

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
2026	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	〃	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	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
7	遅れている授業課題	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
2026	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	〃	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
2025	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	〃	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		
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
2026	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		石山 美佳(1) 阿部 高治(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)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。 (2)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	
12	靴	・AM椅子講評提出	・PM靴(B4画用紙)提出	
13	剥製	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・AMPM三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・AMPM三輪車講評提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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) 阿部 高治(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)武蔵野美術大学卒業後、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)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				
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が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
2026	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		石山 美佳(1) 伊庭 壮太郎(2) 持田 象二(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)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。 (2)美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。 (3)東京芸術大学大学院を修了後、土を用い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	・立ち座りクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
2	クロッキー―2	・応用・複ポーズクロッキー(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	天候、状況によって授業内容に変更あり *ヌードクロッキーの日は教室での携帯電話の使用厳禁。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		石山 美佳(1) 伊庭 壮太郎(2) 持田 象二(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)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。 (2)美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。 (3)東京芸術大学大学院を修了後、土を用い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				
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
2026	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		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	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。			・オリジナル課題プリント
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「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、アニメーション制作における設定・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	CLIP STUDIO使い方	デジタルツールの使い方レクチャー・色の塗り方。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次回までの宿題。人物画の年代別課題(アナログ模写)も宿題。		
3	オリジナルキャラ制作①	「西遊記」映像鑑賞。キャラクター設定作成。		
4	オリジナルキャラ制作②	「西遊記」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
2025	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) 和遥 キナ(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	<p>(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。</p> <p>(2)東京都在住のイラストレーター。</p> <p>立教大学 文学部 比較文芸思想コース 卒業。</p> <p>コンシューマー系ゲーム会社に三年勤務後、現在フリーランス。</p> <p>山形新聞社や各種企業の広報用イラスト、書籍の装画などを手がける。商業画集4冊を上梓。</p>			
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「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、アニメーション制作における設定・効果的なレイアウト・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	お題決め ドラマ構成の原則	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/絵本を起承転結に分解してみよう。		
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	シナリオ+キャラクター(メイン1体)三面図ラフ		
4	シナリオ制作③	シナリオ+キャラクター(メイン1体)三面図線画と着彩		
5	紙芝居(絵本)制作 (1回目)	自分の絵コンテから承・転・結を決め構図を描く。表紙の構図も考える。 (起は背景メインがほとんどのため代わりに表紙を描く)		
6	紙芝居(絵本)制作 (2回目)	ラフ (承・転)		
7	紙芝居(絵本)制作 (3回目)	ラフ (結・表紙)		
8	紙芝居(絵本)制作 (4回目)	線画 (承・転)		
9	紙芝居(絵本)制作 (5回目)	線画 (結・表紙)		
10	紙芝居(絵本)制作 (6回目)	着彩作業 (承・転)		
11	紙芝居(絵本)制作 (7回目)	〃		
12	紙芝居(絵本)制作 (8回目)	〃		
13	紙芝居(絵本)制作 (9回目)	着彩作業 (結・表紙)		
14	紙芝居(絵本)制作 (10回目)	〃		
15	紙芝居(絵本)制作 (11回目)	4枚をPDFにまとめて完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
2025	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。		<ul style="list-style-type: none"> ・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
2026	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(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)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。 (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。			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	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
2025	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運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
2026	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		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。		<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション映像制作を行う上で必要なPCの基本(ファイルの保存管理方法や基本ショートカット)を学習する。 ・AfterEffectsの基本操作・インターフェイスの名称と役割・アニメーション映像制作の環境設定を学習する。 		
2	撮影技術の基本作業	<ul style="list-style-type: none"> ・「撮影」セクションの基本コンポジット作業に必要な素材データやカットフォルダについて学習する。 ・素材の読み込み方やレイヤーの組み立て方、タイムリマップの使用など、アニメーション業務における「撮影」セクションのAfterEffectsで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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・アニメーション基本ワーク[F.I./F.O.、[S.L.]および[B.G. ONLY]カットの撮影方法を演習形式で学習する。 		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い カメラワーク[PAN]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点とシーケンス素材制作方法を学習する。 ・基本カメラワーク[PAN]の演習を通し、プロの映像制作で必須のテクニック「フェアリング」とAfterEffectsの「イメージイーズ」機能を学習する。併せて[PAN]、[Wラン]、[空セル]および[兼用カット]の撮影演習を行う。 		
5	トラックマットの活用方法 オーバーラップの学習	<ul style="list-style-type: none"> ・[類ブラシ]の作成を通して撮影作業時の「型抜き」表現とAfterEffectsの「トラックマット機能」を使用した質感処理やレイヤーの「合成モード」についても同時に学習する。 ・[オーバーラップ(カット中O.L)]の撮影演習を行う。 		
6	カメラワーク[T.U./T.B]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・基本カメラワーク[T.U.]および[Q.T.B]の撮影方法を演習形式で学習する。 ・AfterEffectsの「3Dレイヤー」の特徴と「モーションブラー」機能を理解する。 		
7	エフェクト[透過光]の作成 [ピン送りの作成]	<ul style="list-style-type: none"> ・特定のレイヤーを光らせる[透過光]処理の撮影方法を演習形式で学習する。 ・アニメーション表現演出の一つ[ピン送り]の作成を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。 ・[マルチボケ]、[T.B]、[アイリスアウト]の撮影演習を行う。同時にAfterEffectsの「アンカーポイント」機能についても理解する。 		
8	[ローリング]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション映像制作テクニックとして頻出の[ローリング]3種類の撮影方法を演習形式で学習する。 		
9	線撮の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ制作で作成した絵コンテ、原画をもとに実際に「線撮」を作成してもらう。 ・セリフボルトの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。 		
10	線撮の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ制作で作成した絵コンテ、原画をもとに実際に「線撮」を作成してもらう。 ・セリフボルトの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。 		
11	線撮のラッシュチェック	<ul style="list-style-type: none"> ・実際に現場でも行われている「ラッシュチェック」とはなにかを学習する。 ・グループ制作の線撮映像を全て繋げて通して見ることより、作品のカット割りや動きのタイミング、尺感等があるかどうかを確認する。グループ内での情報共有やリテイク出しを行ってもらい、制作現場の動きを体験する。 		
12	[ジャンプスライド]の作成 カメラワーク[密着マルチ]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[密着マルチ]の作成方法を通して、メモリによるレイヤー移動の方法を学習する。AfterEffectsの「グラフィックエディター」機能を利用して「フェアリング」をかける方法を理解する。 ・作画行程との関連も大きな[ジャンプスライド]の撮影を演習形式で学習する。アニメーション制作現場における「L/O」、「撮影指示」および「タイムシート」の重要性を強く理解する。 		
13	[デジタルT.U.]の作成 [ディフュージョン]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・レイヤーワーク[デジタルT.U.]の作成を通して「3Dレイヤー」および「解像度」への理解を深める。 ・基本フィルターワーク[ディフュージョン]の作成を通して、より見栄えの良い映像となるような画面演出(「画作り」)を学習する。 		
14	前半:前期試験課題 後半:[Follow]導入	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・後半では[Follow]撮影演習の導入として、コンピュータグラフィックス全般において重要な要素である「解像度」について理解する。 		
15	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・Followのスピード感に慣れる。(作画行程においてFollowの指示を入れる際に必要となる、「実際の映像ではどのくらいの速さに見えるのか」という感覚をつかむ) 		
備考	個人所有のノートPCを使用した学習となったことで、データやソフトウェア管理についての理解がより一層必要となりました。1年間の学習を円滑に進めるために、初回の授業では基本PC操作やAfterEffects初期設定のフォローアップに割く時間を多めに取っております。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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	前半:前期試験課題解説+ [フレア/バラ]の作成 後半:[ストロボ]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・前期試験解説を通し、前期で学習した内容の総復習をする。併せてアニメーション映像制作の基本フィルターワーク[フレア/バラ]の撮影方法を学習する。 ・レイヤーワーク[ストロボ]の作成方法を通して、スローモーション効果と[ディフュージョン]フィルターの利用シーンについて学習する。 		
2	カメラワーク[つけPAN]の作成 エフェクト「フラクタルノイズ」導入	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[つけPAN]の作成方法を通して、メモリによるカメラ移動の方法を学習する。同時にAE「グラフエディター」機能を利用して[フェアリング]をかける方法を復習する。 ・以降の課題の導入として、「撮影」セクションで必須のエフェクト「フラクタルノイズ」の使用法や特徴を学習する。 		
3	[手ブレ画面動]、[霧]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・基本となるエフェクト「フラクタルノイズ/タービュレントノイズ」を使用して「霧」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。 ・カメラワーク[手ブレ画面動]の作成を通して、ホラー演出のテクニックを学習する。 		
4	エクスペッションによる [画面動]、[D.T.U]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[画面動]、[D.T.U]の作成方法を通して、AEの機能である「モーションスケッチ」や「エクスペッション」を学習する。 		
5	[クロス透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。同時に[S.L]、[フェアリング]について復習する。 		
6	入射光の作成 波ガラスの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・アニメーション撮影技術[波ガラス]処理を演習形式で学習する。AEの「ディストーション」系エフェクトを用い、「夏場の陽炎」と「水中」の表現をそれぞれ作成する。 		
7	[BG透過光]の作成 [すだれ透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊な光演出として、[BG T光]を作成し、プラー系エフェクトのオペレーションを学習する。 ・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。同時に夕景シーンの演出方法を理解する。 		
8	「雨」の演出	<ul style="list-style-type: none"> ・自然現象の表現として「雨」の撮影を演習形式で学習する。パーティクル系エフェクトとフラクタル系エフェクトそれぞれで「雨」を作成する。 		
9	パーティクル解説① 「魔法」の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・「魔法シューティングスター」カットの撮影演習を通し、簡単な粒子のシミュレーションを行うことができる「パーティクル」系エフェクトの利用シーンについて学習する。 		
10	パーティクル解説② 「花火」の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・爆発や火花などの作成で使用するパーティクル・システムと、バースト系エフェクトのオペレーションを学習する。 		
11	前半:後期試験課題 後半:[ハリコミ]カットの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・後半ではアニメーション制作現場において度々必要となる[ハリコミ]カットの撮影方法と、貼り込み素材作成時の注意事項について学習する。 		
12	前半:後期試験課題解説 後半:[ストリーム][ラジアル]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・後期試験解説を通して、今までに学習してきた内容の総復習を行う。同時にカット内容に合わせた画面の演出方法について学習する。 ・後半では基本フィルターワーク[ストリーム]および[ラジアル]の撮影処理を学習する。 		
13	グループ制作の撮影演習	今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「本撮」作業を行う。		
14	グループ制作の撮影演習	今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「本撮」作業を行う。		
15	本撮のラッシュチェック	<ul style="list-style-type: none"> 今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「本撮」作業を行う。 本撮での「ラッシュチェック」を通し、実際の制作現場の動きを体験する。最終リテイク出しをしてグループ内で情報共有する。 		
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・後期からは毎回授業終了時に指定の課題1cutについて作業データを提出してもらいます。 ・カメラやレイヤーワーク、エフェクトの単純な処理方法だけでなく、画面全体の演出力(「画作り」する力)についても習得を目指します。 			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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				
<p>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。</p>				
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
2025	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りの練習		
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
2026	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1回目		
3	線合成 / 面合成	線合成について2回目・面合成について1回目		
4	面合成	面合成について2回目		
5	別セルプラン	セル組みと別セル素材の作成 自由彩色(希望者はグラデ処理)		
6	〃	〃		
7	BGくみ	BG組みについて 自由彩色 仕上げでグラデ処理		
8	予備日	遅れている課題の作成・提出		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2025	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、「Aftter 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	Aftter Effects基礎①	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎①			
2	Aftter Effects基礎②	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎②			
3	clip studioの使い方(基本)	ボールが弾む動きのツメの応用			
4	clip studioの使い方(応用)	タップ割りの練習			
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
2026	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	夏休みの宿題に「人2人と2点パースの部屋」を出題します			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		大谷 正信		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			
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ことを目標とします。 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	紙パック	2点パースの紙パックの描き方とテクスチャの作成方法を学びます		
2	〃	〃		
3	部屋	2点パースの部屋の描き方を学びます		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	刃物	パスの使い方と刃物の描き方を学びます		
7	〃	〃		
8	建物	3点パースの建物の描き方を学びます		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	自然物	自然物の描き方を学びます		
12	街	街の描き方を学びます		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	予備日	遅れている課題の作業		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		深谷 夏月		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	フリーランスのイラストレーター。 主にソーシャルゲームイラストなどを担当。			
講義概要				
パソコンソフト「CLIP STUDIO」・「Photoshop」を使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
両ソフトを使用し、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・質感の描き分けなど様々な背景を描けるようになる事を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	CLIP STUDIO①	CLIP STUDIOの機能紹介①		
2	CLIP STUDIO②	CLIP STUDIOの機能紹介②		
3	雲と岩	課題作業		
4	〃	〃		
5	森	〃		
6	〃	〃		
7	壁	課題作業・Photoshopのシェイプ機能を使った壁の描き方		
8	〃	〃		
9	机と椅子と本棚	課題作業		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	マテリアル	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	予備日	遅れている課題の作業		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		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			
講義概要				
Photoshopを使ったアニメ背景の描き方、および背景美術の仕事を学びます。				
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ことを目標とします。 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	雲	ブラシの設定をいじって雲を描いてみる		
2	地面①	オリジナルブラシの作成、アスファルト・コンクリートの地面		
3	地面②	土・草の地面		
4	岩・岩肌	単純な形から岩・岩肌を描いてみる		
5	山	山の形と陰影・空気遠近法		
6	木①	木目・年輪・木の皮・切り株		
7	木②	低木・樹木(主に葉)		
8	丘の上①	課題提出・丘の上		
9	丘の上②	"		
10	丘の上③	"		
11	森	森の背景描画		
12	高台	課題提出・丘の上		
13	高台	"		
14	高台	"		
15	予備日	遅れている課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		深谷 夏月		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	フリーランスのイラストレーター。 主にソーシャルゲームイラストなどを担当。			
講義概要				
パソコンソフト「CLIP STUDIO」・「Photoshop」を使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
世界観・ストーリー性のある背景を描けるようになることを目標とします。 また、ポートフォリオを見据えて時間をかけてクオリティを重視した作品制作を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	おさらい 室内背景	1年次のおさらい。4週かけて物語性のある室内を描く		
2	和室と洋室	"		
3	色と光の関係	"		
4	光源による変化	"		
5	階段	4週かけて階段のある背景を描く		
6	屋根・傾斜パース	"		
7	影のパース	"		
8	坂道・丘	"		
9	建物外観	4週かけて建物の外観イラストを描く		
10	一軒家	"		
11	マンション・ビル	"		
12	外壁の種類と描き方	"		
13	アニメ背景を想定した 背景画	3週かけてアニメーションの背景を想定した背景画を描く		
14	"	"		
15	"	"		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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) 青柳 富士子(2) 鈴木 佑菜(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)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)株式会社アートランドに就職しアニメーターとなる。その後フリーランスとして活躍中。 (3)本校卒業生。株式会社バンダイナムコピクチャーズにて動画を経て、動画検査、第2原画として活躍中。			・オリジナル課題プリント
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
2026	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		青柳 富士子(1) 鈴木 佑菜(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)株式会社アートランドに就職しアニメーターとなる。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動画を経て、動画検査、第2原画として活躍中。			・オリジナル課題プリント
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』の間の中割りをして『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	髪の毛のなびき	髪・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	波	〃		
13	〃	〃		
14	テスト	動画のテスト		
15	〃	テスト予備日・遅れている課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		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
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	走り、止まり、揺れ戻し①	走ってINしたキャラクターが緩やかに止まり、揺れ戻しをしつつ完全に立ち止まる作画を行う		
8	走り、止まり、揺れ戻し②	"		
9	走り、止まり、揺れ戻し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
2026	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) 松野 祐(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°C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。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
講義概要				
クリップスタジオを使用したアニメーションの原画の動き方を理解し、レイアウトとタイムシートの描き方を学びます。				
到達目標				
基本アクションの原画(ラフ原と二原)とタイムシートの理解を目指し、原画マンとしての知識を深めます。				
回	課題名	課題内容		
1	作打ち / CUT1	作打ち CUT1~CUT8 ラフ原・二原とタイムシートの説明 CUT1作画(バスタップ目パチロパク)		
2	CUT1 / CUT2	レイアウト、一原、二原 ※CUT1締め切り		
3	CUT2	CUT2作画(手の作画IN、ボールつかみ、手OUT) レイアウト、一原、二原 ※CUT2締め切り		
4	CUT3	CUT3作画(立ち止まっている人物が音に驚いて振り向く原画) レイアウト、一原、二原		
5	〃	〃 ※CUT3締め切り		
6	CUT4	CUT4作画(BGFollowリピート、歩く人物ローリング) レイアウト、一原、二原		
7	〃	〃 ※CUT4締め切り		
8	CUT5	CUT5作画(立ち止まっている人物・横向き全身が数歩歩く) レイアウト、一原、二原		
9	〃	〃 ※CUT5締め切り		
10	CUT6	CUT6作画(座っている人物・正面全身が立ち上がる) レイアウト、一原、二原		
11	〃	〃 ※CUT6締め切り		
12	CUT7	CUT7作画(立ち止まっている人物・横向き全身が180度回転して後ろを向く) レイアウト、一原、二原		
13	〃	〃 ※CUT7締め切り		
14	CUT8	CUT8作画(ボールを構えているところから投げるまで・全身) レイアウト、一原、二原		
15	〃	〃 ※CUT8締め切り		
備考	・キャラクターは設定に似せて描けるようにする。 ・チェックが終わり次第手が早い学生は先に進んでもらう。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
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°C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。後期は構図の取り方も習得する。				
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 / CUT1	作打ち CUT1~CUT6 CUT1作画(パース歩き・立ち止まっているところからスマホを見つつ前に向かって歩く)		
2	CUT1	"		
3	"	" ※CUT1締め切り		
4	CUT2	CUT2作画(俯瞰・上を見ながら歩き立ち止まり上に向かって手を振る)		
5	"	"		
6	"	" ※CUT2締め切り		
7	CUT3	CUT3作画(CUT3~4_AC繋ぎ・後ろ姿、扉に手をかけ少し開ける)		
8	"	" ※CUT3締め切り		
9	CUT4	CUT4作画(CUT3~4_AC繋ぎ・カメラ室内、少し開けた扉を完全に開けるまで)		
10	"	" ※CUT4締め切り		
11	CUT5	CUT5作画(望遠・話している2人が振り向き驚く、その後笑う)		
12	"	" ※CUT5締め切り		
13	CUT6	CUT6作画(うつむいて座っている人物に手を差し出し、手をつかんだ2人が立ち上がる。修正PAN)		
14	"	" ※CUT6締め切り		
15	予備日	遅れている課題の作成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		高野 菜央(1) 鈴木 佑菜(2) 後藤 京志郎(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)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。 (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動画を経て、動画検査、第2原画として活躍中。 (3)「葬送のフリーレン」「ブルーアーカイブ-Blue Archive-」など、多くの作品の原画マンとして活動中。			カメラワークテキスト
講義概要				
<p style="text-align: center;">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。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
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
2025	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		高野 菜央(1) 松野 祐(2) 後藤 京志郎(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)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。 (2)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。 (3)「葬送のフリーレン」「ブルーアーカイブ-Blue Archive-」など、多くの作品の原画マンとして活動中。			カメラワークテキスト
講義概要				
<p style="text-align: center;">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。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
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
2026	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	〃	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	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
7	遅れている授業課題	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
2025	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	〃	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	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
7	遅れている授業課題	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
2026	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	〃	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	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
7	遅れている授業課題	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
2025	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
2026	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		持田 象二		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修了後、土を用い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				
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	・デッサン11枚・ドローイング5枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		持田 象二		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修了後、土を用い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				
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
2026	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や流れの体得を目指す。粘土による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				
1年生で学んだ事を復習しつつ、理解を深める応用できるようなる。クロッキーやデッサン、粘土を学習し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する。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー①	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	スケッチ 1	1点透視による風景クロッキー(B4画用紙)新目白通り		
3	クロッキー②	動物クロッキー(B4コピー用紙4～6枚)提出	※事前に動物写真資料を準備	
4	スケッチ 2	風景クロッキー(B4画用紙)おとめ山公園		
5	動物園クロッキー③	上野動物園へ、雨の場合は学校でクロッキー		
6	クロッキー④	寝、床座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
7	ヌードクロッキー⑤	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出	※教室の状況により日程変更あり	
8	粘土	ピーマンの模刻(石粉粘土、ピーマン)		
9	〃	〃		
10	建造物 1	写真資料を見て(B3画用紙 水張り)		
11	〃 2			
12	〃 3	*アングルクロッキーの資料準備の説明		
13	〃 4	提出	*アングルクロッキーの資料チェック	
14	応用クロッキー⑥	アングルクロッキー(写真資料を見てB4コピー用紙4～8枚)		
15	ヌードクロッキー⑦			
備考	天候により、スケッチの日程に変更あり。 動物園は状況に応じて、粘土に関しては授業内で詳しく説明。 *ヌードクロッキーの日は教室での携帯電話の使用厳禁。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
2026	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		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
講義概要				
キャラクターイラスト作成を元に、ClipStudioPaintの使い方と画力を身につける				
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「CLIP STUDIO PAINT」の基本操作を理解し、アニメーション制作における設定・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	CLIP STUDIO使い方	Clipの基本的操作と3Dモデル素材の使い方。顔や髪型の練習		
2	イラスト制作	GWのポストカード課題にむけた準備(題材案・レイアウト案・ラフチェック)		
3	立ち絵練習①	男女の立ち絵を描く。長袖Tシャツ+ズボンorスカート 資料検索の練習		
4	立ち絵練習②	男女の立ち絵を描く。※色塗りはしない		
5	オリジナルキャラ制作①	課題説明・資料集め		
6	オリジナルキャラ制作②	ラフ		
7	オリジナルキャラ制作③	ラフ・下書き		
8	オリジナルキャラ制作④	下書き		
9	オリジナルキャラ制作⑤	線画		
10	オリジナルキャラ制作⑥	線画完成		
11	オリジナルキャラ制作⑦	下塗り		
12	オリジナルキャラ制作⑧	下塗りまで完成		
13	オリジナルキャラ制作⑨	塗り		
14	オリジナルキャラ制作⑩	比較表完成 塗り		
15	オリジナルキャラ制作⑪	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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うち、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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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構図、カメラワークの演出的意味を学ぶ		
5	↓	カメラワークの実践(3Dシーンを使ったカメラワーク)		
6	映像分析	映像の内容を言語化する		
7	カット割り	言語から映像への変換(シナリオからカットを割っていく)		
8	↓	↓		
9	カラー SCRIPT	色と演出の関係		
10	映像作品の構築手法	物語の構造分析		
11	企画&プロット作成	テーマに沿った1~2分のオリジナル作品のプロットを作成する		
12	シナリオ作成	シナリオ制作の手法を学ぶ		
13	↓	↓		
14	絵コンテ作成	絵コンテ制作		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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うち、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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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
2026	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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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	プランニング、スケジューリング		
2	〃	キャラクターモデリング		
3	〃	↓		
4	〃			
5	〃			
6	〃			
7	〃			
8	〃	↓		
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	〃	PV用カット制作		
13	〃	↓		
14	〃			
15	〃			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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				
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
2026	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
撮影技術 1		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。			<ul style="list-style-type: none"> *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	<ul style="list-style-type: none"> ・2Dアニメーション撮影を行う上で必要な基本知識(絵コンテ、L/O、タイムシートの読み方)や用語を学習する。 ・AfterEffectsの基本操作・インターフェイスの名称と役割・2Dアニメーション映像制作作用の環境設定を学習する。 		
2	撮影技術の基本作業	<ul style="list-style-type: none"> ・「撮影」セクションの基本コンジョイント作業に必要な素材データやカットフォルダについて学習する。 ・素材の読み込み方やレイヤーの組み立て方、タイムリマップの使用など、アニメーション業務における「撮影」セクションのAfterEffectsでの基本コンジョイント作業を学習する。 		
3	アニメーションの素材	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・アニメーション基本ワーク[F.I/F.O]、[S.L]および[BG ONLY]カットの撮影方法を演習形式で学習する。 		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い カメラワーク[PAN]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点とシーケンス素材制作方法を学習する。 ・基本カメラワーク[PAN]の演習を通し、プロの映像制作で必須のテクニック「フェアリング」とAfterEffectsの「イージーーズ」機能を学習する。併せて[PAN]、[Wラン]、[空セル]および[兼用カット]の撮影演習を行う。 		
5	トラックマットの活用方法 オーバーラップの学習	<ul style="list-style-type: none"> ・[類ブラシ]の作成を通して撮影作業時の「型抜き」表現とAfterEffectsの「トラックマット機能」を学習する。「トラックマット機能」を使用した質感処理やレイヤーの「合成モード」についても同時に学習する。 ・[オーバーラップ(カット中O.L)]の撮影演習を行う。 		
6	カメラワーク[T.U/T.B]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・基本カメラワーク[T.U]および[Q.T.B]の撮影方法を演習形式で学習する。 ・AfterEffectsの「3Dレイヤー」の特徴と「モーションブラー」機能を理解する。 		
7	エフェクト[透過光]の作成 [ピン送り]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・特定のレイヤーを光らせる[透過光]処理の撮影方法を演習形式で学習する。 ・アニメーション表現演出の一つ[ピン送り]の作成を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。 ・[マルチボケ]、[T.B]、[アイリスアウト]の撮影演習を行う。同時にAfterEffectsの「アンカーポイント」機能についても理解する。 		
8	[ローリング]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション映像制作テクニックとして頻出の[ローリング]3種類の撮影方法を演習形式で学習する。 		
9	ビデオコンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ制作で作成した絵コンテ、原画をもとに実際に「線撮(コンテ撮)」を作成してもらう。 ・セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。 		
10	ビデオコンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ制作で作成した絵コンテ、原画をもとに実際に「線撮(コンテ撮)」を作成してもらう。 ・セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。 		
11	ビデオコンテのラッシュチェック	<ul style="list-style-type: none"> ・実際に現場でも行われている「ラッシュチェック」とはなにかを学習する。 ・グループ制作のコンテ映像を全て繋げて通して見ることで、作品のカット割りや動きのタイミング、尺感等があるかどうかを確認する。グループ内での情報共有やリテイク出しを行ってほしい、制作現場の動きを体験する。 		
12	[ジャンプスライド]の作成 カメラワーク[密着マルチ]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[密着マルチ]の作成方法を通して、メモリによるレイヤー移動の方法を学習する。AfterEffectsの「グラフィティター」機能を利用して「フェアリング」をかける方法を理解する。 ・作画行程との関連も大きな[ジャンプスライド]の撮影を演習形式で学習する。アニメーション制作現場においての「L/O」、「撮影指示」および「タイムシート」の重要性を強く理解する。 		
13	[デジタルT.U]の作成 [ディフュージョン]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・レイヤーワーク[デジタルT.U]の作成を通して「3Dレイヤー」および「解像度」への理解を深める。 ・基本フィルターワーク[ディフュージョン]の作成を通して、より見栄えの良い映像となるような画面演出(「作り」)を学習する。 		
14	前半:前期試験課題 後半:[Follow]導入	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・後半では[Follow]撮影演習の導入として、コンピュータグラフィックス全般において重要な要素である「解像度」について理解する。 		
15	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・Followのスピード感に慣れる。(作画行程においてFollowの指示を入れる際に必要となる、「実際の映像ではどのくらいの速さに見えるのか」という感覚をつかむ) 		
備考	学習を円滑に進めるために、初回の授業では2Dアニメーション用語や基礎知識について講義をします。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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 2		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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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				
1年次に引き続き、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	前半:1年次試験課題解説+ [フレア/バラ]の作成 後半:[ストロボ]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・1年次試験解説を通し、1年次で学習した内容の総復習をする。併せてアニメーション映像制作の基本フィルターワーク[フレア/バラ]の撮影方法を学習する。 ・レイヤーワーク[ストロボ]の作成方法を通して、スローモーション効果と[ディフュージョン]フィルターの利用シーンについて学習する。 		
2	カメラワーク[つけPAN]の作成 エフェクト「フラクタルノイズ」導入	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[つけPAN]の作成方法を通して、メモリによるカメラ移動の方法を学習する。同時にAE「グラフエディター」機能を利用して[フェアリング]をかける方法を復習する。 ・以降の課題の導入として、「撮影」セクションで必須のエフェクト「フラクタルノイズ」の使用法や特徴を学習する。 		
3	[手ブレ画面動]、[霧]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・基本となるエフェクト「フラクタルノイズ/タービュレントノイズ」を使用して「霧」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。 ・カメラワーク[手ブレ画面動]の作成を通して、ホラー演出のテクニックを学習する。 		
4	エクスペッションによる [画面動]、[D.T.U]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワーク[画面動]、[D.T.U]の作成方法を通して、AEの機能である「モーションスケッチ」や「エクスペレーション」を学習する。 		
5	[クロス透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。同時に[S.L]、[フェアリング]について復習する。 		
6	入射光の作成 波ガラスの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・アニメーション撮影技術[波ガラス]処理を演習形式で学習する。AEの「ディストーション」系エフェクトを用い、「夏場の陽炎」と「水中」の表現をそれぞれ作成する。 		
7	[BG透過光]の作成 [すだれ透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊な光演出として、[BG T光]を作成し、プラー系エフェクトのオペレーションを学習する。 ・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。同時に夕景シーンの演出方法を理解する。 		
8	「雨」の演出	<ul style="list-style-type: none"> ・自然現象の表現として「雨」の撮影を演習形式で学習する。パーティクル系エフェクトとフラクタル系エフェクトそれぞれで「雨」を作成する。 		
9	パーティクル解説①② 「魔法」の作成 「花火」の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・「魔法シューティングスター」カットの撮影演習を通し、簡単な粒子のシミュレーションを行うことができる「パーティクル」系エフェクトの利用シーンについて学習する。 ・爆発や火花などの作成で使用するパーティクル・システムと、バースト系エフェクトのオペレーションを学習する。 		
10	3DCG素材の合成	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCG素材の2Dアニメーションへの合成方法を演習形式で学習する。 ・3DCG素材と2D素材に対してそれぞれ撮影処理を加え、画面全体で統一感が出るように演出する。 		
11	前半:後期試験課題 後半:3DCG素材の合成 続き	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・後半では引き続き3DCG素材の2Dアニメーションへの合成演習を行う。 		
12	前半:後期試験課題解説 後半:[ストリーム][ラジアル]の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・後期試験解説を通して、今までに学習してきた内容の総復習を行う。同時にカット内容に合わせた画面の演出方法について学習する。 ・後半では基本フィルターワーク[ストリーム]および[ラジアル]の撮影処理を学習する。 		
13	グループ制作の撮影演習	今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「コンポジット」作業を行う。		
14	グループ制作の撮影演習	今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「コンポジット」作業を行う。		
15	本撮のラッシュチェック	今までに学習してきた内容の応用演習として、グループ制作の「コンポジット」作業を行う。本撮での「ラッシュチェック」を通し、実際の制作現場の動きを体験する。最終リテイク出しをしてグループ内で情報共有する。		
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・毎回授業終了時に指定の課題1cutについて作業データを提出してもらいます。 ・カメラやレイヤーワーク、エフェクトの単純な処理方法だけでなく、画面全体の演出力(「画作り」する力)についても習得を目指します。 ・3D素材と2D素材を両方使用する「ハイブリッド作品」に対応するため、実際に3Dと2Dを合成するカットを課題として追加しました。 			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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うち、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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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	マテリアル&レンダリング	作成したモデルに質感を設定してレンダリングを行う		
4	ポリゴンモデリング1	簡単なキャラクターモデル(ペンギン)を作成		
5	↓	↓		
6	↓	↓		
7	マテリアル1	UV展開とテクスチャ作成		
8	マテリアル2	Substance3DPainterを使ったテクスチャ作成		
9	リギング&スキニング	作成したキャラクターにポーズを付ける		
10	ライティング&カメラワーク	ライティングとカメラワークの基本		
11	背景モデリング	部屋背景の作成		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	他のツールとの連携	レンダーパスを出力してAE等で画像を編集する		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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うち、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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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を使ったアニメーション制作の手法を学ぶ				
到達目標				
キャラクターに対して適切な演技が付けられる				
回	課題名	課題内容		
1	アニメーションの基本	アニメーションの原理		
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(揺れ物の動き)		
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(テーブルランプのアニメーション)		
5		↓		
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/座るモーション		
7	キャラクターアニメ2	歩行モーション		
8	キャラクターアニメ3	走行モーションモーション		
9	キャラクターアニメ4	ジャンプ		
10	キャラクターアニメ5	階段昇降モーション		
11	キャラクターアニメ6	薪割り		
12	キャラクターアニメ7	物を押す		
13	キャラクターアニメ8	物を持つ		
14	キャラクターアニメ9	キャッチボール		
15		↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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	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うち、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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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				
3DCGツール3ds Maxを使った3DCG制作の基本を学ぶ				
到達目標				
オリジナルキャラクターのモデリング、背景モデリングなど静止画作品の制作				
回	課題名	課題内容		
1	背景モデリング	教室背景のモデリング		
2		↓		
3		教室全体のマテリアルの設定		
4		椅子や机のモデリング		
5	ライティング	作成した背景データを使って室内ライティングを学ぶ		
6		↓		
7	キャラクターモデリング	キャラクターデザインの講義で作成したオリジナルキャラのモデリング 頭部のモデリング		
8		↓		
9		ボディモデリング		
10		↓		
11		髪の毛のモデリング		
12		衣装のモデリング		
13		Bipedを使ったスキニング		
14		Pencil+を使ったトゥーンシェーディングのルック制作		
15		フェイシャル用 モーフターゲット作成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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				
作品制作を中心に、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	作品1	静止画作品1		
2	↓			
3	↓			
4	↓	ポートフォリオチェック		
5	作品2	静止画作品2		
6	↓			
7	↓			
8	↓	ポートフォリオチェック		
9	作品3	静止画作品3		
10	↓			
11	↓			
12	↓	ポートフォリオチェック		
13	作品4	静止画作品4		
14	↓			
15	↓	ポートフォリオチェック		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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				
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	キャラクターモデリング	一年次の復習		
2	キャラクターモデリング	スキニング		
3	パーティクルを使ったエフェクト表現	パーティクルエフェクトの基本的な考え方や使い方学ぶ アニメ的煙エフェクトの作成		
4	↓	Particle Flowを使ったエフェクト作成 桜吹雪の作成		
5	↓	地面に落ちる雨/打ち上げ花火		
6	クロスシミュレーション	風に揺れる旗の作成		
7	物理シミュレーション	階段を落ちるボール		
8		破壊エフェクト		
9	3Dトラッキング & カメラマップ	2D素材から3次元空間を構築する		
10	実技試験過去問	アニメーター実技試験過去問課題		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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。			<ul style="list-style-type: none"> ・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
2026	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・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	マスクワーク	アルファチャンネルの基礎からマスクを使った合成ワークを学ぶ		
2	キーイング	カラーキーを使った合成方法を学ぶ		
3	3Dレイヤーを使った合成	3Dレイヤーとマスクワークを応用して、奥行きのある背景を作成する(マットペインティング)		
4	3DCGとの連携	3DCGツールから出力した素材を使った合成テクニック		
5	カラーグレーディング	カラーグレーディングの基本について学ぶ		
6	モーションタイポ	アニメーターを使ったテキストアニメーション		
7	↓	ワーブやマスクを使ったテキストアニメーション		
8	モーショングラフィックス	モニターグラフィックスの作成		
9	↓			
10	トラッキング	トラッキングを使った合成テクニック		
11	ロトスコープ	ロトスコープの基本を学ぶ		
12	ペイント	ペイントを使ったバレ消しなど、ペイント機能を使った合成テクニック		
13	パペットアニメーション	パペットツールを使って静止画キャラクターを動かす		
14	Premier ProとAfter Effectsの連携	After Effectsで作成したアニメーションをPremiere Proで利用する		
15	サウンド編集	Premiere Proを使ったサウンド編集の基本		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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
背景美術1		椎名 見早子		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	「花とゆめ」で漫画家デビュー後、「ボニータ」「小六チャレンジ」「コミックブンブン」等で漫画・イラストを描く傍ら、漫画講師として長年に渡り活動中。「パース塾」シリーズなど技法書の著書も多数あり。			「デジタルパース塾」コピー他 オリジナルプリント
講義概要				
遠近法の基本とCLIP STUDIO PAINTのパース定規の使い方。 ツールを活用しての作画補助を学ぶ。				
到達目標				
描きたいイメージを形にし、パースを意識した絵コンテやレイアウトを描けることを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	アイレベルと一、二点透視 パース定規	遠近法いろいろ、アイレベル。箱を描かせる。パース定規の作り方と使い方。		
2	三点透視と角度違い	前回のおさらいからの角度違い。 三点透視。		
3	分割増殖とパースグリッド	対角線を使った方法とグリッドを使う方法。 パースのついた円をグリッドを使って描く。		
4	傾斜と階段	傾斜パースと分割の階段と増殖の階段		
5	不等分割と人物配置	等分ではない分割。直線定規を使う。複数人物を配置する。		
6	練習問題	ここまですらやったことの確認。		
7	引き戸とドア	物の構造を考えて動かせるものを描く。窓。ドアの開閉とパース。		
8	室内を描く1	平面図から2アングルで同じ室内を描く		
9	室内を描く2	"		
10	屋根の色々	3種類の屋根とパース定規の使い方。等分ではない分割と直線定規の使い方。		
11	影のパース	逆光・順光の影。壁に落ちる影。		
12	3Dプリミティブを使う	クリスタの3D機能からパース定規を作る。簡単な図形素材を並べて場面設定、アングルを決める。		
13	写真を見て描く1	資料写真を参考に建物の外観を書く。		
14	写真を見て描く2	"		
15	課題解説とまとめ	課題の解説。斜め構図・魚眼定規に軽く触れる。		
備考	「練習問題」「室内を描く」「写真を見て描く」は完成していなくても時間いっぱいまで提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
背景美術 2		谷口 文也		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	「Paradox Live THE ANIMATION」「アイドルリッシュセブン」「姫様“拷問”の時間です」など多数アニメーション作品の背景を描く。			
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ことを目標とします。 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	紙パック	2点パースの紙パックの描き方とテクスチャの作成方法を学びます		
2	〃	〃		
3	部屋	2点パースの部屋の描き方を学びます		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	刃物	パスの使い方と刃物の描き方を学びます		
7	〃	〃		
8	建物	3点パースの建物の描き方を学びます		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	自然物	自然物の描き方を学びます		
12	街	街の描き方を学びます		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	予備日	遅れている課題の作業		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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
2026	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		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°C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
講義概要				
<p>動画(物が画面上で動いて見える為の)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。</p>				
到達目標				
ソフトウェア「Clip Studio Paint」の操作方法を習得し、人体と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		
2	〃	人体描画の練習①(体)		
3	〃	人体描画の練習②(顔)		
4	〃	人体描画の練習③(手)		
5	〃	人体描画の練習④(足)		
6	〃	弾むボールの動画		
7	〃	振り子運動の動画		
8	〃	キャラクターの歩く動画		
9	〃	〃		
10	〃	キャラクターの走る動画		
11	〃	〃		
12	〃	キャラクターが椅子から立ち上がる動画		
13	〃	〃		
14	〃	立ち上がり応用		
15	予備日	課題予備日・遅れている課題の作成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	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		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°C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。			
講義概要				
1年次で学習したデジタル作画の動きを洗練し、卒業制作の映像表現の拡張を目指す。				
到達目標				
2Dでのキャラクター表現を深め、人体とアニメーションの表現に幅を持たせることを目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	デジタル作画	目パチロパク		
2	〃	手を振る		
3	〃	表情(笑い)		
4	〃	表情(泣く)		
5	〃	表情(怒り)		
6	〃	表情(予備)		
7	〃	エフェクト作画・ビーム		
8	〃	エフェクト作画・雷		
9	〃	エフェクト作画・火		
10	〃	デフォルメ作画		
11	〃	コミカルな走り		
12	〃	ワープ作画		
13	〃	残像表現		
14	〃	ジャンプする子供		
15	予備日	課題予備日・遅れている課題の作成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2025	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	
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。				
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	アニメーション実技試験	アニメーション実技試験過去問題対策			
8	〃	↓			
9	〃	アニメーション実技試験課題対策・チェック			
10	〃	↓			
11	〃	↓			
12	〃	アニメーション実技試験・学生提出作品講評			
13	卒業制作	アニメーションリテイク期間			
14	〃	↓			
15	予備日	確認・総評			
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	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		山下 寅徹	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 Felix Film在籍。 「転生した大聖女は、聖女であることをひた隠す」3DCGディレクター 「阿波連さんははかれない2ndSeason」3DCGサブディレクター など多数の作品で活躍中。			
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の役割・現場の状況を説明		
2	3DLOのワークフロー ①	3DLOの作業手順を学ぶ		
3	3DLOのワークフロー ②	上記の続き		
4	3DLOのワークフロー ③	上記の続き		
5	絵コンテの読み方	LOを切るうえでの絵コンテ内容の読み方を学ぶ		
6	構図とレンズ	構図とレンズの基礎知識を学ぶ		
7	LOを切る際の重要知識	レイアウト作業時に気を付けるべき知識を身に付ける		
8	中間テスト	ここまで学んだことをどこまで理解しているか中間テスト		
9	「嘘」のつき方	画面デザインをする上で必要な嘘のつき方を学ぶ		
10	演出意図とカメラワーク①	演出意図をふまえた上でそれらをどのように画面に反映させるかを学ぶ		
11	演出意図とカメラワーク②	上記の続き		
12	3DカメラワークとLO①	3Dカメラワークをつけ、その際の原因出力の仕方を身に付ける		
13	3DカメラワークとLO②	上記の続き		
14	期末テスト・期末課題	期末テストと期末課題の説明		
15	講義まとめ	3DLOについての補足事項・まとめ		
備考				