスキルを身につけていきます。 パースを理解し、遠近感のある背景を描ける事を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Photoshop①	機能の確認と練習課題(新規データ・レイヤー・ブラシ・消しゴム)		
2	Photoshop②	機能の確認と練習課題(カラー・手のひら・回転・拡大縮小・移動)		
3	Photoshop③	機能の確認と練習課題(ペンツール・定規・選択ツール)		
4	Photoshop④	機能の確認と練習課題(透明ピクセルロック・クリッピングマスク)		
5	Photoshop⑤	機能の確認と練習課題(マスク・スマートオブジェクト)		
6	パースのおさらい	消失点とアイレベルについて・練習課題		
7	技法	反射光とカドだけしぼり		
8	立方体	立方体を塗る		
9	Photoshop⑥	機能の確認と練習課題(指先ツール・ブラシの作り方と調整)		
10	雲	雲を描く		
11	空	空を描く		
12	パースのおさらい	一点透視・練習課題		
13	パースのおさらい	二点透視と分割・練習課題		
14	部屋①	課題の説明・作業		
15	部屋②	作業		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
背景美術2		尾澤 美衣(1) 三浦 阿佐美(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)アニメ・マンガ系の専門学校を卒業後、主にイラストや映像制作として現場で活躍されており、教師としても8年以上の教育指導経験有。 (2)アニメーション背景会社に籍を置いたのち、フリーランスとなり現在まで活動中。他校での実務経験もあり。			
講義概要				
パソコンソフトPhotoshopを使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
Photoshopを使用し、デジタル背景に必要なスキルを身につけていきます。 明暗バランス、質感の描き分け等、様々な背景を描ける事を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	パース	キャラクターと背景の配置		
2	パース	練習課題		
3	ガイド	Photoshopを使つてのガイドの作り方		
4	地面1・2	課題作業		
5	地面2・3	課題作業		
6	樹木	課題作業		
7	岩・岩肌	課題作業		
8	本と本棚	課題作業		
9	本と本棚	課題作業		
10	部屋	課題作業		
11	部屋	課題作業		
12	丘の上	課題作業		
13	丘の上	課題作業		
14	森・遠景	課題作業		
15	森・遠景	課題作業		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
動画実習 基礎		松野 祐(1) 吉野 美貴(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。 (2)本校卒業生。株式会社バンダイナムコピクチャーズにて活躍中。動画および動画検査、原画とキャリアを積んでいる。			・オリジナル課題プリント ・ササユリテキスト(発売次第導入予定)
講義概要				
アニメーションの作画行程『動画』について学ぶ。 与えられた『原画』の間の中割りをし『動画』を描くことにより、アニメーションの基本的動きの表現を理解していく。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	トレス練習	トレス素材を使用し、各種鉛筆の使い方に慣れる		
2	ロパク・目パチ	リミテッドアニメの基本である、目パチ・ロパクの作画を行う		
3	横 ロパク	横向きでのロパクとして合成 アゴパクの作画を行う		
4	線割	「線割」のやり方を覚え、作画を行う		
5	手を振る	キャラクターの上半身を使い手を振る作画を行う		
6	〃	〃		
7	振り向き	キャラクターの顔が横から正面に振り向く作画を行う		
8	〃	〃		
9	歩き	キャラクターの全身を使い歩く作画を行う		
10	〃	〃		
11	走り	キャラクターの全身を使い走る作画を行う		
12	〃	〃		
13	テスト	動画のテスト		
14	〃	テスト予備日・遅れている課題の制作		
15	まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
動画実習 応用		松野 祐(1) 吉野 美貴(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。 (2)本校卒業生。株式会社バンダイナムコピクチャーズにて活躍中。動画および動画検査、原画とキャリアを積んでいる。			・オリジナル課題プリント ・ササユリテキスト(発売次第導入予定)
講義概要				
アニメーションの作画行程『動画』について学ぶ。 与えられた『原画』の間の中割りをし『動画』を描くことにより、アニメーションの基本的動きの表現を理解していく。 後期は前期に引き続き人物の動きのテクニックを会得する。水・炎などの自然現象の動画表現も練習する。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	歩き	Followの歩きの作画を行う		
2	〃	〃		
3	走り	Followの走りの作画を行う		
4	〃	〃		
5	振り向き②	キャラクターが振り向く動きの作画を行う		
6	〃	〃		
7	旗のなびき	旗・煙・炎・波の作画を使用して、「送り」の作画技法について実技を通して理解する		
8	〃	〃		
9	煙	〃		
10	〃	〃		
11	火	〃		
12	〃	〃		
13	波	〃		
14	〃	〃		
15	まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
動画実習2		松野 祐(1) 吉野 美貴(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。 (2)本校卒業生。株式会社バンダイナムコピクチャーズにて活躍中。動画および動画検査、原画とキャリアを積んでいる。			・オリジナル課題プリント ・ササユリテキスト(発売次第導入予定)
講義概要				
アニメーションの作画行程『動画』について学ぶ。 1年次で習得した動画の動きより複雑な動きを習得し、卒業制作にも反映させていく。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 卒業後現場に行った際に動画でつまづかないように、線の引き方と動きの理解を深める。				
回	課題名	課題内容		
1	トレス練習①	線の多いトレス素材を使用し、現場に近いレベルのトレスを習得する		
2	トレス練習②	〃		
3	トレス練習③	〃		
4	振り向き①	線の多いキャラクターの顔が振り向く作画を行う		
5	振り向き②	〃		
6	振り向き③	〃		
7	パース歩き①	パースに乗ったキャラクターが手前に歩く作画を行う		
8	パース歩き②	〃		
9	パース歩き③	〃		
10	卒業制作リテイク	卒業制作で行った動画のリテイク作業のチェック		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
原画実習 基礎		竹本 直人(1) 高野 菜央(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。 (2)本校卒業生。原画スタジオにて経験を積み現在も原画や作画監督として活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
アニメの場面毎に人物や背景がどう見えるのかを決める構図の取り方を学びます。				
到達目標				
アニメーションの場面ごとに人物や背景画どう見えるのかを決める構図の取り方を理解します。 原画マンとしての知識と理解を深めます。				
回	課題名	課題内容		
1	作打ち	作打ち CUT1～CUT6		
2	CUT1	レイアウト、一原		
3	〃	二原		
4	CUT2	レイアウト、一原		
5	〃	二原		
6	CUT3	レイアウト、一原		
7	〃	二原		
8	CUT4	レイアウト、一原		
9	〃	二原		
10	CUT5	レイアウト、一原		
11	〃	二原		
12	CUT6	レイアウト、一原		
13	〃	二原		
14	予備日	遅れている課題の作成		
15	〃			
備考	・背景、原図が正しく描けるように。 ・キャラクターはそれらしく似せて描けるように。 ・的確なアクション、芝居、表情が描けるように。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義	演習・実験・実技	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
原画実習 応用		竹本 直人(1) 高野 菜央(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。 (2)本校卒業生。原画スタジオにて経験を積み現在も原画や作画監督として活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
原画を学ぶ。前期に引き続き構図の取り方を習得する。 後期はクリップスタジオを使用しデジタルの原画の描き方も理解する。				
到達目標				
アニメーションの場面ごとに人物や背景画どう見えるのかを決める構図の取り方を理解します。 原画マンとしての知識と理解を深めます。				
回	課題名	課題内容		
1	作打ち	作打ち CUT7～CUT12		
2	CUT7 レイアウト	Follow、PAN、リピートの歩き		
3	〃 原画	ローリングの歩き		
4	CUT8 レイアウト	奥行きのパース 歩き		
5	〃 原画			
6	CUT9 レイアウト	全身 手前に来る		
7	〃 原画			
8	CUT10 レイアウト	付けPAN 修正PAN		
9	〃 原画			
10	CUT11 レイアウト	PAN UP		
11	〃 原画			
12	CUT12 レイアウト	D.T.B. T.U. 着マルチ		
13	〃 原画			
14	予備日	遅れている課題の作成		
15	〃			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	96		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション制作 基礎		竹本 直人(1) 田村 格(2) 高野 菜央(3)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。 (2)アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。 (3)本校卒業生。原画スタジオにて経験を積み現在も原画や作画監督として活躍中。			カメラワークテキスト
講義概要				
集団でのグループワークとして短編のオリジナルアニメーションを完成させる。				
到達目標				
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ながら、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	絵コンテ設定直し	全Cutのレイアウト	
2				
3				
4				
5		PV原画		
6				
7				
8		PV動画		
9				
10			PV仕上げ・背景	
11				
12				PV撮影・編集・R作業
13		PV映像完成		
14				
15		PV完パケ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	96		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
アニメーション制作 応用			竹本 直人(1) 田村 格(2) 高野 菜央(3)	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。 (2)アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。 (3)本校卒業生。原画スタジオにて経験を積み現在も原画や作画監督として活躍中。			カメラワークテキスト
講義概要				
集団でのグループワークとして短編のオリジナルアニメーションを完成させる。				
到達目標				
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ながら、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2	〃	原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃		スキャン・線補正・仕上げ作業	
7	〃			
8	〃	▼		
9	〃			
10	〃		▼	
11	〃	映像完成		
12	〃	レコーディング作業・音響作業		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	完パケ／卒業制作展示の準備		
備考				

シラバス

アニメーション学科
CGアニメーションコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作1 A		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
14	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作1 B		担任、就職・デビュー担当		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
14	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作2 A			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
作品制作2 B			担任、就職・デビュー担当	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン1 基礎			阿部 高治	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明 ・PM立方体(B3水張画用紙)提出		
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題 ・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後		
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出 ・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出		
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出 ・PM団栗小石(B4画用紙)提出		
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出 ・PM缶(B4画用紙)提出		
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出 ・PMスプーン(B4画用紙)提出		
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題 ・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅		
12	靴	・AM椅子講評提出 ・PM靴(B4画用紙)提出		
13	剥製	・MPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・MPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・MPM三輪車講評提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	128		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン1 応用			阿部 高治	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の理解を体験と演習による習得を目的とする。短時間による把握が出来る事が目標。集中度を深め形態への認識の幅を広げる。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラボルト	カルトン版鉛筆デッサン(首像の把握)クロッキー提出(立座ポーズ)		
4	ラボルト	提出(顔の認識習得)クロッキー(顔部分)		
5	アマゾン 中石膏1	カルトン版鉛筆デッサン(中石膏・顔頭・首・肩・胸の連携)クロッキー提出(寄りかかるポーズ)		
6	アマゾン 中石膏1	提出(縦への流れ理解)クロッキー提出(物を持つポーズ-1)		
7	アリアス 中石膏2	カルトン版鉛筆デッサン(縦への流れ)クロッキー提出(物を持つポーズ-2)		
8	アリアス 中石膏2	提出(量感意識)クロッキー提出(ムービングポーズ)		
9	マルス胸像	カルトン版鉛筆デッサン(構造・量感・動き)クロッキー提出(デフォルメ)		
10	マルス胸像	提出(量感・質感)クロッキー提出(応用)		
11	モリエール胸像1	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-1)		
12	モリエール・ブルータス 胸像	提出(胸像による演習-1)カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
13	モリエール・ブルータス 胸像	カルトン版鉛筆デッサン(胸像による演習-2)		
14	ヌードクロッキー／ ヌードデッサン	クロッキー提出(ヌードモデル)カルトン版鉛筆デッサン(ヌードモデルによる演習)		
15	ヌードデッサン	提出(ヌードモデルによる演習)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン2 基礎			石山 美佳	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
クロッキーを通して人物の動き、流れの体得を目指す。粘土で立体物を制作することで、立体に対する感覚を身につける。				
到達目標				
描くことの面白さや楽しさが身につくこと、立体感覚を身につけ表現できるようになることを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー 1	立ち、イス座リクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
2	クロッキー 2	寝、床座リクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
3	粘土 1	ピーマンの模刻 (石粉ねんど、)		
4	〃	〃		
5	クロッキー 3	動物クロッキー(B4コピー用紙) ☆開園していたら井の頭自然文化園		
6	クロッキー 4	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
7	スケッチ 1	一点透視による風景クロッキー(B4コピー用紙) 新目白通り		
8	スケッチ 2	一点透視による風景スケッチ(B4画用紙)彩色 新目白通り		
9	スケッチ 3	風景スケッチ(B4画用紙)彩色 おとめ山公園		
10	建造物	建造物写真の模写(B3画用紙)		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	クロッキー 5	パース強めポーズ (各自が被写体となって写真の資料を用意しておく)		
15	クロッキー 6	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デッサン2 応用			石山 美佳	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の部分修得と静物デッサン人物携帯の実習により空間把握を目指す。				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし描くことを通して自分を自覚できる人材を育成することを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	部分デッサン	B3水張り鉛筆デッサン提出(部分石膏)		
2	〃	〃		
3	有名人の顔	有名人の顔デッサン		
4	粘土	自分が考えたキャラクターを粘土で制作(単純、シンプルなもの)石粉ねんど		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	クロッキー／男性モデル	クロッキー提出(男性ヌードモデル)		
8	乗り物	乗り物デッサン		
9	〃	〃		
10	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン(牛骨組み合わせ)		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	クロッキー／外国モデル	クロッキー提出(外人ヌードモデル)		
14	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン(牛骨組み合わせ)		
15	牛骨	提出(牛骨組み合わせ)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 基礎		松野 祐		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			・オリジナル課題プリント ・やさしい人物画
講義概要				
キャラクター制作の基本を身に付け、デジタルワークをプラスし、表現のクオリティアップを図る				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描けるようになる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	参考映像視聴・PCに慣れる	「オズの魔法使い」映像鑑賞。残りの時間でパソコンの線画の描き方と人物画課題(アナログ模写)。		
2	性格と体型・表情	キャラクターの性格と体型について。6つの普遍的表情(喜怒哀楽嫌)の表情変化について ※表情は終わらなければGW宿題。 人物画の年代別課題(アナログ模写)とキャラ設定もGW宿題。		
3	オリジナルキャラ制作①	デジタルツールの使い方レクチャー・色の塗り方。		
4	オリジナルキャラ制作②	「オズの魔法使い」を元に、自分なりのキャラクターを考えよう。		
5	オリジナルキャラ制作③	全身比較表のラフ作画		
6	オリジナルキャラ制作④	全身比較表ラフ+線画作業		
7	オリジナルキャラ制作⑤	全身比較表ラフ+線画+カラー作業		
8	オリジナルキャラ制作⑥	全身比較表カラー ※全身比較表のカラーはアニメ塗り限定		
9	オリジナルキャラ制作⑦	全身比較表カラー完成		
10	一枚絵イラスト①	一枚絵の構図の考え方 【立ち絵比較表提出締め切り】		
11	一枚絵イラスト②	一枚絵ラフ ※一枚絵はメインの4人は構図に必須。デフォルメは基本NG		
12	一枚絵イラスト③	一枚絵ラフ ※夏休み前までにラフは終わらせる		
13	一枚絵イラスト④	一枚絵線画 ※夏休み中に線画まで終わらせる		
14	一枚絵イラスト⑤	一枚絵カラー ※一枚絵のカラーは塗り方自由		
15	一枚絵イラスト⑥	一枚絵カラー 提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テストその他
科目名			担当講師	評価基準
企画演出論			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・カメラワークテキスト ・デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版)
講義概要				
映像作品制作に必要なデジタルの知識や、演出方法を学び、オリジナルのデジタル映像作品制作に向けての準備をおこなう				
到達目標				
映像制作に於ける専門用語と演出技法を理解し、作品を企画する際にそれらを自在に扱えることを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	映像の歴史	映像制作の歴史を理解し、現在の映像製作がどのような構造になっているのかを学ぶ		
2	映像製作のワークフロー	映像制作が実際にどのような工程で成り立っているのかを学ぶ		
3	映像制作の基礎知識	映像制作に必要な基本的なデジタル映像知識を学ぶ		
4	撮影手法	基本的なカメラワークと、カメラワークの演出的意味を学ぶ		
5	映像編集(1)	基本的な映像編集を通して、編集の演出的意味を学ぶ		
6	映像編集(2)	Premiere Proを使った映像編集を学ぶ		
7	映像編集(3)	シナリオを元にカット割り練習		
8	映像演出の手法	映画『スターウォーズ』を例、に物語構築の基本を学ぶ		
9	シナリオ制作の手法	映像企画の手順を学ぶ		
10	シナリオ課題	課題シチュエーションを基にした会話劇のシナリオを作成する		
11	↓	1～2分のオリジナル作品のシナリオを作成する		
12	絵コンテ制作の手法	絵コンテ制作の手法を学ぶ		
13	絵コンテ課題	1分間程度の映像作品の絵コンテを作成する		
14	↓	↓		
15	ビデオコンテ作成	作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験(実技)・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ショートアニメーション制作		大河原 浩一		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・カメラワークテキスト ・デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版)
講義概要				
3ds Maxを使って前期に引き続き、3DCGの基礎を学び、CG制作の技法を理解する				
到達目標				
3DCGを使ったアニメーション制作の手法を習得する				
回	課題名	課題内容		
1	キャラクター基本モーション	手を軸にしたモーション 前転／柵を跳び越す		
2		重さの表現 箱を押す／薪割り		
3		コンストレインを使ったモーション コップで水を飲む／バスケットのシュート		
4		手足の連動 はしごを登る		
5		複数のキャラクターの連動 キャッチボール		
6	日常芝居的なモーション	部屋の中での日常芝居 椅子に座る ソファに座る ドアをあける		
7		同上		
8		ジェスチャーによる感情表現 驚く 悲しむ 喜ぶ		
9		同上		
10	アクション	パンチ&キック		
11		キャラクター2人の組み手モーション		
12		ダンスモーション		
13	ショートムービー制作	アニメーションドラフト会議などの絵コンテを使ったアニメーション制作		
14	同上	同上		
15	同上	同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
卒業制作A			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
卒業制作作品を制作する。				
到達目標				
アニメーション作品制作を実習しながら、3Dモデリング・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	春休み中に作った企画書を基に絵コンテ制作		
2	〃	絵コンテコンペにて決定。 イメージボード、キャラクターデザイン、背景設定		
3	〃	↓		
4	〃	↓		
5	〃	モデリング(キャラクター・背景)		
6	〃	↓		
7	〃	↓		
8	〃	↓		
9	〃	テクスチャリング(キャラクター・背景)		
10	〃	↓		
11	〃	↓		
12	〃	キャラクターリギング		
13	〃	PV用カット制作		
14	〃	↓		
15	〃	PV完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作実習B		大河原 浩一		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGIによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
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ながら、3Dモデリング・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名		課題内容	
1	カット制作作業		カット制作開始	
2			↓	
3			ブロック(レイアウト)終了	
4			モーション制作開始	
5			↓	
6			↓	
7			↓	
8			↓	
9			↓	
10			↓	
11			カット制作完了	
12			ファイナルコンポジット作業開始	
13			↓	
14			↓	
15			完成	
		↓		
備考	週1回ウィークリーラッシュ。カット制作はブロック制作(レイアウト)OKののちアニメーション付け。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 基礎		小池 麗香		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社 オー・エル・エムにて撮影職を経験後、動画配信編集ディレクターや編集者育成に関わる。現在はフリーランスとして活躍中。			・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
アニメーション制作会社における「撮影」セクションへの理解は、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得だけではなく、アニメーション映像を制作するうえで必要となる素材の作成方法を知ることへつながる為、本講座ではアニメーション「撮影」セクションへの理解と就職を目標とした知識と技術の習得学習を行なう。				
到達目標				
アニメーション撮影の基礎と知識を習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	AfterEffectsの仕組みを知る	AfterEffectsのアニメーション映像制作での設定方法から、レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンボジット作業を学習する。		
2	撮影技術の基本作業	レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンボジット作業を学習する。		
3	アニメーションの素材	ベクターとラスターの違いや親子関係の機能を使用することでアニメーション素材の制作方法を学習する。		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い	シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点から、シーケンス素材制作方法も同時に学習する。		
5	カメラワーク「PAN」の作成	カメラワーク「PAN」の作成を通してアニメーション「撮影」セクションの基本カメラワークを学習する。フェアリングの説明。		
6	トラックマットの活用方法	トラックマット機能の使用を通して撮影作業時の「型抜き」表現を学習する。トラックマット機能を使用した質感処理。		
7	カメラワーク「T.U」の作成	カメラワーク「T.U」の作成を通して3Dレイヤーの特徴を学習する。		
8	オーバーラップの学習	オーバーラップの作成を通して、不透明度の扱いとアルファ追加による素材の合成方法を学習する。カット単位のオーバーアップ処理について。		
9	エフェクト「透過光」「ピン送り」の作成	特定のレイヤーを光らせる「透過光」処理の方法を学習する。アニメーション表現演出の一つ「ピン送り」の作成方法を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。		
10	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われてるテクニックを学習する。		
11	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われてるテクニックを学習する。		
12	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成を通して、1コマに対してmm単位でのスピード指示に従ってレイヤーを動かす計算方法を学習する。応用→Followのスピード感に慣れる(自分でFollowの指示を入れるときにどのくらいの速さなのかをAEを使用して感覚をつかんでもらう)		
13	カメラワーク「画面動」「つけPAN」「密着マルチ」の作成	カメラワーク「画面動」の作成方法を通して、モーションスケッチやモーショントラッキングを学習する。カメラワーク「つけPAN」「密着マルチ」の作成方法を通して、メモリによるカメラとレイヤー移動の方法を学習する。		
14	レイヤーワーク「ストロボ」兼用カットの作成方法	レイヤーワーク「ストロボ」の作成方法を通して、スローモーション+DF効果を学習する。実際現場でよく使われる兼用カットの作成		
15	前半:前期試験課題 後半:テキストアニメーション	今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する。エフェクトプリセット機能を用いてアニメーションの方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 応用		西崎 由佳		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMIにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーションEXPERT(CC対応改訂版)
講義概要				
前期に引き続き、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得、アニメーション映像を制作するうえで必要となる素材の作成方法を学ぶ。				
到達目標				
本講座ではアニメーション「撮影」セクションへの理解と就職を目標とした知識と技術の習得学習を行なう。				
回	課題名	課題内容		
1	モニター処理作成	・課題「アイドルライブ」背景のモニター処理を作成します。		
2	変身シーン作成	・課題「キラキラの変身シーン」マスクを使用して衣装が切り替わる変身を作成します。		
3	アブノーマルな光	・課題「降り注ぐ碧の光」アブノーマルな光の演出と筋状の影を作成します。		
4	戦闘時の光	・課題「忍者の戦闘」金属同士がぶつかるときのT光エフェクトの作成、演出。		
5	夜の質感処理	・課題「月明かりの砂漠宮殿」暗い夜を幻想的に演出します。		
6	金属の質感処理、夕景	・課題「騎士の鎧」鎧の質感処理と夕方のシーン処理の作成。		
7	川の映り込み	・課題「小川のせせらぎ」川の流れと映り込みの作成。		
8	爆発、閃光処理	・課題「白刀一閃」戦闘エフェクト、T光や爆発の迫力を演出します。		
9	爆発、衝撃は	・課題「覚醒の衝撃波」爆発時の煙や光の加工を作成します。		
10	本のページ張り込み	・課題「本の張り込み」張り込み素材をセルに合わせて加工します。		
11	モニターグラフィックス①	・AEの知識を用いてモニターグラフィックスをデザインし作成します。 例: 都心の電光掲示板、スマホの画面、スポーツ等の試合の得点画面など。参考を作成予定です。		
12	モニターグラフィックス②	・AEの知識を用いてモニターグラフィックスをデザインし作成します。 例: 都心の電光掲示板、スマホの画面、スポーツ等の試合の得点画面など。参考を作成予定です。		
13	モニターグラフィックス③	・AEの知識を用いてモニターグラフィックスをデザインし作成します。 11、12回目で作成してきたものを提出してもらいます。		
14	後期試験課題	今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する。		
15	卒業制作の撮影演習	実際に卒業制作で作成しているカットの処理、作業をする。		
備考	後期はAE教材(青)の課題をメインで作業を進めていきます。 また11～13回目で新しくモニターデザインを組み込みました。最近では3DCGでも欠かせないモニター処理なので自分でデザインし、提出課題とします。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3DCG実習1 基礎			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3Dソフトウェア「3dsMAX」の操作と3DCGの基本を習得する				
到達目標				
3Dソフトウェア「3dsMAX」を使った静止画作品の制作				
回	課題名	課題内容		
1	基本操作のマスター	3ds Maxのインターフェイスの理解と初期設定。3DCGの基本概念		
2	プリミティブによるモデリング	トランスフォームやモディファイアを使ってプリミティブオブジェクトでのモデリング(簡単な建物制作)		
3	ポリゴンモデリング1	ポリゴンを編集する(イルカのモデリング)		
4	ポリゴンモデリング2	同上+リギング(ポーズを付ける)		
5	マテリアル1	UV展開と質感設定の基本(イルカに質感を設定する)		
6	ポリゴンモデリング3	ラインやモディファイアを使ったモデリング(食卓の静物画課題)		
7	ライティング&カメラワーク	ライティングの方法とカメラワークについて学ぶ		
8	マテリアル2	フォトリアルな質感設定		
9	レンダリング	レンダリング設定とNPR(None Photo Realistic)表現		
10	背景モデリング	教室をモデリング		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	静止画作品制作	キャラクター&背景作品制作		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3DCG実習1 基礎			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3ds Max、Photoshopをベースに、デジタル画像処理及び3DCGに関する基礎知識を学ぶ				
到達目標				
CG検定レベルの知識習得を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	3DCGガイダンス	3DCGの概要と習得心得、ツール解説		
2	キーフレームアニメ基礎1	ボールを動かしてキーフレームアニメーションの基本を学ぶ		
3	キーフレームアニメ基礎2	セカンダリーアニメーションの基本		
4	キーフレームアニメ基礎3	関節構造のあるモデルをアニメーションさせる		
5		同上		
6	キャラクターアニメ1	Bipedなどのキャラクターリグの基礎知識		
7	キャラクターアニメ2	歩行モーション		
8		同上		
9	キャラクターアニメ3	走行モーション		
10		同上		
11	キャラクターアニメ4	階段昇降モーション		
12		同上		
13	キャラクターアニメ5	道具を持ったモーション(薪割りモーション)		
14		同上		
15	キャラクターアニメ6	リンクを使ったアニメーション(コップを持つモーション)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3DCG実習1 応用			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3ds Maxを使った3DCG制作の応用を課題制作を通じて学ぶ				
到達目標				
3Dソフトウェア「3dsMAX」の操作の基本を習得することを目標とします				
回	課題名	課題内容		
1	CG背景制作	教室背景の作成		
2		同上		
3		同上		
4		同上		
5	キャラクターモデリング	ヒト型キャラクターのモデリング(キャラクターデザインの時間に作成したデザインを基に)ヘッドモデル		
6		同上		
7		同上(ボディの作成)		
8		同上		
9		同上(ヘアメイク)		
10		同上(衣服の作成)		
11		同上		
12		同上(フェイシャル)		
13		同上		
14		同上(スキニング)		
15		同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	96		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
3DCG実習2 基礎			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGIによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3dsMax、Mayaを使用した作品制作など、応用的なテクニックを学ぶ				
到達目標				
就職を目標とした表現の幅を学び、卒業制作にも反映させます。				
回	課題名	課題内容		
1	フェイシャルアニメーション	ターゲットモーフを使ったフェイシャルアニメーション		
2	パスアニメーション	パスを使ったアニメーション。パスを使ってクルマを動かす		
3	パーティクルエフェクト	単純なパーティクルを使用したエフェクト制作		
4	パーティクルエフェクト	パーティクルフローを使ったプロシージャルなエフェクト制作		
5	クロスシミュレーション	衣服の動きなどをシミュレーションを使って作成する		
6	物理シミュレーション	物理シミュレーションを使ったアニメーション作成		
7	作品制作1	制作作品のラフ作成		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	作品制作2	制作作品のラフ作成		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	作品制作3	制作作品のラフ作成		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考	6回までは1限エフェクト中心、2限作品制作に応用できる技術解説の2本立ての予定です。3限は基本作品制作ですが、アニメドラフト会議などのコンペ用作品制作を行う予定です。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	96	講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
3DCG実習2 応用		大河原 浩一		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
卒業制作を中心に、3ds Maxを使用したカット制作を学ぶ				
到達目標				
セルルックを意識したキャラクター作りなど、就職を目標とした表現の幅を学び、卒業制作にも反映させます。				
回	課題名		課題内容	
1	カット制作の基本		3ds Maxによるシーン構築	
2	カット制作作業		卒業制作のカット制作(3DCG制作を中心)	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影・編集テクニック		大河原 浩一		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			
講義概要				
After Effects,Premiere Proを使った映像制作のテクニックを学ぶ				
到達目標				
コンポジット作業に必要なテクニックを学び、デジタル映像制作への理解・習得を目標とします				
回	課題名	課題内容		
1	After Effectsの基本操作	After Effectsの基本的な操作方法を簡単なコンポジットを例に体験する		
2	レイヤー操作とマスクワーク	レイヤーやマスクを使ったコンポジット作業。簡単な実写合成を行う		
3	アニメーション	シェイプやテキストを使ったアニメーション		
4	エフェクト	After Effectsに搭載されたエフェクトの概要を理解する		
5	3Dレイヤー	3Dレイヤーを使った映像制作		
6	3DCGとの連携	CG素材をコンポジット作業での利用を理解する		
7	カラーグレーディング	デジタル映像におけるカラー調整やカラーフォーマットについて理解する		
8	Expression	Expressionを使ったアニメーション制作の基本を理解する		
9	タイトルジングルの作成	5秒程度のタイトルジングルを作成する		
10	同上	同上		
11	Premiere Proの基本	Premiere Proの基本を理解する		
12	サウンド演習	Premiere Proを使ったサウンド編集の基本を学ぶ		
13	デモリール制作	自身の作品を使ってデモリールを制作する		
14	同上	同上		
15	同上	同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
デジタル背景美術			大谷 正信	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			オリジナル課題
講義概要				
パソコンソフトPhotoshopを使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
遠近感・様々な質感のある背景を描けるようになる事を目標とします。 パスを使用した人工物の描き方もマスターしデジタル背景を完成させます。				
回	課題名	課題内容		
1	パース①	パース理解(消失点、アイレベル)		
2	パース②	パース理解(1点パース、2点パース、3点パース【縦ベース】)		
3	パース③	パース理解(Photoshopを使用しつつパースを理解する)		
4	パース④	パース理解(Photoshopを使用した簡単な課題を提出する)		
5	紙パック①	基本的な作業の流れ		
6	紙パック②	〃		
7	部屋①	〃		
8	部屋②	〃		
9	刃物①	パスで曲線をとる使い方。模写		
10	刃物②	〃		
11	建物	3点パース復習		
12	山	自然物・空気遠近法		
13	地面	アスファルト・土・草		
14	樹木	基本的な作業の流れ		
15	作品制作	遅れている課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン概論		塚本 博義		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	つくば万国博覧会のデザイン、イラストレーション制作担当、ゲーム企画、カードゲームイラスト多数制作。 主な出版歴、漫画バイブル1.3.5巻、キャラクターマトリックス等の書籍を著作、監修を含めて国内、海外で17冊刊行。 現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。			
講義概要				
企画書、プレゼン、実務制作作業から生み出された、「デザイン技法」の基本を学ぶ。				
到達目標				
各学生の目標とする分野に、具体的にアプローチ出来るポートフォリオ制作を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	前提講義	デザインとは何か？（どこから生まれ、どの様に評価され、現実に使われているか）		
2	自分の価値	自分の価値と相手の望み。（二つの世代のタイムラインを制作）		
3	アイデアを形に	イメージやストーリーを、デザイン技法を使って形にする		
4	構成原理を知る	アニメーションやイラスト、コミックの「伝えるデザイン技術」を学ぶ		
5	構成を知る	各自の作品をレイアウトによって美しく見せるアイテムを学ぶ		
6	黄金比率	各自の作品をレイアウトによって美しく見せるアイテムを学ぶ		
7	最初のポートフォリオ	表紙から裏表紙をデザインしてみる。		
8	配色のコツ	対比とコントラストを使った演出を学ぶ。		
9	プレゼンテーション	自分の言葉で伝える大切さを知る		
10	サイズとながれ	配置をする際のデザインのサイズとながれを学ぶ。		
11	重さのバランス	デザイン手法「足し算と引き算」を学ぶ。		
12	ポートフォリオ補修	制作		
13	ポートフォリオ補修	PDFで送る		
14	プレゼンテーション	伝える力を学ぶ		
15	プレゼンテーション	伝える力を学ぶ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルアニメーション1 基礎		竹本 直人		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
Clip Studio Paint Proの使い方を覚え、キャラクターデザインの授業と連動させながら作品を作る。				
到達目標				
ソフトウェア「Clip Studio Paint Pro」の操作方法を習得し、イラストおよびアニメーション制作の基本を理解する事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	カラーイラスト作成	ポストカードコンペの課題を想定してカラーイラストを作成しながら、Clip Studioの操作方法を覚える。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	カメラワーク	カメラワーク座学		
5	〃	〃		
6	PV作成	キャラクターデザインの授業で作成したキャラクターを基に、世界観に沿った15秒のPVコンテを作成する。		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	コンテ撮を行い15秒の時間を理解する。		
10	〃	Clip Studioを使用しPVのL/O、原画を切っていく。		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	撮影し、映像にまとめる。		
15	添削・まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルアニメーション1 応用		竹本 直人		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
動画(物が画面上で動いて見える為の)基本的な理解。 2次元画面において「奥行き、立体感を持たせた動き」を感覚的に理解する。				
到達目標				
ソフトウェア「Clip Studio Paint Pro」の操作方法を習得し、イラストおよびアニメーション制作の基本を理解する事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	デジタル作画	Clip Studio のアニメーションの使い方応用		
2	〃	弾むボールの動画		
3	〃	振り子運動の動画		
4	〃	キャラクターが手を振る動画		
5	〃	キャラクターの歩く動画		
6	〃	〃		
7	〃	歩き応用		
8	〃	キャラクターの走る動画		
9	〃	〃		
10	〃	走り応用		
11	〃	キャラクターが椅子から立ち上がる動画		
12	〃	〃		
13	〃	立ち上がり応用		
14	〃	旗のなびきの動画		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタルアニメーション2		松野 祐		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
デジタル作画の方向で卒業制作のサポートをしていながら、絵コンテを基にしたキャラクターの動きを理解していきます。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	カット制作(1週間で1カット完成のスパンで進める)		
2	〃			
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃			
7	〃			
8	〃			
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	〃			
13	〃			
14	〃			
15	予備日	確認・総評		
備考				

年度	対象	昼夜	科		コース
2024	2年	昼	アニメーション学科		CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法		評価方法
後期	60		講義・	演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師		評価基準
アニメーターワーク			大河原 浩一		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験		講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト	
講義概要					
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。					
到達目標					
動きの表現技法を卒業制作を通じて実際のアニメーション作成に活用していきます。					
回	課題名		課題内容		
1	卒業制作		カット制作(1週間で1カット完成のスパンで進める)		
2	〃				
3	〃				
4	〃				
5	〃				
6	〃				
7	〃				
8	〃				
9	〃				
10	〃				
11	〃				
12	〃				
13	〃				
14	〃				
15	予備日		確認・総評		
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2024	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
3Dレイアウト		植田 祐		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	株式会社 コミックス・ウェーブ・フィルム在籍。 新海誠監督作品「君の名は。」で制作進行として入社。 その後CGクリエイターに転職。CG部配属となる。 以後、「天気の子」「すずめの戸締り」などに参加。			
講義概要				
3Dレイアウト技術に関する講義				
到達目標				
3Dレイアウト技術に関する講義をおこない、将来的に現場でスキルを活用できるようなベースの構築を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	現場での3DLO	アニメ業界での3DLOの重要性や、学ぶ上で知っておくべき現場の状況を説明		
2	ワークフロー①	2Dアニメのワークフローに基づいて最終出力まで作業してみる		
3	ワークフロー②	上記の続き		
4	背景モデル作成①	3DLOで使用するモデルを作成する。現場で求められるクオリティまで上げていく		
5	背景モデル作成②	上記の続き		
6	背景モデル作成③	上記の続き		
7	Biped作成	上記で作成した背景モデルにキャラクターモデル(Biped)を置き動きをつける		
8	カメラ作成①	カメラレンズ、3DSMAXのカメラ、その他必要な説明を行い実際に3DLOを作成する		
9	カメラ作成②	上記の続き		
10	カメラ作成③	上記の続き		
11	カメラワーク	カメラワークをつけ動きのある画面を作成		
12	出力 課題説明	3DLOを実際にレンダリングしてPSD上でレイヤーを整理する 次回の課題説明		
13	課題	限られた時間内で3DLOを作成する能力をみる		
14	課題チェック	課題のチェックをしながら問題点を解決していく		
15	3DLOまとめ	3DLOの総合的なクオリティを上げる為のまとめ講義		
備考				