

シラバス

総合学科  
総合アニメーションコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合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		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	総合学科	総合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2		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				
30秒の個人アニメーションの制作および就職・デビュー指導				
到達目標				
アニメーションの制作を通じ、アニメーション制作の理解を深める。 また、次年度に向けた就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメーション制作	30秒の個人アニメーションの制作		
2	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
3	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
4	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
5	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
6	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
7	アニメーション制作	30秒の個人アニメーションの制作		
8	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
9	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
10	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
11	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
12	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
13	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
14	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
15	〃	30秒の個人アニメーションの制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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3 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	3年	昼	総合学科	総合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3 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	総合学科	総合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		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)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。			・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	・AMPMP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	・AMPMP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	・AMPMP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	・AMPMP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	・AMPMP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	・AMPMP椅子(B3水張画用紙)前提提出		
14	三輪車	・AMPMP三輪車(全版画用紙)前提		
15	”	・AMPMP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	総合学科	総合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		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	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
2026	2年	昼	総合学科	総合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		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				
クロッキーを通して人物の動きや流れの体得を目指し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。1年生で学習した基本を復習し応用できるようになる。描く習慣が身につく人材を育成。				
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	総合学科	総合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		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。			<ul style="list-style-type: none"> <li>・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート</li> <li>・5分間で人物をとらえる!</li> <li>クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)</li> </ul>
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	3年	昼	総合学科	総合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3		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。			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				
1年次2年次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				
形態や空間の異界や表現の幅を広げることを目標とする。 また、就職活動にも役立つような課題を行いながら、より実践力を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	復習 (B4コピー用紙約40枚)鉛筆、ペン、色鉛筆など自由に使用可		
2	ペンデッサン	鳥の剥製 (B3画用紙、ペン)		
3	〃	〃		
4	風景	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
5	〃	〃		
6	乗り物	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
7	〃	〃		
8	室内	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
9	〃	〃		
10	手+α	例・手+炎、手+水、手+風、手+アメーバ、手+何か(事前に資料を3つ以上集めておく)7.5h		
11	〃	〃		
12	手+α ③/自画像①	前半は手+αの完成、提出。後半は次の課題「○○になった私」7.5h		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	予備日			
備考	事前に資料を準備する場合、細部までしっかりデッサンできるように、なるべく自分で写真を撮るなどして画質の良い資料を用意すること。または本、雑誌などから探すこと。安易にインターネットで探さないこと。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合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		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。			・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	総合学科	総合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
キャラクターデザイン 応用		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	<p>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。</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様になる事が目標。				
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	総合学科	総合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		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
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	総合学科	総合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		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"> <li>・オリジナル課題プリント</li> <li>・カメラワークテキスト</li> </ul>	
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30秒CM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30秒CM絵コンテ作業。絵コンテ提出		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	絵コンテ提出		
13	〃	15秒CM完成		
14	〃	次年度作業準備		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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		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	卒業制作	絵コンテ設定直し	全Cutのレイアウト	
2		↓		
3		PV原画		
4				
5				
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	3年	昼	総合学科	総合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		後藤 京志郎		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	「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				
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	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		仕上げ・撮影作業		
7				
8		↓		
9				
10		↓		
11		映像完成		
12		音響・編集・リテイク作業		
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	総合学科	総合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。			<ul style="list-style-type: none"> <li>・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER (CC対応改訂版)</li> <li>・adobe After Effects for アニメーション (CC対応改訂版)</li> </ul>
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"> <li>・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。</li> <li>・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作用の環境設定を学習する。</li> </ul>		
2	撮影技術の基本作業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
3	アニメーションの素材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・基本カメラワーク[PAN]の演習を通して、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。</li> </ul>		
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"> <li>・[頬ブラシ]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。</li> <li>・[オーバーラップ(カット中O.L)]の撮影演習を行う。</li> </ul>		
6	カメラワーク[T.U/T.B]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・AfterEffectsの「3Dレイヤー」の特徴と「モーションプレー」機能を理解する。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・[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。</li> </ul>		
8	[ローリング]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
9	線撮の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。</li> </ul>		
10	線撮の方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。</li> </ul>		
11	線撮のラッシュチェック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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「グラフィティエーター」機能を利用して[フェアリング]をかける方法を理解する。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
14	前半:前期試験課題 後半:[Follow]導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
15	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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)</li> </ul>		
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	総合学科	総合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		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"> <li>・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版)</li> <li>・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)</li> </ul>
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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]をかける方法を復習する。</li> <li>・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。</li> </ul>		
3	[手ブレ画面動]、[霧]の 作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
4	エクスプレッションによる [画面動]、[D.T.U]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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「エクスプレッション」を学習する。</li> </ul>		
5	[クロス透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
6	入射光の作成 波ガラスの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
7	[BG透過光]の作成 [すだれ透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特殊な光演出として、[BG T光]を作成し、ブラー系エフェクトのオペレーションを学習する。</li> <li>・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。</li> </ul>		
8	「雨」の演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
9	パーティクル解説① 「魔法」の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「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。</li> </ul>		
10	パーティクル解説② 「火花」の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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	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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合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
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	総合学科	総合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 <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価 <b>課題評価</b> ・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	総合学科	総合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
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	総合学科	総合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	
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	総合学科	総合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
パースペクティブ1		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
2026	1年	昼	総合学科	総合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
パースペクティブ3		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				
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				
ツールを使いこなし、より感覚的に遠近法を使えるようになること。 描きたいイメージを形にすることを目指し、レイアウトを描き上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	おさらい問題	1年生で習ったパースを思い出し、どのくらい使えるかを見るためのテスト。		
2	答合わせとパース定規	前回問題の解説。パース定規を使ってみる。		
3	パース定規とパースグリッド	パース定規に慣れる。パースグリッドを便利に使う方法いろいろ。増殖・円など。		
4	階段を描く	分割・増殖の応用で階段を描く。傾斜の定規の作り方。グリッドを使って描く階段。		
5	角度違い	同じ画面の中に複数の別角度の箱を描く。角度違いの法則。目パースで消失点を決めてみる。		
6	引き戸(窓)を描く	物の構造を考えて動かせるものを描く。その1。		
7	ドアを描く	物の構造を考えて動かせるものを描く。その2。ドアの開閉とパース。		
8	屋根のいろいろ	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。		
9	影のパース	逆光・順光の影。壁に落ちる影。		
10	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。		
11	テスト	これまでやったことの確認テスト。		
12	課題:レイアウトを描く	パース定規を活用して描きたい場面のレイアウトを描こう。課題前提。		
13	テスト答え合わせ	夏休み前にやったテストの答え合わせと解説。		
14	課題:レイアウトを描く	レイアウト課題続き。		
15	課題:レイアウトを描く	レイアウト課題続き。時間いっぱいまでで提出。		
備考	「おさらい問題」「テスト」「課題のレイアウト」は完成していなくても時間いっぱいまでで提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合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		谷口 文也		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	「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	紙バック	2点パースの紙バ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	総合学科	総合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	おさらい 実景以外の背景美術	前年度の復習・映像素材としての背景美術 BOOK、イメージ背景、流背・Follow・ループ、3ぱか		
2	地面①	情報量での距離感表現・視線誘導/アスファルトの地面		
3	地面②	" /土・草の地面		
4	室内①	日常風景の比率、情報量での距離感表現・視線誘導の応用/室内(壁・床・ドア・本棚)		
5	室内②	" /室内(壁・床・ドア・本棚)		
6	岩①	立方体の応用、大きな色面とディテール/岩の塊		
7	岩②	" /岩場		
8	樹木①	球体・円柱の応用、パース感、幹や枝葉の位置関係/樹木(複数の原図)		
9	樹木②	" /樹木		
10	樹木②	" /樹木		
11	山・遠景①	空・雲パースの応用、あらゆる遠近表現/遠景の山脈		
12	山・遠景②	" /遠景の山脈		
13	丘の上①	キャラクターを立たせる背景づくり(絵柄・世界観合わせ)/丘の上		
14	丘の上②	" /丘の上		
15	丘の上③	" /丘の上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合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
動画実習1 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
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
2025	1年	昼	総合学科	総合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
動画実習1 応用		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				
<p>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。</p>				
到達目標				
<p>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。</p>				
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
2026	2年	昼	総合学科	総合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
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	総合学科	総合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	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		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(バストアップ目パチロバク)		
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターは設定に似せて描けるようにする。</li> <li>・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。</li> </ul>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合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
原画実習 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°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	早く終わった学生はCUT7に挑戦(つけPAN_走る姿をカメラが振りながら見送る)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合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
アニメーション制作 A		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				
個人での30秒アニメーションの制作を通じ、アニメーション制作理解を深める。				
到達目標				
アニメーション作品制作を実習しながら、作画・仕上げ・背景・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	30秒の個人アニメ制作	絵コンテ・設定直し・レイアウト作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	ビデオコンテ作成		
5	〃	レイアウト・原画作業		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	動画・背景作業		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合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
アニメーション制作 B		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				
個人での30秒アニメーションの制作を通じ、アニメーション制作理解を深める。 また次年度に向けたグループワーク用絵コンテを作成し、多人数のアニメーション制作に備える。				
到達目標				
アニメーション作品制作を実習しながら、作画・仕上げ・背景・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	30秒の個人アニメ制作	動画・仕上げ・背景作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	仕上げ・背景・撮影作業 ※次年度に向けたグループワーク用絵コンテの作成も始める		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	撮影・編集作業		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	編集作業・完成		
12	〃	リテイク・次年度に向けたグループワーク用絵コンテの提出		
13	〃	30秒の映像確認		
14	〃	次年度のグループワーク監督決定・打ち合わせ		
15	〃	作業予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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
総合アニメーション制作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(作画方面でのサポートを重点的におこなう)				
到達目標				
2年次の経験を元に、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	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		仕上げ・撮影作業		
7				
8		↓		
9				
10		↓		
11		映像完成		
12		音響・編集・リテイク作業		
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
2025	3年	昼	総合学科	総合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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
総合アニメーション制作B		笠原 淳子		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	映像制作、テクニカルライターとして活動。VJ「clink!clank!」所属。アートユニットiaitokyoにPřílišmaléシリーズのビジュアルデザインで参加。Premiere Pro 初級テクニックブック、After Effects初級テクニックブックなど著書多数			<ul style="list-style-type: none"> <li>・After Effects CC初級テクニックブック</li> <li>・Premiere Pro CC初級テクニックブック</li> </ul>
講義概要				
Premiere Pro、After Effectsを使ったデジタル映像編集、CG加工を身につける。タイトル、エフェクト、場面転換などの機能、出力のための知識、制作の流れを学ぶ。				
到達目標				
Premiere Proの基本的な操作方法、After Effectsの応用技術や役割を理解し、的確な操作と指示を出すことができる。				
回	課題名	課題内容		
1	Premiere Pro基礎	Premier Proの基本操作、カット編集、トランジションと色調補正、テキスト		
2	Premiere Pro基礎	キーフレームを使ったPremeireアニメーション、キーボードショートカット、便利な機能		
3	AfterEffects応用	テキストアニメーション(パステキスト、テキスト機能)		
4	AfterEffects応用	3Dレイヤーのカメラとライト		
5	課題 リリックビデオ	歌詞を使ったリリックビデオ(15秒)制作		
6	課題 リリックビデオ	歌詞を使ったリリックビデオ(15秒)制作		
7	AfterEffets応用	AE便利な機能1(エクスプレッション、ペイント)		
8	AfterEffets応用	AE便利な機能2(トラッキング、エフェクトの組み合わせ、パペット)		
9	課題 1分間のムービー	自由課題 1分間のムービーを作成		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合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・ <b>演習</b> ・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
シナリオ		加藤 公平		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	2002年よりシナリオライター・マンガ原作者として活動。アニメ「ドラえもん」ドラマ「世にも奇妙な物語」「特命係長只野仁」他深夜ドラマや二時間サスペンスなどを手掛ける。			
講義概要				
アニメシナリオ+企画書作りを学ぶ。				
到達目標				
ストーリー作り(映画サイズの中編や、ワンクルの長編ストーリー)の基本を身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	この授業の内容・目的説明	アニメ企画書(シノプシス+キャラ設定)やシナリオの説明。実際の企画書などをいくつか見せながら作業工程や何のために誰が書くものなのか解説する。併せてこの授業内で使用するパワーポイントの基本もマスターする。		
2	ストーリーとは何か?	目的発生(スタート)→目的達成(ゴール)が物語の一単位であることを学ぶ。長編アニメは目的が複数併存していることを理解し、生徒個々に好きなアニメを使ってその目的が何かを確認してもらう。その仕組みさえ理解すればどんな複雑なストーリーも構築できるようになる。		
3	キャラクターで大切なこと	キャラクターの作り方を学ぶ。主人公らしさとは? キャラが立っているとはどういう意味か? 課題としてオリジナルキャラ「魔法少女」を作る。併せて脇役キャラの配置や役割なども学ぶ。		
4	世界観と設定	世界観を決めるときのポイントを理解する。前回作った「魔法少女キャラ」を活かせる世界観と設定(敵キャラを含めて)を作る。		
5	企画書	タイトル、コンセプト、キャラ、シノプシス——3ページ程度の企画書を作ってみる。(前回作った「魔法少女キャラ」を使って企画書を作成する)		
6	シナリオ(セリフ)	シナリオの基本を学ぶ。シナリオは文字だけでイメージを表現しなければならない。動きやキャラがイメージできることが大切。「ト書き」とは? 書いてはいけないこととは? 説明台詞とは?などを理解する。		
7	シナリオ(セリフ)	プロのシナリオと完成アニメを見比べながら細かい技法を確認する。「魔法少女まどかマギカ」「進撃の巨人」の第一話を観賞する。		
8	シナリオ(セリフ)	実際にシナリオを書いてみる。前回作った「魔法少女キャラ」を使って冒頭シーン(3ページ分)をシナリオにしてみる。映像が浮かぶか? キャラらしさが出ているか? テンポはいいか?などを意識しながら書く。		
9	構成(起承転結)を学ぶ	中編アニメ「ベイマックス」を観て構成(プロットポイント、ピンチ、クライマックス)を学ぶ。		
10	構成(起承転結)を学ぶ	中編アニメの構成(三つのポイントのみ)をオリジナルで作らせる。		
11	構成(起承転結)を学ぶ	中編アニメ「アナと雪の女王」を観て構成(プロットポイント、ピンチ、クライマックス)を学ぶ。		
12	構成(起承転結)を学ぶ	中編アニメの構成(三つのポイントのみ)をオリジナルで作らせる。		
13	オリジナル3分アニメ企画書を作る(チーム作業で日常系学園ものを考える)	ショートアニメのポイントをいくつかの例を観せながら解説する。「JKめし!」「奇異太郎少年の妖怪絵日記」「魔法少女なんてもういいですから」「フランチェスカ」「てきゅう」		
14	オリジナル3分アニメ企画書を作る(チーム作業で日常系学園ものを考える)2回目	4人から5人のチームに分け、ディスカッションで方向性を決めさせ、作業分担をさせる。キャラ作りまで行う。		
15	オリジナル3分アニメ企画書を作る(チーム作業で日常系学園ものを考える)3回目	前回の続き。第一話(3分ボリューム)シナリオを完成させ、分担作業で企画書を完成させる。その後、それぞれの企画書を皆で講評しあう。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合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・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン 基礎		土井 嶺		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	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェースの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テキストの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用したキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「口パク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合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・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン 応用		土井 嶺		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	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2Dで使用するオリジナルキャラクター作成。	・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
2		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
3		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
4	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む準備。	・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
5		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
6		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
7		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
8		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
9	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む。	・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
10		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
11		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
12		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
13		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
14		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
15		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合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。			ゼロからスタート! Blender 1冊目の教科書
講義概要				
3Dソフトウェア「Blender」を使って、3DCGの基礎を学ぶ。				
到達目標				
Blenderの操作方法をマスターし、現在のアニメ制作におけるCG利用についての理解を深める				
回	課題名	課題内容		
1	Blenderの基本操作	アニメ作品におけるCG活用の現状とBlenderの基本操作の解説		
2	モデリングの基礎	ペンダントライトの作成(教科書Lesson04)		
3		フードボウルの作成(教科書Lesson05~06)		
4		簡単なキャラクターの作成(教科書Lesson07)		
5		シーンのレイアウトとライティング(教科書Lesson08)		
6	モデリングの応用	キャラクターの作成(教科書Lesson09)		
7		同上		
8		背景の作成とレイアウト&カメラワーク		
9		同上		
10	部屋の背景モデリング	モデリング		
11		同上		
12		マテリアル作成		
13		同上		
14		ライティング&カメラワーク		
15		AfterEffectsを使ったCG加工		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合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・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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。			世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書
講義概要				
3Dソフトウェア「3dsMAX」を使って、前期に引き続き3DCGの基礎を学び、CG制作の技法を習得する。				
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CG	簡単なキャラクター3DCGを作成する		
2		同上		
3	アニメーションの基本	ボールを使ったアニメーション(キーフレームの作成及びグラフエディタの使用)		
4	階層アニメーション	階層構造を使った振り子の動きや、テーブルランプのアニメーション制作		
5		同上		
6	キャラクターアニメーション	Bipedを使ったキャラクターアニメーション 歩行		
7		立体的な移動(階段昇降)。走り。		
8		手を基点とした動き(跳び箱、雲梯動作)		
9		アクション系動作(キック&パンチ)		
10		二人組によるアクション動作		
11		ボールを投げる動作		
12		物を運ぶ動作		
13		ダンスモーション1		
14		同上		
15		同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2026	3年	昼	総合学科	総合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3 基礎		大河原 浩一			
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。			世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書	
講義概要					
3Dソフトウェア「3dsMAX」を使って、3DCGを使ったエフェクト制作などを解説する。					
到達目標					
3ds Maxを使ったエフェクト制作や物理シミュレーションなど、アニメ制作の撮影などで3DCG素材を効果的に利用できるようにする					
回	課題名	課題内容			
1	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を学ぶ アニメ的煙エフェクトの作成			
2		Particle Flowを使ったエフェクト作成 桜吹雪の作成			
3		地面に落ちる雨/打ち上げ花火			
4	クロスシミュレーション	風に揺れる旗の作成			
5	物理シミュレーション	階段を落ちるボール			
6		破壊エフェクト			
7	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			
8	Substance3D Painter	Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成			
9		同上			
10	背景制作応用	教室背景の作成			
11		同上			
12		同上			
13		同上			
14		同上			
15		仕上げ NPR(セルルック表現)の設定 撮影用素材の出力			
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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
3DCG実習3 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
講義概要				
3DCGツール3ds Maxを中心にアニメ制作における3DCGの応用について学ぶ				
到達目標				
3DCGの各自のアニメーション作品への利用や、アニメ制作での3DCGの役割、ワークフローを学ぶ				
回	課題名	課題内容		
1	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		
2		↓		
3		ボディモデリング		
4		↓		
5		髪の毛のモデリング		
6		衣装のモデリング		
7		Bipedを使ったスキニング		
8		Pencil+を使ったトゥーンシェーディングのルック制作		
9		フェイシャル用 モーフターゲット作成		
10		↓		
11		↓		
12	Blenderを使った3DCG制作	モデリング		
13		マテリアル		
14		アニメーション		
15		エフェクト		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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
ビジネスマナー基礎		加藤 知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送(株)報道部所属。アナウンサー、ナレーター、レポーター、MCとしての実績豊富。			オリジナルプリント
講義概要				
授業冒頭、1週間のうちに気になったニュースを1件ずつ披露する。 その後、ビジネスマナー各種について学習する。				
到達目標				
講義を通じて職業観や勤労観の形成を行い、ビジネス社会の常識・基本的なコミュニケーション能力、情報の活用法を習得する。 協調性、積極性を養うグループワークも行う。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	授業の進め方解説、自己PR、第一印象カード、ビジネスの現場での言葉遣い		
2	発声発音の基礎	ビジネスの現場でのよい声とは（発声、発音のコツ、無声化、滑舌、鼻濁音）		
3	ビジネスマナー	情報収集とメディアの活用		
4	ビジネスマナー	気になるニュース発表、キャリアと仕事へのアプローチ		
5	ビジネスマナー	気になるニュース発表、仕事の基本となる8つの意識		
6	ビジネスマナー	気になるニュース発表、コミュニケーションとビジネスマナーの基本		
7	ビジネスマナー	気になるニュース発表、指示の受け方と報告、連絡、相談、自分の好きなこと嫌いなことを話すゲーム		
8	ビジネスマナー	気になるニュース発表、話し方と聞き方のポイント、敬語、共通点相違点探し		
9	ビジネスマナー	気になるニュース発表、話し方と聞き方のポイント、敬語、問題集		
10	ビジネスマナー	気になるニュース発表、来客応対と訪問の基本マナー		
11	ビジネスマナー	気になるニュース発表、会社関係での付き合い、巻末の問題に挑戦		
12	ビジネスマナー	気になるニュース発表、仕事への取り組み方		
13	ビジネスマナー	気になるニュース発表、ビジネス文書の基本		
14	ビジネスマナー	気になるニュース発表、ビジネス文書の基本		
15	ビジネスマナー	グループディスカッション		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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
ビジネスマナー応用		加藤 知華		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	日本航空株式会社退社後、アナウンサーに。RKB毎日放送報道部出身。 アナウンサー・ナレーター・レポーター・MCとしての実績豊富。			オリジナルプリント
講義概要				
ビジネス社会で役に立つスキル、考え方、一般常識などを講義や実践を通して学ぶ。				
到達目標				
社会の一員として立派に活躍できるよう、さまざまなビジネスマナー、知識を習得する。刻々と移り変わる世界情勢の解説を行うことで、時事問題への興味関心を持たせ、新聞等を見る習慣を養っていく。				
回	課題名	課題内容		
1	実習	訪問とおもてなし、さまざまな風呂敷包み		
2	講義	世界の宗教を理解する①		
3	講義	世界の宗教を理解する②		
4	実習	上座・下座・名刺交換・祝儀袋と不祝儀袋等ビジネスマナー応用		
5	実習	手紙の書き方		
6	ディスカッション	グループディスカッション		
7	実習	日本の魅力を探る（プレゼン資料作成）		
8	実習	日本の魅力を探る（プレゼン資料作成）		
9	実習	日本の魅力を探る（プレゼン）		
10	実習	日本の魅力を探る（プレゼン）		
11	実習	年賀状のマナーと書き方		
12	ディスカッション	グループディスカッション		
13	講義	食事のマナー（洋食）		
14	講義	食事のマナー（和食）		
15	実習	食事のマナー実践		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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
映像編集		大平 幸輝		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。			
講義概要				
Adobe AfterEffectsを使用し、ビデオコンテの作成から編集の仕事を学習する。				
到達目標				
Adobe AfterEffectsを使用してのビデオコンテ作成手順の理解を目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	ビデオコンテ作成	ショット・レイアウト・カメラワークの演出で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
2	ビデオコンテ作成	カットの切り替え演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
3	ビデオコンテ作成	シーンつなぎの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
4	ビデオコンテ作成	上手と下手の演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
5	ビデオコンテ作成	煽りと俯瞰の演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
6	ビデオコンテ作成	主観の演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
7	ビデオコンテ作成	客観の演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
8	ビデオコンテ作成	カットバックの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
9	ビデオコンテ作成	クロスカッティングの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
10	ビデオコンテ作成	フラッシュバックの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
11	ビデオコンテ作成	長回しと早回しの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
12	ビデオコンテ作成	間の演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
13	ビデオコンテ作成	グランドホテル方式とトリプルアクションの演出術で作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
14	ビデオコンテ作成	ショートストーリーの絵コンテをビデオコンテにする		
15	ビデオコンテ作成	ショートストーリーの絵コンテをビデオコンテにする		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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
演出監督術 基礎		大平 幸輝		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。			
講義概要				
アニメーションも含めた映像全般の作成において知っておくべき基本的な演出技法を、参考映像と共に実際に絵コンテを描いて体験学習する。				
到達目標				
各演出術を取り入れた絵コンテを作成する。				
回	課題名	課題内容		
1	絵コンテ演出①	ショット・レイアウト・カメラワークの演出		
2	絵コンテ演出②	カットの切り替えの演出術		
3	絵コンテ演出③	シーンつなぎの演出術		
4	絵コンテ演出④	上手と下手の演出術		
5	絵コンテ演出⑤	煽りと俯瞰の演出術		
6	絵コンテ演出⑥	主観の演出術		
7	絵コンテ演出⑦	客観の演出術		
8	絵コンテ演出⑧	カットバックの演出術		
9	絵コンテ演出⑨	クロスカッティングの演出術		
10	絵コンテ演出⑩	フラッシュバックの演出術		
11	絵コンテ演出⑪	長回しと早回しの演出術		
12	絵コンテ演出⑫	間の演出術		
13	絵コンテ演出⑬	グランドホテル方式とトリプルアクションの演出術		
14	絵コンテ演出⑭	ショートストーリーの絵コンテを作成する		
15	絵コンテ演出⑮	ショートストーリーの絵コンテを作成する		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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
演出監督術 応用		大平 幸輝		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。			
講義概要				
アニメーションの撮影監督クラスのテクニックの学習。 フリーランスの雇用形態に必要な確定申告や請求書の書き方を学習する。 今まで学習した知識を活用して卒業制作のブラッシュアップを図る。				
到達目標				
撮影監督クラスの画面制作を理解する。 卒業後、フリーランスとして働く為の準備を完了する。 卒業制作のクオリティを上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	撮影監督術	セルの縮小活用術とフリッカー回避術		
2	撮影監督術	セルのグラデーション表現と16bpc		
3	撮影監督術	光エフェクトの応用		
4	撮影監督術	高度な雨の表現		
5	撮影監督術	夕暮れの表現とプリズム		
6	撮影監督術	川の水と波紋		
7	撮影監督術	モーショングラフィックスの作成方法		
8	映像概論	コマ撮りとアニメーションの歴史		
9	映像概論	著作権と表現媒体		
10	映像概論	3DCGとモーシオンキャプチャ		
11	フリーランス準備①	見積書・請求書・契約書・名刺の作成方法を学習する		
12	フリーランス準備②	確定申告で白色申告の方法を学習する		
13	フリーランス準備③	確定申告で白色申告の方法を学習する		
14	卒業制作	卒業制作授業とリンクし、演出チェックを通して作品のブラッシュアップを図る		
15	卒業制作	卒業制作授業とリンクし、演出チェックを通して作品のブラッシュアップを図る		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合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
サウンド実習 基礎		松崎 泰之		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>Music production "Hyd Lunch" 主宰 (Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer)</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパントアツアーサポートアクトを務める。その後、音楽活動を楽曲制作へシフト、国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなどへの音楽制作及び楽曲提供を行う。楽曲提供したゲームのサウンドトラックが、ゲームミュージック財団(ポーランド)の"Game Music Award 2024"にて、【ファン投票部門1位】に選ばれる。</p>			
講義概要				
DAWの概念を体系的に理解し、アニメ制作に於ける音声の収録・編集方法の基礎をマスターする他、後期へと繋がる、サウンド(前期ではBGMを指す)の重要性・可能性・及び制作の在り方も教えます。				
到達目標				
DAW (Digital Audio Workstation) ソフト、Cubase の操作方法を理解し、MAが行う音声の録音・編集・ミキシングに到るまでの専門的な技術の習得を目標とします。 加えて 録音実習(音響監督など)を通して、コミュニケーションのスキルアップも目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	MAという職業を知る	アニメ制作におけるのポストプロダクションまで、各セクションの役割を理解し、当科目のメインとなる"MA"について詳しく知る。(※)		
2	DAWソフトを知る	Recordingの歴史と共に、DAWでは何が出来るのか、どう使うのか体系的に知る。(※)		
3	作業の準備	各機材の役割や接続方法、及びCubaseセットアップまでの準備を学ぶ。		
4	Cubase 基本操作①	素材を使い、Cubaseの各部名称や基本操作を理解する。		
5	録音基礎	マイクセッティングの大切さや Cubaseでの録音の手順を理解し、録音を経験する。		
6	録音実習①-1	各班ごとに希望する声質の声優学科の学生を招き、各班プロデュースするキャラクターのボイス収録を、エンジニア・音響監督などの立場になり収録する。(※)		
7	録音実習①-2	引き続き、第6回で収録出来なかった班の録音を行う。(※)		
8	整音基礎	収録した題材を使い波形の編集方法を学び、素材を完成させる。		
9	Cubase 基本操作②	ショートカットキーを学びながら、より効率的に作業出来る方法を習得する。		
10	立体音響 基礎・編集①	定位を理解し、Cubase内のAutomation機能を使い素材を編集		
11	立体音響 基礎・編集②	編集作業を行い、素材を作品へと仕上げる。		
12	Effects 基礎・編集①	各Effectsの効果や、Cubaseにおけるの操作方法を理解し使用してみる。(※)		
13	Effects 基礎・編集②	素材(アニメーション)を使用して編集を行い、空間の演出を学ぶ。		
14	録音実習②-1	卒制収録の前に、90秒程度の題材(ドキュメンタリー映画)のナレーション収録 (※)		
15	録音実習②-2	引き続き、第14回で収録出来なかった班の録音を行う。(※)		
備考	(※ マークの付いている実習は、校内レコーディングスタジオを使用(現場同様のスタジオに慣れる意味も含む)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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
サウンド実習 応用		松崎 泰之		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>Music production "Hyd Lunch" 主宰 ( Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer )</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパントアツアーサポートアクトを務める。その後、音楽活動を楽曲制作へシフト、国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなどへの音楽制作及び楽曲提供を行う。楽曲提供したゲームのサウンドトラックが、ゲームミュージック財団(ポーランド)の"Game Music Award 2024"にて、【ファン投票部門1位】に選ばれる。</p>			
講義概要				
生徒の卒業制作を最終課題として、プロデューサー観点からのサウンド面に対する知識や大切さを伝え、実際の現場に近い工程での「MA作業」及び技術を講義・実習を通して教え、題材を作品として完成させる。				
到達目標				
<p>前期で学んだ音楽制作ソフト Cubase を駆使し、アフレコや効果音をレコーディングスタジオにて収録。加えて音声やBGM演出を学び、作品にマッチするBGMの選曲術や相乗的な重要性を把握してもらい、ポストプロダクションにおける大切なサウンド工程、MA(マルチオーディオ)技術の習得を目標とします。</p> <p>そして Cubaseを「身近なツール」と感じてもらい、卒業後の進路に対し総合的な可能性を広げたいと考えます。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	ナレーション録音	90秒程度の題材(ドキュメンタリー映画)のナレーション収録 (※)		
2	編集・BGM選曲	収録したナレーションの音声及び、作品に対し適したBGMの選曲と編集		
3	題材仕上げ	各メディアに対する音量の適正値を把握し、作品を仕上げる(マスタリング基礎習得)		
4	作品発表	作品発表。各作品の良さを吸収し、次作への課題点を各自で把握。(※)		
5	音楽演出について	作品にマッチするテーマ曲や、各シーン・人物の感情を際立たせる様々なBGMを学ぶ		
6	アフレコ録音	90秒程度の題材(アニメーション)のアフレコ収録 (※)		
7	題材編集	収録した音声の編集作業を行い、SE/BGMなどをフリーサイトよりチョイス		
8	効果音収録	題材に対し必要な効果音素材(SE)を提案し、Foley Recordingを行う (※)		
9	題材編集	アフレコ・SE・BGMの編集、及びミキシング		
10	題材仕上げ	アフレコ・SE・BGMのミキシング、及びトラックダウン		
11	題材仕上げ・作品発表	題材の総仕上げ、各自の作品発表。及び卒業制作に向けての講義 (※)		
12	卒制 - MA作業1	4回に渡り、各自の卒業制作作品に対し サウンド面でのフォローアップ		
13	卒制 - MA作業2	卒制フォローアップ(Effectを使用した、サウンド面の演出を学ぶ) (※)		
14	卒制 - MA作業3	卒制フォローアップ(レコスタの環境でも試聴し、細部までミキシングを行う) (※)		
15	卒制 - MA作業4	卒制フォローアップ(レコスタの環境でも試聴し、細部までミキシングを行う) (※)		
備考	(※ マークの付いている実習は、校内レコーディングスタジオを使用(実際のレコスタ環境に慣れる意味も含む)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合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	
3Dレイアウト		鈴木 雅臣	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。 「デジモンアドベンチャー02 THE BEGINNING」3DCGディレクター 「阿波連さんははかれない」3DCG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				

# シラバス

総合学科  
総合アニメーションコース  
(CG専攻)

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
2026	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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				
グループでの3DCGアニメーションの制作および就職・デビュー指導				
到達目標				
グループ制作アニメーションの制作を通じ、アニメーション制作の理解を深める。 また、次年度に向けた就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメーション制作	グループでのアニメーションの制作		
2	〃	グループでのアニメーションの制作		
3	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
4	アニメーション制作	グループでのアニメーションの制作		
5	〃	グループでのアニメーションの制作		
6	〃	グループでのアニメーションの制作		
7	〃	グループでのアニメーションの制作		
8	〃	グループでのアニメーションの制作		
9	〃	グループでのアニメーションの制作		
10	〃	グループでのアニメーションの制作		
11	〃	グループでのアニメーションの制作		
12	〃	グループでのアニメーションの制作		
13	就職・デビューガイダンス	就職・デビューガイダンス		
14	アニメーション制作	グループでのアニメーションの制作		
15	〃	グループでのアニメーションの制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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後自宅課題	
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課題	
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	・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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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		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				
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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	休み明け 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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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"> <li>・カメラワークテキスト</li> <li>・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</li> <li>・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)</li> </ul>
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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"> <li>・カメラワークテキスト</li> <li>・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</li> <li>・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)</li> </ul>
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	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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。			<ul style="list-style-type: none"> <li>・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書</li> <li>・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版</li> </ul>
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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"> <li>・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書</li> <li>・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版</li> </ul>
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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"> <li>・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書</li> <li>・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版</li> </ul>
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(モデリング) 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"> <li>・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書</li> <li>・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)</li> <li>・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版</li> </ul>	
講義概要				
3ds Maxを使用した作品制作				
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、アニメーション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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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"> <li>・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書</li> <li>・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)</li> <li>・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版</li> </ul>
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、アニメーション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	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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"> <li>*adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版)</li> <li>*adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)</li> </ul>
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
2	撮影技術の基本作業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
3	アニメーションの素材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・[頬ブラシ]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。</li> <li>・[オーバーラップ(カット中O.L)]の撮影演習を行う。</li> </ul>		
6	カメラワーク[T.U/T.B]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・AfterEffectsの「3Dレイヤー」の特徴と「モーションブロー」機能を理解する。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・[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。</li> </ul>		
8	[ローリング]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
9	ビデオコンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
10	ビデオコンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
11	ビデオコンテのラッシュチェック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
14	前半:前期試験課題 後半:[Follow]導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
15	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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)</li> </ul>		
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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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"> <li>・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版)</li> <li>・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)</li> </ul>
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
3	[手ブレ画面動]、[霧]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
4	エクスペリションによる [画面動]、[D.T.U]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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「エクスペリション」を学習する。</li> </ul>		
5	[クロス透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
6	入射光の作成 波ガラスの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
7	[BG透過光]の作成 [すだれ透過光]の作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
8	「雨」の演出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・「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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
10	3DCG素材の合成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>		
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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。			
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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
パースペクティブ		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、「ホニータ」「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	ここまででやったことの確認。		
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	1年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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		谷口 文也		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	「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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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
2026	2年	昼	総合学科	総合アニメーションコース(CG専攻)
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
ペイントCG 基礎		瀧口 爽		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
講義概要				
Illustratorの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
イラストやポスター作りなどの制作に活用できるようなスキルを身に着ける。 デフォルメイラストのような記号的なイラストの作成技術も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Illustratorとはどういったソフトなのか概要説明・実際に触ってみる・練習課題		
2	ツール説明①・実践	メニュー表を作る① メニュー表用のアイコン作り		
3	ツール説明①・実践	メニュー表を作る① メニュー表用のアイコン作り		
4	ツール説明③・実践	メニュー表を作る② メニュー表を実際に作ってみる		
5	ツール説明④・実践	メニュー表を作る② メニュー表を実際に作ってみる		
6	ツール説明⑤・実践	ロゴを作る① ロゴ作りの概要説明		
7	ツール説明⑥・実践	ロゴを作る② ロゴを実際に作る		
8	ツール説明⑦・実践	ロゴを作る② ロゴを実際に作る 課題提出		
9	ツール説明⑧・実践	自分用のウォーターマークを作る 課題提出		
10	課題制作① A4ポスター制作	今までの作品いずれかを使用したA4のポスター+ロゴを制作		
11	課題制作① A4ポスター制作	今までの作品いずれかを使用したA4のポスター+ロゴを制作		
12	課題制作① A4ポスター制作	今までの作品いずれかを使用したA4のポスター+ロゴを制作		
13	課題制作② ポートフォリオ制作	ポートフォリオの制作		
14	課題制作② ポートフォリオ制作	ポートフォリオの制作		
15	課題制作② ポートフォリオ制作	ポートフォリオの制作		
備考	夏休み課題:自由テーマのフライヤー制作×2 A4縦 CMYK			

シラバス

総合学科

総合コミックイラストコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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	課題制作	授業課題の制作		
2	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
3	就職・デビューガイダンス	第1回 就職・デビューガイダンス		
4	自己診断テスト	第1回 自己診断テスト		
5	課題制作	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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		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	課題制作	授業課題の制作		
2	〃	授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	授業課題の制作		
5	〃	授業課題の制作		
6	〃	授業課題の制作		
7	〃	授業課題の制作		
8	〃	授業課題の制作		
9	〃	授業課題の制作		
10	〃	授業課題の制作		
11	〃	授業課題の制作		
12	〃	授業課題の制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	授業課題の制作		
15	〃	授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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		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	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。その他個別進路相談など。		
2	〃	〃		
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
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2		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	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。その他個別進路相談など。		
2	〃	〃		
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	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース	
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3		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	作品制作・進路相談	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。進路相談。			
2	〃	〃			
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
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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3		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	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。		
2	〃	〃		
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	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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		山田 孟		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	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			・デッサンノート
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	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後自宅課題	
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課題	
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	総合学科	総合コミックイラストコース
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 <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価 <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン実習1応用		山田 孟		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	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			
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	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	総合学科	総合コミックイラストコース
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		山田 孟		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	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			・デッサンノート
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し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	石膏部分-1	部分-1(B3水張り画用紙)提出		
3	石膏部分-2	部分-2(B3水張り画用紙)提出		
4	牛骨	牛骨(画用紙全版)		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
9	石膏像	石膏像(画用紙全版) ※アポロ、ミケランジェロ、1年生に描いた石膏像から選択		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃 提出		
13	乗り物	写真資料を各自用意(B4画用紙)		
14	〃	〃		
15	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デッサン実習2 応用		山田 孟		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	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物や動物のクロッキーによる演習。また野外でのスケッチや写真、またはモチーフを使用した鉛筆デッサンを実施。				
到達目標				
人物や動物の形態の理解と演習による修得とスケッチによる空間概念を理解修得する事。また物を観察する力や描写力のさらなる向上を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	・立ち座りクロッキー (B4コピー用紙30枚)		
2	動物クロッキー	・各自写真資料を数種類用意 (B4コピー用紙10枚)		
3	動物園クロッキー	・上野動物園 (現地集合解散) スケッチブックまたはB4コピー用紙30枚		
4	新目白通りスケッチ	・新目白通りスケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
5	おとめ山公園スケッチ	・おとめ山公園スケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
6	建造物1	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
7	建造物2	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
8	ヌードクロッキー	・男性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
9	建造物3	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
10	建造物4	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
11	目と口	・各自鏡を用意・鉛筆デッサン・B4画用紙		
12	手	・B4画用紙・鉛筆デッサン		
13	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
14	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
15	ヌードクロッキー	・外国人女性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン3		伊庭 壮太郎		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	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。			
講義概要				
1、2年次に習得してきたことをもとに、より複雑なモチーフに挑戦する。				
到達目標				
形態や空間の異界や表現の幅を広げることを目標とする。また、就職活動にも役立つような課題を行いながら、より実践な力を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	復習 (B4コピー用紙約40枚)鉛筆、ペン、色鉛筆など自由に使用可		
2	ペンデッサン	鳥の剥製 (B3画用紙、ペン)		
3	〃	〃		
4	風景	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
5	〃	〃		
6	乗り物 /	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
7	〃	〃		
8	室内	事前に準備した資料を見て鉛筆デッサン(B4画用紙)		
9	〃	〃		
10	手+α	例・手+炎、手+水、手+風、手+アメーバ、手+何か(事前に資料を3つ以上集めておく)7.5h		
11	〃	〃		
12	手+α ③/自画像①	前半は手+αの完成、提出。後半は次の課題「○○になった私」7.5h		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	予備日			
備考	事前に資料を準備する場合、細部までしっかりデッサンできるように、なるべく自分で写真を撮るなどして画質の良い資料を用意すること。または本、雑誌などから探すこと。安易にインターネットで探さないこと。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画制作1基礎		九尾たかこ		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	漫画家として活動中			紙・ペン・筆記用具 PC(クリップスタジオ)
講義概要				
漫画作品制作の基本的な学習。原稿サイズ・解像度など作画の基本のほか、ストーリーアイデアの出し方、キャラクターバランス、プロットなど総合的な演習を行う。				
到達目標				
16ページ以上の投稿作品の完成。 またはポートフォリオ用の企業向け漫画作品(1作4～8ページ)の完成。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニックの風景	ピクニックをしているキャラクター達(指定あり)の一枚イラストを描く。 アナログ作業。		
2	同上2	つけペンでの筆圧トレーニングやベタ塗りで白黒の原稿バランスを学習する。		
3	同上3	スクリーントーン等を使って原稿の完成作業の学習。		
4	ネームドリル	シナリオに合わせたコマ割りを学習。		
5	同上2	ページ画面に合わせて演出を学習。		
6	4ページ作品制作	ネームドリルで制作したネームを完成原稿にする。		
7	同上2	下書きを見ながらキャラの配置や吹き出しの位置などの調整を学習。		
8	同上3	特に仕上げ感(ベタ、トーン、ホワイトのバランス)を見ながら完成度を上げる。		
9	漫画作品制作	オリジナルの漫画作品制作。進路によってはポートフォリオ用のCM漫画の制作。		
10	同上2	描きたい内容のチェックや題材の相談。		
11	同上3	プロット、シナリオの制作。ネーム制作。		
12	同上4	ネーム制作とネームの構成チェック。(夏休み中に原稿制作を進めてもらいます)		
13	同上5	作画チェック(仕上げの方向性などを相談)		
14	同上6	仕上げチェック(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
15	同上7	作品完成。提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画制作1応用		九尾たかこ		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	漫画家として活動中。			
講義概要				
ストーリーマンガの作品制作(プロット・ネーム・作画)				
到達目標				
16~24Pのストーリーマンガ制作。				
回	課題名	課題内容		
1	スケジュール・プロット	スケジュールとプロットの制作		
2	プロット			
3	プロット			
4	プロット			
5	ネーム	ネーム制作		
6	ネーム			
7	ネーム			
8	ネーム修正	ネーム制作修正		
9	ネーム修正			
10	作画チェック	作画チェック(アタリ)		
11	作画チェック			
12	仕上げチェック	仕上げチェック		
13	仕上げチェック			
14	仕上げチェック			
15	原稿完成	原稿完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画制作実習2基礎		九尾たかこ		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	漫画家として活動中			
講義概要				
漫画作品制作の基本的な学習。それぞれの進路、個性に合わせての原稿制作。 原稿の完成度の向上や外部とのコミュニケーション技術等も相談しながら学習する。				
到達目標				
24ページ以上の投稿作品の完成。 また進路に合わせてポートフォリオ用の漫画作品の完成。				
回	課題名	課題内容		
1	作品制作	キャラクター設定やストーリー構成のアイデア出し。		
2		アイデアの中から適したものを選び、プロット、ネームに進める。		
3		ネーム制作とチェック		
4		ネーム制作とチェック		
5		ネーム制作とチェック(完成を目指す)		
6		原稿の下書き制作。		
7		原稿の下書き制作とチェック。		
8		原稿の下書き制作とチェック。		
9		原稿の下書き制作とチェック。(完成を目指す)		
10		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。		
11		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。		
12		ペン入れ作業と線のバランスのチェック。(夏休み中に原稿制作を進めてもらいます)		
13		仕上げチェック。(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
14		仕上げチェック(ベタやトーンのバランス、方向性によってはカラーのバランス等)		
15		作品完成。提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		授業の方法
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
ペイントCG基礎		瀧口		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
Photoshopの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・ツール説明①		
2	ツール説明① 初Photoshopイラスト	ツール説明①・初Photoshopイラスト 課題制作①		
3	ツール説明① 初Photoshopイラスト	ツール説明②・初Photoshopイラスト 課題制作①		
4	ツール説明① 初Photoshopイラスト	ツール説明③・初Photoshopイラスト 課題制作①		
5	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
6	ツール説明④・実践	写真加工についての概要説明① 映画ポスター制作		
7	ツール説明⑤・実践	写真加工についての概要説明② CDジャケット制作		
8	ツール説明⑥・実践	写真加工についての概要説明③ メニュー表制作		
9	ツール説明⑦・実践	写真加工についての概要説明④		
10	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
11	課題制作①	これまで練習した印刷物のどれか2つを選び、課題制作		
12	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
13	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト 課題説明・課題制作		
14	課題制作②	写真背景とキャラクターを合成する合成イラスト 課題説明・課題制作		
15	講評会・プレゼン	提出作品のプレゼン発表		
備考	夏休み課題:背景に使いたい写真をスマホで撮影しておく×3枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		授業の方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ペイントCG演習応用		瀧口		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立。			
講義概要				
前期で学んだことを活かしイラスト制作、都度講評会を行う。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も両立できるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
2	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
3	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
4	講評会	講評会		
5	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
6	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
7	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写 講評会無し		
8	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
9	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
10	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
11	講評会	講評会		
12	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
13	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
14	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
15	講評会	講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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
漫画イラスト制作応用		下嶋晶子		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	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。様々なイベントでComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーションを経験、講師経験多数。株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			プリント
講義概要				
マンガ作成・ポートフォリオ作成・デジタルポートフォリオ作成				
到達目標				
卒業制作作業をする学生：卒業制作の作業をし、より高いクオリティでの完成を目指す。 マンガを作成する学生：火曜日の小川先生の授業の漫画作業と連携で前期の漫画を仕上げ、できればネームを1本完成させる。 ポートフォリオを作成する学生：ポートフォリオをブラッシュアップし、完成させる。				
回	課題名	課題内容		
1	卒制/マンガ作成 / ポートフォリオ作成 予定	全員：作業スケジュール作成		
2				
3	チェック1	(卒制&マンガ：進捗チェック&チェックバック。)		
4				
5				
6	チェック2	(卒制&マンガ：進捗チェック&チェックバック。)		
7				
8				
9				
10	チェック3	(卒制&マンガ：進捗チェック&チェックバック。)		
11				
12				
13				
14	チェック4	(卒制&マンガ：進捗チェック&チェックバック、ポートフォリオ：随時チェックバック。)		
15	課題提出・チェック	卒制：最終チェック、マンガ：提出、ポートフォリオ：最終確認。		
備考	決められた週の進捗チェックの他にも、必要に応じてチェックをします。 * 必要に応じて、他2クラスの予定に合わせていきます。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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	
総合制作A		小川京美	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、イラストレーター。詳細は <a href="http://kyo-mijimdo.com">http://kyo-mijimdo.com</a>		クリップスタジオ 原稿用紙など オリジナル課題プリント	
講義概要				
それぞれの目的(ポートフォリオ、持ち込みなど)に応じて短い漫画を描く。				
到達目標				
4コマ(カラーなら3本、モノクロなら4本)／1p(カラーなら2p、モノクロなら4p)／ネーム(20p前後を3本)の中から1つ選択して完成させる。				
回	課題名	課題内容		
1		目的別の課題を選択し、決まり次第作業		
2		毎週進行をチェック、個別に指導しながら進める		
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14		印刷したものを提出、チェック		
15		修正して提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
総合制作B		小川京美		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、イラストレーター詳しくは <a href="http://kyo-mijimdo.com">http://kyo-mijimdo.com</a>			
講義概要				
<p>スピード感を持って量を作成する練習。 前期制作した漫画の単行本が出ると想定して、カバーイラストを描くためのカラーラフを作成</p>				
到達目標				
大ラフ20枚→カラーラフ3枚×2回				
回	課題名	課題内容		
1		大ラフ10枚		
2		大ラフ10枚		
3		大ラフから3枚選んでラフ～カラーラフ		
4				
5				
6		カラーラフ3枚提出		
7		講評会		
8		作品を選ぶ		
9		大ラフ10枚		
10		大ラフ10枚		
11		大ラフから3枚選んでラフ～カラーラフ		
12				
13				
14		カラーラフ3枚提出		
15		講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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・美技試験・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		九尾たかこ		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	漫画家として活動中。			
講義概要				
卒業年次生の作品制作。3月の卒業作品展示・卒業作品集掲載作品を目標に各自の方向性に合わせた作品を制作する。企画書の作成、発表、修正、印刷発注など総合的、実務的な作業もふまえて学習する。				
到達目標				
卒業作品の企画書(スケジュール含む)制作、発表などプレゼンテーションスキルの向上。 作品の完成度向上。大型展示パネル(卒業展示用)作品の制作。				
回	課題名	課題内容		
1	企画書制作	卒業制作作品の企画書の制作。 作品コンセプトや制作方法(イラスト。漫画・ライブ2Dなど)を考える。		
2	同上	同上		
3	企画書制作 パネル製作	卒業制作の方向性が決まったところで 企画書の制作と大型展示用パネルのラフ制作。		
4	同上	同上		
5	同上	同上		
6	同上	同上		
7	同上	同上		
8	企画書中間発表	企画書の中間発表をクラスで行う。(質疑応答あり)		
9	同上	同上		
10	大型パネル ラフ選考会	一人2~3点のラフをクラス内で投票してもらい参考にする。		
11	企画書・パネル製作	前上授業の評価をふまえながら企画書とパネル製作を行う。		
12	同上	同上		
13	企画書発表	中間発表からの修正をふまえて完成した企画書で。 クラス内でプレゼンを行う(質疑応答あり)		
14	企画書発表	同上		
15	企画書・パネル用データ提出	完成した企画書と展示用データの提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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	
卒業制作B		九尾たかこ	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	漫画家として活動中			
講義概要				
卒業作品(卒業展示を含む)の制作。 前期続き学生達の制作を注視しつつ、二人の担当講師で本人の届かない部分、経験の少ない部分を補助します。				
到達目標				
卒業制作の完成と展示企画の実行。 卒業制作、ポートフォリオ、卒業後の助けになる「枠のデザイン」の作品指導を注視して指導します。				
回	課題名	課題内容		
1	スケジュール制作	3月までの進行スケジュールの制作	デザインとは	
2	企画書の修正	企画書の修正	デザイン手法1	
3	進行チェック	進行チェック	デザイン手法1	
4	作品制作	作品制作	デザイン手法1	
5	作品制作	作品制作	デザイン手法2	
6	作品制作	作品制作	デザイン手法2	
7	作品制作	作品制作	デザイン手法2	
8	作品制作	進行チェック(冊子用原稿相談)	デザイン手法3	
9	作品制作	作品制作	デザイン手法3	
10	作品制作	作品制作	デザイン手法4	
11	作品制作	作品制作→冊子入稿	デザイン手法4	
12	作品制作	作品制作	デザイン手法4	
13	作品制作	作品制作	デザイン手法5	
14	プレゼン1	卒業制作プレゼン1 作品提出	デザイン手法5	
15	プレゼン2	卒業制作プレゼン2 作品提出	デザイン手法5	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デジタルコミック基礎		下嶋晶子		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	漫画家(2000年~現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。さまざまなイベント等でComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーション、講師経験多数。株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーター勤務経験あり。			『Clip Studio Paint漫画製作テクニック』&プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの基本・応用設定、操作方法。モノクロデジタルマンガの概要と作成方法。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータを作成できるようになる。 *前期は技術の習得に集中し、後期にモノクロ漫画・カラー縦スクロールマンガの作成をする予定です。				
回	課題名	課題内容		
1	導入	前期の説明・クリスタの概要・ページ新規作成・描画レイヤーについて。		
2	定規ツール 図形ツール	定規ツールと図形ツールの使い方。 ★課題①★『鉛筆削り』『鉛筆削り』の写真を「図形ツール」でトレース□		
3	描画ツール 選択範囲ツール	色々な描画ツール・選択範囲ツールの説明。 ●ドリルA●『ペンツール』使いやすい「ペンツール」を作成・登録し、提出。		
4	コマ割り 枠線の上のキャラ配置	マンガコマ割り(枠線)の基本+枠線作成方法と応用。人物の白抜きの方法+白フチの付け方。 ●ドリルB●『枠線引いてみよう!』指定通りのコマ枠を作成し、提出。		
5	効果線 効果音	特殊定規・集中線・流線ツールの効果線の作成。色々な効果音の作成。 ●ドリルC●『超基本効果線』見本通りに枠線・効果線を作成し、提出。		
6	テキスト・フキダシ ベタ	テキスト入力・編集、フキダシの作成・編集方法。「塗りつぶしツール」の使い方。		
7	トーン	トーンの種類と貼り方・それぞれの注意点、自作トーンの作成と登録。 ★課題②★『原稿仕上げ』指示の入った原稿にベタを入れ、トーンを貼る・削る。(テスト練習込み)		
8	デコレーションブラシ	ブラシの説明と使い方。自作ブラシの作成・登録。 ●ドリルD●『デコブラシ』デコレーションブラシを作成・登録し、提出する。		
9	パース定規	パース定規の使い方。*早く終われば★ドリルF★へ ●ドリルE●『箱』1点、2点、3点パース定規を使い、「箱」を描く。(定規操作と線を引く練習)		
10	↓	背景を描いてみる。 ●ドリルF●『1点透視部屋』1点パースを使い、室内を描く。(ペンタッチにも気を付けながらの実技)		
11	2D素材のLT変換と応用 (2・4時限目   確認テスト)	素材の扱い方・線画抽出・ベタ調整、トーン処理の方法とイラストっぽく作成するためのコツや注意。 ★課題③★『建物トレス』(※切:wk14)写真を元に3点パースの建物を作画、LT変換で仕上げる。		
12	↓	1・3時限目:『建物トレス』の続き。 ★夏休みの課題(課題④)★4ページマンガ&縦スクロールマンガ(30コマ)のネーム(※切:wk14)。		
13	確認テスト合わせ フィルタ・オートアクション	テストの答え合わせと解説。フィルタ・オートアクション解説。 ●ドリルG●『アクションセットの作成』アクションを作成・登録してみる。		
14	3D素材	3D素材の使い方。マンガっぽくするためのコツ。		
15	素材のDLと使用方法 その他	素材の探し方、DL方法、パレットへの登録。書き出しの方法・種類、環境設定の復習など。		
備考	課題①②の※切:基本的に課題の出た授業の次の授業日。課題③④の※切:14週目の授業日。 *ドリルA~Gは基本的に授業中にやりますが、残った部分は自主練習。提出可(提出された場合は評価にプラス、アドバイスもします)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デジタルコミック表現応用		下嶋晶子		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	漫画家(2000年~現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。様々なイベントでComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーションを経験、講師経験多数。株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーター勤務経験あり。			プリント
講義概要				
Clip Studio Paintの応用。モノクロ・カラーデジタルマンガの作成。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、仕事として入稿可能なモノクロデータ、縦スクロールカラーマンガを作成できるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	「マンガ道場」作品制作	「マンガ道場」に投稿する作品を作成する。		
2				
3		(進捗チェック&チェックバック)		
4				
5		作家登録		
6		(最終チェック&チェックバック)		
7		仕上げた作品を提出		
8	「COMICO」作品制作	「COMICO」に投稿する作品を作成する。		
9				
10				
11		(進捗チェック&チェックバック)		
12				
13				
14		(最終チェック&チェックバック)		
15		仕上げた作品を投稿(投稿後、所定の用紙にペンネームと作品URLを記載して提出)		
備考	随時補足プリントを配布します(作成技術に関する補足・アップデートに伴う新機能の解説など)。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画表現2		西内薫		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、他校講師			自作プリントなど
漫画制作にあたってのオーソドックスな技法について、デジタルかアナログで習熟する				
到達目標				
プロの現場である程度通用するレベルまでスキルを上げる				
回	課題名	課題内容		
1	スピード線・ユニフラッシュ	4/16 スピード線(平行線・抜きあり・ベタあり)ユニフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ		
2	雷フラッシュ	4/23 雷フラッシュ・集中点が描画範囲から離れてる集中線		
3	トーン削り	5/7 トーンを使ってグラデーションやフラッシュを作る。アナログはカッターで。		
4	車	5/14 トレース描画。アナログは雲形定規 デジタルは直接描画ツールを使用		
5	〃	5月21日		
6	食器	5/28 パースを使って小物を立ち上げる。トレース不可。		
7	〃	6月4日		
8	〃	6月11日		
9	〃	6月18日		
10	樹木・草	6/25 樹木/草の書き方のポイントを掴む		
11	〃	7/2 近景・中景・遠景を意識して描きわけ		
12	〃	7月9日		
13	公園	8/20 パースを使って背景を描く 今までの技法を活かす		
14	〃	8月27日		
15	〃	9月3日		
備考	合計:8枚			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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・ <u>課題評価</u> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン資料考証		香取 正樹		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	日本漫画家協会会員。 日本漫画家協会賞優秀賞。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画の資料で時代劇・海外資料など知識を伴うものの解説。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	各国の神話素材など		
4	日本建築	寺社と城など		
5	西洋甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	西洋建築	西洋の建築の特徴		
7	西洋衣服	貴族の衣装		
8	江戸時代	生活のアイテムなど		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	銃	拳銃・大砲など		
11	近代(19C)	明治～昭和初期 19世紀アイテム		
12	絵画史	絵の歴史とアールヌーボー・アールデコ		
13	軍事全般	兵器・軍隊・軍服		
14	アイテムの歴史	家具・食器他		
15	中国・イスラム	それぞれの特徴など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デジタルイラスト制作2		両角潤香		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	漫画家、イラストレーター。単行本16冊、技法書著書9冊。 キャラクターデザインや企業イラストも請け負う。 コミックガルド、コミックノヴァにて連載中。			課題プリント
講義概要				
仕事として応用できる課題を行いつつ、イラストや漫画での仕事の取り方等実践的なレクチャーも兼ねて指導する。				
到達目標				
ポートフォリオや作品集として収録できる内容の課題充実、個人向けから商用までの幅広い仕事獲得マニュアルの会得、自己表現の方法を把握する。				
回	課題名	課題内容		
1	相対モチーフのイラスト	二つの反対するテーマ(白と黒、夏と冬など)で2体キャラのいるイラストを制作する。カラーであれば内容は自由。ただし2枚が共通の構成になっていること。		
2	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
3	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
4	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
5	相対モチーフのイラスト	課題進行チェック。		
6	キービジュアルイラスト	キービジュアルや表紙、パッケージ等に使われるメイン絵を想定したイラストを作成する。		
7	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
8	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
9	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
10	キービジュアルイラスト	課題進行チェック。		
11	挿絵制作	こちらで用意した3つのシチュエーションから1つを選んでそのシーンのスチルを想定した背景あり一枚絵のイラストを書き起こす。		
12	挿絵制作	課題進行チェック。		
13	挿絵制作	課題進行チェック。		
14	挿絵制作	課題進行チェック。		
15	挿絵制作	課題進行チェック。		
備考	オンライン授業の場合、内容の順番を適宜入れ替える場合があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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		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、漫画パイブル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。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に付けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深掘する(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクロッキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう(描けない学生用の素体のレクチャー含む)		
3	・キャラクター描き分け ・表情描き分け	キャラクター描き分け・表情描き分けの基本知識と練習をフレキシブルに実施。 (性別・年齢・感情・カラー表現方法)		
4				
5				
6	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方やアプローチの仕方を教える		
7	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
8	キャラデザイン立ち絵と表情のラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
9	同上	同上		
10	同上	同上		
11	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する(夏休み前までにレクチャー)		
12	線画、塗り	線画と塗り作業		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	作品の提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デジタルイラスト制作1応用		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				
1枚絵、Vチューバーデザインの技術向上と、ポートフォリオのブラッシュアップ。				
到達目標				
Vtuberの仕事の流れを体感し、流行の仕事を意識。イラストの地力の向上を目指す。 企業に提出する際のポートフォリオ作りを意識させる。				
回	課題名	課題内容		
1	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成(夏休みのポートフォリオ課題を提出)		
2	課題ラフ	ラフ作業		
3	線画	線画作業		
4	線画	線画作用		
5	塗り	塗り作業		
6	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出(間に合わなければ最悪15週目までに提出)		
7	Vtuberをデザイン + 三面図	Vtuberのデザイン画作成 (素体が描けない人はクリスタの3D素材などを活用) 設定を元に1体~2体ほどのキャラクターデザインを行う。 デザイン画から三面図を作る。 ※ポートフォリオに入れる前提で作成。		
8				
9				
10				
11				
12	"ポートフォリオ添削期間"	ポートフォリオのブラッシュアップ期間(夏・冬休みにポートフォリオ作成済)		
13		※15週目にPDFデータ+原本提出		
14		※ポートフォリオは自宅でも作業させる事を指導。あくまでこの時間は、ポートフォリオの添削。		
15				
備考	1~6週で一枚絵制作。 7~11週でVtuberをデザイン+三面図。 12~15週でポートフォリオ添削と提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・ <b>実習評価</b> ・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
漫画制作実習2応用		小川京美		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、イラストレーター。詳細は <a href="http://kyo-mijimdo.com">http://kyo-mijimdo.com</a>			自作教材(プリント)
講義概要				
マンガ制作(プロット・ネーム・作画)全般を実技学習する。				
到達目標				
16~24Pマンガ作品の完成				
回	課題名	課題内容		
1	スケジュール申告 プロット制作	スケジュール表制作		
2	〃	プロット制作		
3	〃			
4	〃			
5	ネーム制作	ネーム制作		
6	〃			
7	〃			
8	作画	作画		
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	〃			
13	仕上げ	仕上げ		
14	〃			
15	完成	原稿完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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	
漫画表現実習1		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		自作プリント	
講義概要				
透視遠近法の解説と運用について				
到達目標				
透視遠近法を用いて背景の作画が可能になる				
	課題名	課題内容		
1	遠近法の色々	遠近法の色々、アイレベル、1点パース		
2	分割と増殖	分割と増殖		
3	円と楕円	円と楕円		
4	部屋を描く	1点パースで部屋を描く		
5	2点パース 立方体を描く	立方体と円柱		
6	2点パース 人物からのパース	人物からパースラインをとる、人物を椅子に座らせ机に向かわせる		
7	2点パース ドア	閉まっているドアと開いているドア		
8	傾斜と階段1	階段の作画		
9	傾斜と階段2	屋根の作画		
10	傾斜と階段3	坂道の作画		
11	3点パース ビルを描く	3点パースで立方体を描く、ビルを作画する		
12	作画			
13	作画			
14	作画			
15	作画			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>
科目名		担当講師		評価基準
イラストテクニック		綺朔 ちいこ		A: 100~90、B: 89~80、C: 79~60、D: 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	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。			水彩絵具、筆など画材一式。
講義概要				
透明水彩を使用した基礎知識。デジタルで描く際の基盤となる作画方法を楽しむ。				
到達目標				
自分で撮影した資料を使用し、アナログ作品を製作する。他者に見せること、印刷媒体を意識する。				
回	課題名	課題内容		
1	問診票	簡単な自画像を描いてもらい、影響を受けている画風を知る。今後の課題の題材をもとに質問。後半(部屋に大きな窓があります)製作。講評。		
2	重色表制作	画材の説明、パレット初期設定。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗いかし、ぼかしの練習。		
3	重色表制作	重色表作成続き。配布画材でどのような色ができるかを色見本として作成。溝引きとともに箸の持ち方の確認。		
4	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
5	水彩画技法	重色表講評。透明水彩の基本的な使用法と、水彩画用紙の選び方を学ぶ。にじみ、ぼかし、スクラッチ、たらし込みなど基本の塗り方を学ぶ。		
6	あなたのせかい	水彩画技法で習得した技術を使い、小作品を10分で1枚作成。		
7	アイコン	水彩技法とあなたのせかい講評。のちSNSアイコンを想定した小さな自画像。初日アンケートに描いた自画像をコピートレース、着彩。正方形、丸枠内に配置。		
8	アイコン	アイコン続き。自撮り開始。		
9	花を背負う自画像	アイコン講評。のち好きな花と自分で撮影した写真の簡単なトレース方法。スマートフォンなど端末で自撮りした写真をパソコンへ送り、教務室でコピートレース。		
10	花を背負う自画像	着彩続き。		
11	花を背負う自画像	着彩続き。仕上げ。		
12	音楽を描く	自画像講評。とんぼ切り実習。のち各々の愛する音楽をテーマに1枚のイラストを作成。画廊から実際にメールで依頼が来たことを想定。		
13	音楽を描く	トレース～着彩		
14	音楽を描く	着彩。		
15	音楽を描く	提出日。各々の選出曲をかけながら講評会。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
シナリオ		加藤公平		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	マンガ原作者、脚本家として複数のマンガ、TVアニメ、ドラマを担当。			毎回サンプル読み切りや課題の作例はこちらで用意します
講義概要				
読み切りマンガの文法を学ぶ。毎回サンプル読み切り(16P~24P程度)を見ながらプロットを作成することにより、読み切りならではのテンポやボリューム感、キャラの描き方を身に着ける。				
到達目標				
様々なジャンルの読み切りで反復練習をすることで生徒の好みとのミスマッチを避けつつ、ノウハウの定着を図る。最終的に全員が10作以上のプロットストックを持つ。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション。読み切りマンガと長編マンガの違いを知る。	読み切りのテンポとスケール感を学ぶ。少ない登場人物で短い時間の出来事を描くのが読み切り。併せてストーリー作りは反復練習が大切であることを理解する。つまらなくてもいいので数をこなすことが上達の近道である。		
2	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「ペット」の課題でキャラの作り方を学ぶ。魅力的なキャラとは？キャラが立っているとはどういうことか？併せてキャラは二人セットで作るものだとすることを理解する。		
3	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「残念なロボ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。視点キャラとモノローグの使い方を学ぶ。		
4	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「獣人」の課題でキャラの描き方を学ぶ。キャラの印象を残すための技法を学ぶ。		
5	キャラの描き方(4Pネームを描く)	「隣の陰キャ」の課題でキャラの描き方を学ぶ。見せゴマの役割を学ぶ。		
6	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「守護霊」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはラブコメ。テンプレA		
7	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「魔法学校」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはファンタジー。テンプレB		
8	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「除霊師」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルはバトルファンタジー。テンプレC		
9	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「キツネの兄弟」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルは青年誌。テンプレC		
10	16Pプロット(起承転結を学ぶ)	「赤ずきん」の課題でプロット作成。起承転結(構成の基本)を学ぶ。ジャンルは恋愛。テンプレA+B		
11	設定の作り方(ゼロから1を作る際のポイントを学ぶ)	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのテンプレにするか。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。学園もの。		
12	設定の作り方(ゼロから1を作る際のポイントを学ぶ)	サンプル漫画やお題無しで完全オリジナルで読み切りの設定を作る。どのテンプレにするか。どのキャラを主人公(視点キャラ)にすべきか。作りやすい設定と作りにくい設定の違いを学ぶ。ファンタジー。		
13	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→決意のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ。(バトルもの)		
14	ネーム(クライマックスの演出)	クライマックス部分のテンプレ、回想→内面描写→決意のフォーマットを学びどうすれば盛り上がるのか学ぶ。(友情OR恋愛もの)		
15	発想+まとめの授業	前期のおさらいとまとめ。併せて発想のためのネタ集めやネタ帳の作り方を学ぶ。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・ <b>実習評価</b> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ストーリー作成基礎		木村崇信		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	「ドラゴンホール」劇場版CGテレクション、プレイステイア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラ-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」ほか多数。漫画原作では「土産犬」(ひよこマイク名義 2007 食漫 大阪書籍)			テキスト=板書使用機材=クリスタ・Canva
講義概要				
ストーリー作成、物語の構築、物語の中でキャラクターへの感情移入を最大化する演出の基本を知る チーム実習でコミュニケーション力を培う コミックに限らず、アニメ・ゲームの原作が作成できる基礎を学ぶ				
到達目標				
①読み切り短編のプロットが作成できるようになる ②チーム作業での意思疎通力の向上 ③長いストーリー用の設定やプロット作成ができるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習1	科目概要説明 実習：自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
2	予備実習2	ヒアリング・企画準備		
3	チーム実習1	チームディスカッション+各自作業		
4	チーム実習2	チームディスカッション+各自作業		
5	チーム実習3	チームディスカッション+各自作業		
6	チーム実習4	企画提出（企画、プロット）PDF		
7	チーム実習講評	講評・提出予備日		
8	動画化1	動画作成準備		
9	動画化2	動画制作		
10	動画化3	動画制作		
11	動画化4	動画制作		
12	動画化5	動画制作		
13	動画化6	動画制作		
14	発表	発表		
15	個別企画講評	講評・提出予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・ <b>実習評価</b> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ストーリー作成演習応用		木村崇信		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書
講義概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「売れるためのストーリー作り」を目指す気持ちを養う</li> <li>・自分に足りないものは周り（ひいては編集者）に頼る力を養う</li> <li>・対外的な公開を頻繁にすることを促す</li> </ul>				
到達目標				
①魅力的なセリフが生み出せる ②人の気を引くシーンを生み出せる ③他人に見せて手応えを実感する ④他人に見てもらうことに慣れる				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	①全体の進行説明		
2	15見開き絵本	企画作成		
3		構成		
4		ネーム制作		
5		構成修正		
6		ネーム制作		
7		講評会		
8		SF+〇〇物語創作	企画検討①	
9	企画検討②			
10	構成			
11	構成			
12	チェック			
13	修正			
14	提出			
15	全体講評			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース	
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	
デザイン演習基礎		市川友佳子		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	カットイラスト 広告 実用本など			Adobe illustrator	
講義概要					
Adobe illustrator を使用した基本知識とデザイン演習					
到達目標					
基本知識の理解と技術向上					
回	課題名	課題内容			
1	ペンツールトレース	ペンツールを使い色と線の理解をして用意したイラストのトレースをする			
2	ゆるキャラ課題	自分が住んでいる地域のゆるキャラを作成 名前、コンセプト、キャラ設定をし前、横、後の三体と文字を入れデザインする		カラー作品集 タイトル決定	
3	ゆるキャラ課題	↓		イラスト制作	
4	名刺課題	用意された版下の上に自分の名刺にイラストを入れデザインする			
5	ハガキ課題	用意された版下の上に自分のイラストを入れ名前をデザインする			
6	ハガキ課題	↓			
7	広告バナー課題	用意されたYAHOOのページのスペースに自分の広告を作る			
8	広告バナー課題	↓			
9	広告バナー課題	↓			版下製作期間
10	ポートフォリオ課題	前期で学習したデザインを使って自分のポートフォリオを制作する			
11	ポートフォリオ課題	↓			
12	ポートフォリオ課題	↓			
13	ポートフォリオ課題	↓			
14	ポートフォリオ課題	↓			
15	ポートフォリオ課題	ポートフォリオ 提出日			↓
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デザイン演習応用		市川友佳子		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	イラストカット・広告など			Adobe illustrator
講義概要				
Adobe illustratorを使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
基礎知識の理解と技術向上				
回	課題名	課題内容		
1	卒業公演チラシ タイトルロゴ	卒業公演チラシに使われるタイトルロゴ 組みごとに振り分けられたイラストにタイトルロゴを制作		
2				
3				
4				
5	学校地図	illustratorを使い駅から学校までの地図をトレースする		
6	進級公演チラシ タイトルロゴ	進級公演に使われるタイトルロゴ 組みごとに振り分けられたイラストにタイトルロゴを制作		
7				
8				
9				
10	ライトノベル表紙	自分の本が出るという想定でライトノベルの版下に自分で描いたイラストにロゴをつけペンネームや本名を入れてカバーの表紙を作成する		
11				
12				
13	12星座イラスト	Adobeillustratorを使い12のイラストを期間内で仕上げる		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
モーションコミック制作応用		笠原淳子		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	映像制作、テクニカルライターとして活動。VJ「clink!clank!」所属。アートユニットiaitokyolにPřilišmaléシリーズのビジュアルデザインで参加。Premiere Pro初級テクニックブック、After Effects初級テクニックブックなど著書多数			なし(授業時にプリントまたはPDFファイルを配布します)
講義概要				
Adobe After Effectsを使用してオリジナルキャラクターの動画を制作する				
到達目標				
各学生のオリジナルモーションコミック、オリジナルキャラクター動画の作成				
回	課題名	課題内容		
1	モーションコミック/キャラクター動画の企画	後期の目標「自分の作品で1分程度のモーションコミック/キャラクター動画完成」のための企画。どの作品、どのシーンを題材にするか選ぶ。参考作品鑑賞。		
2	絵コンテ制作と演出プランニング①	簡単な絵コンテで「動かす設計」、カメラワークとセリフの出し方をラフで描く		
3	絵コンテ制作と演出プランニング②	簡単な絵コンテで「動かす設計」、カメラワークとセリフの出し方をラフで描いて提出		
4	素材の準備	ClipStudio、Photoshopでレイヤーを分ける		
5	動きの確認	カメラワークを考える。コマごとの動き、全体の動きをまとめる		
6	セリフ演出	AEのアニメーションを使ったセリフと効果の演出を確認する		
7	タイトル・ロゴ演出	タイトル、名前の動き、エフェクト応用(ワイプ、パーティクル)		
8	効果音とBGM	音と同期、テンポ調整、素材の使い方		
9	雰囲気演出	色調補正と質感		
10	オリジナル動画作成	中間発表と進行の確認 サムネイルの作成方法		
11	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
12	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
13	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
14	オリジナル動画作成	学生オリジナル動画制作		
15	上映会	提出と発表、講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
モーショнкомミック基礎		笠原淳子		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	映像制作、テクニカルライターとして活動。音楽アートユニットiaitokyoにPřilišmaléシリーズのビジュアルデザインで参加。Premiere Pro初級テクニックブック、After Effects初級テクニックブックなど著書多数			授業時にプリントまたはPDFファイルを配布します
講義概要				
<b>モーショнкомミック基礎</b> Adobe After Effectsを使用してサンプルコミック作品を実際に動かしてみる				
到達目標				
モーショнкомミックに必要な動きや不透明度のアニメーション、エフェクトを覚える 必要なファイルの管理と制作の流れを身につけ、基本的なAfter Effectsの操作と製作、出力ができる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介 モーショнкомミック概要	自己紹介(スキル確認)・モーショнкомミック概要(モーショнкомミックとは何か) AEとエフェクトに触れてみる(シーンに雨・雪を降らせる)ムービーとして出力する		
2	After Effects基礎	キーフレームでアニメーションを作る・手順の確認 セリフ、効果を動かす・フェードイン/アウトを作る		
3	モーショнкомミック手順 1.2.3	ファイル管理のフォルダ作成、コミックを1Pずつ分けてコマをレイヤーでカット After Effectsに読み込んで時間配分をする		
4	モーショнкомミック手順 4	セリフのフェードイン、文字が一文字ずつ表示されるアニメーター機能		
5	モーショнкомミック手順 5	画像の一部を後から表示する「マスク」機能とフェードインを組み合わせる		
6	モーショнкомミック手順 6	発光エフェクトで目立たせる		
7	モーショнкомミック応用 1	全体をガクガク動かす・親子レイヤーで同時に移動する		
8	モーショнкомミック応用 2	キラキラする粒子で効果を加える(パーティクル)		
9	モーショнкомミック応用 3	効果音とBGM・音ハメ		
10	モーショнкомミック制作	モーショнкомミックの全ページをつないで完成させる		
11	モーショнкомミック制作	モーショнкомミックの全ページをつないで完成させる		
12	モーショнкомミック制作	モーショнкомミックの全ページをつないで完成させる 提出		
13	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーショнкомミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作		
14	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーショнкомミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作		
15	オリジナル作品企画	後期スタートするオリジナルモーショнкомミック/キャラクター動画の企画、絵コンテ制作と提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
コンセプトワーク基礎		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			自作教材(プリント)
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	オリジナルキャラ制作	世界観の核となるキャラクターを考案する 衣装・小道具も含む 脇役が設定されても良い 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低2枚以上 作画の詳細さは講師制作の見本に準じたもので、ある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
2	オリジナルキャラ制作			
3	オリジナルキャラ制作			
4	オリジナルキャラ制作			
5	オリジナルキャラ制作			
6	キャラの部屋作画	オリジナル(主人公)キャラの住む部屋もしくは日常的に存在する環境を描く パースを用いて描くこと 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品レベルを求めるものとする		
7	キャラの部屋作画			
8	キャラの部屋作画			
9	キャラの部屋作画			
10	キャラの部屋作画			
11	設定画制作	オリジナル(主人公)キャラが居る場面(前回の『キャラの部屋作画』課題とは異なるもの)の設定画を描く 線はラフでいいが立体や細部がわかるもの パースは正しくとり、45度斜め上から全景を見下ろした画角で描写すること 文字で補足をつけ、ラフなカラーを置いてもよい 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由 カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはある程度ラフな線や塗りも許されるものとする		
12	設定画制作			
13	設定画制作			
14	設定画制作			
15	設定画制作			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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
コンセプトワーク応用		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			自作教材(プリント) 『アニメスタジオで教わる背景画の大原則』著:増山修 『魅せる背景 上達術 決定版』著:(株)サイドランチの一部と付録のclipファイルを資料として配布
講義概要				
創作において求められる世界観と、それに基づいた背景作画を実習として制作する				
到達目標				
独自の世界観を作るための基礎的な想像力・画力と資料を参照する能力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	樹木と空気遠近の作画	オリジナル(主人公)キャラが多数の樹木の付近にいる場面の作画 空気遠近法を用いた彩色を用いること キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
2	樹木と空気遠近の作画			
3	樹木と空気遠近の作画			
4	樹木と空気遠近の作画			
5	樹木と空気遠近の作画			
6	町並みの場面の作画	その作品世界の町並みが存在する場面の作画 キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
7	町並みの場面の作画			
8	町並みの場面の作画			
9	町並みの場面の作画			
10	町並みの場面の作画	オリジナル(主人公)キャラが普通の格好とは違ったものを身に着けている場面の作画 キャラクターが入ったものであるが、キャラではなく背景や場面描写をメインに据えること 提出形式はB4サイズ紙かそれに準じた大きさの画像ファイル、共にタテヨコ自由カラーで最低1枚以上 作画の詳細さはイラストとして完成品のレベルを求めるものとする		
11	主人公キャラの場面作画2			
12	主人公キャラの場面作画2			
13	主人公キャラの場面作画2			
14	主人公キャラの場面作画2			
15	主人公キャラの場面作画2			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画制作3基礎		小川京美		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、イラストレーター。詳細は <a href="http://kyo-mijimdo.com">http://kyo-mijimdo.com</a>			
講義概要				
漫画制作				
到達目標				
24p 前後の漫画を完成させる				
回	課題名	課題内容		
1		個別に描きたい内容を相談、プロット開始		
2		毎週進行をチェックし、個別に指導しながら進める		
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14		印刷して提出、チェック		
15		修正して提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画制作3応用		小川京美		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、イラストレーター。詳細は <a href="http://kyo-mijimdo.com">http://kyo-mijimdo.com</a>			
講義概要				
漫画制作				
到達目標				
24p 前後の漫画を完成させる				
回	課題名	課題内容		
1		個別に相談しつつ目標とスケジュールを決める		
2		プロット		
3		ネーム		
4				
5				
6				
7				
8		作画		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15		提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
デジタルイラスト3基礎		こずみはと		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	イラストレーター。小説表紙やゲーム2Dデザイン（キャラクター、衣装、アイテム、背景）			
講義概要				
完成まで描ききる力と伝わる表現力を育てる。3D活用や構図演出、依頼想定キャララフデザインの実践。				
到達目標				
限られた時間内で描き切る力、完成させる力を養う。				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る・締切を守る事と報連相の重要性について		
2	3D基礎①基本操作	CLIP STUDIOの3D基本操作		
3	3D基礎②デッサン人形	自分専用デッサン人形の作成・ハンドモデル紹介		
4	3D応用①机をデコろう	机+椅子+小物を使った1枚絵制作		
5	”	イラスト完成、提出		
6	3D応用②顔のパーツ	自分用顔モデル作成・キャラらしさの保持について		
7	アイデアと資料	得意苦手の自己分析・Pinterest・AIとの付き合い方と注意(2025年版)		
8	仕上げ演出	テクスチャやエフェクトを用いて完成した絵をさらに演出する		
9	キャラクターデザイン	NPCキャラデザイン①：資料収集・発想・要素分解		
10	”	ラフ作成		
11	”	バリエーション作成・提出		
12	構図講義①	フィルムスタディ（映画の一場面スケッチ）		
13	構図講義②	三分割法・高さと広さ ～ポストカード・ラフ3種～		
14	構図講義③	鉄球と地面による重力と演出の学び ～ポストカード・ラフ3種～		
15	エフェクト講義	レイヤーモードの基礎と絵の演出 ～ポストカード・ラフ3種～		
備考	※産学協同プロジェクトなどにより授業内容が前後、除外する場合があります			

年度	対象	昼夜	科	コース
2023	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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	
デジタルイラスト制作3応用		こずみはと	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	「ワールドネバーランド～エルネア王国の日々～」キャラクター、衣装、アイテム、背景デザイン。2Dアートディレクター。			
講義概要				
Vroid制作、素材作成、構図について理解を深める。作業効率を意識して実践。				
到達目標				
ツールを使いこなして自分用にカスタムし、作業時間短縮をするイラスト、漫画以外にもお金を得る技術と方法を手にする				
回	課題名	課題内容		
1(10/7)	Vroid制作	ペーパークラフト、Vroidスタジオインストール。まずは触ってソフトを知る		
2(10/14)	Vroid制作	構造とテクスチャについて		
3(10/21)	Vroid制作	髪の毛の作り方について		
4(11/4)	プロトタイプ作成	4週間の授業内だけの時間で、卒業制作のショート完成版を作る:クオリティと速度の把握のため		
5(11/11)	プロトタイプ作成			
6(11/18)	プロトタイプ作成			
7(11/25)	プロトタイプ作成			
8(12/2)	構図:基本の図形	構図について・基本的な形を用いてのワーク		
9(12/9)	構図:視線誘導	視線誘導について		
10(12/16)	Vroid制作	Vroidでオリジナルのモデルを制作する		
11(12/23)	Vroid制作	応用:クリスタでの活用法		
12(1/20)	Vroid制作			
13(1/27)	Vroid制作			
14(2/3)	Vroid制作			
15(2/10)	Vroid制作	三面図作成、表情差分撮影、まとめて提出		
備考	12月以降の内容、学生の進捗に応じて変更する可能性があります			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
ウェブトゥーン制作基礎		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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。</p>			業界での基本制作データの配布、デザイン手法及び、マンガ、アニメの制作手法を学ぶ。
講義概要				
Webコミックの制作(グループ作業を含む)の制作手法を学び、個人スキルの経験値を高める。				
到達目標				
コンテンツ制作の個人スキル向上と、グループ制作のスキルの経験値の修得。				
回	課題名	課題内容		
1	授業の概要	なぜ、webコミックが生まれたのか(内外の事情と未来)から制作手順の概要。		
2	縦スクロール制作体制と手法	デザイン、色彩、構図、カメラアングル、セリフ、等の基本的な考え方とグループ制作工程。		
3	Webコミック導入課題	課題「不思議の国のアリス」のアリスとウサギが穴に落ちるシーンを制作し、各ポジション(企画演出・キャラ・レイアウト・背景・等)の人材選別課題とする。		
4	制作	各個人で絵コンテ用のシートを使い、物語の場面展開を絵コンテとキャラデザを制作。		
5	制作	各個人で絵コンテ用のシートを使い、物語の場面展開を絵コンテとキャラデザを制作。		
6	企画決定	投票で、原案から最大で2グループに分け、監督(原案者)を選び、キャラデザ・演出・線画・カラー・塗り・背景・効果を各グループで分けて制作する。		
7	グループ制作	グループでの役割分担(最初はグループ内での打ち合わせ)スタートラインは全員で絵コンテ・設定・線画制作。各個人のスキルに応じた分担を探し決定。		
8	グループ制作	グループでの役割分担(最初はグループ内での打ち合わせ)スタートラインは全員で絵コンテ・設定・線画制作。各個人のスキルに応じた分担を探し決定。		
9	グループ制作	このタイミングからスタッフ移動不可。		
10	グループ制作	各スタッフの制作スケジュールに合わせてスキル作業。		
11	グループ制作	各スタッフの制作スケジュールに合わせてスキル作業。		
12	グループ制作	各スタッフの制作スケジュールに合わせてスキル作業。		
13	グループ制作	各スタッフの制作スケジュールに合わせてスキル作業。		
14	完成	全員で発表、細部修正作業スケジュール確認。		
15	最終完成	細部修正して提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。</p>			オズの魔法使いが教えてくれたキャラクターデザイン
講義概要				
<p>デザインの考えをドイツのパウハウスから、日本へ「図案・意匠科」として導入された時、この本質は、日本の「ねり、案ずる手法」として学ぶと捉えた美術・デザイン学校にも習い。新時代のネット・コンピュータ。AI等の先端技術に、クリエイター自身が応用し作品からポートフォリオ制作まで実践出来る手法を学ぶ</p>				
就職活動・デビュー活動に向けたデザインの技術・知識習得とポートフォリオの完成。				
回	課題名	課題内容		
1	様式の持つ力と魅力	「ウルトラマン」のデザイン手法に美術様式やデザイン手法がキャラデザの創作手法に如何にかかわったか。		
2	様式を学ぶ	世界中のデザインの基となった様式の一つ「アールヌーボー」を基に知識として学ぶ。		
3	デザイン手法	時代が望み、必然的に生まれた美術様式とデザイン手法の関係を知るために、各自で資料収集。		
4	課題1「仮面の一族」	架空の小国「仮面の島」を創作する。※この島では全島民が外出では、仮面を付けて生きなければならない。		
5	美術様式と感情デザイン	島に住む一家族9人の日常に合わせ、感情を含めた仮面(装飾はアールヌーヴォー)9人分制作		
6	デザイン手法	人間の持つ「感情」を、植物、動物、幾何形体、点、線、面、配色を系統的に組み合わせてデザインする手法を学ぶ。		
7	デザイン手法	同上		
8	デザイン手法	2キャラ(男女)だけ、全身の衣装デザイン(カラー)を制作		
9	デザインの手法	まとめの手法として「デザインの指示書」の作成手法を学ぶ。(仮面制作にどの様な具体的な道具を使ったかを説明できる書式をつくる。		
10	デザイン技法	学生にとって大切な、デザイン指示書やレイアウト、ポートフォリオ等のデザイン手法を学ぶ。		
11	デザインの法則	レイアウトの手法日本のテレビ「朝の時間は何故、上段の左か?何故ヨーロッパは下段に?		
12	デザインの法則	ゲーム画面でも上段と下段では役割も目的も違うのは何故?		
13	ポートフォリオに応用	アルファベット、カタカナ、トランプ、文字を使ったレイアウト術		
14	ポートフォリオに応用	アルファベット、カタカナ、トランプ、文字を使ったレイアウト術		
15	ポートフォリオに応用	アルファベット、カタカナ、トランプ、文字を使ったレイアウト術		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
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
ウェブウーン制作応用		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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>現在は教育を柱に、書籍最新刊を執筆中。</p>			プリント教材
講義概要				
前期にグループ制作としたコンテンツ制作を、後期は個人の卒業制作の内容を広報するコンテンツ制作として個人で制作する。				
到達目標				
コンテンツ制作の個人スキル向上と、グループ制作のスキルの経験値の修得。				
回	課題名	課題内容		
1	ウェブウーン広報コンテンツ制作	土台となる卒業制作と並行して、ウェブウーン制作をどう应用するか個別で検討。		
2		土台となる卒業制作と並行して、ウェブウーン制作をどう应用するか個別で検討。		
3		土台となる卒業制作と並行して、ウェブウーン制作をどう应用するか個別で検討。		
4		各個人のコンテンツをどう広報していくか検討。		
5		絵コンテ及びキャラクター、ストーリーボードの制作。		
6		絵コンテ及びキャラクター、ストーリーボードの制作。		
7		絵コンテ及びキャラクター、ストーリーボードの制作。※制作ボリュームの検討		
8		ラフ絵コンテ制作チェック		
9		ラフ絵コンテ制作チェック		
10		制作・個人面談		
11		制作・個人面談		
12		制作		
13		制作		
14		各個人のコンテンツ総合発表会		
15		各個人のコンテンツ総合発表会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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	
モーションデザイン基礎		土井 嶺	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	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2D Modelerの基本概念を学習する。	・Live2D Cubism Modelerのインターフェイスの理解 ・基礎学習用のキャラクターを使用して、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用したのキーフォームの作成		
2	Live2Dにおける一連のワークフローを理解する。	・基礎学習用のキャラクターを使用してデフォーマの作成と理解。		
3	標準学習用キャラクター作成	・標準学習用キャラクターを使用して、「瞬き」と「ロバク」の作成方法を学習する。		
4	キーフォームの作成①	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成① 「髪の毛の揺れ」「眉毛の動き」の作成方法を学習する。		
5	キーフォームの作成②	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成② 「顔の角度変更(右向き)」の作成方法を学習する。		
6	キーフォームの作成③	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成③ 「顔の角度変更(左向き)」の作成方法を学習する。		
7	〃	・「顔の角度変更(左右向き)」の調整、作成の復習する。		
8	キーフォームの作成④	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成④ 「顔の角度変更(上方向)」の作成方法を学習する。		
9	キーフォームの作成⑤	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑤ 「顔の角度変更(下方向)」の作成方法を学習する。		
10	〃	・「顔の角度変更(上下方向)」の調整、作成の復習する。		
11	キーフォームの作成⑥	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑥ 「顔の角度変更(斜め4方向)」の作成方法を学習する。		
12	〃	・「顔の角度変更(斜め4方向)」の調整、作成の復習する。		
13	キーフォームの作成⑦	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑦ 「首を傾げる」「腕の動き」の作成方法を学習する。		
14	キーフォームの作成⑧	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑧ 「体の向き」の作成方法を学習する。		
15	キーフォームの作成⑨	・パラメータを使用して、アニメーション作成に必要な不可欠なキーフォームの作成⑨ 「重心移動」「呼吸」の作成方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合コミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
モーションデザイン応用		土井 嶺		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	合同会社アカランタンにてLive2Dなどを使用し、ゲーム制作など様々な業務をこなす。			
講義概要				
前期は基礎学習として単純なキャラクターを使用しての、ムービーファイル作成までの一連のワークフローを学習して「Live2D Cubism」自体の理解。その後は標準的な描きこみキャラクターでLive2Dのテクニックを丁寧に学習し、後期のオリジナル作品制作への足がかりとします。				
到達目標				
静止画からアニメーション映像を作成することが出来る「Live2D Cubism」を習得して、イラスト作成を主体としている学生の作品表現幅を広げることを目標とし、近年急速に普及している「ソーシャルアプリケーションゲーム」産業への就職も視野に入れた授業内容とします。				
回	課題名	課題内容		
1	Live2Dで使用するオリジナルキャラクター作成。	・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
2		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
3		・前期で学習したことを生かし、オリジナルキャラクターモデルを作成する。		
4	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む準備。	・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
5		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
6		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
7		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
8		・作成したオリジナルキャラクターを前期で学習したLive2Dに適したパーツに分ける。「パーツ分けの仕組み」を学習する。		
9	作成したオリジナルキャラをLive2Dに組み込む。	・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
10		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
11		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
12		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
13		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
14		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
15		・適したパーツに分けたオリジナルキャラクターを前期で学んだ事を応用し組み込む。「各パーツの分け方の意味」を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース
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
漫画・イラスト制作基礎		下嶋晶子		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	漫画家(2000年～現在)。デジタルおよびアナログで漫画やイラストの作成を行っている。様々なイベントでComicStudio・ClipStudioPaintのデモンストレーションを経験、講師経験多数。株式会社セルシスにて、ユーザーサポート、デバッグ、データ製作、チーフデモンストレーターの勤務経験あり。			プリント
講義概要				
マンガ作成・ポートフォリオ作成・デジタルポートフォリオ作成				
到達目標				
マンガを作成する学生：小川先生の授業の漫画作業。 ポートフォリオを作成する学生：ポートフォリオをブラッシュアップし、完成させる。 その他：仕事を請け負っている学生は仕事、就職が決まっている学生は各自テーマを決めて計画的に作業をする。 漫画&ポートフォリオの学生：デジタルポートフォリオVIVIVITもしくは作品紹介サイトを作成する（"その他"の学生は任意）。				
回	課題名	提出課題		
1		※ポートフォリオ:随時チェック&チェックバック。		
2				
3		(マンガ:進捗チェック&チェックバック。)		
4				
5				
6		(その他:授業初めに作業データのキャプチャ付きで「作業進捗報告書」を提出)		
7				
8				
9		(マンガ:進捗チェック&チェックバック。)		
10				
11		(その他:授業初めに作業データのキャプチャ付きで「作業進捗報告書」を提出)		
12				
13				
14		(マンガ:進捗チェック&チェックバック)		
15	提出	マンガ:提出。ポートフォリオ:最終確認。その他:最終データ+「作業進捗報告書」提出。デジタルポートフォリオURL提出		
備考	進捗チェックの他にも、必要に応じてチェックをします。 漫画作成の学生は小川先生の授業の進捗に合わせていきます。 "その他"の学生に関しては、VIVIVIT/個人サイトの作成は任意とします。			

# シラバス

総合学科  
総合コミックイラストコース  
ゲーム専攻

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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		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	課題制作	授業課題の制作		
2	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
3	就職・デビューガイダンス	第1回 就職・デビューガイダンス		
4	自己診断テスト	第1回 自己診断テスト		
5	課題制作	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
13	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作(個別面談)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作		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	課題制作	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
2	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
3	就職・デビューガイダンス	第2回 就職・デビューガイダンス		
4	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
5	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
6	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
7	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
8	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
9	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
10	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
11	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
12	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
13	就職・デビューガイダンス	第3回 就職・デビューガイダンス		
14	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
15	〃	授業課題の制作・アニメイトポストカードコンペ制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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		菅 雄嗣	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修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。		・デッサンノート	
講義概要				
・デッサンを通して空間と存在感の習得を行う。・その際の専門用語の理解と道具の使用技術の習得を行う。				
到達目標				
・人間としてのモラルの育成と造形の基礎体質が身につく人材を育成。				
	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 後自宅課題	・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW	
3	箱・ボール	・AMP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	・AMP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	・AMP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	・AMP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	・AMP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	・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	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		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
デッサン実習1応用		菅 雄嗣		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修了後、 絵画を表現手段として現代美術で活動中。			
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	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
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習1基礎		木村		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラ-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト＝板書使用機材＝クリスタ・Canva
講義概要				
ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。「魅力的なキャラ作り」＝売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。				
到達目標				
①デモゲームを作成できるようになる。②チーム作業での意思疎通力の向上 ③キャラクター設計をできるようになる。④魅力的なキャラ作り・ゲーム企画の基礎をつかむ				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習	①短時間課題（以降、毎回）②自分に影響を与えた作品15本（テキスト課題）		
2	チーム実習	企画検討		
3	チーム実習	実現性検証・フローチャート作成		
4	チーム実習	書類作成（Canva）		
5	チーム実習	修正・提出		
6	チーム実習	企画プレゼン		
7	実装			
8	実装			
9	実装	中間版提出		
10	実装			
11	実装			
12	実装			
13	まとめ1	夏期課題講評		
14	まとめ2	チーム作品個別講評		
15	総括	授業内試遊会		
備考	※各回、短時間作画課題あり(13課題)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
ゲームデザイン演習1応用		木村		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラ-EIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=プリント配布もしくは板書使用機材=フォトショップ(課題制作)
講義概要				
<p>ゲームの売上を左右するキャラクター。ゲームビジネスとキャラクターの関係を学ぶ。  実習課題を通して「キャラクター設計」や「ゲーム企画」「現場コミュニケーションスキル」を養う。  「魅力的なキャラ作り」=売り物になるキャラ作りに必要な基礎的思考力を身につける。</p>				
到達目標				
<p>①ゲーム用の簡易企画を作成できるようになる。 ②チーム作業での意思疎通力の向上  ③ゲームで使用できるキャラクター設計をできるようになる。 ④魅力的なキャラ作りの基礎をつかむ。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	出版業界1	①出版業界(ノベル)概論 ②プロット設計		
2	出版業界2	①プロット提出 ②表紙作成		
3	出版業界3	①表紙提出 ②講評会(プロット+表紙)		
4	アニメ業界1	①アニメ業界概論 ②コンテ作成		
5	アニメ業界2	①コンテ提出		
6	アニメ業界3	コンテ講評		
7	出版・アニメ総括	講評会(コンテ+ポスター)		
8	ゲーム業界1	①IT業界(ゲーム)概論 ②ゲーム作成		
9	ゲーム業界2	ゲーム作成		
10	ゲーム業界3	中間提出		
11	ゲーム業界4	中間講評		
12	ゲーム業界5	ゲーム作成		
13	ゲーム業界6	ゲーム作成		
14	ゲーム業界7	ゲーム作成		
15	総括	講評会(画面)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
ペイントCG基礎		瀧口		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。			
Photoshop・illustratorの基本的な操作を実践を交えて習得する。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も習得する。				
回	課題名	課題内容		
1	進行説明・目標解説	Photoshopとはどういったソフトなのか概要説明・ツール説明①		
2	ツール説明①・実践	ツール説明②・初Photoshopイラスト 課題制作①		
3	ツール説明②・実践	ツール説明②・初Photoshopイラスト 課題制作②		
4	講評会・プレゼン	初Photoshopイラスト 課題制作③ 提出作品のプレゼン発表		
5	ツール説明④・実践	写真加工についての概要説明① 映画ポスター制作		
6	ツール説明⑤・実践	写真加工についての概要説明② CDジャケット制作		
7	ツール説明⑥・実践	写真加工についての概要説明③ メニュー表制作		
8	ツール説明⑦・実践	～③までの印刷物いずれか1つ提出・プレゼン		
9	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
10	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
11	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作		
12	スマホゲーム用 キャラクターカード	スマホゲームのキャラクターカードをイメージしたA4制作・プレゼン		
13	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
14	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
15	キャラカード用 フレーム制作	キャラクターカードに配置するフレーム制作		
備考	夏休み課題:スマホゲームのキャラクターカード続き+ポートフォリオ用画像ファイル整理			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
ペイントCG演習応用		瀧口		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立。			
講義概要				
前期で学んだことを活かしイラスト制作、都度講評会を行う。				
到達目標				
Photoshopでのイラスト制作だけでなく、画像加工も両立できるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
2	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
3	キャラクター制作①	②の制作に使用するキャラクター立ち絵を制作		
4	講評会	講評会		
5	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
6	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写		
7	精密模写	②の制作に使用する背景に近い写真を選択し、精密模写 講評会無し		
8	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
9	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
10	キャラクター制作②	スマホゲームのキャラクターカードをイメージした制作		
11	講評会	講評会		
12	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
13	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
14	背景中心のイラスト制作	1年の集大成として背景中心のA4イラストを制作		
15	講評会	講評会		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
デザイン概論		木村崇信		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラ-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=主に板書使用機材=クリスタ・Canva
講義概要				
デザインの基礎的な知識と、思考するポイントを学ぶ				
到達目標				
①思いつきや直感に頼らないデザイン作業ができる ②デザインの基本的用語を把握する ③デザインの意図や方針を説明できる ④説得力・訴求力のあるデザイン力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	予備実習	進行説明・デザイン用語、デザインの重要性		
2	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
3	文字と図	①用語解説 ②プラン案作成		
4	文字と図	①用語解説 ②プラン案作成		
5	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
6	文字と図	①用語解説 ②文字情報の整理・図との役割分担		
7	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
8	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
9	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
10	色と整列	①用語解説 ②色彩の影響と整列の重要性		
11	応用	①用語解説 ②応用実習		
12	応用	①用語解説 ②応用実習		
13	応用	①用語解説 ②応用実習		
14	応用	①用語解説 ②応用実習		
15	総括	まとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻	
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	
ドローイングCG演習応用		瀧口		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	女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立。				
講義概要					
前期で学んだことを活かしイラスト制作、都度講評会を行う。					
到達目標					
Illustratorのみ使用してイラストを制作できるようになる					
回	課題名	課題内容			
1	ゲームアバター作成	着せ替えゲームのアバターをデザイン			
2	ゲームアバター作成	着せ替えゲームのアバターをデザイン			
3	講評会	講評会			
4	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作			
5	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作			
6	ゲームアバター作成	アバターアイテムを制作			
7	講評会	講評会			
8	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作			
9	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作			
10	A4ポスター制作	Illustratorのみ使用してA4のポスターイラスト+ロゴを制作			
11	講評会	講評会			
12	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□			
13	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□			
14	UIデザイン	オリジナルゲームのメインUI 課題制作□			
15	講評会	講評会			
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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		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。			PC
講義概要				
デジタルイラストをメインに考え方描き方などをレクチャーし実戦で身に着けながら実力をつけていく				
到達目標				
ソフトの基本操作を覚える、キャラクターデザインの一通りの考え方や制作をできるようになる				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介、クリスタの操作の話好きなものリスト作成	クリスタの基本的な機能(レイヤー、ウインド、ブラシなど絵を描く為の機能)の説明と理解、自分の興味に向き合うことで自分の得意分野を深掘りする(自分の武器となることを意識する切っ掛けを作る)		
2	人体のバランスの話、人体のバランスを意識しながらデジタルでクローキー、軽い影つけ	人体のバランスを説明し描いて理解し軽い影つけをすることでデジタル特有のレイヤー機能を理解してもらう(描けない学生用の素体のレクチャー含む)		
3	・キャラクター描き分け ・表情描き分け	キャラクター描き分け・表情描き分けの基本知識と練習をフレキシブルに実施。 (性別・年齢・感情・カラー表現方法)		
4				
5				
6	課題映画を見る、キャラクターデザインの話、キャラデザイン仕様設定を作る	課題映画を見て、原案を元にオリジナルストーリー、設定を作る。キャラデザインの考え方アプローチの仕方を教える		
7	課題キャラデザイン設定	課題の設定を作る		
8	キャラデザイン立ち絵と表情のラフ	キャラクターデザインのラフ案を製作		
9	同上	同上		
10	同上	同上		
11	線画、色と塗りの話	線画作業と塗りに入る前に塗りと色の知識をお話する(夏休み前までにレクチャー)		
12	線画、塗り	線画と塗り作業		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	作品の提出。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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		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。		PC/Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT オリジナル課題プリント	
講義概要				
1枚絵、Vチューバーデザインの技術向上と、ポートフォリオのブラッシュアップ。				
到達目標				
Vtuberの仕事の流れを体感し、流行の仕事を意識。イラストの地力の向上を目指す。 企業に提出する際のポートフォリオ作りを意識させる。				
回	課題名	課題内容		
1	1枚絵の構図の取り方、遠近感の出し方、塗りや色の組み合わせの方法課題1枚絵ラフ	1枚絵を作成する為の構図と遠近感を作る技術を教える、塗りや色の組み合わせに関する技術を教える、課題1枚絵のラフを作成(夏休みのポートフォリオ課題を提出)		
2	課題ラフ	ラフ作業		
3	線画	線画作業		
4	線画	線画作用		
5	塗り	塗り作業		
6	塗り、仕上げ	塗り仕上げ作業提出(間に合わなければ最悪15週目までに提出)		
7	Vtuberをデザイン + 三面図	Vtuberのデザイン画作成 (素体が描けない人はクリスタの3D素材などを活用) 設定を元に1体~2体ほどのキャラクターデザインを行う。 デザイン画から三面図を作る。 ※ポートフォリオに入れる前提で作成。		
8				
9				
10				
11				
12	"ポートフォリオ 添削期間"	ポートフォリオのブラッシュアップ期間(夏・冬休みにポートフォリオ作成済)		
13		※15週目にPDFデータ+原本提出		
14		※ポートフォリオは自宅でも作業させる事を指導。あくまでこの時間は、ポートフォリオの添削。		
15				
備考	1~6週で一枚絵制作。 7~11週でVtuberをデザイン+三面図。 12~15週でポートフォリオ添削と提出。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
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			自作教材(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				
実際の作画で透視遠近法を運用する				
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	円、ゴツフを描く (PCを持っているクラスには従来の描き方ではなく多くの食器やタイヤなどある程度複雑なものを描かせる)		
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出したり、逆に人の大きさを算出したりする		
6	人の大きさパース合わせ②	学校の廊下を描く、人の大きさに合わせて		
7	2点パースについて	基本知識と作画練習		
8	2点パース中の法則1	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
9	広角と望遠	画角という概念の獲得		
10	2点パース机と椅子と人①	中学高校の時にあった机・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	中学高校の時にあった机・椅子に人が座っている様子を2点パースで描く		
12	テスト前の復習	すべての授業のまとめ		
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点パース中の法則	分割・増殖・対角線の消失点・円 など		
12回目授業と13回目授業の間に夏休みがありますが、夏休みの課題は「人二人と2点パースの部屋」				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
デザイン資料考証		香取 正樹		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	日本漫画家協会会員。 日本漫画家協会賞優秀賞。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画の資料で時代劇・海外資料など知識を伴うものの解説。				
到達目標				
漫画、イラストを描く際に使う資料の調べ方を学び、ストーリー制作や作画する上でのアイデアのキッカケを掴む。				
回	課題名	課題内容		
1	武士・武具	日本の武士と甲冑		
2	動物	哺乳類・鳥類・魚類の学術的描き方		
3	ファンタジー要素	各国の神話素材など		
4	日本建築	寺社と城など		
5	西洋甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	西洋建築	西洋の建築の特徴		
7	西洋衣服	貴族の衣装		
8	江戸時代	生活のアイテムなど		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	銃	拳銃・大砲など		
11	近代(19C)	明治～昭和初期 19世紀アイテム		
12	絵画史	絵の歴史とアールヌーボー・アールデコ		
13	軍事全般	兵器・軍隊・軍服		
14	アイテムの歴史	家具・食器他		
15	中国・イスラム	それぞれの特徴など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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		伊庭 壮太郎	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	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。		・デッサンノート	
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し習得する。遠近法に基づく空間の把握を習得する。				
到達目標				
描くことの面白さ嬉しさが身につくことを目標とする。描く習慣が身につく人材を育成。				
	課題名	課題内容		
1	クロッキー	立ち座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
2	石膏部分-1	部分-1(B3水張り画用紙)提出		
3	石膏部分-2	部分-2(B3水張り画用紙)提出		
4	牛骨	牛骨(画用紙全版)		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
9	石膏像	石膏像(画用紙全版) ※アポロ、ミケランジェロ、1年生に描いた石膏像から選択		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	〃 提出		
13	乗り物	写真資料を各自用意(B4画用紙)		
14	〃	〃		
15	ヌードクロッキー	女性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)提出		
備考	天候、状況によって授業内容変更あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
デッサン実習2 応用		山田 孟		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	東京芸術大学油絵科在籍中からイラストレーターとして活動。また講師としての美術指導。			オリジナル課題プリント
講義概要				
人物や動物のクロッキーによる演習。また野外でのスケッチや写真、またはモチーフを使用した鉛筆デッサンを実施。				
到達目標				
人物や動物の形態の理解と演習による修得とスケッチによる空間概念を理解修得する事。 また物を観察する力や描写力のさらなる向上を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー	・立ち座りクロッキー (B4コピー用紙30枚)		
2	動物クロッキー	・各自写真資料を数種類用意 (B4コピー用紙10枚)		
3	動物園クロッキー	・上野動物園 (現地集合解散) スケッチブックまたはB4コピー用紙30枚		
4	新目白通りスケッチ	・新目白通りスケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
5	おとめ山公園スケッチ	・おとめ山公園スケッチ・B4コピー用紙数枚・B4画用紙1枚・水彩道具		
6	建造物1	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
7	建造物2	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
8	ヌードクロッキー	・男性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
9	建造物3	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
10	建造物4	・写真資料 (B3画用紙水張り) ・鉛筆デッサン		
11	目と口	・各自鏡を用意・鉛筆デッサン・B4画用紙		
12	手	・B4画用紙・鉛筆デッサン		
13	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
14	有名人の似顔絵	・写真資料を各自用意 (B4画用紙) ・鉛筆デッサン		
15	ヌードクロッキー	・外国人女性ヌード (B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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		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	作品制作	遅れている授業課題や就活・デビュー用の作品制作。その他個別進路相談など。		
2	〃	〃		
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	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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 <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価 <b>課題評価</b> 小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ゲームデザイン演習2基礎		すプロけ 多佳野歩(木村)		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラ-EIJI」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			各種ゲームエンジン、 生成AI(Claude・Gemini)、 書類作成=Canva
講義概要				
ゲームを軸としつつも、ゲーム分野にとらわれず、広くメディア横断的に通用するキャラ作りを学ぶ 見栄えのするキャラクターイラスト、ファンを巻き込む作品作りを考える				
到達目標				
①特定の企画テーマに沿ったキャラ作りができるようになる ②差別化されたポートフォリオ用イラストを用意できる力を身につける ③ボーダーレス化した業界で総合的に活用できるキャラ作りができる力を身に付ける				
回	課題名	課題内容		
1	残対概要	科目説明 各自作品確認 方針協議		
2	開発01	作業		
3	開発02	作業		
4	開発03	作業		
5	開発04	作業		
6	開発05	改良状況確認		
7	開発06	作業		
8	開発07	作業		
9	開発08	デバッグ・チェック・修正案		
10	開発09	作業		
11	開発10	作業		
12	中間提出1	夏期前最新版提出		
13	中間提出2	夏期進捗提出		
14	チューニング	ヒアリング・方針確認		
15	授業内試遊	試遊・講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		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	
モーションデザイン基礎		寺尾徳人	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	「紙兎ロペ」アニメ担当・生配信担当、「ピカちゃん」モーション担当 「アングリーバード」ゲームモーションデザイン担当		テキスト=プリント配布もしくは板書 使用機材=SpriteStudio、AdobeAnimate	
講義概要				
ゲームでのモーション制作を学ぶ。ゲームにとどまらず、広くアニメーションの実技を紹介する。				
到達目標				
①基本的なアニメツールの操作ができる ②パーツアニメーションの基礎を把握する ③様々な用途でのゲームのモーションパーツを作成し、組み込む				
回	課題名	課題内容		
1	モーションツール1	ツールの基本操作(インストールと基本操作)		
2	モーションツール2	物体を動かす1		
3	モーションツール3	動きを書き出す		
4	モーションツール4	歩き		
5	モーションツール5	表情		
6	モーションツール6	エフェクト		
7	モーション作成1	自キャラでの歩きとジャンプ1		
8	モーション作成2	自キャラでの歩きとジャンプ2		
9	モーション作成3	自キャラでの表情変化1		
10	モーション作成4	自キャラでの表情変化2		
11	モーション応用1	振り向き		
12	モーション応用2	待機		
13	モーション応用3	攻撃と防御		
14	モーション応用4	組入、エクスポート		
15	モーション応用5	講評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース	
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻	
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	
3Dモーション演習		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	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した後、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					
3DCGの原理を学びながら、ゲームで使用されるキャラクターモーションを作成する					
到達目標					
ゲーム内で使用される一般的なモーションを3DCGで作成出来るようにする					
回	課題名	課題内容			
1	Blenderの基本操作	簡単なキャラクターモデルを作成する			
2	モデリング基礎	ポリゴン編集をしながらキャラクターのディテールを作成する			
3	↓	↓			
4	マテリアル&リギング	キャラクターに質感を付け、ポーズがとれるようにスキニングを行う			
5	アニメーションの基本原理	ボールを動かしながらアニメーションの基本を学ぶ			
6	関節構造アニメーション	テーブルランプのアニメーション			
7	↓	↓			
8	キャラクターモーション	既存のモデルを使用して、立つ、座るなどの基本動作を作成			
9	歩行モーション	キャラクターの歩行モーションの作成			
10	走行モーション	キャラクターの走行モーションの作成			
11	投げるモーション	ボールを投げるモーションの作成			
12	ジャンプモーション	跳躍するモーションの作成			
13	武器をもったモーション	剣を使ったモーションの作成			
14	対戦モーション	キック&パンチなど対戦用のモーション作成			
15	同				
備考					

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デザイン概論		木村崇信		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	「ドラゴンボール」劇場版CGディレクション、プレイディア版ゲームデザイン、「PS版サイコメトラーEIJ」「アーケード版ああっ女神さまっ」、フジテレビ「神々の記」ほか多数。			テキスト=主に板書使用機材=クリスタ・Canva
講義概要				
デザインの基礎的な知識と、思考するポイントを学ぶ				
到達目標				
①思いつきや直感に頼らないデザイン作業ができる ②デザインの基本的用語を把握する ③デザインの意図や方針を説明できる ④説得力・訴求力のあるデザイン力を身につける				
回	課題名	課題内容		
1	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
2	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
3	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
4	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
5	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
6	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
7	ロゴ・UI	作成中のゲームタイトルのロゴデザイン・UIや各種画面のデザイン修正		
8	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
9	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
10	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
11	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
12	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
13	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
14	チラシ・動画	集客用チラシの作成、プロモーション動画		
15	発表・講評	プレゼン、講評会		
備考	参加イベントの日程で課題順序を前後する			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
デジタルイラスト1基礎		瀧口		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	“女子美術大学 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒業。 舞台美術の制作、CDジャケットのイラストデザイン、ソニー・インタラクティブエンタテインメントでの内部スタッフや一般企業での事務職経験など紆余曲折を経て現在独立中。”			
講義概要				
実際のゲームで使用されるようなイラストや、フリーランスでイラストレーターをする際に依頼されるようなイラストの制作				
到達目標				
ゲーム会社向けポートフォリオにも載せられるようなイラスト作成の習得、フリーランスや副業でイラストを制作する際に使用するデータの制作				
回	課題名	課題内容		
1	課題制作① N・Rキャラ	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 N→R		
2	課題制作① N・Rキャラ	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 N→R		
3	課題制作① プレゼン	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 N→R		
4	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 SR→SSR		
5	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 SR→SSR		
6	課題制作② SR・SSRキャラ	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 SR→SSR		
7	課題制作② プレゼン	N・R・SR・SSRの順で同一キャラクターのランクが上がるごとに豪華になっていくユニットイラストの制作 SR→SSR		
8	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
9	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
10	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
11	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作 立ち絵のみ締切		
12	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
13	課題制作③ 詰め込みイラスト	キャラ立ち絵+バストアップ+ミニキャラ3種類が一枚に配置されたイラスト制作		
14	課題制作④ 料金表制作	イラスト制作にかかる料金表の制作		
15	課題制作④ 料金表制作	イラスト制作にかかる料金表の制作		
備考				

	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックイラストコース ゲーム専攻
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
ゲームグラフィック基礎		蓮田		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	CGアニメ「gdgd妖精's」シリーズ他 2Dイラスト担当 KADOKAWA、芳文社にて漫画連載			PC
講義概要				
背景作画の基礎からキャラデザの発想、仕上げの表現に取り組む。 自分の世界観を表現できるように作品を制作していく。				
到達目標				
クリスタの基本、操作習得。 素材感の表現や加工方法、パースの使い方の基礎を習得。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介	それぞれのポートフォリオを発表し自己紹介をする		
2	基礎演習1	クリスタ基礎授業 一点透視図法と二点透視図法		
3	基礎演習1	クリスタ基礎授業 立方体の立体感と素材感(金属・木材・布・ガラス)		
4	基礎演習1	クリスタ基礎授業 立方体の立体感と素材感(金属・木材・布・ガラス)		
5	基礎演習1	作品提出・発表		
6	基礎演習2	キャラとアイテムを描く		
7	基礎演習2	キャラとアイテムを描く		
8	基礎演習2	作品提出・発表		
9	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
10	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
11	応用演習	自分のキャラクターが存在する世界を描く		
12	応用演習	作品提出・発表 夏休み課題:室内にいるキャラを描く		
13	応用演習	夏休み課題提出・発表 仕上げ作業		
14	応用演習	仕上げ作業		
15	最終日	作品提出・発表		
備考				

# シラバス

総合学科  
総合声優コース

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
声優基礎1 基礎		飛志津 ゆかり		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	「アンパンマン」、「アラジン」、「シンデレラ」、「白雪姫」など多数のアニメアフレコを担当。その他ナレーションや舞台に多数出演。			声優教本・オリジナル台本 他
講義概要				
表現者に必要である基礎の習得。(呼吸、発声、活舌、体力づくり、思いやりの心など) 瞬発力・発想力、想像力・忍耐力などを身につける。芝居の楽しさ、「感じる」ことの重要性を伝える。				
到達目標				
外郎売前半、後半に分けて暗話その都度テスト実施(後期に芝居として仕上げる) “自主的”に動ける人間になる。「演じる」ではなく「感じる」をとらえ芝居に繋げる力を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	基礎	授業について(心構え、約束事など) ちょっと動こう		
2	基礎	自己紹介 GW中に覚えよう(宿題) シアターゲームで交流	外郎売前半	
3	基礎	からだを動かそう(呼吸、発声、活舌等 実践)		
4	基礎	オレンジ教本(鼻濁音、無声化、長音化発音、文章を正確に読む等)		
5	基礎	コミュニケーション、グループで協力、伝言、シアターゲーム等		
6	基礎			
7	基礎			
8	基礎	《得意、不得意、自己分析発表》		
9	基礎	「外郎売前半テスト」		
10	基礎	外郎売後半		
11	基礎	オリジナル台本(言葉のやりとり「感じる」とは。楽しみつつ)		
12	基礎	→作品は未定		
13	基礎	「外郎売後半テスト」(夏休み明け初日)	外郎売全文	
14	基礎			
15	基礎			
		後期へ続く	仕上げつつ後期へ	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
声優基礎1 応用		飛志津ゆかり		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	「アンパンマン」、「アラジン」、「シンデレラ」、「白雪姫」など多数のアニメアフレコを担当。その他ナレーションや舞台に多数出演。			教本
講義概要				
言葉のやり取りとは。気持ちの流れとは。そこに「居る」ということなど「感じる」を中心として実践、体感。前期で覚えた基礎の徹底。教本からの小テストなど。				
到達目標				
外郎売の仕上げ(「己の演出による発表テスト)/苦手・得意の克服/継続は力なり 諦めない強い意志/プロ意識の向上/思いやりの心(芝居は一人ではできないことを知る)				
回	課題名	課題内容		
1	↑ 基礎をやりつつ	GAME・手遊び		オリジナル台本
2		イメージ作り等		『フラッシュモブ』
3				
4		外郎売グループ売り 2チーム		
5				
6	テスト	外郎売<ひとり売り> テスト		
7	↓ 稽古中心			
8				
9				
10		舞台稽古		
11				
12				
13				
14				
15				
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
声優実習1 基礎		重松花鳥		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	1999年~2021年「デジモンアドベンチャー」シリーズに出演。企業CM・VPナレーション。オーディオブック「グスコブドリの伝記」他			教科書・オリジナル台本等
講義概要				
声優として必要となる、滑舌・発声・演技力・体づくりをベースに、様々な台本を元に声を使った表現を学ぶ。ボイスドラマの台本を使用し、チームで出演と簡単な音響操作を学ぶ。				
到達目標				
収録を増やしマイクに慣れる。前期後半は、ミキサー操作と実演の両面から積極性を養う。				
回	課題名	課題内容		
1	授業の心得	諸注意、自己紹介用ボイスドラマ台本		
2	筋肉を動かす	基本のストレッチ、発声、発声プリント配布（宿題）		
3	信頼、発散	発声プリントを使用して、決め台詞。チーム演技。		
4	教科書	アエイウエオア王物語、下読み		
5	教科書	キャスティング、チーム練習		
6	教科書	チーム練習、返し稽古		
7	教科書	立ち稽古		
8	教科書	立ち稽古		
9	教科書	発表。		
10	ミキサー操作、実演	発表予備日。ミキサー操作説明。短い台本で収録してみる。		
11	ミキサー操作、実演	ボイスドラマ台本、読み合わせ		
12	ミキサー操作、実演	収録、母音いろいろ（宿題）		
13	宿題発表	母音いろいろ収録（暗記または正確に読む）		
14	ミキサー操作、実演	ボイスドラマ台本、マイクワーク		
15	ミキサー操作、実演	キャスティングチェンジをしながら収録に慣れる。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
声優実習1 応用		重松花鳥		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	1999年~2021年「デジモンアドベンチャー」シリーズに出演。企業CM・VPナレーション。オーディオブック「グスコブドリの伝記」他			オリジナル台本等
講義概要				
声優として必要となる、滑舌・発声・演技力・体づくりをベースに、様々な台本を元に声を使った表現を学ぶ。 また、1年度末の舞台発表の舞台稽古も実施する。				
到達目標				
マイク実習、ミキサー実習、舞台稽古/動きの表現を音に乗せる、前期基礎課題の反復、ボイスドラマ収録				
回	課題名	課題内容		
1	ボイスドラマ台本	「ある日の愛田家」収録（テスト→本番）		
2	ボイスドラマ台本	収録したものを聴く。各自にダメ出し。キャストチェンジ。		
3	ボイスドラマ台本	音楽、SEを入れながら収録をする。		
4	ボイスドラマ台本	収録したものを聴く。各自にダメ出し。キャストチェンジ。		
5	ボイスドラマ台本	少しづつ、SEや演出の難易度をあげながらキャストチェンジ、収録。		
6	ボイスドラマ台本	↓		
7	ボイスドラマ台本	↓		
8	ボイスドラマ台本	↓		
9	ボイスドラマ台本	↓		
10	進級公演台本/ボイスドラマ台本	授業の進捗を見ながら、進級公演の補助に入ります。		
11	進級公演台本	↓		
12	進級公演台本	↓		
13	進級公演台本	↓		
14	進級公演台本	↓		
15	進級公演台本	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
文章実習1 基礎		桐島 薫		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	「タクティクスオウガ」などのオウガシリーズ、「マリーのアトリエ」などのアトリエシリーズなどゲームのキャストイングと音声演出、ラジオ番組やオーディオドラマなど多数の作品に関わる。			国語辞典・アクセント辞典
講義概要				
<p>① 返事・挨拶・お礼・敬語などから始め、自分の考えや気持ちを正しく伝えられるように日本語力を上げる。</p> <p>② 自分の使う日本語に敏感になると同時に、人の話を正しく理解できるようにする。</p> <p>③ 日本語の微妙な言葉遣いを理解し表現できるよう、慣用句やことわざなどの理解力を上げ、自由に使えるようにする。</p> <p>④ シナリオ・台本を役者として読み取る力を養成。(実質高校までの国語教育の補完)</p>				
到達目標				
<p>① わからないことをすぐに聞き返し理解を深め課題にクラスとして向き合う。</p> <p>② 人の(自分を含め)長所を認めできないことよりできることを意識する。</p> <p>③ ポジティブシンキングを身につける。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	守秘義務・著作権などの業界人としての注意事項。社会人としての自覚。正解は一つではない。		
2	国語辞典・アクセント辞典の使い方①	国語辞典の使い方。アクセント辞典で頭高・尾高・平板・中高の読み取り方に慣れる。濁音と鼻濁音の区別。連休中の注意事項 アクセント50問配布		
3	アクセント辞典の使い方②	母音の無声化・アクセント辞典付録の読み取り方 助詞”の”の扱い		
4	アクセント練習問題	アクセント50問を実際に声に出して確認・修正 慣用句プリント配布		
5	慣用句・ことわざ①	文章、セリフの中に潜む慣用句・ことわざ・言い習わしなどに敏感になる		
6	慣用句・ことわざ②	間違い・誤用しがちな慣用句・諺などの理解。敬語のおさらい。ピノッチア配布		
7	ヴォイスドラマA	台本の読み方・キャラのつかみ方。キャストイング・座組		
8	ヴォイスドラマA	相手のセリフをしっかりと聞く。キャラ・状況をイメージする		
9	ヴォイスドラマA	台詞のやり取り、距離感・空気感		
10	ヴォイスドラマA	頭で描いたイメージと実際に動く時のイメージの違いをつかむ		
11	ヴォイスドラマA	芝居として成り立っているか・音声ドラマとしてどうなのか。		
12	夏休み直前まとめ	夏休み直前筆記テスト。基礎訓練の継続と弱点の克服。宿題配布		
13	ヴォイスドラマA	夏休み明け。稽古の成果の確認と調整		
14	ヴォイスドラマA	作品として完成度を上げる。不足している部分の補填		
15	ヴォイスドラマA	全クラス合同発表、他のクラスの芝居を聞きさらなる研鑽		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
文章実習1 応用		桐島 薫		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	「タクティクスオウガ」などのオウガシリーズ、「マリーのアトリエ」などのアトリエシリーズなどゲームのキャストイングと音声演出、ラジオ番組やオーディオドラマなど多数の作品に関わる。			オリジナル台本
講義概要				
声優として必要となる、基礎知識や国語力の習得。また、ボイスドラマ台本を通して読解力を養う。様々なスタイルのナレーションの基礎も学ぶ。				
到達目標				
① フリートーク・自己PRなど、自分の言葉で表現できるようにする。 ② 台本やシナリオを正しく読み取り、日本語の表現の幅を広げる。 ③ 自分の苦手な部分を正しく理解すると同時に、その克服のために努力をし続ける癖付け ④ 芝居を作るために自分の得意分野で活躍できるよう自信を持った自己の確立				
回	課題名	課題内容		
1	ボイスドラマシナリオA	グループ実習。相手のせりふを聞いての反応を実感する		
2	フリートーク	いつでもフリートークができるよう 日頃の自分の行動や感性を上げておく		
3	ボイスドラマシナリオA	距離感や動き・位置などを 相手役のせりふを聞いて反応する		
4	ボイスドラマシナリオA	イメージ通り実際に動く芝居		
5	ボイスドラマシナリオA	台本から読み取れるキャラクターごとの特性や関係性 それぞれの個性を生かしたキャラ作り		
6	ボイスドラマシナリオA	キャラを入れ替えて、人の立場になってさらに深める		
7	ナレーション	ストレートナレーションとキャラナレーションの違い		
8	ナレーション	役者としてドラマチックリーディングにチャレンジ		
9	ナレーション	ストレートナレーションで人に聞かせる意識		
10	ナレーション	キャラナレーションの自分ならではの表現力		
11	小テスト	日本語の基本・一般常識などのチェック		
12	フリートーク	新しい年を迎えての抱負 オーディション対策を含め自己PR		
13	現状チェック	台本の読み込み・キャラの理解度 舞台公演の進捗確認		
14	テスト	筆記テスト予定/状況により実技テスト		
15	総括	1年間頑張ってきたことを素直に自分を誉めてあげる 進捗により舞台公演準備		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合声優	総合声優
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>
科目名		担当講師		評価基準
演技実習1 基礎		栗原 功平		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	劇団「スーパーエキセントリックシアター」所属			発声・活舌などのプリント 抜粋台本 短編台本 など
講義概要				
表現をするために必要な基礎能力・知識(人間が会話する過程など)を身につける。 また、お芝居をする上でどれほどの準備と熱量が必要なのかを授業を通じて体感してもらう。				
到達目標				
お客さんに楽しんでもらえる作品を作るにあたり、どういった過程・準備が必要かを体感してもらう。 (役者が基礎として身につけてはいけない発声・滑舌・アクセントなどの能力、セリフを自分の言葉にする、相手の言葉にリアクションをとる、台本を読解する、身体を表現する、自分の個性を知り自己プロデュース能力を身につける、熱量を持つ)				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・自己PR	授業の説明・自己紹介・自己紹介を通じて自分の個性を誇張して表現する		
2	発声・滑舌 顔の体操・肉体作り	プリントを使って発声・滑舌の訓練、鏡を使って顔の体操 プランクなどの筋肉トレーニング		
3	同上 シアターゲーム	同上、シアターゲームを通して演技の基礎的な能力を楽しみながら身につける		
4	セリフを使った演技 (独白)	独白の台本を使って、読解・表現の出し方を学ぶ お芝居で疲れる感覚を体感してもらう		
5	セリフを使った演技 (二人芝居)	二人芝居の台本を使って、読解・会話・表現の出し方を学ぶ お芝居で疲れる感覚を体感してもらう		
6	同上	同上		
7	セリフを使った演技 (四人芝居)	四人芝居の台本を使って、読解・会話・表現の出し方・周りを見る力を学ぶ		
8	同上	同上		
9	短編台本を演じる (複数人芝居)	1つの台本を通して、読解・会話・表現の出したか・周りを見る力を学ぶ お客さんに見てもらうまでに、役者が準備すべきことを学ぶ		
10	同上	同上		
11	同上	同上		
12	同上	同上		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	クラス内発表会 お客さんに見てもらうことで表現がどのように変わるのかを実感する		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合声優	総合声優
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>
科目名		担当講師		評価基準
演技実習1 基礎		栗原 功平		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	劇団「スーパーエキセントリックシアター」所属		発声・活舌などのプリント 抜粋台本 短編台本 など	
講義概要				
前期の授業を踏まえ、一つの舞台作品を時間をかけて作り上げる。また、そのことによってキャラクターを作り上げてく技術を学ぶ。				
到達目標				
前期の授業を踏まえ、実際にお客さんに観てもらえる作品を作り上げ、評価をもらう。 その評価をもらった上で、1年生の期間を振り返り、自己の課題などを再認識し、2年生へとつなげていく。				
回	課題名	課題内容		
1	進級公演稽古	進級公演 本読み・キャスティング		
2	進級公演稽古	進級公演 本読み		
3	進級公演稽古	同上		
4	進級公演稽古	進級公演 ミザンス稽古		
5	進級公演稽古	同上		
6	進級公演稽古	進級公演 立ち稽古		
7	進級公演稽古	同上		
8	進級公演稽古	同上		
9	進級公演稽古	同上		
10	進級公演稽古	同上		
11	進級公演稽古	進級公演 立ち稽古/通し稽古		
12	進級公演稽古	同上		
13	進級公演稽古	同上		
14	進級公演稽古	同上		
15	進級公演稽古	進級公演 最終通し稽古		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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 <b>実習</b>		<b>筆記試験</b> 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	
ダンス実習1基礎		山崎美由生	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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。		なし	
講義概要				
自分に必要なエクササイズ・ストレッチを探す。さらに美しい姿勢でのウォーキングや腹式呼吸の徹底。				
到達目標				
自分自身の姿勢を認識し、美しい姿勢作りを目指す。そのために美しい姿勢とはどんな姿勢なのかを理解する。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション/筋肉・骨・関節を触る①	授業内容の説明、自己紹介/自分自身や友人の骨・関節を触ることで、動く時のイメージをしやすくする		
2	筋肉・骨・関節を触る②	自分自身や友人の筋肉を触ることで、動く時のイメージをしやすくする		
3	腹式呼吸と胸式呼吸	腹式呼吸と胸式呼吸の違い、横隔膜をしっかり動かしてみる		
4	ニュートラルポジションの確認	背骨のニュートラルポジションをとってみる、ニュートラルポジションをとるためのストレッチとエクササイズを行う。		
5	姿勢を整える①	美しい姿勢にするためのストレッチやエクササイズを行う。		
6	姿勢を整える②	美しい姿勢にするためのストレッチやエクササイズを行う。		
7	ウォーキングチェック	普通の歩き方の癖(重心、腕の振り、ガニ股内股)のチェック		
8	ウォーキング①	ニュートラルを意識し、背骨・肩甲骨のコーディネーションを図る		
9	ウォーキング②	ニュートラルを意識し、背骨・肩甲骨のコーディネーションを図る		
10	姿勢・柔軟性のチェックとウォーキングテスト	ウォーキングテストを行い、姿勢・柔軟性総合評価、フィードバック		
11	ウォーキングコンビネーション①	今までの復習とウォーキングコンビネーション		
12	ウォーキングコンビネーション②	今までの復習とウォーキングコンビネーション		
13	ウォーキングコンビネーション③	今までの復習とウォーキングコンビネーション		
14	ウォーキングコンビネーション④	今までの復習とウォーキングコンビネーション		
15	前期まとめ	エクササイズチェックとウォーキングコンビネーションテスト		
備考	前期は姿勢・呼吸に関して重点的に行います。毎日が反復になりますが、日々の身体の変化を実感してもらい、自分自身の身体へ興味を持ち、意識を高められるような指導をしていきます。毎授業ごとに体調チェック・目標設定・達成度・気づき・次回の課題を提出してもらい、定期的にフィードバックを行います。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習1応用		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
前期同様自身の身体を理解し、自分に合った準備運動を考える。 ダンスの要素であるリズムトレーニング、容易なコンビネーションを覚えグループごとに発表してもらう。				
到達目標				
前期からの続きとなるウォーキングコンビネーションにポーズを加え、綺麗な歩き方を身につける。 さらに準備運動(ストレッチ・筋トレetc)の習慣づけを目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	ムーブメント	上半身、特にアームスの動きを滑らかに優雅に見せることを中心とした振付を踊る。最終日発表。(11月5、8日)		
2				
3				
4				
5				
6	リズムトレーニング	ダンスに必要な要素であるリズム練習、手、足、身体を使い音を出し音楽に合わせる。		
7				
8				
9				
10	振付を踊る	容易なダンスコンビネーションを覚え、踊りこみ、グループごとにフォーメーションを作り、発表してもらう。		
11				
12				
13				
14				
15	グループごとに発表 一年の総評			
備考	前期に行ってきた体幹トレーニングに加え姿勢改善に必要なストレッチを十分に行う。「踊る」ことに抵抗や苦手意識のある学生もいるので、ゆったり踊る⇨リズムに乗ってステップを踏む⇨全身を使って大きく踊る、順を踏んで指導していく。前期同様、体力向上のために縄跳びやスキップ、ジャンプ、ステップの練習は継続する。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アナウンス実習1基礎		加藤知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送株式会社報道部およびエスオープロモーション所属アナウンサー。その他ナレーター、リポーター、MCとしての実績豊富。			日本語検定中級テキスト、公式問題集、アクセント辞典、オリジナルプリント
講義概要				
11月実施予定の日本語検定3級合格を目指し、テキストを中心に授業を進行する。授業のはじめには、毎回漢字等の知識を問う小テストを実施。アナウンスの基本である発声等のレッスンも導入し、様々な原稿を使用しての実技も行う。				
到達目標				
アナウンス実践に必要な基礎技術を身に付けながら、日本語検定3級合格を目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	効果的な自己PR、会話力		
2	発声発音の基礎	腹式呼吸、発声、鼻濁音、発音の基本練習、無声化、滑舌		
3	テキスト「語彙」 ナレーション	音声表現の技術、語彙、イベント紹介ナレーション		
4	テキスト「語彙」	語彙、絵本朗読やナレーションの基本		
5	テキスト「表記」 絵本朗読初級	表記、特殊拍、絵本「うさぎとかめ」		
6	テキスト「表記」 絵本朗読初級	表記、絵本「うしかたやまんば」		
7	テキスト「敬語」 店紹介ナレーション	敬語、レストラン紹介ナレーション		
8	テキスト「敬語」 CMナレーション	敬語、さまざまなCMナレーション①		
9	テキスト「敬語」 CMナレーション	敬語、さまざまなCMナレーション②		
10	テキスト「敬語」 エッセイ	敬語、エッセイ「わたしのねがい」		
11	テキスト「文法」 ニュース原稿	文法、さまざまなニュース原稿		
12	テキスト「文法」 番組ナレーション	文法、さまざまな番組ナレーション		
13	テキスト「文法」 絵本朗読中級	文法、絵本「スイミー」		
14	テキスト「文法」 絵本朗読中級	文法、絵本「スイミー」		
15	前期試験	実技試験（滑舌、これまでの実技内容から一つ披露）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		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
アナウンス実習1応用		加藤知華		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	RKB毎日放送報道部出身。 アナウンサー・ナレーター・レポーターとしての実績豊富。			日本語検定中級・アクセント辞典
講義概要				
11月の日本語検定までは過去問やポイントの解説に重点を置く。 試験後は毎回、授業の最初に、日本語の基本的な知識、間違っている言葉の確認を行う。				
到達目標				
前期に引き続き腹式呼吸、発声、発音、母音の口の形、滑舌を毎回行い、豊かな声量、確かな発音、表現力を身につけさせる。実習を多く取り入れ、ニュース、レポート、司会原稿を多数取り入れ、学んできたことを生かす実習を行う。 アナウンスの現場に触れてもらうことで可能性を広げていく。				
回	課題名	課題内容		
1	過去問	日本語検定過去問・解説。		
2	過去問	日本語検定過去問・解説。		
3	過去問	日本語検定過去問・解説。		
4	過去問	日本語検定過去問・解説。		
5	実習	自己分析・自分に似合う色		
6	アナウンス実習	スポーツニュース		
7	アナウンス実習	天気予報		
8	アナウンス実習	プラネタリウムナレーション①		
9	アナウンス実習	プラネタリウムナレーション②		
10	アナウンス実習	グルメレポーター（おはしの持ち方、所作等含む）		
11	アナウンス実習	物語朗読		
12	アナウンス実習	街角レポーター		
13	アナウンス実習	司会・ニュース原稿		
14	アナウンス実習	詩の朗読		
15	後期試験	実技試験（早口言葉・初見ナレーション原稿）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験 <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	
タレント実習1基礎		向井麻斐	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	「SMAP」「TUBE」等のステージにおいてバックダンサーとして出演。 また、TV番組、CM、イベント等にてダンサーとして数多く出演。			なし
講義概要				
ストレッチ、筋トレ、リズムトレーニング、コンビネーション 柔軟、筋トレなどを通じて踊る為の基礎作りをする。				
到達目標				
リズムトレーニング・振付を覚え、発表を経験することでステージに慣れさせる。				
回	課題名	課題内容		
1	基礎	背骨を意識したロールアップ、ダウン 呼吸を意識したストレッチ(腹式、胸式呼吸) コア(体幹)、ニュートラルポジションの説明 リズム取りの説明(アップ&ダウン) アイソレーションの練習 など ※ストレッチ、リズムとり、コンビネーションは毎回行う		
2	↓			
3	↓			
4	↓			
5	↓			
6	↓			
7	学園祭に向けて	発表作品の練習、準備		
8	↓	↓		
9	↓	↓		
10	↓	↓		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
タレント実習1応用		向井麻斐		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	「SMAP」「TUBE」等のステージにおいてバックダンサーとして出演。また、TV番組、CM、イベント等にてダンサーとして数多く出演。			なし
講義概要				
自分に必要なエクササイズ・ストレッチを探す。さらに美しい姿勢でのウォーキングや腹式呼吸の徹底。				
到達目標				
自分自身の姿勢を認識し、美しい姿勢作りを目指す。そのために美しい姿勢とはどんな姿勢なのかを理解する。				
回	課題名	課題内容		
1	練習	学園祭に向けた練習		
2				
3				
4	↓	↓		
5	反省会	本番の感想、反省などの話し合い、目標の発表		
6	振付①	振付を覚える、構成を覚える。		
7		※ストレッチ、筋トレ、リズムトレーニング		
8				
9				
10				
11				
12				
13	↓	↓		
14	まとめ①	グループ発表、1年間の復習		
15	まとめ②	グループ発表、1年間の復習		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	
ボーカル実技1基礎		今崎拓也	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	シンガーソングライターとして、様々なステージでLIVEパフォーマンスを重ね、動画配信アプリ「KARASTA」内コンテストで優勝。2022年1月にはOTONOVA ONLINE大会でも優勝し、神宮外苑花火大会2022のOAも務める。楽曲提供の活動も行う。			課題曲音源
講義概要				
自由曲を用い、ボーカリストとしての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行うことで、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。				
到達目標				
1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、及びその仕組みを理解するところから始め、リズム、音程、表現力に至るまで日本語の楽曲にて身につける。また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)＝アナライズの習慣を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	自己PR 楽曲のアナライズ	各学生の自己PRによるプロフィールを確認。今後の方向性などを確認する。歌い手として楽曲の分析の重要性について解説し、選曲へのアドバイスとする。		
2	発声のシステム①	発声のシステムを学び、なぜその方法が良いのかという理由を理解する。各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。		
3	選曲①	各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。その曲が良い理由、音域、長所短所をこの作業を通じ全員で理解する。		
4	マイク、スタンド、教室機材の使い方/選曲②	マイクの特性を知り効率の良い使い方を学ぶ。マイクスタンドのセッティングも、教室機材の使い方、ケーブルの巻き方など。		
5	発声のシステム②	発声のシステムを再確認する。理解が足りない点や修正すべき点を、ここで各人が再認識し、日々の練習で身につける。		
6	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベースに、進行状況を見ながら適宜実施していく。	各人の課題曲(1曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。  4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを身体で取るためのトレーニング。打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグルーブを感じてリズムを強化。  発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。 半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。 その他、時期に応じたステージパフォーマンスへの対応力を身につける。		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルアンサンブル1 基礎		菅原さおり		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	国立音楽大学卒業。劇団四季を経て数々のミュージカルの舞台で活躍。ディズニーアニメの日本版吹替のコーラスにも何作か携わる			楽譜のコピー
講義概要				
正しい発声・楽な発声で歌えるよう、基礎体力・呼吸法を学び、アニソン・ボカロに限らずあらゆるジャンルの曲を通じて歌唱力を伸ばしていく				
到達目標				
喉を嚙らさないで歌えること、ハモリの楽しさを知って、アンサンブル力を身につけ、1年終了時に1曲アンサンブルを発表できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	自己紹介・授業内容の説明・質疑応答		
2	体を動かそう	腹筋・ストレッチ・呼吸法・口の開き方を覚える		
3	楽譜に慣れる	「きれいにうたいましょうソルフェージュ①」楽譜を読んでもみる		
4	エーデルワイス	音名で歌う。歌詞をつけて歌う。一人ずつ歌う。		
5	翼をください	音名で歌う。歌詞をつけて歌う。一人ずつ歌う。ハモリのパートの音をとってハモる		
6	君をのせて	高音の出し方を覚える。歌詞の内容を考えて歌う		
7	〃	一人ずつ歌う。歌う人は歌唱力の向上、聴いている人は聴く力を養う		
8	ドレミの歌	アンサンブルの楽しさを知る①		
9	〃	〃		
10	民衆の歌	アンサンブルの楽しさを知る②		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	ホールニューワールド	アンサンブルの楽しさ(デュエット)を知る③		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考	授業の進捗状況によって変更の場合もある			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルアンサンブル1 応用		菅原さおり		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	国立音楽大学卒業。劇団四季を経て数々のミュージカルの舞台で活躍。ディズニーアニメの日本版吹替のコーラスにも何作か携わる			楽譜
講義概要				
ボイストレーニング、リズムトレーニング等、歌う為のベーシックトレーニング、声優として必要になるボーカルレッスンを実施します。また、様々なジャンルの音楽に触れ実践を重ねる。				
到達目標				
発声の基礎を身につけ、あらゆるジャンルの曲に対応できるように個々の歌唱力を伸ばす。 また、ハーモニーの美しさを習得する。楽譜の読み方も指導していく。				
回	課題名	課題内容		
1	デュエット	とびらを開けて	(音取り)	
2	〃	とびらを開けて	台詞を入れていくつかの組に分かれて 男女一組ずつお芝居も入れて発表	
3	〃			
4	〃			
5	クラシック	0 sole mio		
6	〃	〃		
7	J pop	にじいろ	(リズムを感じて軽やかにハモリの練習)	
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	自由曲	録音に向けて個人指導		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	Rec	録音		
14	まとめ	録音鑑賞と一年のまとめ試験		
15	前期のテスト	課題曲の中から一曲選んで独唱		
備考	授業の進み具合によっては課題曲を増やしていく			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルセオリー1基礎		新田恵		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>国立音楽大学声楽科卒業。全国の学校でミュージカル、オペラ、合唱の公演に参加。</p> <p>多摩美術大学映像演劇学科、SET、尚美学園ミュージカル学科等で教鞭を執る。加藤健一事務所、さておき／モチロンプロデュース(大人計画)、若手劇団の公演で発声、歌唱指導を行う。現在、木野花、染谷将太、菊地凜子、安藤玉恵他、舞台・映像で活躍する俳優の個人トレーナー。座・高円寺演技アカデミー、新・江ノ島水族館、すみだ水族館講師。</p>			プリントの配布
講義概要				
楽譜に親しみ、音楽をより深く理解する為の基礎を学ぶ。ボーカルレッスンを受講するのに必要な音楽の基礎知識を学ぶ。コールユーブンゲンを基本にして、ワークブックで楽典を補填する。				
到達目標				
読譜力の向上。現場で仕様される音楽用語の理解。PCやスマホで楽譜の音を再生したり、楽譜を作成できる為の知識を身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	自己紹介・アンケートの記入・授業の心得と進め方の説明。質疑応答。		
2	楽譜の基礎①	5線 ト音記号 等の名称を知り、意味を理解する。ヒント1、2コールユーブンゲン2度音程。		
3	楽譜の基礎②	「音符」の名称を知り、それぞれの音符の関係性を理解する。ヒント3。Cho p15 No.4 a) c)		
4	楽譜の基礎③	「休符」名称を知り、音符との関連を理解する。ヒント4。ChoP15 No.6 a) c) No.7 a) b)		
5	2拍子・4拍子	Cho P17 No.9 a) c) No.11 a) No.13 a) b)		
6	シンコペーション	Cho P20 No.15 a) No.17 a) c) e)		
7	3度音程	Cho P22 No.18 a) b) e) f) g)		
8	3度音程までの試験	コールユーブンゲンの試験		
9	楽譜の基礎④	「拍子 I」 ヒント6 Cho P25 No.19 a) b) d) f)		
10	総合練習	Cho P28 No.23 c) e) g)		
11	4度音程 I	Cho P29 No.24 a) c) e) f)		
12	4度音程 II	Cho P32 No.25 b) c)		
13	8分音符 4度音程と8分音符	Cho.a) c) d) e) g) ・ 復習		
14	前期試験	コールユーブンゲンと楽典の試験		
15	前期のまとめ	前期で練習した課題を総復習し、課題を再認識する。		
備考	授業内で5回歌唱テストを行う。コールユーブンゲンと平行して楽典の講義を行う。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルセオリー1 応用		新田恵		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	国立音楽大学声楽科卒。ソプラノ歌手。SET、志摩スペイン村、東宝芸能、青年座、多摩美術大学等において歌唱指導、ボイストレーニングを行う。現在はプロの俳優にパーソナルトレーニングを行っている。座・高円寺劇場創造アカデミー、すみだ水族館、新・江ノ島水族館講師。			プリントの配布
講義概要				
楽譜に親しみ、音楽をより深く理解する為の基礎を学ぶ。ボーカルレッスンを受講するのに必要な音楽の基礎知識を学ぶ。コールユーブンゲンを基本にして、ワークブックで楽典を補填する。				
到達目標				
読譜力の向上。現場で仕様される音楽用語の理解。PCやスマホで楽譜の音を再生したり、楽譜を作成できる為の知識を身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	自己紹介・アンケートの記入・授業の心得と進め方の説明。質疑応答。		
2	楽譜の基礎①	5線 ト音記号 等の名称を知り、意味を理解する。ヒント1、2コールユーブンゲン2度音程。		
3	楽譜の基礎②	「音符」の名称を知り、それぞれの音符の関係性を理解する。ヒント3。Cho p15 No.4 a)c)		
4	楽譜の基礎③	「休符」名称を知り、音符との関連を理解する。ヒント4。ChoP15 No.6 a)c) No.7 a) b)		
5	2拍子・4拍子	Cho P17 No.9 a)c) No.11 a) No.13 a)b)		
6	シンコペーション	Cho P20 No.15 a) No.17 a) c) e)		
7	3度音程	Cho P22 No.18 a)b)e)f)g)		
8	3度音程までの試験	コールユーブンゲンの試験		
9	楽譜の基礎④	「拍子 I」ヒント6 Cho P25 No.19 a)b)d)f)		
10	総合練習	Cho P28 No.23 c)e)g)		
11	4度音程 I	Cho P29 No.24 a)c)e)f)		
12	4度音程 II	Cho P32 No.25 b)c)		
13	8分音符 4度音程と8分音符	Cho.a)c)d)e)g) ・ 復習		
14	前期試験	コールユーブンゲンと楽典の試験		
15	前期のまとめ	前期で練習した課題を総復習し、課題を再認識する。		
備考	授業内で5回歌唱テストを行う。コールユーブンゲンと平行して楽典の講義を行う。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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
舞台制作2 A 基礎		松田洋治		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	スタジオジブリ作品「もののけ姫」アシタカ役や「風の谷のナウシカ」アスベル役等で出演の他、子役時代からTV・映画・舞台など多数出演。			芥川龍之介「藪の中」 江國香織「デューク」
講義概要				
校内発表朗読劇「藪の中」「デューク」の制作				
到達目標				
芥川龍之介の言葉で舞台俳優として基礎である台詞術を身につけ、江國香織の言葉で現代を表現する朗読劇を制作する。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介 オリエンテーション	自己紹介 自己アピール 演劇に関する基礎講義		
2	ワークショップ	精神と肉体の解放		
3	ワークショップ	声と身体のコミュニケーション		
4	ワークショップ 本読み	エチュード 「藪の中」「デューク」本読み(オーディション)		
5	ワークショップ 本読み	エチュード 「藪の中」「デューク」本読み(オーディション)		
6	ワークショップ 本読み	エチュード 「藪の中」「デューク」本読み(オーディション)		
7	ワークショップ 本読み	エチュード 「藪の中」「デューク」本読み(オーディション)		
8	ワークショップ 本読み	エチュード 「藪の中」「デューク」本読み(オーディション)		
9	ワークショップ 本読み	ミザンセーヌ作り		
10	ワークショップ 本読み	ミザンセーヌ作り		
11	立ち稽古	朗読劇「藪の中」「デューク」立ち稽古		
12	立ち稽古	朗読劇「藪の中」「デューク」立ち稽古		
13	立ち稽古	朗読劇「藪の中」「デューク」立ち稽古		
14	立ち稽古	朗読劇「藪の中」「デューク」立ち稽古		
15	本番	朗読劇「藪の中」「デューク」公演		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
舞台制作2 B 応用		①小西一弘②黒川竹春		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ドラム&amp;ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。</p> <p>②劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。AtticTheater(プロデュースユニット)主宰・演出として活動。</p>			楽譜・台本
講義概要				
「音楽」と「演劇」を題材に、ステージでの作品作りを実施。年度末に行われる卒業公演の稽古～本番を実施する。				
到達目標				
ステージ作品を学生主体で創り上げるにより(台本、演出、音楽、振付、衣裳、音響、照明プランなど)総合的に舞台演技、ステージングを学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	「シンデレラストーリー」	卒業公演「シンデレラストーリー」音楽稽古開始		
2	↓	作品に関わる先生方と連携を取りながら音楽稽古を進める。		
3	↓	大ナンバーからコーラスパート音取り		
4	↓	↓		
5	↓	↓		
6	↓	↓		
7	↓	↓振りや芝居のついたナンバーは踊り演じながら歌稽古		
8	↓	↓		
9	↓	↓		
10	↓	↓衣裳や小道具の準備制作		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	↓	本番		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合演技実習2 基礎		田窪一世		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	劇団「座・キューピーマジック」を主宰。「ランチの女王」「コードブルー」「インハンド」など話題のTVドラマ・映画などに多数出演			戯曲「僕と真夜中の僕」
講義概要				
意識を相手役に向ける感覚を鍛え、個人プレイではなくチームプレイの演技を学ぶ。 卒業公演に向けて、台本を基に演技テクニック学ぶ。				
到達目標				
テレビや映画などで通用するナチュラルな演技が出来るよう指導します。				
回	課題名	課題内容		
1	会話	相手役と会話するように演技する。		
2	伝達	三人一組で背中合わせになって「気」を伝える。		
3	距離感	パーソナルスペースを実感する。		
4	錯覚	教室に二人きりになって演技する。		
5	闘争	エチュードとして口喧嘩する。		
6	呼吸	演技中に息を吸う吐くを意識する。		
7	駆け引き	相手役の心にダメージを与える。		
8	三題噺	落語の三題噺を即興で語る。		
9	背景	役のバックグラウンドを全員で考える。		
10	童話	ジェスチャーで童話を演じる。		
11	アクション	動きを先行させる演技。		
12	性格	自分とは違う性格の人物を演じる。		
13	記憶	古い記憶を具体的に語る。		
14	客観	役を取り替えて演じる。		
15	エチュード	役と設定は台本通り、台詞は自由で演じる。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース 総合キャリアデザインコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合演技実習2 基礎		田窪一世		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	劇団「座・キューピーマジック」を主宰。「ランチの女王」「コードブルー」「インハンド」など話題のTVドラマ・映画などに多数出演			シェイクスピア・モリエール
講義概要				
意識を相手役に向ける感覚を鍛え、個人プレイではなくチームプレイの演技を学ぶ。 卒業公演に向けて、台本を基に演技テクニック学ぶ。				
到達目標				
シェイクスピア「十二夜」モリエール「病は気から」共通の内容です。古典劇を演じる際に必要な脳の基礎訓練を行います。				
回	課題名	課題内容		
1	息継ぎ	「、」で息継ぎしないで一気に喋る。ロングトーン。		
2	プライベート	プライベートとパブリックを別けて喋る。		
3	キャラクター	キャラクターを変えて演じる。		
4	喜怒哀楽	喜怒哀楽を強調して演じる。		
5	アクション	アクションを大きく、躍動して演じる。		
6	呼吸	呼吸音を出して喋る。特に吸う音を意識する。		
7	低音	低い音を意識して発声する。		
8	走る、止まる	キビキビ動く練習。		
9	台詞を重ねる	相手の台詞を聞いて、間を詰める練習。		
10	台詞を噛まない	台詞を噛んだらその場の最初からやり直す。		
11	リアクション	相手の台詞をリアクションする訓練。		
12	アーチキレーション	母音の形に口を開けて喋る練習。		
13	ウオント	役がしたいことを果たす。		
14	相手	相手に向かって喋る、発表や独り言にならないように。		
15	壊す	積み重ねて来たものを一旦壊す。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクトテクニック2 基礎		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			台本
講義概要				
年度末に2年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優アーティストとして必要になる舞台演劇のスキルを磨く。				
到達目標				
役者としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介ほか	自己紹介と授業の説明。	演技するとは?俳優の仕事とは?どういう事なのか話し合う。	
2	身体の発見	身体のクセを知る。身体をリラックスさせていく。	授業内発表の企画の立案。	
3	呼吸の発見	良い発声とはどういうことか?自分の呼吸の量を認識する。脇腹・背中を意識する。	授業内発表の作品決定	
4	声の発見①	声を体に共鳴させる。喉を開いた発声。	授業内発表の進捗報告	
5	声の発見②	丹田を意識した発声。声のベクトル。	授業内発表の脚本検討	
6	集中の輪	第123の輪を意識して芝居を創作する。発表。	授業内発表の衣裳、小道具の選出	
7	与えられた状況	4つのWを意識して創作をする。発表と考察。	授業内発表の脚本決定	
8	目的と障害	目的と障害を意識して創作する。発表と考察。	授業内発表の演出案の確定	
9	独り芝居を作る	オリジナル一人芝居を創作する。発表と考察。	授業内発表の本読み、構成の確認	
10	授業内発表①	授業内発表に向けての稽古。		
11	授業内発表②	授業内発表に向けての稽古。		
12	授業内発表③	授業内発表に向けての稽古。		
13	授業内発表④	授業内発表に向けての稽古。		
14	授業内発表⑤	授業内発表に向けての稽古。		
15	授業内発表⑥	授業内発表の準備。	授業内発表 本番	
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
演技実習2応用		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			シンデレラストーリー
講義概要				
年度末に2年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優アーティストとして必要になる舞台演劇のスキルを磨く。				
到達目標				
卒業 舞台公演の制作を通じて演劇の製作過程を実践的に習得する。 歌、ダンス、芝居の要素を含むミュージカル作品に取り組むことで、更なるスキルアップを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	本読み	本読み		
2	台本分析①	読んでみでの感想		
3	役の分析①	登場人物を研究してみる		
4	役の分析②	登場人物を研究してみる		
5	役の分析③	登場人物を研究してみる		
6	役の分析④	登場人物を研究してみる		
7	作品を作るには①	テーマ(目標)を決める。		
8	作品を作るには②	舞台での見せ方を考える。		
9	作品を演じる①	作っていく。		
10	作品を演じる②	作っていく。		
11	作品を演じる③	作っていく。		
12	作品を演じる④	作っていく。		
13	作品を演じる⑤	作っていく。		
14	作品を演じる⑤	作っていく。		
15	本番	本番		
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アフレコ実習 アニメ 基礎		こぶしのぶゆき		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 賢プロダクション所属			アニメーション映像 アフレコ台本
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、反復する事でマイク前で演技に慣れる。 その上で、技巧の習得ではなく、感情の根本を掴む事を主とする。				
到達目標				
自分の感情を解放する術を、ただ学ぶのではなく、自ら気付ける事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション①	授業の進め方レクチャー等の座学と、現場で使用しているアフレコ台本で、読解力を試す。		
2	オリエンテーション②	アフレコについての座学と、実際にマイク前でマイクワークを行い、アフレコの感覚を知る。		
3	アフレコ実習①	アニメ作品AのA部分をアフレコ実習		
4		アニメ作品AのB部分をアフレコ実習		
5		アニメ作品Aを選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
6	アフレコ実習②	アニメ作品BのA部分をアフレコ実習		
7				
8		アニメ作品BのB部分をアフレコ実習		
9				
10		アニメ作品Bを選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
11	アフレコ実習③	『熱血最強ゴウザウラー』A部分をアフレコ実習		
12				
13		『熱血最強ゴウザウラー』B部分をアフレコ実習		
14				
15		『熱血最強ゴウザウラー』を選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
備考	※オペレーターさんをお願いしたい日程 5月21日・27日、6月25日・7月1日、9月3日・9日			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アフレコ実習A応用		こぶしのぶゆき		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	「涼宮ハルヒの憂鬱」「SHIROBAKO」などのアニメ作品に出演。 声優プロダクション 賢プロ所属			アフレコ台本
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。				
到達目標				
アニメーション作品のアフレコに纏わる流れを学ぶ。 自分の感情を解放する術を、学ぶのではなく自ら気付ける事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	舞台仕立て エチュード	「行間を埋める」という事を、自分の身体を使って演じる事で 実感出来る様にする。		
2	↓	上記同内容を、本番仕立てで通す。 加えて、後のアフレコ課題用にそれを録画する。		
3	アフレコ課題④	アニメ作品DのAパートをアフレコ実習		
4	↓	↓		
5	↓	アニメ作品DのBパートをアフレコ実習		
6	↓	↓		
7	アフレコ課題⑤	アニメ作品EのAパートをアフレコ実習		
8	↓	↓		
9	↓	アニメ作品EのBパートをアフレコ実習		
10	↓	↓		
11	アフレコ課題⑦	TVCMナレーションアフレコ		
12	アフレコ課題⑥	後期1~2週目の授業で録画した自分自身の映像に自分自身でアフレコをする。 文字通り自分を客観的に見る事で、自分の気持ちの動きや個性を知る。		
13	後期修了試験	アニメ作品Fをアフレコ実習。2週掛けて、全てを修了試験として扱う。配役 からの脱落者を敢えて出し、俳優業の厳しさを最後にもう1度認識し直させる。 ※この回、2コマ目にオペレーターさんを希望		
14	↓	卒業公演劇場入り		
15	↓	※この回も、2コマ目にオペレーターさんを希望		
16	↓			
備考	【備考】 ※11週目の授業は木曜クラスと金曜クラスで実施日が異なります。ご注意ください。 ※赤色の部分と赤字の週の全てのコマにオペレーターさんを希望			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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 <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・実習評価・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アフレコ実習 外画 基礎		河相智哉		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	「セサミストリート」「ダイハード」「ビバリーヒルズ青春白書」「ER」などに参加			アフレコ台本
講義概要				
<p>実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。            役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。</p>				
到達目標				
<p>外画吹き替えのあらましと演技指導。            限られた時間と条件の中で、商用コンテンツとして耐え得る演技を行うための下地作り。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	イントロダクション	自己紹介、外画作品A#43台本配布、台本記号の解説など		
2	外画作品A #43①②	①配役、Vチェック ②Aパート(2~3回転)		
3	外画作品A #43③④	③Bパート(2~3回転) ④日本語版鑑賞、次回台本配布、次回V(原音)鑑賞		
4	外画作品B #10 R-1①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
5	外画作品B #10 R-1③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
6	外画作品B #10 R-2①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
7	外画作品B #10 R-2③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
8	外画作品B #10 R-3,4①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
9	外画作品B #10 R-3,4③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
10	外画作品B #10 R-5,6①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
11	外画作品B #10 R-5,6③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
12	外画作品B #10 R-1、R-2 録音①②	①本番配役確認、R-1 リハ・ラストス・本番 ②R-2 リハ・ラストス・本番		
13	外画作品B#10 R-3・4、R-5・6 録音①②	①R-3・4 リハ・ラストス・本番 ②R-5・6 リハ・ラストス・本番		
14	外画作品B#10 鑑賞①②	①鑑賞およびディスカッション ②ディスカッション、次回台本配布		
15	ボイスオーバー作品①②	①V確認および練習 ②練習および次回台本配布		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アフレコ実習B応用		河相智哉		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	「セサミストリート」「ダイハード」「ビバリーヒルズ青春白書」「ER」などに参加			アフレコ台本
講義概要				
<p>実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。</p>				
到達目標				
<p>前期に引き続き、外画吹き替えの演技指導。複雑な情動を必要とする作品や、ボイスオーバーなどを経験させ、商用コンテンツにおける、より多彩で、きめ細かい演技の必要性を感じてもらうことで、『顧客が作品に求めるものは何か』を考えさせる。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	外画作品C #90 R-2①②	①Vチェック ②第1班 練習		
2	外画作品C #90 R-2③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
3	外画作品C #90 R-3①②	①Vチェック ②第1班 練習		
4	外画作品C #90 R-3 ③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
5	外画作品C #90 収録①②	①Aパート ラステス・本番 ②Bパート ラステス・本番		
6	外画作品C #90 鑑賞など	①外画作品C 録音・日本語版鑑賞 ②次回作品台本配布・素材鑑賞・配役など		
7	外画作品D #41 Aパート①②	①Vチェック ②第1班 練習		
8	外画作品D #41 Aパート③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
9	外画作品D #41 Bパート①②	①Vチェック ②第1班 練習		
10	外画作品D #41 Bパート③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
11	外画作品D #41 収録①②	①Aパート リハ・ラステス・本番 ②Bパート リハ・ラステス・本番		
12	外画作品D #41 鑑賞など	①外画作品D#41 録音・日本語版鑑賞 ②ボイスオーバー台本配布・配役など		
13	ボイスオーバー作品 (60分×3コマ編成)	①R-1 Vチェック ②第1班 ③第2班		
14	(卒業公演準備日)	(卒業公演準備日)		
15	ボイスオーバー作品 (60分×3コマ編成)	①R-2 Vチェック ②第1班 ③第2班		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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	
アクション実習2 基礎		山村秀勝	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	ドラマ『仁JIN』『ごくせん』をはじめ、様々なドラマに出演、また殺陣指導を行う。		無し	
講義概要				
後期の舞台公演を視野に入れ、感情解放、心と身体を動かすこと、発信と受信など、演技をする上でも人としても大切なことを体感させながら、後期へと繋げていく。				
到達目標				
一方的なアクションではなく、相手に合わせたリアクション、魅せるアクションを学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	相手を知る、解放、立つ、自意識、呼吸を合わせる	人前に出た時の心と身体の状態を確認する 他者を意識することにより、自意識とは何かを体感する		
2	全身表現、姿勢、目的を持って歩く	全身を使って相手に伝える 普段何気なく行っている動作を意識して行う		
3	全身表現、感情と呼吸、アクション、リアクション	全身を使って相手に伝える、感情と呼吸の変化の関連性を体感する、相手を受け入れた上で発信する力を養う		
4	全身表現、アクション、リアクション	全身を使って相手に伝える 相手を受け入れた上で発信する力を養う		
5	同上	同上		
6	★言葉と心と身体	台詞があることで心と身体がどう変化するのか体感する		
7	★同上	同上		
8	短編を使った実習	ディスカッションを通して、台本の読み方の基礎を学ぶ 読み合わせ、立ち稽古を通して、言葉と心と身体の間を探る		
9	同上	立ち稽古を通して、言葉と心と身体の間を探る		
10	同上	同上		
11	同上	同上		
12	同上	同上		
13	同上	同上		
14	同上	同上		
15	同上	クラス内発表 ※進行状況により一週前倒しの可能性あり		
備考	★印の内容は、学生たちの特性に合わせて変更の可能性あり			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクション実習2応用		山村秀勝		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	ドラマ『仁JIN』『ごくせん』をはじめ、様々なドラマに出演、また殺陣指導を行う。			
講義概要				
身体を使いアクションさせるだけでなくリアクション芝居を作る。				
到達目標				
自分の肉体を知り、肉体表現の可能性、感性、声に生かす				
回	課題名	課題内容		
1	身体を使う	現代アクション、コンビネーション		
2	身体を使う②	同上		
3	身体を使う③	同上		
4	刀を使う	刀剣アクション		
5	刀を使う2	同上		
6	刀を使う3	同上		
7	コンビネーション	刀、身体を使った技術的アクション		
8	コンビネーション	同上		
9	コンビネーション	同上		
10	コンビネーション	同上		
11	立ち回り	殺陣のシーンを芝居と技術で捉える。感じる先、考えて組み立てる。		
12	立ち回り	同上		
13	立ち回り	同上		
14	立ち回り	同上		
15	立ち回り	同上		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習2 基礎		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
自分自身の姿勢を再認識し、美しい姿勢で踊る。				
到達目標				
エクササイズにおいて呼吸と身体の動きのコーディネーションの質を上げ、さらに美しい姿勢でのステップやターンにつなげ、「魅せる」ということを意識づけていく。				
回	課題名	課題内容		
1	ターン コンビネーション①	美しく踊る為のセンター(軸)作り  ダンスの基本ステップ、パドブレや様々なターンを練習することで身体の引き上げを意識する。		
2	ターン コンビネーション②			
3	ターン コンビネーション③			
4	ターン コンビネーション①			
5	ターン コンビネーション④			
6	ターン コンビネーション⑤			
7	振付を覚え研究	振り付けを行う(学園祭での発表するナンバーの可能性あり)。  各パートやユニゾンなど、反復しながら覚え、  さらに躍り込むことで綺麗さ、格好良さなど研究する。		
8	振付を覚え研究			
9	振付を覚え研究			
10	振付を覚え研究			
11	振付を覚え研究			
12	振付を覚え研究			
13	振付を覚え研究			
14	振付を覚え研究			
15	振付を覚え研究			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	声優学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習2 応用		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
<p>前期同様自身の身体を理解し、自分に合った準備運動を考える。 ダンスの要素であるリズムトレーニング、容易なコンビネーションを覚えグループごとに発表してもらう。</p>				
到達目標				
<p>学園祭でのダンスパフォーマンス、卒業公演のダンスシーンにおいて、具体的な表現方法を学ぶ。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	学園祭の振付、練習	学園祭でのパフォーマンスの振付・直し・踊り込み		
2				
3				
4	卒業公演のダンスパート練習	卒業公演「シンデレラストーリー」ダンスパートの振付、踊り込み、キャラクターによつて異なる表現を研究する。		
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14	休講	卒業公演本番		
15	振り返り	総括		
16				
備考	<p>前期に行ってきた体幹トレーニングに加え姿勢改善に必要なストレッチを十分に行う。「踊る」ことに抵抗や苦手意識のある学生もいるので、ゆったり踊る⇨リズムに乗ってステップを踏む⇨全身を使って大きく踊る、順を踏んで指導していく。前期同様、体力向上のために縄跳びやスキップ、ジャンプ、ステップの練習は継続する。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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
タレント実習2 応用		向井麻斐		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	「SMAP」「TUBE」等のステージにおいてバックダンサーとして出演。また、TV番組、CM、イベント等にてダンサーとして数多く出演。			なし
講義概要				
踊るための体作り(柔軟、ストレッチ、アイソレーション、リズムトレーニングなど) 振付、構成を覚え、ダンス発表する。人前で表現する意識を高める。				
到達目標				
柔軟、筋トレなどを通じて踊る為の基礎作りをする。リズムトレーニング・振付を覚える。 HIP HOPをベースに学園祭でのステージ発表、卒業公演のミュージカル公演でのダンス指導も含む。				
回	課題名	課題内容		
1	練習	学園祭に向けた練習		
2				
3				
4				
5	反省会	本番の感想、反省などの話し合い、目標の発表		
6	練習	卒業公演に向けて練習		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	まとめ	本番の感想、反省などの話し合い。1年間の復習。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカル実技2基礎		小西一弘		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	ドラム&ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。1988年より学校教育に携わり、音楽学校の教務主任、副校長を兼任。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。			課題曲音源
講義概要				
<p>自由曲を用い、演者としての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行う事で、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。</p> <p>1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、およびその仕組みを理解する所から始め、リズム、音程、表現力にいたるまで、日本語の楽曲にて身につける。</p> <p>また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、ブレス、長さなど)=アナライズの習慣を身につける。</p>				
到達目標				
ボーカル実技で習得した、効率の良い発声、発音などの技術を声優、役者としても応用できるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	自己PR 楽曲のアナライズ	1年次で学んだことを復習。リズムトレーニング。		
2	発声のシステム①	1年次で学んだことを基に歌唱。それに加え、高次元の技術指導をおこなう。		
3	選曲①	1年次で学んだことを基に歌唱。それに加え、高次元の技術指導をおこなう。		
4	マイク、スタンド、教室 機材の使い方/選曲②	ボーカル実技とリズムトレーニング		
5	発声のシステム②	機材のセッティング、モニターの聴き方やステージマナーなどをミニライブ形式で体験。		
6	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベース に、進行状況を見ながら 適宜実施してゆく	各人の課題曲(1曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。  4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを体で取る為のトレーニング。 打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグループを感じてリズムを強化。  発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。 半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。  その他、時期に応じたステージパフォーマンスへの対応力を身につける。  レコーディングに向けた指導。選曲、作業用歌詞カード作成について。 ヘッドフォンモニターのやり方、モニターバランスの作り方など録音への準備。		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカル実技2応用		小西一弘		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	ドラム&ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。1988年より学校教育に携わり、音楽学校の教務主任、副校長を兼任。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。			課題曲音源
講義概要				
前期に引き続き、ボーカリストとしての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行う事で、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。				
到達目標				
1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、およびその仕組みを理解する所から始め、リズム、音程、表現力にいたるまで、日本語(母国語)の楽曲にて身につける。また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)=アナライズの習慣を身につける。学園祭、卒業公演に向けた個別のスキルアップのための指導を行う。				
回	課題名	課題内容		
1	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベースに、進行状況を見ながら適宜実施してゆく	各人の課題曲(2曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。		
2				
3				
4				
5				
6				
7		4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを体で取る為のトレーニング。打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグルーブを感じてリズムを強化。		
8		発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。		
9		その他、学園祭等への出演、オーディションなど、時期に応じステージパフォーマンスへの対応力を身につける。		
10		卒業公演に向けた歌唱指導。 Vo. 発表会に向けた指導。		
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルセオリー2 基礎		新田恵		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>国立音楽大学声楽科卒業。全国の学校でミュージカル、オペラ、合唱の公演に参加。</p> <p>多摩美術大学映像演劇学科、SET、尚美学園ミュージカル学科等で教鞭を執る。加藤健一事務所、さておきノモチロンプロデュース(大人計画)、若手劇団の公演で発声、歌唱指導を行う。現在、木野花、染谷将太、菊地凜子、安藤玉恵他、舞台・映像で活躍する俳優の個人トレーナー。座・高円寺演技アカデミー、新・江ノ島水族館、すみだ水族館講師。</p>			プリントの配布
講義概要				
<p>歌唱に必要となってくる、基礎の楽典の理解。 1年次より高度な、読譜や音符の理解に努める。</p>				
到達目標				
<p>1年次の復習と並行してコールユーブンゲンを進める。アプリを使って音取りが出来るように拍子とリズムに対する理解を深める。比較的楽譜の読める学生には初見視唱のトレーニングを行う。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	今年度の授業の進め方の説明。		
2	楽曲分析の説明	課題曲を楽曲分析してみる		
3	楽曲1	①各自がオーディション自由曲に選みたい楽曲を決め、楽譜・カラオケを準備する。		
4		②選んだ楽曲の楽譜上の音楽用語を調べる。③リズム唱④音名唱		
5		③リズム唱④音名唱⑤歌詞カードを作りコードを書き込む		
6		歌唱。楽譜、歌詞カードの提出		
7	楽曲1	①各自がオーディション自由曲に選みたい楽曲を決め、楽譜・カラオケを準備する。		
8		②選んだ楽曲の楽譜上の音楽用語を調べる。③リズム唱④音名唱		
9		③リズム唱④音名唱⑤歌詞カードを作りコードを書き込む		
10		歌唱。楽譜、歌詞カードの提出		
11	楽曲1	①各自がオーディション自由曲に選みたい楽曲を決め、楽譜・カラオケを準備する。		
12		②選んだ楽曲の楽譜上の音楽用語を調べる。③リズム唱④音名唱		
13		③リズム唱④音名唱⑤歌詞カードを作りコードを書き込む		
14		歌唱。楽譜、歌詞カードの提出		
15	まとめ	雰囲気、耳コピだけでなく音楽理論によって裏打ちされた歌唱についての感想を述べ演奏を行う。		
備考	楽譜、カラオケ、歌詞カードの提出を採点する。オーディション対策なので期限を重視する。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカルセオリー2 応用		新田恵		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	国立音楽大学声楽科卒。ソプラノ歌手。SET、志摩スペイン村、東宝芸能、青年座、多摩美術大学他多数で歌唱指導、ボイストレーニングを行う。現在はプロの俳優にパーソナルトレーニングを行っている。座・高円寺劇場創造アカデミー、すみだ水族館、新・江ノ島水族館講師。			オリジナルプリント
講義概要				
歌唱に必要となってくる、基礎の楽典の理解。 1年次より高度な、読譜や音符の理解に努める。				
到達目標				
今までに習得した読譜力をレベルアップし、自身を持って楽譜に接することが出来るように1年時からの復習をする。また楽曲を音名で読み、リズムや表情記号、コードをきちんと意識して音楽表現に応用出来るように理解を深める。				
回	課題名	課題内容		
1	後期に向けてオリエンテーション	個人的な課題を発表する。後期の授業の進め方		
2	復習：単純2拍子・4拍子	コールユーブンゲン p 1 3～。p 5 2No. 41 a) c) 「謎」		
3	復習：休符・付点を含むリズム。7度音程	コールユーブンゲン p 1 6～。p53No42 a)b)c)d) 「謎」		
4	復習：シンコペーション 1 6分、3連符、8分音符の応用	コールユーブンゲン p 1 9～。p54No. 43 a)b) 「DAN DAN」		
5	復習：単純3拍子 1 6分・3連符・8分音符の応用	コールユーブンゲン p 2 0～。p54 no43 c)d) 「DAN DAN」		
6	復習：3度音程 7度音程	コールユーブンゲン p 2 2～。p55 No44 a)b)c) 楽曲の復習。		
7	復習：付点音符 5度6度7度オクターブの練習	コールユーブンゲン p 2 5～。p56 No45 a)b) 「新曲 # 1」		
8	復習：4度音程 5度6度7度オクターブの練習	コールユーブンゲン p 2 9～。p54 c)d) 「新曲 # 1」		
9	復習：8分音符 和声の基礎	コールユーブンゲン p 3 3～。p58~61 「新曲 # 2」		
10	復習：3/8 6/8 拍子 単調系の和音	コールユーブンゲン p 3 6～。p76~p79 「新曲 # 2」		
11	復習：5度音程 後期の復習	コールユーブンゲン p 3 8～。「新曲 # 3」		
12	復習：シンコペーション 後期の復習	コールユーブンゲン p 4 2～。「新曲 # 3」		
13	音階・復習：3連符 試験課題の練習	2年間を通じて問題のあった単元の復習と試験の予習		
14	試験	コールユーブンゲンの歌唱		
15	総復習	今後に向けての総評		
備考	今年度は習熟度、進み具合によって随時小テストを行う。小テストの結果は成績に反映する。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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
アナウンス実習3基礎		室川慎也		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	エス・オー・プロモーション所属。MC、キャスター、実況、ナレーター、スタジアムDJ【メディア出演歴】U-NEXT格闘技「RWS」「BOM」、テレビ埼玉「高校野球ダイジェスト」、J:COM「デイリーニュース」など			プリント
講義概要				
アナウンス実習では敬語や文法のほか実戦形式の授業を行う。台本や原稿の文章を正しく読み、理解することを目指す。				
到達目標				
しゃべりの仕事は、声優はもちろんのこと、MC、DJ、キャスター、ナレーターなど様々ある。国語力をつけていながら、本番に近い形での授業も行いオールマイティなしゃべり手を目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	ガイダンス	業界研究 授業内容説明 自己PR 色の心理学		
2	語彙	ことわざ、四字熟語 好きなものの話		
3	漢字	難読漢字、間違えやすい日本語、アニカレニュースキャスター		
4	外来語	カタカナ語 三題斬		
5	オノマトペ	擬音語 擬態語 ハロウィンイベントMCまたはレポーター		
6	一般教養	時事用語、ラグビーレクチャー		
7	心理学	ショッピングナビゲーター 商品の見せ方		
8	実況	スポーツの試合を実況しよう		
9	朗読	ゲームの紹介動画ナレーション		
10	朗読	スポーツ番組ナレーション ラグビーの試合		
11	語彙	説明カトレーニング ラジオDJ		
12	トーク	トークショー ファンからの質問相談に答えよう		
13	朗読	ステーキアニカレ、コーヒーアニカレCMナレーション		
14	朗読	野球ニュースナレーション原稿読み		
15	まとめ	これまでを振り返って		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクトテクニック2 基礎		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			台本
講義概要				
年度末に2年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優アーティストとして必要になる舞台演劇のスキルを磨く。				
到達目標				
役者としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介ほか	自己紹介と授業の説明。	演技するとは?俳優の仕事とは?どういう事なのか話し合う。	
2	身体の発見	身体のクセを知る。身体をリラックスさせていく。	授業内発表の企画の立案。	
3	呼吸の発見	良い発声とはどういうことか?自分の呼吸の量を認識する。脇腹・背中を意識する。	授業内発表の作品決定	
4	声の発見①	声を体に共鳴させる。喉を開いた発声。	授業内発表の進捗報告	
5	声の発見②	丹田を意識した発声。声のベクトル。	授業内発表の脚本検討	
6	集中の輪	第123の輪を意識して芝居を創作する。発表。	授業内発表の衣裳、小道具の選出	
7	与えられた状況	4つのWを意識して創作をする。発表と考察。	授業内発表の脚本決定	
8	目的と障害	目的と障害を意識して創作する。発表と考察。	授業内発表の演出案の確定	
9	独り芝居を作る	オリジナル一人芝居を創作する。発表と考察。	授業内発表の本読み、構成の確認	
10	授業内発表①	授業内発表に向けての稽古。		
11	授業内発表②	授業内発表に向けての稽古。		
12	授業内発表③	授業内発表に向けての稽古。		
13	授業内発表④	授業内発表に向けての稽古。		
14	授業内発表⑤	授業内発表に向けての稽古。		
15	授業内発表⑥	授業内発表の準備。	授業内発表 本番	
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
2020	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>	筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクトテクニック3		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			台本
講義概要				
卒業公演作品の稽古を通して、役の分析や作品の本読みを行い作品理解を深める。				
到達目標				
卒業公演作品を通して演じる楽しさを学ぶ				
回	課題名	課題内容		
1	本読み	本読み		
2	台本分析①	読んでみての感想		
3	役の分析①	登場人物を研究してみる		
4	役の分析②	登場人物を研究してみる		
5	役の分析③	登場人物を研究してみる		
6	役の分析④	登場人物を研究してみる		
7	作品を作るには①	テーマ(目標)を決める。		
8	作品を作るには②	舞台での見せ方を考える。		
9	作品を演じる①	作っていく。		
10	作品を演じる②	作っていく。		
11	作品を演じる③	作っていく。		
12	作品を演じる④	作っていく。		
13	作品を演じる⑤	作っていく。		
14	作品を演じる⑤	作っていく。		
15	作品を演じる⑤	作っていく。		
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優
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
演技実習3 基礎		山口太郎		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	アクション事務所「高瀬道場」、演劇集団円を経て、(株)青二プロダクションに所属。舞台「落伍者〜改」「按針〜ANJIN」他、出演ジャンルは映像、アテレコ、ナレーション等多岐に渡る。			「日本駄エ門」「朝に死す」
講義概要				
舞台演技を基軸として、映像や声優業でも使える「楽器」「感情」「コントロール」の整え方の紹介と実践。役作りの仕方。演じる上で指針となる「脚本の読み方」。「自己演出」の仕方→演技プランの立て方。				
到達目標				
「感情」と「表現」のバランスが取れた、嘘のない演技をできるようにする。演出されたことのみならず、自ら考え積極的に現場で披露できる「自己演出力」を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	導入～基礎訓練	授業説明。自己紹介＋目標設定。発声練習の説明と実習。		
2	基礎訓練＋台本の読み方	発声練習。日本駄エ門①。「朝に死す」読み合わせ		
3	基礎訓練＋台本の読み方	発声練習。日本駄エ門①。「朝に死す」読み合わせ		
4	基礎訓練＋台本の読み方	発声練習。日本駄エ門②。「朝に死す」読み合わせ		
5	基礎訓練＋台本の読み方	発声練習。日本駄エ門②。「朝に死す」読み合わせ		
6	基礎訓練＋台本の読み方	発声練習。日本駄エ門③。「朝に死す」読み合わせ		
7	基礎訓練＋自己演出	発声練習。日本駄エ門③。「朝に死す」荒立ち稽古		
8	基礎訓練＋自己演出	発声練習。日本駄エ門④。「朝に死す」荒立ち稽古		
9	基礎訓練＋自己演出	発声練習。日本駄エ門④。「朝に死す」抜き稽古		
10	基礎訓練＋自己演出	発声練習。「朝に死す」抜き稽古		
11	基礎訓練＋自己演出	発声練習。「朝に死す」抜き稽古		
12	基礎訓練＋自己演出	発声練習。「朝に死す」通し稽古		
13	基礎訓練＋自己演出	発声練習。「朝に死す」通し稽古		
14	基礎訓練＋自己演出	発声練習。「朝に死す」通し稽古		
15	中間発表会	中間発表会本番「朝に死す」		
備考	中間発表会のスケジュールに関しては改めて相談させていただきます。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
演技実習3応用		山口太郎		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	アクション事務所「高瀬道場」、演劇集団円を経て、(株)青ニプロダクションに所属。舞台「落伍者〜改」「近松心中物語」を初め、映像、アテレコ、ナレーションと出演ジャンルは多岐に渡る。			台本
講義概要				
俳優としての体づくり、発声等の基礎を学ぶ。 また、卒業公演の舞台稽古も実施します。				
到達目標				
また、俳優としての舞台上での表現方法、演技力の向上を『舞台』に立って活躍する技術を学びます。				
回	課題名	課題内容		
1	オーディション 他	基礎訓練、オーディション、キャスティング、台本のテキレジ、リサーチの確認		
2	読み稽古	前半 (P3~P22)		
3	読み稽古	後半 (P23~P42)		
4	立ち稽古	前半		
5	立ち稽古	後半		
6	立ち稽古	前半		
7	立ち稽古	後半		
8	立ち稽古	小返し、抜き		
9	通し稽古	通し稽古、小返し、抜き		
10	通し稽古	通し稽古、小返し、抜き		
11	発表会	発表会、合評会		
12	基礎訓練	基礎訓練、他		
13	基礎訓練	基礎訓練、他		
14	休講	卒業公演劇場入り		
15	基礎訓練テスト	基礎訓練テスト、後期総括		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <u>実技</u> ・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
総合アフレコ実習3 基礎		紀昌利		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)EARLY WING所属 声優としてアニメ・外画・ゲームに出演。また舞台・リーディング公演などにも参加する一方、高校、専門学校、養成所等で演技講師としても活動している			アフレコ映像・台本(こちらで用意します)
講義概要				
「アニメ」「ドラマCD」「ゲーム」などの声優の一般的な仕事を網羅して実習として経験してもらう				
到達目標				
実習を通じて、業界に出たときに困らないよう様々なジャンルへのディレクション対応や芝居の引き出しを増やす。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメ1	ギャグアニメで大きな表現を目指す		
2	アニメ1	ギャグアニメで表現の幅を身に着ける		
3	アニメ2	会話劇アニメでアテレコとして会話ができるようになる		
4	アニメ2	会話劇アニメで抑揚・緩急・強弱などの技術を磨く		
5	アニメ2	会話劇アニメで感情を表現して会話できるようにする		
6	ドラマCD1	画像がない中で会話ができるようにする		
7	ドラマCD1	画像がない中でキャラクターの個性を表現する		
8	アニメ3	登場キャラが多いアニメでキャラクターの演じ分けを意識する		
9	アニメ3	登場キャラが多いアニメでそれぞれのキャラクターをを意識する		
10	アニメ3	登場キャラが多いアニメでキャラクターの演じ分けの技術を磨く		
11	アニメ4	ラブコメ作品でテンション感を磨く		
12	アニメ4	ラブコメ作品で演技の緩急を磨く		
13	アニメ4	ラブコメ作品で恋愛の演技を磨く		
14	オーディション対策	実際の原稿の中で自分の良さを出せるセリフを見つける		
15	オーディション対策	実際の原稿の中で自分の良さを出せるセリフを磨く		
備考	参加人数、男女比で扱うジャンルや作品を変更します。また授業前半で基礎練習の振り返りも行う予定です。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合アフレコ実習		紀 昌利		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)EARLY WING所属 専門学生時代に「森田さんは無口」でデビュー、以後アニメやゲーム、オーディオブックなどの声優活動、舞台・リーディングなどの実演活動、また演技講師としても並行して活動している			台本(別途お渡しします)
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。				
到達目標				
アニメやドラマCD、様々な国の外画作品等、アフレコに纏わる多くのジャンルに触れることを目的とする。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメアフレコ①	発声等の基礎練習→前半部の映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
2	アニメアフレコ①	基礎練習→読み合わせ、キャラチェック→アフレコ実習		
3	アニメアフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
4	アニメアフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
5	アニメアフレコ②	基礎練習→後半部の映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
6	アニメアフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
7	アニメアフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
8	アニメアフレコ②	基礎練習→スタジオ収録→確認と各自の課題と解決を考える		
9	外画アフレコ①	基礎練習→映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
10	外画アフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
11	外画アフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
12	外画アフレコ②	基礎練習→映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
13	外画アフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
14	外画アフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
15	外画アフレコ②	基礎練習→スタジオ収録→確認と各自の課題と解決を考える		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合声優実習3基礎		桐島薫		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	「タクティクスオウガ」などのオウガシリーズ、「マリーのアトリエ」などのアトリエシリーズなどゲームのキャストイングと音声演出、ラジオ番組やオーディオドラマなど多数の作品に関わる。			アクセント辞典
講義概要				
基礎を見直しながら、即戦力としてオーディション合格のために応用力を磨く				
到達目標				
台本・原稿を正しく読み取り、キャラクター作りに幅を持たせる。 苦手な部分を自覚して克服のために努力を続ける。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	3年生としての心構え。オーディション対策。これからの目標設定。資料配布		
2	キャラ作り	オーディション対策 得意と思うキャラクター		
3	キャラ作り	オーディション対策 売れると思うキャラクター		
4	キャラの幅を広げる	声の高低、スピード、強弱、大小など		
5	キャラの幅を広げる	距離感、動き、広さ、年齢、格など		
6	ナレーション	ストレートナレーション・キャラナレなどパターンを増やす		
7	ナレーション			
8	朗読	12月発表会に向け題材に取り組む。「語り」のイメージをつかむ		
9		方言、間合い、テンポ、時代、身分などをいかに表現するか		
10		キャラの特性を生かしたキャストイング、香盤の決定。		
11		相手役、座組を生かしてのシーンの特化、表現の幅		
12	夏休み直前	基礎の確認と弱点の補強計画。最後の夏休みのやりたいこと		
13	夏休み明け	芝居感覚の確認。できるようになった筈のこと		
14	オーディション対策	得意な部分をよりよく見せるための手立て。		
15		即戦力として自分を魅力的に演出する。		
備考	朗読題材 畠山健二作『本所おけら長屋』より”はこいり”			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合声優実習3応用		桐島薫		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	「伝説のオウガバトル」などのオウガシリーズ、「マリーのアトリエ」などの〇〇のアトリエシリーズなどゲームのキャストイング、音響演出として多数の作品に関わる。			国語辞典・アクセント辞典
講義概要				
即戦力としてオーディション合格を目指すために、実習を重ねる。				
到達目標				
① 台本をもとに、慣用句・ことわざなどの意味を理解し、表現できるようにする。 ② 台本やシナリオを正しく読み取り、日本語の表現の幅を広げる。 ③ 自分の苦手な部分を正しく理解すると同時に、その克服のために努力をし続ける癖付け ④ 芝居を作るために自分の得意分野で活躍できるよう自信を持った自己の確立				
回	課題名	課題内容		
1	ドラマシナリオ	原稿チェックのポイント・シナリオの読み込み、キャラ設定		
2	〃	少々難解なシナリオに接して、日本語や、物事への興味を培う キャラクターの内面の探り方や思いを深める		
3	〃	発声・滑舌・高低・スピードなどのキャラ付けを 実際の台詞で自在に変える		
4	〃	キャラクターとの出会いは一期一会 自分に求められているキャラを意識する		
5	ナレーション原稿	自分の個性に合わせてのアプローチ		
6	〃	原稿チェックのポイント・自分だけのチェック項目・確認方法		
7	〃	人の表現を聞き、取りいれるポイントをつかむ		
8	シナリオ	初見に近い条件での表現力の広げ方		
9	〃	キャラクターのバージョンを増やしていく		
10	小テスト	慣用句・ことわざ・季節・花鳥風月・アクセント 日本語ならではの表現をチェック		
11	フリートーク	オーディション対策としての自己PR		
12	セリフ	設定によるセリフのバージョンを増やす		
13	フリートーク	卒業公演を控えて自分の長所確認と さらに稽古の精度の上げ方を計る		
14	テスト	筆記テスト予定/状況により実技テスト		
15	総括	3年間頑張ってきたことを素直に自分を誉めてあげる 舞台公演の感想		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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	
ダンス実習3基礎		山崎美由生	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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。		なし	
講義概要				
自分自身の姿勢を再認識し、美しい姿勢を作る。エクササイズにおいて呼吸と身体の動きのコーディネーションの質を上げる。				
到達目標				
さらに美しい姿勢でのステップやターンにつなげ、「魅せる」ということを意識づけていく。				
回	課題名	課題内容		
1	ステップ&ターン コンビネーション①	ステップやターンを組み合わせたコンビネーションを行うことで、軸を意識し綺麗に回ることを目指す		
2	ステップ&ターン コンビネーション②			
3	ステップ&ターン コンビネーション③			
4	ステップ&ターン コンビネーション④			
5	ステップ&ターン コンビネーション⑤			
6	振付	振付を行う。反復しながら覚え、さらに躍り込むことで綺麗さや格好良さなど研究し、感情を表現することに繋げる。		
7	振付			
8	振付			
9	振付			
10	振付			
11	振付			
12	振付			
13	振付			
14	振付			
15	振付			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習3応用		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
<p>前期同様自身の身体を理解し、自分に合った準備運動を考える。 ダンスの要素であるリズムトレーニング、容易なコンビネーションを覚えグループごとに発表してもらう。</p>				
到達目標				
学園祭でのダンスパフォーマンス、ダンスシーンにおいて、具体的な表現方法を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	学園祭の振付、練習	学園祭でのパフォーマンスの振付・直し・踊り込み		
2				
3				
4	卒業公演のダンスパート練習	卒業公演ダンスパートの振付、踊り込み、キャラクターによつての異なる表現を研究する。		
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14	授業内発表			
15	振り返り	総括		
16				
備考	前期に行ってきた体幹トレーニングに加え姿勢改善に必要なストレッチを十分に行う。「踊る」ことに抵抗や苦手意識のある学生もいるので、ゆったり踊る⇨リズムに乗ってステップを踏む⇨全身を使って大きく踊る、順を踏んで指導していく。前期同様、体力向上のために縄跳びやスキップ、ジャンプ、ステップの練習は継続する。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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	
ナレーション実習3基礎		宮永麻衣	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	「フラカッパー」「セサミストリート」「おねがいマイメロディ」などで声優として活躍する傍ら、大林宣彦監督の「風の歌が聴きたい」など映像・舞台などでも活躍。		配布プリント アクセント辞典	
講義概要				
明瞭な発音・発声を軸に、様々なスタイルの原稿に取り組む				
到達目標				
自然な声で、正しいアクセントや聞き取りやすく美しい発音を意識して話することができる 作品や要望に応じて語り口を演出できる				
回	課題名	課題内容		
1	NA① 1/3	「阿修羅像」 鼻濁音、母音の無声化、特殊拍の発音、等拍性を意識する ゆったりとしたしゃべりのペースコントロールをおこなう		
2	NA① 2/3			
3	NA① 3/3			
4	NA② 1/3	「クマ」 場面に合わせて声色や抑揚、間の取り方を変化させ表現する 事実を正確に伝えつつ視聴者の心に訴えかけ番組を盛り上げる		
5	NA② 2/3			
6	NA② 3/3			
7	NA③ 1/3	「美の巨人たち」 段落間の接続関係を意識し間(ポーズ)の取り方を考える 長い文脈で話す息づかいをつかむ		
8	NA③ 2/3			
9	NA③ 3/3			
10	NA④ 1/3	「ニッカシールド」 事実を正確に伝えつつ、商品の特徴を的確に、かつ耳に残るよう表現する		
11	NA④ 2/3			
12	NA④ 3/3			
13	前期テスト	授業使用課題(NA④)と自己準備課題(NA⑤)を使用した実技試験で習熟を確認する		
14	対策 1/2	オーディション対策 自分の持ち味を生かしアピールする方法を模索する		
15	対策 2/2			
備考	NA⑤「ゲームオープニング」			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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
ナレーション実習3応用		宮永麻衣		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	「フラカッパー」「セサミストリート」「おねがいマイメロディ」などで声優として活躍する傍ら、大林宣彦監督の「風の歌が聴きたい」など映像・舞台などでも活躍。			配布プリント アクセント辞典
講義概要				
様々なスタイルのナレーションに対応するチカラを付ける。				
到達目標				
要旨をつかみ、聞き手にわかりやすく伝える訓練をします。 また、滑舌、発声の基本を大切に、丁寧な表現を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	着るロボット 1/3	論理的な文章を素材に、組み立てを考えた読み方、意味が明確に伝わる息づかいを学びます		
2	着るロボット 2/3			
3	着るロボット 3/3			
4	時計 1/3	語句や意味のまとまりを表すためには、息づかいやイントネーションが大切であることを学びます。		
5	時計 2/3			
6	時計 3/3			
7	企業VPNA 1/3	企業が伝えたい情報を汲み取り、緩急・リズム・音の高低など、意味に即した変化を駆使して、顧客を惹きつけるナレーションを目指します		
8	企業VPNA 2/3			
9	企業VPNA 3/3			
10	番組NA 1/3	番組を盛り上げる語りを意識します 個々の資質を生かした表現を模索します		
11	番組NA 2/3			
12	番組NA 3/3			
13	CMNA 1/2	秒数の制限の中で、情報を際立たせて伝えます		
14	休講	卒業公演劇場入り		
15	CMNA 2/2	自分の持ち味を生かして、商品の魅力を訴求します		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験 <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験 <b>実技試験</b> <b>実習評価</b> 課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師	評価基準	
舞台制作3 基礎		松田洋治	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	スタジオリブリ作品「もののけ姫」アシタカ役や「風の谷のナウシカ」アスベル役等で出演の他、子役時代からTV・映画・舞台など多数出演。		「十二夜」Wシェイクスピア・作 小田島雄志・訳	
講義概要				
卒業公演「十二夜」の制作				
到達目標				
古典劇を通じて、舞台俳優としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介 オリエンテーション	自己紹介 自己アピール 演劇に関する基礎講義		
2	ワークショップ	精神と肉体の解放		
3	ワークショップ	声と体のコミュニケーション		
4	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
5	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
6	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
7	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
8	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
9	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
10	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
11	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
12	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
13	ワークショップ 本読み	エチュード 「十二夜」本読み(オーディション)		
14	立ち稽古①	ミザンセーヌ作り		
15	立ち稽古②	ミザンセーヌ作り		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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
舞台制作3 応用		松田洋治		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	スタジオジブリ作品「もののけ姫」アシタカ役や「風の谷のナウシカ」アスベル役等で出演の他、子役時代からTV・映画・舞台など多数出演。			台本
講義概要				
年度末に3年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優として必要になる舞台俳優としてのスキルを磨く。				
到達目標				
古典劇を通じて、舞台俳優としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う				
回	課題名	課題内容		
1	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
2	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
3	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
4	立ち稽古	立ち稽古		
5	立ち稽古	立ち稽古		
6	立ち稽古	立ち稽古		
7	立ち稽古	立ち稽古		
8	立ち稽古	立ち稽古		
9	立ち稽古	立ち稽古		
10	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
11	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
12	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
13	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
14	卒業公演考察	卒業公演の振り返り		
15	卒業公演考察	卒業公演の振り返り		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
放送実習3		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に「時間の大切さ」を繰り返し学ぶ。タイムトライアル(時の経過)を学ぶ事で番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、そして聞き手への配慮への技量を番組制作と共に学ぶ。				
到達目標				
実習を通してまずは声優・俳優である前にひとりの人間であること。人と人とを繋ぐ魅力あふれるフリートークができるよう1年間指導致します。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	自己紹介一人喋り実習		
2	トーク実習	日々の何気ない日常をテーマにトークすることに慣れる事		
3	トーク実習	ゴールデンウィークの思い出		
4	番組制作	2チームに分かれて配信番組制作		
5	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
6	番組制作	1週間の出来事～配信番組制作		
7	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
8	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
9	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
10	番組制作	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク～配信番組制作		
11	トーク実習	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
12	番組制作	夏休みの予定～配信番組制作		
13	トーク実習	夏休みの思い出～複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
14	トーク実習	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
15	番組制作	前期を振り返って～配信番組制作		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
放送実習3		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に「時間の大切さ」を繰り返し学ぶ。タイムトライアル(時の経過)を学ぶ事で番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、聞き手への配慮への技量を学ぶ。				
到達目標				
実習を通してまずは声優・俳優である前にひとりの人間であること。魅力あふれるフリートークができるよう1年間指導致します。また、毎月1本、オリジナルの番組を制作し配信。ニコ生放送も実施する。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
2	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
3	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
4	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
5	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
6	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
7	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
8	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
9	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
10	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
11	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
12	トーク実習	冬休みの思い出を言葉変えて「伝える」力を養います		
13	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
14	トーク実習	卒業公演の見どころ、集客を目的としたトーク練習		
15	トーク実習	アニカレの2年間を振り返るトーク実習		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカル実技3基礎		小西一弘		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	ドラム&ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。1988年より学校教育に携わり、音楽学校の教務主任、副校長を兼任。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。			課題曲音源
講義概要				
自由曲を用い、ボーカリストとしての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行うことで、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。				
到達目標				
1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、及びその仕組みを理解するところから始め、リズム、音程、表現力に至るまで日本語の楽曲にて身につける。また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)=アナライズの習慣を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	自己PR 楽曲のアナライズ	各学生の自己PRによるプロフィールを確認。今後の方向性などを確認する。歌い手として楽曲の分析の重要性について解説し、選曲へのアドバイスとする。		
2	発声のシステム①	発声のシステムを学び、なぜその方法が良いのかという理由を理解する。各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。		
3	選曲①	各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。その曲が良い理由、音域、長所短所をこの作業を通じ全員で理解する。		
4	マイク、スタンド、教室機材の使い方/選曲②	マイクの特性を知り効率の良い使い方を学ぶ。マイクスタンドのセッティングも、教室機材の使い方、ケーブルの巻き方など。		
5	発声のシステム②	発声のシステムを再確認する。理解が足りていない点や修正すべき点を、ここで各人が再認識し、日々の練習で身につける。		
6	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベースに、進行状況を見ながら適宜実施していく。	各人の課題曲(1曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。  4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを身体で取るためのトレーニング。打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグループを感じてリズムを強化。  発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。 半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。 その他、時期に応じステージパフォーマンスへの対応力を身につける。		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	声優業界についての全体説明		
2	〃	業界知識1		
3	〃	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	オーディション対策	オーディション申請書記入		
6	業界説明	業界知識4		
7	〃	業界知識5		
8	〃	業界知識6		
9	〃	業界知識7		
10	〃	業界知識8		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	写真撮影に向けて		
14	業界説明	業界知識8		
15	オーディション対策	模擬オーディションに向けて		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論2		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	業界知識1		
2	オーディション対策	オーディション申請書記入		
3	業界説明	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	〃	業界知識4		
6	〃	業界知識5		
7	〃	業界知識6		
8	プロダクション知識	プロダクション研究		
9	〃	プロダクション研究		
10	〃	プロダクション研究		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	オーディション対策		
14	オーディション対策	オーディション対策		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論2		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論3		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	業界知識1		
2	オーディション対策	オーディション申請書記入		
3	業界説明	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	〃	業界知識4		
6	〃	業界知識5		
7	〃	業界知識6		
8	プロダクション知識	プロダクション研究		
9	〃	プロダクション研究		
10	〃	プロダクション研究		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	オーディション対策		
14	オーディション対策	オーディション対策		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論3		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

# シラバス

総合学科  
総合声優スタッフコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
声優実習2基礎		西村ちなみ		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	81プロデュースの人気声優で『おじゃる丸』おじゃる丸役、『スマイルプリキュア』キュアビューティ役など有名アニメ作品のメインの役を担当。			オリジナル・絵本etc...
講義概要				
発声、滑舌、感情の開放を軸に自由に豊かな表現が身に付くよう多方面からアプローチしていきます。目の前の小さな目標をクリアし、達成感を味わってもらいたい。				
到達目標				
自分の殻を破り。自由に表現する。失敗をおそれずチャレンジして、心身共に健やかに生きていくこと。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介	決められた時間内に決められたお題で何者かに伝える。		
2	実現の為に	自分の立てた目標を実現させる為に、今できるコトをディスカッション。		
3	感情開放	ニーチェ「言葉」を使い、喜び、怒、悲しみを全力表現		
4	↓			
5	↓			
6	↓			
7	↓			
8	セリフ①	キャラクターや関係性、何を伝えたいのかしっかり考える。		
9	↓	同じセリフでも様々な感情を変えてやってみる。		
10	セリフ②			
11	↓			
12	かけあい	関係性をしっかり共有して、よりドラマチックに		
13	↓	エモーショナルに、相手としっかりかけあう		
14	朗読「ゆうだち」	ナレーション、キャラクター、全部1人で世界観をつくる		
15	↓	それぞれの差別化、何を伝えたいのか、しっかりと。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
声優実習2応用		西村ちなみ		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	81プロデュースの人気声優で『おじゃる丸』おじゃる丸役、『スマイルプリキュア』キュアビューティ役など有名アニメ作品のメインの役を担当。			オリジナル台本
講義概要				
ボイスドラマや絵本をベースに、実践を繰り返し演じる楽しさを知る。 芝居を感情の開放、声、体、感情を前面に出して開放して表現することを学ぶ。				
到達目標				
ボイスドラマを通してセリフの読み方など、マイク前で表現できるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	朗読「ゆうだち」	インプロを通して、心も体も感情を自由になるトレーニングをして、朗読では、地の文、キャラクターの参考を大切に。 物語の情景描写を深く深くイメージして伝えられるよう。		
2	↓			
3	↓			
4	がまくんとカエルくん	キャラクターになりきって、舞台の様に演じてみる		
5	↓			
6	↓			
7	絵本「じゃがいもポテトくん」	登場人物のキャラクターの性格を色々な設定で演じてみる		
8	↓			
9	芝居「あなたのためにできること」	読み合わせの後、舞台のように自由に動いてみる		
10	↓			
11	↓			
12	↓			
13	↓			
14	↓			
15	自由発表	自分の用意した作品を自由に読む		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アフレコ実習 外画		河相智哉		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	「セサミストリート」「ダイハード」「ビバリーヒルズ青春白書」「ER」などに参加			アフレコ台本
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。				
到達目標				
外画吹き替えのあらままと演技指導。 限られた時間と条件の中で、商用コンテンツとして耐え得る演技を行うための下地作り。				
回	課題名	課題内容		
1	イントロダクション	自己紹介、外画作品A#43台本配布、台本記号の解説など		
2	外画作品A #43①②	①配役、Vチェック ②Aパート(2~3回転)		
3	外画作品A #43③④	③Bパート(2~3回転) ④日本語版鑑賞、次回台本配布、次回V(原音)鑑賞		
4	外画作品B #10 R-1①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
5	外画作品B #10 R-1③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
6	外画作品B #10 R-2①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
7	外画作品B #10 R-2③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
8	外画作品B #10 R-3,4①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
9	外画作品B #10 R-3,4③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
10	外画作品B #10 R-5,6①②	①第1班 練習 ②台本内容ディスカッション		
11	外画作品B #10 R-5,6③④	③第1班・第2班 練習 ④第2班 練習		
12	外画作品B #10 R-1、R-2 録音①②	①本番配役確認、R-1 リハ・ラステス・本番 ②R-2 リハ・ラステス・本番		
13	外画作品B#10 R-3・4、R-5・6 録音①②	①R-3・4 リハ・ラステス・本番 ②R-5・6 リハ・ラステス・本番		
14	外画作品B#10 鑑賞①②	①②鑑賞およびディスカッション		
15	※ボイスオーバー作品① ②	①②V確認および練習 ※習熟状況によって内容の差し替えあり		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アフレコ実習 アニメ		こぶしのぶゆき		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	「涼宮ハルヒの憂鬱」「SHIROBAKO」などのアニメ作品に出演。 声優プロダクション 賢プロ所属			アフレコ台本
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。				
到達目標				
アニメーション作品のアフレコに纏わる流れを学ぶ。 自分の感情を解放する術を、学ぶのではなく自ら気付ける事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション①	自己紹介や授業の進め方レクチャーと、現場で使用しているアフレコ台本で、読解力を試す。		
2	オリエンテーション②	アフレコについての座学と、実際にマイク前でマイクワークを行い、アフレコの感覚を知る。		
3	アフレコ実習①	アニメ作品Aをアフレコ実習		
4		↓		
5		アニメ作品Aを選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
6	アフレコ実習②	アニメ作品BのA部分をアフレコ実習		
7		↓		
8		アニメ作品BのB部分をアフレコ実習		
9		↓		
10		アニメ作品Bを選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
11	アフレコ実習③	『熱血最強ゴウザウラー』第1話A部分をアフレコ実習		
12		↓		
13		『熱血最強ゴウザウラー』第1話B部分をアフレコ実習		
14		↓		
15		『熱血最強ゴウザウラー』第1話を選抜チームでアフレコ実習 ※この回、オペレーターさんを希望		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
演技実習2基礎		田窪一世		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	劇団「座・キューピーマジック」を主宰。「JIN-仁-」「コードブルー」「ショムニ」など話題のTVドラマ・映画などに多数出演			僕と真夜中の僕
講義概要				
意識を相手役に向ける感覚を鍛え、個人プレイではなくチームプレイの演技を学ぶ。 卒業公演に向けて、台本を基に演技テクニック学ぶ。				
到達目標				
テレビや映画などで通用するナチュラルな演技が出来るよう指導します。				
回	課題名	課題内容		
1	会話	相手役と会話するように演技する。		
2	伝達	三人一組で背中合わせになって「気」を伝える。		
3	距離感	パーソナルスペースを実感する。		
4	錯覚	教室に二人きりになって演技する。		
5	闘争	エチュードとして口喧嘩する。		
6	呼吸	演技中に息を吸う吐くを意識する。		
7	駆け引き	相手役の心にダメージを与える。		
8	三題噺	落語の三題噺を即興で語る。		
9	背景	役のバックグラウンドを全員で考える。		
10	童話	ジェスチャーで童話を演じる。		
11	アクション	動きを先行させる演技。		
12	性格	自分とは違う性格の人物を演じる。		
13	記憶	古い記憶を具体的に語る。		
14	客観	役を取り替えて演じる。		
15	エチュード	役と設定は台本通り、台詞は自由で演じる。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
2020	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	64		講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>	筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
演技実習2 応用		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			シンデレラストーリー
講義概要				
年度末に2年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優アーティストとして必要になる舞台演劇のスキルを磨く。				
到達目標				
卒業 舞台公演の制作を通じて演劇の製作過程を実践的に習得する。 歌、ダンス、芝居の要素を含むミュージカル作品に取り組むことで、更なるスキルアップを目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	本読み	本読み		
2	台本分析①	読んでみての感想		
3	役の分析①	登場人物を研究してみる		
4	役の分析②	登場人物を研究してみる		
5	役の分析③	登場人物を研究してみる		
6	役の分析④	登場人物を研究してみる		
7	作品を作るには①	テーマ(目標)を決める。		
8	作品を作るには②	舞台での見せ方を考える。		
9	作品を演じる①	作っていく。		
10	作品を演じる②	作っていく。		
11	作品を演じる③	作っていく。		
12	作品を演じる④	作っていく。		
13	作品を演じる⑤	作っていく。		
14	作品を演じる⑤	作っていく。		
15	本番	本番		
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
舞台制作2B 応用		①小西一弘②黒川竹春		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ドラム&amp;ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。</p> <p>②劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。AtticTheater(プロデュースユニット)主宰・演出として活動。</p>			楽譜・台本
講義概要				
「音楽」と「演劇」を題材に、ステージでの作品作りを実施。年度末に行われる卒業公演の稽古～本番を実施する。				
到達目標				
ステージ作品を学生主体で創り上げるにより(台本、演出、音楽、振付、衣裳、音響、照明プランなど)総合的に舞台演技、ステージングを学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	「シンデレラストーリー」	卒業公演「シンデレラストーリー」音楽稽古開始		
2	↓	作品に関わる先生方と連携を取りながら音楽稽古を進める。		
3	↓	大ナンバーからコーラスパート音取り		
4	↓	↓		
5	↓	↓		
6	↓	↓		
7	↓	↓振りや芝居のついたナンバーは踊り演じながら歌稽古		
8	↓	↓		
9	↓	↓		
10	↓	↓衣裳や小道具の準備制作		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	↓	本番		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
番組制作2基礎		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に「時間の大切さ」を繰り返し学ぶ。タイムトライアル(時の経過)を学ぶ事で番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、そして聞き手への配慮への技量を番組制作と併に学ぶ。				
到達目標				
実習を通してまずは声優・俳優である前にひとりの人間であること。人と人とを繋ぐ魅力あふれるフリートークができるよう1年間指導致します。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	自己紹介一人喋り実習		
2	トーク実習	日々の何気ない日常をテーマにトークすることに慣れる事		
3	トーク実習	ゴールデンウィークの思い出		
4	番組制作	2チームに分かれて配信番組制作		
5	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
6	番組制作	1週間の出来事～配信番組制作		
7	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
8	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
9	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
10	番組制作	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク～配信番組制作		
11	トーク実習	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
12	番組制作	夏休みの予定～配信番組制作		
13	トーク実習	夏休みの思い出～複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
14	トーク実習	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
15	番組制作	前期を振り返って～配信番組制作		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
番組制作2応用		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に「時間の大切さ」を繰り返し学ぶ。タイムトライアル(時の経過)を学ぶ事で番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、聞き手への配慮への技量を学ぶ。				
到達目標				
実習を通してまずは声優・俳優である前にひとりの人間であること。魅力あふれるフリートークができるよう1年間指導致します。また、毎月1本、オリジナルの番組を制作し配信。ニコ生放送も実施する。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
2	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
3	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
4	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
5	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
6	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
7	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
8	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
9	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
10	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
11	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
12	トーク実習	冬休みの思い出を言葉変えて「伝える」力を養います		
13	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
14	トーク実習	卒業公演の見どころ、集客を目的としたトーク練習		
15	トーク実習	アニカレの2年間を振り返るトーク実習		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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	
DTP PCワーク1 基礎		綺朔ちいこ	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	芸術系大学卒。広報職にてチラシや月刊誌などの広報制作物や販促ノベルティの制作を担う。		プリント・PC ソフトウェア (Word・Excel・PowerPoint・Illustrator・Photoshop)	
講義概要				
DTP及びPCワークにおいて必要な基礎知識と基礎技術を得得。 課題を出題し各ソフトウェアを操作しての実習を通し仕組みやデータ作成の理解を深めていく。				
到達目標				
PC操作に慣れることを前提とし、DTP及びPCワークで活用できるソフトウェアの操作技術の基本知識を身に着ける。 また制作物・データ作成における基本知識の把握も併せてすることにより、作成の必要が生じた際に円滑な対応が出来るスキルを身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	PC操作基本	PC操作の基本・各ソフトウェアの概要を知る。		
2	Word基本	Wordの基本操作、活用方法を学ぶ。		
3	Excel基本	Excelの基本操作、活用方法を学ぶ。		
4	PowerPoint基本	PowerPointの基本操作、活用方法を学ぶ。		
5	①実習	Word、Excel、PowerPointの応用技術に触れる。		
6	Illustrator基本	Illustratorの基本操作を学ぶ。		
7	Illustrator基本	”		
8	Illustrator実習	Illustratorを用い制作物を完成させる。		
9	Photoshop基本	Photoshopの基本操作を学ぶ。		
10	Photoshop基本	”		
11	Photoshop実習	Photoshopを用い制作物を完成させる。		
12	②実習	Illustrator、Photoshopを用いて制作物を作る。		
13	制作実習まとめ	これまで使用したソフトウェアを使用し制作物を完成させる。		
14	制作実習まとめ	”		
15	制作実習まとめ	”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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	
DTP PCワーク1 応用		綺朔ちいこ	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	芸術系大学卒。広報職にてチラシや月刊誌などの広報制作物や販促ノベルティの制作を担う。		プリント・PC ソフトウェア (Word・Excel・PowerPoint・Illustrator・Photoshop)	
講義概要				
DTP及びPCワークにおいて必要な基礎知識と基礎技術を習得。 課題を出題し各ソフトウェアを操作しての実習を通し仕組みやデータ作成の理解を深めていく。				
到達目標				
PC操作に慣れることを前提とし、DTP及びPCワークで活用できるソフトウェアの操作技術の基本知識を身に着ける。 また制作物・データ作成における基本知識の把握も併せてすることにより、作成の必要が生じた際に円滑な対応が出来るスキルを身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	Photoshopまとめ	Photoshopの基本操作のまとめを学ぶ。		
2	Photoshop制作実習	Photoshopを活用した制作物を作成する。		
3	Illustrator基本Ⅱ	Illustratorの基本操作を学ぶ。		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	Illustrator応用Ⅱ	Illustratorの基本操作をもとに応用方法を学ぶ。		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	Illustrator制作実習	Illustratorを活用した制作物を作成する。		
11	ソフトウェア活用技法	DTP制作物における各ソフトウェアの活用方法を学ぶ。		
12	〃	〃		
13	制作実習まとめ	これまで使用したソフトウェアを使用し制作物を完成させる。		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考	学生の状況により授業内容を調整する場合あり。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年生	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <u>実習</u>		筆記試験・実技試験・ <u>実習評価</u> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ステージ音響・照明 基礎		須藤 佑		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	クレイジーケンバンドGt.小野瀬雅生氏のリーダーバンド『小野瀬雅生ショウ』のギタリスト。また、アニソン等の楽曲制作も実施。音楽制作、音声収録、配信システムプラン、オペレート等、音響システムに精通する。			機材
講義概要				
音響に関する基礎知識までを学びます。簡単なPAシステムやナレーション等の録音を学びます。				
到達目標				
イベント制作をする上で必要となる、音響に関する基礎知識を学びます。音響機器の使い方を身につけ、音響スタッフとの打合せや進行スケジュール作りに役立れます。				
回	課題名	課題内容		
1	音響について	音響・PAの役割を学びます。また、授業に際しての安全や注意事項の説明を行います。		
2	ケーブル巻き	機材を扱うことに必要になる、ケーブルの巻き方(八の字巻き)の意味と方法を知り、習得に向けての練習をする。		
3	マイク・マイクスタンド	マイクの種類や使用シーンを覚え、取り扱い方法を万部。		
4	機材に関して	様々な機材の取り扱いを学ぶ		
5	音声収録①	ナレーションを録音する		
6	音声収録②	ナレーションを録音する		
7	音声収録③	ナレーションを録音する		
8	小規模PA①	小規模PAシステムの組み方を学ぶ。		
9	小規模PA②	小規模PAシステムの組み方を学ぶ。		
10	小規模PA③	小規模PAシステムの組み方を学ぶ。		
11	舞台概論①	現場で使われる用語や名称を学びます。また、セッティング図の書き方や読み方も学びます。		
12	舞台概論②	現場で使われる用語や名称を学びます。また、セッティング図の書き方や読み方も学びます。		
13	システム構築①	小規模システムの組立、ばらしの練習		
14	システム構築②	小規模システムを使用したイベントの実施。		
15	まとめ	今まで学んだことを使用して		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年生	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
ステージ音響・照明 応用		岡野 昌代		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	(有)ピコレにて照明プランナー・オペレーターとして、舞台演劇を中心に多岐に渡る現場を経験。また、ホンダスタジオ入所、劇団にての役者経験もあり、どちらの視点からも多角的に指導。			映像・機材
講義概要				
舞台の機構から舞台照明に関する基礎知識までを学ばせます。舞台照明を通して舞台スタッフとは何かという事を学ばせます。				
到達目標				
舞台用語、機構の理解。照明機材、効果の理解。スタッフワークの理解。				
回	課題名	課題内容		
1	イントロダクション	舞台用語、舞台機構から舞台照明の仕事の紹介		
2	舞台スタッフの仕事	舞台照明の仕事の中身の理解と舞台の他セクションとの繋がりを学ぶ		
3	舞台を知ろう	色々な舞台作品を見て、舞台スタッフの表現の違いを学ぶ		
4	舞台スタッフの1日	舞台スタッフの仕込みの1日を学ぶ		
5	劇場でのスタッフワーク	劇場での作品を見ながら舞台スタッフの仕事学ぶ		
6	舞台用語	舞台機構、用語復習と新規に用語を学ぶ		
7	様々な舞台	鉄管結び、舞台監督の仕事、舞台用語		
8	照明の機構と用語	照明の機構、機材について		
9	図面～吊り込み	図面の読み方から吊り込みの方法を学ぶ		
10	仕込み～バラシまで	照明仕込み～撤去までの流れについて学ぶ		
11	照明卓	照明卓を触る。		
12	明かりを作る	課題を与えて明かりを作ることを学ぶ		
13	明かりを作る	課題を与えて明かりを作ることを学ぶ		
14	明かりを作る	課題を与えて明かりを作ることを学ぶ		
15	まとめ	舞台スタッフの約割を含めたまとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
アナウンス実習2基礎		室川慎也		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	エス・オー・プロモーション所属。MC、キャスター、実況、ナレーター、スタジアムDJ【メディア出演歴】U-NEXT格闘技「RWS」「BOM」、テレビ埼玉「高校野球ダイジェスト」、J:COM「デイリーニュース」など			プリント
講義概要				
アナウンス実習では敬語や文法のほか実戦形式の授業を行う。台本や原稿の文章を正しく読み、理解することを目指す。				
到達目標				
しゃべりの仕事は、声優はもちろんのこと、MC、DJ、キャスター、ナレーターなど様々ある。国語力をつけていながら、本番に近い形での授業も行いオールマイティなしゃべり手を目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	ガイダンス	業界研究 授業内容説明 自己PR 色の心理学		
2	語彙	ことわざ、四字熟語 好きなもの話		
3	漢字	難読漢字、間違えやすい日本語、アニカレニュースキャスター		
4	外来語	カタカナ語 三題噺		
5	オノマトペ	擬音語 擬態語 ハロウィンイベントMCまたはレポーター		
6	一般教養	時事用語、ラグビーレクチャー		
7	心理学	ショッピングナビゲーター 商品の見せ方		
8	実況	格闘技の試合を実況しよう		
9	朗読	ゲームの紹介動画ナレーション		
10	朗読	スポーツ番組ナレーション ラグビーの試合		
11	語彙	説明カトレーニング ラジオDJ		
12	トーク	学園祭トークショー ファンからの質問相談に答えよう		
13	朗読	ステキアニカレ、コーヒーアニカレCMナレーション		
14	朗読	野球ニュースナレーション原稿読み		
15	まとめ	これまでを振り返って		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ナレーション実習2応用		宮永麻衣		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	「フラカッパー」「セサミストリート」「おねがいマイメロディ」などで声優として活躍する傍ら、大林宣彦監督の「風の歌が聴きたい」など映像・舞台などでも活躍。			配布プリント アクセント辞典
講義概要				
様々なスタイルのナレーションに対応するチカラを付ける。				
到達目標				
要旨をつかみ、聞き手にわかりやすく伝える訓練をします。 また、滑舌、発声の基本を大切に、丁寧な表現を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	NA①1/3	「ふしぎなくもの糸」 十分に内容の理解を深め、文の構造などの細部にも注目します 長い文脈で話す息づかいをつかみ、自然な間(ポーズ)の取り方を体得します		
2	NA①2/3			
3	NA①3/3			
4	NA②1/3	「生命保険の起源」 句読点とポーズ、イントネーションの基本を意識します。 語句や意味のまとまりを考え、息遣いやイントネーションを考えて話すことを目標とします。		
5	NA②2/3			
6	NA②3/3			
7	CMNA1/2	「CMナレーション」 秒数の制限の中で、情報を際立たせて伝えます。自分の持ち味を生かして、商品の魅力を訴求します。		
8	CMNA2/2			
9	NA③1/2	「人形道祖神」 「読む」ことを「話す」ことに近づけることで、わかりやすく、生き生きと伝えることを目標とします		
10	NA③2/2			
11	NA④1/3	「たべるのはどこ」 アクセント辞典の読み取り方、アクセント変化の法則など、仕事をこなしていくうえで必要な準備力を養います 聞き手を意識したスピード、間、緩急の取り方を模索します		
12	NA④2/3			
13	NA④3/3			
14	休講	卒業公演劇場入り		
15	後期テスト	アクセント辞典に記載されている記号のおさらいの筆記テストと、短い実技課題で習熟を確認します		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習2基礎		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
自分自身の姿勢を再認識し、美しい姿勢で踊る。				
到達目標				
エクササイズにおいて呼吸と身体の動きのコーディネーションの質を上げ、さらに美しい姿勢でのステップやターンにつなげ、「魅せる」ということを意識づけていく。				
回	課題名	課題内容		
1	ターン コンビネーション①	綺麗に踊る為のセンター(軸)作りやウォーキング、  ダンスの基本ステップ、パドブレや様々なターンを練習することで身体の引き上げを意識する。		
2	ターン コンビネーション②			
3	ターン コンビネーション③			
4	ターン コンビネーション①			
5	ターン コンビネーション④			
6	ターン コンビネーション⑤			
7	振付を覚え研究	振り付けを行う。  各パートやユニゾンなど、反復しながら覚え、  さらに躍り込むことで綺麗さ、格好良さなど研究する。		
8	振付を覚え研究			
9	振付を覚え研究			
10	振付を覚え研究			
11	振付を覚え研究			
12	振付を覚え研究			
13	振付を覚え研究			
14	振付を覚え研究			
15	振付を覚え研究			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ダンス実習2応用		山崎美由生		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	「smap×smap」「堂本剛×国分太一」「嵐」などジャニーズのバックダンサーとして活躍。また、嵐、AKB48の振付等も務める。			なし
講義概要				
<p>前期同様自身の身体を理解し、自分に合った準備運動を考える。 ダンスの要素であるリズムトレーニング、容易なコンビネーションを覚えグループごとに発表してもらう。</p>				
到達目標				
<p>学園祭でのダンスパフォーマンス、卒業公演のダンスシーンにおいて、具体的な表現方法を学ぶ。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	学園祭の振付、練習	学園祭でのパフォーマンスの振付・直し・踊り込み		
2				
3				
4	卒業公演のダンスパート練習	卒業公演「シンデレラストーリー」ダンスパートの振付、踊り込み、キャラクターによつて異なる表現を研究する。		
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14	休講	卒業公演本番		
15	振り返り	総括		
16				
備考	<p>前期に行ってきた体幹トレーニングに加え姿勢改善に必要なストレッチを十分に行う。「踊る」ことに抵抗や苦手意識のある学生もいるので、ゆったり踊る⇨リズムに乗ってステップを踏む⇨全身を使って大きく踊る、順を踏んで指導していく。前期同様、体力向上のために縄跳びやスキップ、ジャンプ、ステップの練習は継続する。</p>			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
タレント実習2 応用		向井麻斐		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	「SMAP」「TUBE」等のステージにおいてバックダンサーとして出演。また、TV番組、CM、イベント等にてダンサーとして数多く出演。			なし
講義概要				
踊るための体作り(柔軟、ストレッチ、アイソレーション、リズムトレーニングなど) 振付、構成を覚え、ダンス発表する。人前で表現する意識を高める。				
到達目標				
柔軟、筋トレなどを通じて踊る為の基礎作りをする。リズムトレーニング・振付を覚える。 HIP HOPをベースに学園祭でのステージ発表、卒業公演のミュージカル公演でのダンス指導も含む。				
回	課題名	課題内容		
1	練習	学園祭に向けた練習		
2				
3				
4				
5	反省会	本番の感想、反省などの話し合い、目標の発表		
6	練習	卒業公演に向けて練習		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15	まとめ	本番の感想、反省などの話し合い。1年間の復習。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年生	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
エンタテインメントビジネスゼミ1基礎		伊東格		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	大手芸能プロダクションでアーティストマネージャーを初め、A&Rプロデューサー、A&Rディレクター、プロモーター、コーディネーターなどを務める。また、イベント制作も含めエンタテインメントの多岐に渡る職種に精通する。			特にナシ
講義概要				
エンタテインメントビジネスの基礎知義の修得				
到達目標				
人格形成(道徳系)を踏まえてエンタテインメントビジネスでのスタッフ業務の取り組み方・向き合い方の同等認識 エンタテインメントビジネス業務の総体的な知識の浸透				
回	課題名	課題内容		
1(4/21)	エンタテインメント基礎概論	ビジネスでの人格形成&道徳関係		
2(4/28)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知義		
3(5/12)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:マネージメント		
4(5/19)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:著作権系		
5(5/26)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:メーカー&流通		
6(6/02)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:音楽出版社		
7(6/09)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:プロモーション		
8(6/16)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:媒体系		
9(6/23)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:アニメの歴史①		
10(6/30)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:アニメの歴史②		
11(7/07)	エンタテインメント基礎概論	休講		
12(7/14)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:アニメの歴史③		
13(8/25)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:SNS系		
14(9/01)	エンタテインメント基礎概論	エンタテインメントビジネス基礎知識:イベント		
15(9/08)	エンタテインメント基礎概論	高田馬場芸術劇場:企画考案・内容組立		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年生	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
エンタテインメントビジネスゼミ1応用		伊東格		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	大手芸能プロダクションでアーティストマネージャーを初め、A&Rプロデューサー、A&Rディレクター、プロモーター、コーディネーターなどを務める。また、イベント制作も含めエンタテインメントの多岐に渡る職種に精通する。			機材/過去実績資料
講義概要				
エンタテインメント業界への理解を深める授業。声優業界は昨今、声の演技の実だけが求められるだけではなく、舞台、歌、ダンス等、芸能としてエンタテインメント業界での活動も求められるようになった。この授業では、幅広くエンタテインメント業界で仕事することへの理解を深める授業として位置づけます。いくつかのカリキュラムで、各界で活躍するプロフェッショナルゲストを招き、よりその業界の知識を求めてもらう授業も取り入れたいと思います。				
到達目標				
プロジェクトの企画と実施。 エンタテインメントシーンでを知る				
回	課題名	課題内容		
1	アーティスト制作2①	イベントの企画		
2	アーティスト制作2②	イベントの企画		
3	アーティスト制作2③	イベントの企画		
4	アーティスト制作2④	イベントの企画		
5	特別授業	アニメーション業界からのゲスト with. サンライズミュージック 予定		
6	業界研究①	アニメーション業界を知る		
7	特別授業	イベント業界からのゲスト with. 某大手イベンター		
8	業界研究②	メディア業界を知る		
9	特別授業	ラジオ業界からのゲスト with. 文化放送アニメ番組担当 予定		
10	業界研究③	メディア業界を知る		
11	特別授業	マネジメント業界からのゲスト with. 大手芸能事務所 予定		
12	業界研究④	マネジメントとは？		
13	特別授業	音楽出版業界からのゲスト with. フジパシフィック音楽出版 予定		
14	特別授業	声優ライブビジネスからのゲスト with. バンダイナムコ 予定		
15	就活に向けて	エンタメ業界で働く知識。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前後期	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
ビジネスマナー1基礎		加藤知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送株式会社報道部およびエスオープロモーション所属アナウンサー。その他ナレーター、リポーター、MCとしての実績豊富。			オリジナルプリント
講義概要				
授業冒頭、一週間のうち気になったニュースを一人1件紹介する。その後、ビジネスマナー各種について実践を交えながら学習する。特に前半では就職活動を主軸に置いた講義を展開する。				
到達目標				
12月実施予定のビジネス能力検定(B検)合格を目指す。また、講義を通じて職業観や勤労観の形成を行い、ビジネス社会の常識、基本的なコミュニケーション能力、情報の活用法を習得する。検定試験後は協調性、積極性を養うグループワークを行う。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	授業の進め方解説、自己PR、第一印象カード、ビジネスの現場での言葉遣い		
2	発声発音の基礎	ビジネスの現場でのよい声とは(発声、発音のコツ、無声化、滑舌、鼻濁音)		
3	ビジネス能力検定対策	情報収集とメディアの活用		
4	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、キャリアと仕事へのアプローチ		
5	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、仕事の基本となる8つの意識		
6	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、コミュニケーションとビジネスマナーの基本		
7	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、指示の受け方と報告、連絡、相談、自分の好きなこと嫌いなことを話すゲーム		
8	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、話し方と聞き方のポイント、敬語、共通点相違点探し		
9	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、話し方と聞き方のポイント、敬語、問題集		
10	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、来客応対と訪問の基本マナー		
11	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、会社関係での付き合い、巻末の問題に挑戦		
12	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、仕事への取り組み方		
13	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、ビジネス文書の基本		
14	ビジネス能力検定対策	気になるニュース発表、ビジネス文書の基本		
15	ビジネス能力検定対策	グループディスカッション		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・ <b>実習評価</b> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ビジネスマナー1応用		加藤知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送(株)報道部所属。アナウンサー、ナレーター、レポーター、MCとしての実績豊富。			ビジネス能力検定テキスト、問題集、オリジナルプリント
講義概要				
ビジネス社会で役に立つスキル、考え方、一般常識などを講義や実践を通して学ぶ。				
到達目標				
ビジネス能力検定(B検)合格を目指す。検定終了後は協調性、積極性を養うグループディスカッションやパワーポイントを使ったプレゼンテーション練習を行っていく。				
回	課題名	課題内容		
1	テキスト解説	ビジネス用語テスト・テキスト第2編3章(ロールプレイング)		
2	テキスト解説	テキスト第2編4章(統計・データの読み方、まとめ方)		
3	テキスト解説	テキスト第2編6章(会社を取り巻く環境と経済の基本)①		
4	テキスト解説	テキスト第2編7章(会社を取り巻く環境と経済の基本)②		
5	過去問	ビジネス能力検定過去問・解説		
6	過去問	ビジネス能力検定過去問・解説		
7	過去問	ビジネス能力検定過去問・解説		
8	過去問	ビジネス能力検定過去問・解説		
9	グループワーク	グループワーク		
10	ディスカッション	グループディスカッション		
11	プレゼンテーション	プレゼンテーション①		
12	プレゼンテーション	プレゼンテーション②		
13	プレゼンテーション	プレゼンテーション③		
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション④		
15	後期試験	プレゼンテーション		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験 <b>実習</b> 評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
総合アフレコ実習 基礎		紀 昌利		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)EARLY WING所属 声優としてアニメ・外画・ゲームに出演。また舞台・リーディング公演などにも参加する一方、高校、専門学校、養成所等で演技講師としても活動している			アフレコ映像・台本(こちらで用意します)
講義概要				
「アニメ」「ドラマCD」「ゲーム」などの声優の一般的な仕事を網羅して実習として経験してもらう				
到達目標				
実習を通じて、業界に出たときに困らないよう様々なジャンルへのディレクション対応や芝居の引き出しを増やす。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメ1	ギャグアニメで大きな表現を目指す		
2	アニメ1	ギャグアニメで表現の幅を身に着ける		
3	アニメ2	会話劇アニメでアテレコとして会話ができるようになる		
4	アニメ2	会話劇アニメで抑揚・緩急・強弱などの技術を磨く		
5	アニメ2	会話劇アニメで感情を表現して会話できるようにする		
6	ドラマCD1	画像がない中で会話ができるようにする		
7	ドラマCD1	画像がない中でキャラクターの個性を表現する		
8	アニメ3	登場キャラが多いアニメでキャラクターの演じ分けを意識する		
9	アニメ3	登場キャラが多いアニメでそれぞれのキャラクターをを意識する		
10	アニメ3	登場キャラが多いアニメでキャラクターの演じ分けの技術を磨く		
11	アニメ4	ラブコメ作品でテンション感を磨く		
12	アニメ4	ラブコメ作品で演技の緩急を磨く		
13	アニメ4	ラブコメ作品で恋愛の演技を磨く		
14	オーディション対策	実際の原稿の中で自分の良さを出せるセリフを見つける		
15	オーディション対策	実際の原稿の中で自分の良さを出せるセリフを磨く		
備考	参加人数、男女比で扱うジャンルや作品を変更します。また授業前半で基礎練習の振り返りも行う予定です。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
総合アフレコ実習 応用		紀 昌利		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)EARLY WING所属 専門学生時代に「森田さんは無口」でデビュー、以後アニメやゲーム、オーディオブックなどの声優活動、舞台・リーディングなどの実演活動、また演技講師としても並行して活動している			台本(別途お渡しします)
講義概要				
実際のアフレコ現場と同じ環境に身を置き、マイク前で演じる事に慣れる。 役作り、Vチェック、録音に纏わる全ての流れを学びます。				
到達目標				
アニメやドラマCD、様々な国の外画作品等、アフレコに纏わる多くのジャンルに触れることを目的とする。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメアフレコ①	発声等の基礎練習→前半部の映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
2	アニメアフレコ①	基礎練習→読み合わせ、キャラチェック→アフレコ実習		
3	アニメアフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
4	アニメアフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
5	アニメアフレコ②	基礎練習→後半部の映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
6	アニメアフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
7	アニメアフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
8	アニメアフレコ②	基礎練習→スタジオ収録→確認と各自の課題と解決を考える		
9	外画アフレコ①	基礎練習→映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
10	外画アフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
11	外画アフレコ①	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
12	外画アフレコ②	基礎練習→映像のチェック、読み合わせ→アフレコ実習		
13	外画アフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(おおまかな修正)		
14	外画アフレコ②	基礎練習→アフレコ実習(細かな修正)		
15	外画アフレコ②	基礎練習→スタジオ収録→確認と各自の課題と解決を考える		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクトテクニック2 基礎		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			台本
講義概要				
年度末に2年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優アーティストとして必要になる舞台演劇のスキルを磨く。				
到達目標				
役者としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介ほか	自己紹介と授業の説明。	演技するとは?俳優の仕事とは?どういう事なのか話し合う。	
2	身体の発見	身体のクセを知る。身体をリラックスさせていく。	授業内発表の企画の立案。	
3	呼吸の発見	良い発声とはどういうことか?自分の呼吸の量を認識する。脇腹・背中を意識する。	授業内発表の作品決定	
4	声の発見①	声を体に共鳴させる。喉を開いた発声。	授業内発表の進捗報告	
5	声の発見②	丹田を意識した発声。声のベクトル。	授業内発表の脚本検討	
6	集中の輪	第123の輪を意識して芝居を創作する。発表。	授業内発表の衣裳、小道具の選出	
7	与えられた状況	4つのWを意識して創作をする。発表と考察。	授業内発表の脚本決定	
8	目的と障害	目的と障害を意識して創作する。発表と考察。	授業内発表の演出案の確定	
9	独り芝居を作る	オリジナル一人芝居を創作する。発表と考察。	授業内発表の本読み、構成の確認	
10	授業内発表①	授業内発表に向けての稽古。		
11	授業内発表②	授業内発表に向けての稽古。		
12	授業内発表③	授業内発表に向けての稽古。		
13	授業内発表④	授業内発表に向けての稽古。		
14	授業内発表⑤	授業内発表に向けての稽古。		
15	授業内発表⑥	授業内発表の準備。	授業内発表 本番	
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
2020	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・ <b>実習</b>	筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アクトテクニック3		黒川竹春		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	劇団「第三舞台」鴻上尚史の演出助手をつとめ、その後、演出助手として多数の公演に参加。1999年よりAtticTheater(プロデュースユニット)を旗揚げし、主宰・演出として活動。また、俳優や企業等への演技講師も務める。			台本
講義概要				
卒業公演作品の稽古を通して、役の分析や作品の本読みを行い作品理解を深める。				
到達目標				
卒業公演作品を通して演じる楽しさを学ぶ				
回	課題名	課題内容		
1	本読み	本読み		
2	台本分析①	読んでみでの感想		
3	役の分析①	登場人物を研究してみる		
4	役の分析②	登場人物を研究してみる		
5	役の分析③	登場人物を研究してみる		
6	役の分析④	登場人物を研究してみる		
7	作品を作るには①	テーマ(目標)を決める。		
8	作品を作るには②	舞台での見せ方を考える。		
9	作品を演じる①	作っていく。		
10	作品を演じる②	作っていく。		
11	作品を演じる③	作っていく。		
12	作品を演じる④	作っていく。		
13	作品を演じる⑤	作っていく。		
14	作品を演じる⑤	作っていく。		
15	作品を演じる⑤	作っていく。		
備考	※学生状況によって授業内容を変更する可能性があります。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アナウンス実習3		室川慎也		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	エス・オー・プロモーション所属。MC、キャスター、実況、ナレーター、スタジアムDJ【メディア出演歴】U-NEXT格闘技「RWS」「BOM」、テレビ埼玉「高校野球ダイジェスト」、J:COM「デイリーニュース」など			プリント
講義概要				
アナウンス実習では敬語や文法のほか実戦形式の授業を行う。台本や原稿の文章を正しく読み、理解することを目指す。				
到達目標				
しゃべりの仕事は、声優はもちろんのこと、MC、DJ、キャスター、ナレーターなど様々ある。国語力をつけていながら、本番に近い形での授業も行いオールマイティなしゃべり手を目指す。				
回	課題名	課題内容		
1	ガイダンス	業界研究 授業内容説明 自己PR 色の心理学		
2	語彙	ことわざ、四字熟語 好きなものの話		
3	漢字	難読漢字、間違えやすい日本語、アニカレニュースキャスター		
4	外来語	カタカナ語 三題噺		
5	オノマトペ	擬音語 擬態語 ハロウィンイベントMCまたはレポーター		
6	一般教養	時事用語、ラグビーレクチャー		
7	心理学	ショッピングナビゲーター 商品の見せ方		
8	実況	スポーツの試合を実況しよう		
9	朗読	ゲームの紹介動画ナレーション		
10	朗読	スポーツ番組ナレーション ラグビーの試合		
11	語彙	説明カトレーニング ラジオDJ		
12	トーク	トークショー ファンからの質問相談に答えよう		
13	朗読	ステキアニカレ、コーヒーアニカレCMナレーション		
14	朗読	野球ニュースナレーション原稿読み		
15	まとめ	これまでを振り返って		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
アナウンス実習2応用		室川慎也		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	エス・オー・プロモーション所属。MC、キャスター、実況、ナレーション、スタジアムDJ【メディア出演歴】テレビ埼玉「高校野球ダイジェスト」、J:COM「デイリーニュース」など			プリント配布
講義概要				
後期の授業では音声言語に力点を置き「ボイストレーニング」をはじめ「朗読」や「ナレーション」「CM」「放送劇」など実践的な演習も多く取り入れ各人の魅力を最大限に引き出し表現活動の楽しさを実感させる。				
到達目標				
「日本語検定」受験への対策授業を実施。そして今後、声優として芸域を広げ、さらに飛躍するため何時如何なる場合でも“自分らしさを失わず適切かつ品格のあるトーク”を身に付けるため授業を実施する。				
回	課題名	課題内容		
1	腹式呼吸・胸式呼吸	呼吸コントロール・呼吸配分		
2	発声・発音練習	発音基本練習(ア〜ワ行)		
3	発声・発音練習	母音のトレーニング・滑舌法		
4	発声・発音練習	子音のトレーニング・滑舌法		
5	日本語検定模擬試験	授業内 本番方式		
6	発声・発音練習	拗音・特殊音のトレーニング		
7	発声・発音練習	共通語の濁音・鼻濁音のきまり		
8	発声・発音練習	母音の無声化・長音		
9	共通語のアクセント	アクセントの型・種類		
10	読んで伝える	CMの読み方 朗読のポイント		
11	読んで伝える・実習	名作の朗読		
12	ナレーション・実習	文化映像の語り		
13	朗読・実習	アニメーション映像の朗読		
14	朗読劇	ロールプレイング実習など		
15	後期試験	授業内試験・・・対面方式		
備考	※11月初旬 日本語検定試験			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカル実技3基礎		小西一弘		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	ドラム&ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。1988年より学校教育に携わり、音楽学校の教務主任、副校長を兼任。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。			課題曲音源
講義概要				
自由曲を用い、ボーカリストとしての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行うことで、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。				
到達目標				
1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、及びその仕組みを理解するところから始め、リズム、音程、表現力に至るまで日本語の楽曲にて身につける。また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)=アナライズの習慣を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	自己PR 楽曲のアナライズ	各学生の自己PRによるプロフィールを確認。今後の方向性などを確認する。歌い手として楽曲の分析の重要性について解説し、選曲へのアドバイスとする。		
2	発声のシステム①	発声のシステムを学び、なぜその方法が良いのかという理由を理解する。各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。		
3	選曲①	各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。その曲が良い理由、音域、長所短所をこの作業を通じ全員で理解する。		
4	マイク、スタンド、教室機材の使い方/選曲②	マイクの特性を知り効率の良い使い方を学ぶ。マイクスタンドのセッティングも、教室機材の使い方、ケーブルの巻き方など。		
5	発声のシステム②	発声のシステムを再確認する。理解が足りていない点や修正すべき点を、ここで各人が再認識し、日々の練習で身につける。		
6	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベースに、進行状況を見ながら適宜実施していく。	各人の課題曲(1曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。  4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを身体で取るためのトレーニング。打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグルーブを感じてリズムを強化。  発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。 半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。 その他、時期に応じステージパフォーマンスへの対応力を身につける。		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
番組制作2基礎		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に演者の魅力を引き出すような番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、聞き手への配慮への技量を学ぶ。				
到達目標				
実習を通してひとりの人間の魅力を引き出す構成力と人と人を繋ぐ魅力あふれる番組ができるよう1年間指導致します。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	自己紹介一人喋り実習		
2	制作講義	話の構成、組み立てを考える		
3	トーク実習	話の構成を踏まえた上で日常トークを披露		
4	制作講義	BGM選曲と二人一組になって、お互いのトークテーマを考える		
5	トーク実習	選んだBGMでインタビュアー、ゲストに分かれてトーク実習		
6	制作講義	編集技術を学ぶ		
7	トーク実習	二人1組による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
8	制作講義	編集技術を学ぶ part2 制限時間内に内容を取める		
9	制作講義	30分の番組構成を考える		
10	制作講義&実習	幾つかにグループを分けて30分番組の企画構成を考える		
11	トーク実習	30分の番組を実際に制作		
12	トーク実習	夏休みの予定		
13	トーク実習	夏休みの思い出		
14	トーク実習	課題をクリアした上で再度、30分番組の作成		
15	トーク実習	前期を振り返って		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
番組制作2応用		檜戸雅也		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	声優 山寺宏一さんや森久保祥太郎さんはじめ数多くの声優との番組制作の経験を持つ。bayfmで『MOZAIKU NIGHT』等他多数を担当。			なし
講義概要				
放送の原点である『伝える』をテーマに実習を繰り返す。同時に「時間の大切さ」を繰り返し学ぶ。タイムトライアル(時の経過)を学ぶ事で番組の構成、トークの寸法、適切な内容量、音楽とのバランス、聞き手への配慮への技量を学ぶ。				
到達目標				
実習を通してまずは声優・俳優である前にひとりの人間であること。魅力あふれるフリートークができるよう1年間指導致します。また、毎月1本、オリジナルの番組を制作し配信。ニコ生放送も実施する。				
回	課題名	課題内容		
1	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
2	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
3	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
4	トーク実習	日々日常のことを言葉にする力を、「伝える」力を養います		
5	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
6	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
7	トーク実習	大好きな映画作品を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
8	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
9	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
10	トーク実習	おすすめ音楽を心の限り、リスナーへ「伝える」練習		
11	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
12	トーク実習	冬休みの思い出を言葉変えて「伝える」力を養います		
13	番組制作	月イチ番組をラジオドラマと共に収録。ニコ動とYourubeにて配信		
14	トーク実習	卒業公演の見どころ、集客を目的としたトーク練習		
15	トーク実習	アニカレの2年間を振り返るトーク実習		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
舞台制作3 応用		松田洋治		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	スタジオジブリ作品「もののけ姫」アシタカ役や「風の谷のナウシカ」アスベル役等で出演の他、子役時代からTV・映画・舞台など多数出演。			台本
講義概要				
年度末に3年間の集大成として、外部上演する卒業公演の為の指導を行う。 舞台演劇の為のワークショップ、エチュード等も行い、声優として必要になる舞台俳優としてのスキルを磨く。				
到達目標				
古典劇を通じて、舞台俳優としてのスキルを身につけ、集大成として本格的な卒業公演を行う				
回	課題名	課題内容		
1	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
2	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
3	ミザンセーヌ作り	ミザンセーヌ作り		
4	立ち稽古	立ち稽古		
5	立ち稽古	立ち稽古		
6	立ち稽古	立ち稽古		
7	立ち稽古	立ち稽古		
8	立ち稽古	立ち稽古		
9	立ち稽古	立ち稽古		
10	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
11	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
12	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
13	通し稽古 修正	通し稽古 修正		
14	卒業公演考察	卒業公演の振り返り		
15	卒業公演考察	卒業公演の振り返り		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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	
DTP PCワーク2基礎		綺朔ちいこ	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	イラストレーター。1994年より書籍挿絵、室内装飾、個展、グループ展など東京を中心に活動中。		プリント・PC ソフトウェア (Word・Excel・PowerPoint・Illustrator・Photoshop)	
講義概要				
DTP及びPCワークにおいて必要な基礎知識と基礎技術を得得。 課題を出題し各ソフトウェアを操作しての実習を通し仕組みやデータ作成の理解を深めていく。				
到達目標				
PC操作に慣れることを前提とし、DTP及びPCワークで活用できるソフトウェアの操作技術の基本知識を身に着ける。 また制作物・データ作成における基本知識の把握も併せてすることにより、作成の必要が生じた際に円滑な対応が出来るスキルを身に着ける。				
回	課題名	課題内容		
1	PC操作基本	PC操作の基本・各ソフトウェアの概要を知る。		
2	Word基本	Wordの基本操作、活用方法を学ぶ。		
3	Excel基本	Excelの基本操作、活用方法を学ぶ。		
4	PowerPoint基本	PowerPointの基本操作、活用方法を学ぶ。		
5	①応用	Word、Excel、PowerPointの応用技術に触れる。		
6	Illustrator基本	Illustratorの基本操作を学ぶ。		
7	Illustrator応用	Illustratorの応用技術を学ぶ。		
8	Illustrator実習	Illustratorを用い制作物を完成させる。		
9	Photoshop基本	Photoshopの基本操作を学ぶ。		
10	Photoshop応用	Photoshopの応用技術を学ぶ。		
11	Photoshop実習	Photoshopを用い制作物を完成させる。		
12	②応用	Illustrator、Photoshopを用いた応用技術に触れ、制作物を作る。		
13	制作実習まとめ	これまで使用したソフトウェアを使用し制作物を企画し完成させる。		
14	制作実習まとめ	〃		
15	制作実習まとめ	〃		
備考	学生の状況により授業内容を調整する場合あり。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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	
DTP PCワーク2応用		綺朔ちいこ	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			プリント・PC ソフトウェア (Word・Excel・PowerPoint・Illustrator・Photoshop)	
講義概要				
<p>DTP及びPCワークにおいて必要な基礎知識と基礎技術を習得。 課題を出題し各ソフトウェアを操作しての実習を通し仕組みやデータ作成の理解を深めていく。</p>				
到達目標				
<p>PC操作に慣れることを前提とし、DTP及びPCワークで活用できるソフトウェアの操作技術の基本知識を身に着ける。 また制作物・データ作成における基本知識の把握も併せてすることにより、作成の必要が生じた際に円滑な対応が出来るスキルを身に着ける。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	制作実習	Illustrator、Photoshop等を用い学園祭に向けた制作物の作成を進める。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	Illustrator応用Ⅱ	Illustratorで図解の制作方法を学び実践する。		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	Illustrator応用Ⅲ	Illustratorで冊子レイアウトの制作方法を学び実践する。		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	ソフトウェア活用技法	DTP制作物における各ソフトウェアの活用方法を学ぶ。		
11	〃	〃		
12	制作実習まとめ	これまで使用したソフトウェアを使用し制作物を企画し完成させる。		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考	学生の状況により授業内容を調整する場合あり。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフ
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	
アニメ制作進行管理 基礎		松崎 泰之	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>Music production “Hyd Lunch” 主宰 ( Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer )</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパンツアーサポートアクトを務める。その後、音楽活動を楽曲制作ヘシフト、国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなどへの音楽制作 及び楽曲提供を行う。楽曲提供したゲームのサウンドトラックが、ゲームミュージック財団(ポーランド)の“Game Music Award 2024”にて、【ファン投票部門1位】に選ばれる。</p>			
講義概要				
<p>弊社全学科が参加出来るコンテンツ【全学科連動企画】として、Audio Drama・Picture Movie を制作。プリプロダクション～ポストプロダクションまで、各セクションの全体的な経験・習得を目指します。</p>				
到達目標				
<p>前期では主に“Audio Drama”の制作をメインとして、企画の立ち上げからスケジュール作成・進行、キャスティングやMAを経験する他、Picture Movieを見据えた絵コンテ作成などの基礎理解も目標とします。加えて、企画を通して他学科へのプレゼンや制作進行での交流など、コミュニケーション能力の向上も目指します。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	全学科連動企画の把握	企画全体を理解し、年間のスケジュールを確認する。		
2	各担当決め①	企画制作に対し、どういった役割が必要かディスカッションを行い、各担当を決める。		
3	各担当決め②	SNSなどで連動企画の進捗をリリース出来ないか考え、進行してみる。		
4	ピクチャームービーの把握	ピクチャームービーの演出方法を理解し、今作の完成系を模索する。		
5	合同プレゼン①	原案提案者(総アニ科)からプレゼンを行ってもらい、企画の原案を決定する。		
6	企画書作成①	台本制作者を募る募集文を作成。読み手の興味が湧く文章の作成方などを学ぶ。		
7	企画書作成②	台本作成希望者に対する台本制作の企画書を作成する。		
8	合同プレゼン②	台本制作希望者に対する説明会を開催。(希望者多数の場合はコンペ形式とする)		
9	合同打ち合わせ	希望者より提案された台本プロットを元に、台本担当者及び内容を決定する。		
10	企画書作成③	次回のマンガ・イラスト系学科へのプレゼン会に向けて、資料作成を行う。		
11	合同プレゼン③	マンガ・イラスト系学科に対し、参加者を募るプレゼン会を開催。		
12	オーディション①	イラスト参加応募者の作品を確認→決定。可否の連絡文章を作成する。		
13	オーディション②	キャスト参加応募者の作品を確認→決定。可否の連絡文章を作成する。		
14	絵コンテ制作①	「絵コンテ」の内容や制作方法を学んでもらい、台本を元に各自のカット担当を決める。		
15	絵コンテ制作②	オーディオドラマ収録に向けての顔合わせ及び、本読み。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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	
アフレコ音響2 基礎		松崎 泰之	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>Music production “Hyd Lunch” 主宰 ( Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer )</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパンツアーサポートアクトを務める。その後、音楽活動を楽曲制作へシフト、国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなどへの音楽制作及び楽曲提供を行う。楽曲提供したゲームのサウンドトラックが、ゲームミュージック財団(ポーランド)の“Game Music Award 2024”にて、【ファン投票部門1位】に選ばれる。</p>			
講義概要				
DAWの概念を体系的に理解し、声優業界に於ける音声の収録・編集方法の基礎をマスターする他、録音実習(音響監督)を通して「思う・想う気持ちを言語化し相手に伝える力」のスキルアップを目指します。				
到達目標				
DAW (Digital Audio Workstation) ソフト、Cubase を理解し、MAと呼ばれる職業が行う音声の録音・編集・ミキシングに到るまでの専門的な技術の習得を目標とします。 そして Cubaseを「身近なツール」と感じてもらい、卒業後の進路に対し総合的な可能性を広げたいと考えます				
回	課題名	課題内容		
1	MAという職業を知る	アニメ制作におけるのポストプロダクションまで、各セクションの役割を理解し、当科目のメインとなる“MA”について詳しく知る。(※)		
2	DAW ソフトを知る	Recordingの歴史と共に、DAWでは何が出来るのか、どう使うのか体系的に知る。(※)		
3	作業の準備	各機材の役割や接続方法、及びCubaseセットアップまでの準備を学ぶ。		
4	Cubase 基本操作①	素材を使い、Cubaseの各部名称や基本操作を理解する。		
5	録音基礎	マイクセッティングの大切さや Cubaseでの録音の手順を理解し、録音を経験する		
6	録音実習①	各班ごとに希望する声質の声優学科の学生を招き、各班プロデュースするキャラクターのボイス収録を、エンジニア・音響監督などの立場になり収録する。(※)		
7	整音基礎①	収録した題材を使い波形の編集方法を学び、作品を完成させる		
8	Cubase 基本操作②	ショートカットキーを学びながら、より効率的に作業出来る方法を習得する		
9	定位 基礎・編集①	定位を理解し、Cubase内のAutomation機能を使い素材を編集		
10	定位 基礎・編集②	編集作業を行い、素材を作品へと仕上げる。		
11	定位 基礎・編集③	作品発表。各作品の良さを吸収し、次作への課題点を各自で把握。(※)		
12	Effects 基礎・編集①	各Effectsの効果や、Cubaseにおけるの操作方法を理解し使用してみる。(※)		
13	Effects 基礎・編集②	素材(アニメーション)を使用して編集を行い、空間の演出を学ぶ。		
14	Effects 基礎・編集③	作品発表。各作品の良さを吸収し、次作への課題点を各自で把握。(※)		
15	録音実習②	90秒程度の題材(ドキュメンタリー映画)のナレーション収録 (※)		
備考	※ マークの付いている実習は、校内レコーディングスタジオを使用予定(実際のレコスタに慣れる意味も含む)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
アフレコ音響2応用		松崎 泰之		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>Music production “Hyd Lunch” 主宰 (Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer.)</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパンツアーサポートアクトを務める。その最中、ゲーム音楽の制作依頼を切っ掛けに、音楽活動のステージを楽曲制作へシフトし、現在までに国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなど様々なエリアへの音楽制作・楽曲提供を行う。</p>			
講義概要				
<p>声優業界に於けるMA・音響効果といった専門的分野に特化した内容をマスターさせる反面、様々な課題を通し、制作側の立場から見た「演者に求められるスキル」も学んでもらいます。</p>				
到達目標				
<p>前期で学んだ音楽制作ソフト Cubase を駆使し、アフレコや効果音をレコーディングスタジオにて収録。加えて音声やBGM演出を学び、作品にマッチするBGMの選曲術や相乗的な重要性を把握してもらい、ポストプロダクションにおける大切なサウンド工程、MA(マルチオーディオ)技術の習得を目標とします。そしてCubaseを「身近なツール」と感じてもらい、卒業後の進路に対し総合的な可能性を広げたいと考えます。</p>				
回	課題名	課題内容		
1	学園祭作品制作①	前期の集大成として、ボイスドラマの制作		
2	学園祭作品制作②	ボイスドラマの内容にSEやBGMを加え、MAの基礎を習得		
3	学園祭作品制作③	ボイスドラマの完成。		
4	音声演出	各シーンに対する、音声の演出方法を講義により学ぶ(※)		
5	音声演出編集①	90秒程度の題材を元に音声の演出を行う(イコライザー他、空間系エフェクトの習得)		
6	音声演出編集②	90秒程度の題材を元に音声のミキシング(イコライザー他、空間系エフェクトの習得)		
7	題材仕上げ	メディアに対する音量の適正値を把握し、作品を仕上げる。(マスタリング基礎習得)		
8	音楽演出	作品にマッチするテーマ曲や、各シーン・人物の感情を際立たせる様々なBGMコーディネート学ぶ		
9	アフレコ録音	90秒程度の題材(アニメーション)のアフレコ収録(※)		
10	効果音収録	必要な効果音素材(SE)を提案し、映像に合わせ実際に収録を行う(※)		
11	BGM選曲	各自 題材に対し必要なBGM部分を考え 発注シートを制作し、同クラスメイトに発注		
12	BGM選曲	受けた発注シートに対し、BGM選曲・編集して提出し合う(実践的にリメイクも可)		
13	題材編集	アフレコ・SE・BGMの編集、及びミキシング		
14	題材仕上げ	アフレコ・SE・BGMのミキシング、及びトラックダウン		
15	題材仕上げ・作品発表	題材の総仕上げ、各自の作品発表。及びサウンド実習に対する最終講義。(※)		
備考	※ マークの付いている実習は、校内レコーディングスタジオを使用予定(実際のレコスタ環境に慣れる意味も含む)			

年度	対象	昼夜	科	コース	
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース	
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	
イベント舞台企画制作 基礎		伊東 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	大手芸能プロダクションでアーティストマネージャーを初め、A&Rプロデューサー、A&Rディレクター、プロモーター、コーディネーターなどを務める。また、イベント制作も含めエンタテインメントの多岐に渡る職種に精通する。			特にナシ	
講義概要					
イベント全般の企画・制作・運営の考案・準備・実施などの取り組みと実習 トラブルラッツ企画を通してのタレント・アーティストマネジメントの取り組みと実習				ト	
到達目標					
イベント(全般)において各自が均等にどの役割(運営・制作・演出など)でもディレクションが出来るようにしたい					
回	課題名	課題内容			
1(4/21)	第9回カラオケ大会	制作・運営などに関する反省			
2(4/28)	とらぶら制作 カラオケ大会	カ	トラブルラッツマネージメント引き継ぎ 内容検討		
3(5/12)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
4(5/19)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
5(5/26)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
6(6/02)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
7(6/09)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
8(6/16)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
9(6/23)	とらぶら制作 カラオケ大会		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
10(6/30)	とらぶら制作 カラオケ大会	制作・運営などに関する反省			
11(7/07)	とらぶら制作 橙美祭	休講		休講	
12(7/14)	とらぶら制作 橙美祭		トラブルラッツ活動計画 検討	内容	
13(8/25)	とらぶら制作 橙美祭		トラブルラッツ活動計画 実施準備		
14(9/01)	とらぶら制作 橙美祭		とらぶら活動計画 施準備	実	
15(9/08)	とらぶら制作 橙美祭		とらぶら活動計画 施準備	実	
備考	毎回、イベント系と(トラブラを通しての)マネージメント基礎の内容を分けて、各々進めていきます。 イベント系とマネージメント系でゲスト講義をお願いする予定です。				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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 <b>実習</b>		筆記試験 <b>実技試験</b> 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
イベント舞台企画制作2応用		伊東 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	大手芸能プロダクションでアーティストマネージャーを初め、A&Rプロデューサー、A&Rディレクター、プロモーター、コーディネーターなどを務める。また、イベント制作も含めエンタテインメントの多岐に渡る職種に精通する。			機材/過去実績資料
講義概要				
エンタテインメントビジネスの概要 イベント・ステージの企画～制作にまつわる、スタッフワークを学ぶ。また、当日の運営業務も実施する。 また、エンタテインメントビジネスに纏わる様々なスキルを習得する。				
到達目標				
イベント・ステージ制作の企画～制作～運営を実践を通して学び、実稼働のレベルアップを目指す。 それらに纏わる書類・資料の制作や打合せ等、スタッフとしてのスキルを培う。				
回	課題名	課題内容		
1	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
2	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
3	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
4	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
5	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
6	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
7	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
8	アーティスト制作	アーティストの発掘～オーディション～制作を実習形態で実施		
9	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
10	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
11	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
12	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
13	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
14	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
15	卒業イベント制作	卒業制作に纏わるイベントの企画制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・ <u>実技</u> ・ <u>実習</u>		筆記試験・実技試験・ <u>実習評価</u> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンテンツ制作2A基礎		須藤 佑		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	クレイジーケンバンドGt.小野瀬雅生氏のリーダーバンド『小野瀬雅生ショウ』のギタリスト。また、アニソン等の楽曲制作も実施。音楽制作、音声収録、配信システムプラン、オペレート等、音響システムに精通する。			機材
講義概要				
各コンテンツの制作を通し、SNSコンテンツの理解、インターネットの基礎の理解する。				
到達目標				
撮影～編集を通し、映像編集ソフトPremiere Proを理解し技術の習得をめざします。また、Twitter、Facebook、ブログの利活用や、ホームページ作成や、YouTubeの基本操作や活用方法を実践を通して学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	ガイダンス	SNSコンテンツの理解		
2	インターネット基礎	インターネットのしくみを知る。基礎の理解。		
3	インターネット基礎	インターネットのしくみを知る。基礎の理解。		
4	映像撮影に関して①	撮影の基礎を学ぶ。		
5	映像撮影に関して②	カメラや三脚、ベーシックの機材の扱いを学ぶ		
6	Premire基本操作①	題材を使い基本操作を理解し、作業効率を上げるショートカットキーを学ぶ		
7	Premire基本操作②	題材を使い編集をする。		
8	Premire基本操作③	題材を使い編集をする。		
9	動画コンテンツ制作①	Youtubeを使用し、プロモーションツールとしてのコンテンツを制作する。		
10	動画コンテンツ制作②	内容の企画		
11	動画コンテンツ制作③	撮影～編集の基礎		
12	動画コンテンツ制作④	↓		
13	動画コンテンツ制作⑤			
14	SNSの活用①	さまざまなSNSを利用したプロモーションを学ぶ。		
15	前期まとめ	作品発表		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年生	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・ <u>実技</u> ・ <u>実習</u>		筆記試験・実技試験・ <u>実習評価</u> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
コンテンツ制作2A応用		須藤 佑		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	クレイジーケンバンドGt.小野瀬雅生氏のリーダーバンド『小野瀬雅生ショウ』のギタリスト。また、アニソン等の楽曲制作も実施。音楽制作、音声収録、配信システムプラン、オペレート等、音響システムに精通する。			機材
講義概要				
各コンテンツの制作を通し、SNSコンテンツの理解、インターネットの基礎の理解する。				
到達目標				
撮影～編集を通し、映像編集ソフトPremiere Proを理解し技術の習得をめざします。また、Twitter、Facebook、ブログの利活用や、ホームページ作成や、YouTubeの基本操作や活用方法を実践を通して学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	配信システム実習	オンライン配信に纏わる様々な機材の取り扱いや、システムの理解と実習。		
2	配信システム実習	オンライン配信に纏わる様々な機材の取り扱いや、システムの理解と実習。		
3	配信システム実習	オンライン配信に纏わる様々な機材の取り扱いや、システムの理解と実習。		
4	配信システム実習	オンライン配信に纏わる様々な機材の取り扱いや、システムの理解と実習。		
5	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
6	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
7	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
8	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
9	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
10	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
11	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
12	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
13	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
14	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
15	卒業制作実習	卒業制作に纏わる、イベント制作やコンテンツ制作を実施する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフ
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
コンテンツ制作2B 基礎		松崎 泰之		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>Music production "Hyd Lunch" 主宰 (Guitarist, Mandolinist, Music composer, Sound producer)</p> <p>音響専門学校を卒業後、幾つかのバンドに在籍し計10枚のCDをリリースする他、各大型音楽フェスへの出演や海外アーティストのジャパンツアーサポートアクトを務める。その後、音楽活動を楽曲制作ヘシフト、国内外のゲームタイトルやTV番組、国内アーティストなどへの音楽制作 及び楽曲提供を行う。楽曲提供したゲームのサウンドトラックが、ゲームミュージック財団(ポーランド)の"Game Music Award 2024"にて、【ファン投票部門1位】に選ばれる。</p>			
講義概要				
声優業界に於けるMA・音響効果といった専門的分野に特化した内容をマスターさせる反面、様々な課題を通し、制作側の立場から見た「演者に求められるスキル」も学んでもらいます。				
到達目標				
自身の担当科目「アフレコ音響」と並行して、音楽制作ソフト cubase を使いアフレコや効果音を収録。加えて音声やBGM演出を学び、作品にマッチするBGMの選曲術や相乗的な重要性を把握してもらい、ポストプロダクションにおける大切なサウンド工程、MA(マルチオーディオ)技術の習得を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	ナレーションMA①	前期で収録したナレーションの音声編集及び、作品に対し適したBGMの選曲		
2	ナレーションMA②	ナレーション・BGMのミキシング、及びトラックダウン		
3	整音基礎②	イコライザーの使用方法を学び、音声の周波数特性を理解する。(※		
4	マスタリング基礎	各メディアに対する音量の適正値を把握し、作品を仕上げる(マスタリング基礎習得)(※		
5	ナレーションMA③	作品発表。各作品の良さを吸収し、次作への課題点を各自で把握。(※		
6	音楽演出①	作品にマッチするテーマ曲や、各シーン・人物の感情を際立たせる様々なBGMコーディネートを学ぶ。		
7	音楽演出②	フリー素材で個性的な、SEサウンドの作り方を学び、会得する。		
8	録音実習③	90秒程度の題材(アニメーション)のアフレコ収録 (※		
9	アニメーションMA①	アフレコ収録されたデータの整音作業及び、Foley Recordingを知る		
10	録音実習④	必要な効果音素材(SE)を提案し、Foley Recordingを行う (※		
11	アニメーションMA②	各自 題材に対し必要なBGM部分を考え 発注シートを制作し、同クラスメイトに発注		
12	アニメーションMA③	受けた発注シートに対し、BGM選曲・編集して提出し合う(実践的にリテイクも可		
13	アニメーションMA④	アフレコ・SE・BGMの編集、及びミキシング		
14	アニメーションMA⑤	アフレコ・SE・BGMのミキシング、及びトラックダウン		
15	アニメーションMA⑥	題材の総仕上げ、各自の作品発表。及び前期に対する最終講話。(※		
備考	※ マークの付いている実習は、校内録音スタジオを使用予定(実際のレコスタ環境に慣れる意味も含む)			

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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
ボーカル実技3基礎		小西一弘		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	ドラム&ボーカルとしてプロ活動を開始。国内外での公演、レコーディング、作詞作曲など40年以上に渡り活動。1988年より学校教育に携わり、音楽学校の教務主任、副校長を兼任。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。			課題曲音源
講義概要				
自由曲を用い、ボーカリストとしての個々のスキルアップ及び、パフォーマーとしての意識付けを行うことで、其々に合った方向性を見出し、歌うことの楽しさや演者としての応用技術として活用できるよう指導する。				
到達目標				
1人1人の個性に合う選曲から、本当に使える発声法、及びその仕組みを理解するところから始め、リズム、音程、表現力に至るまで日本語の楽曲にて身につける。また楽曲への取り組み方(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)=アナライズの習慣を身につける。				
回	課題名	課題内容		
1	自己PR 楽曲のアナライズ	各学生の自己PRによるプロフィールを確認。今後の方向性などを確認する。歌い手として楽曲の分析の重要性について解説し、選曲へのアドバイスとする。		
2	発声のシステム①	発声のシステムを学び、なぜその方法が良いのかという理由を理解する。各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。		
3	選曲①	各自の選んだ曲を歌わせ、最適な課題曲をピックアップする。その曲が良い理由、音域、長所短所をこの作業を通じ全員で理解する。		
4	マイク、スタンド、教室機材の使い方/選曲②	マイクの特性を知り効率の良い使い方を学ぶ。マイクスタンドのセッティングも、教室機材の使い方、ケーブルの巻き方など。		
5	発声のシステム②	発声のシステムを再確認する。理解が足りていない点や修正すべき点を、ここで各人が再認識し、日々の練習で身につける。		
6	ボーカル実技 リズムトレーニング ボイストレーニング  ※ボーカル指導をベースに、進行状況を見ながら適宜実施していく。	各人の課題曲(1曲目)を通じた技術指導。以降は注意点を必ず次回までに練習しておき、クラスではその結果を披露するスタイルで進行する。  4分・8分・16分及び裏拍など複数のカウントを身体で取るためのトレーニング。打楽器を使ったトレーニングの他、インターロックなどグループを感じてリズムを強化。  発声のシステムを復習。練習方法をマスターする。 半音、全音のインターバル訓練。マイナー、メジャーのコードを歌う。 その他、時期に応じステージパフォーマンスへの対応力を身につける。		
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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
ビジネスマナー3基礎		加藤知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送株式会社報道部およびエスオープロモーション所属アナウンサー。その他ナレーター、リポーター、MCとしての実績豊富。			オリジナルプリント
講義概要				
授業冒頭、一週間のうち気になったニュースを一人1件紹介する。その後、ビジネスマナー各種について実践を交えながら学習する。特に前半では就職活動を主軸に置いた講義を展開する。				
到達目標				
講義を通じて職業観や勤労観の形成を行い、ビジネス社会の常識や基本的コミュニケーション能力、情報の活用法を習得する。その他、協調性や積極性を養うグループワークも行う。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	効果的な自己PR、ニュースの見方、間違っ覚えてきた言葉		
2	ビジネスマナー	キャリアプランシート・面接シート・自分を○○に例えると（絵で表す）		
3	ビジネスマナー	自分を動物に例えると・PREP法に基づくグループディスカッション		
4	ビジネスマナー	グループディスカッション		
5	ビジネスマナー	立ち姿、歩き方、お辞儀、座り方、ディベート		
6	ビジネスマナー	面接時の服装、面接シート清書・ディベート		
7	ビジネスマナー	面接練習・グループワーク		
8	ビジネスマナー	面接練習・グループワーク		
9	ビジネスマナー	面接練習・グループワーク		
10	ビジネスマナー	面接練習・グループワーク		
11	ビジネスマナー	面接練習・グループワーク		
12	ビジネスマナー	プレゼンテーション用資料作成		
13	ビジネスマナー	プレゼンテーション用資料作成		
14	ビジネスマナー	プレゼンテーション		
15	ビジネスマナー	プレゼンテーション		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	2年	昼	総合学科	総合声優スタッフコース
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・ <b>実習</b>		筆記試験・実技試験・ <b>実習評価</b> ・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ビジネスマナー2基礎		加藤知華		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	日本航空株式会社出身。RKB毎日放送(株)報道部所属。アナウンサー、ナレーター、レポーター、MCとしての実績豊富。			ビジネス能力検定テキスト、問題集、オリジナルプリント
講義概要				
ビジネス社会で役に立つスキル、考え方、一般常識などを講義や実践を通して学ぶ。				
到達目標				
社会の一員として立派に活躍できるよう、さまざまなビジネスマナー、知識を習得する。刻々と移り変わる世界情勢の解説を行うことで、時事問題への興味関心を持たせ、新聞等を見る習慣を養っていく。				
回	課題名	課題内容		
1	マナー実技	訪問とおもてなし、さまざまな風呂敷包み		
2	マナー実技	公共のマナー、グループワーク（ドミノ記録）		
3	講義	敬語総復習		
4	講義	文法総復習		
5	グループワーク	ストロータワーで戦略的もの見方を身につける		
6	ディスカッション	グループディスカッション		
7	講義	世界の宗教を理解する		
8	講義	世界情勢①		
9	講義	世界情勢②		
10	講義	世界情勢③		
11	ディスカッション	グループディスカッション		
12	マナー実技	食事のマナー（和食）		
13	マナー実技	食事のマナー（洋食）		
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション・準備		
15	後期試験	プレゼンテーション（日本の魅力）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	声優業界についての全体説明		
2	〃	業界知識1		
3	〃	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	オーディション対策	オーディション申請書記入		
6	業界説明	業界知識4		
7	〃	業界知識5		
8	〃	業界知識6		
9	〃	業界知識7		
10	〃	業界知識8		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	写真撮影に向けて		
14	業界説明	業界知識8		
15	オーディション対策	模擬オーディションに向けて		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	1年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論2		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	業界知識1		
2	オーディション対策	オーディション申請書記入		
3	業界説明	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	〃	業界知識4		
6	〃	業界知識5		
7	〃	業界知識6		
8	プロダクション知識	プロダクション研究		
9	〃	プロダクション研究		
10	〃	プロダクション研究		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	オーディション対策		
14	オーディション対策	オーディション対策		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	2年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論2		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2026	3年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論3		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	業界知識1		
2	オーディション対策	オーディション申請書記入		
3	業界説明	業界知識2		
4	〃	業界知識3		
5	〃	業界知識4		
6	〃	業界知識5		
7	〃	業界知識6		
8	プロダクション知識	プロダクション研究		
9	〃	プロダクション研究		
10	〃	プロダクション研究		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	オーディション対策	オーディション対策		
14	オーディション対策	オーディション対策		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2025	3年	昼	総合学科	総合声優コース 総合声優スタッフコース
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
業界概論3		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				
声優業界に進むにあたって必要な業界知識などを学びつつ、オーディション対策も実施していく。				
到達目標				
声優業界で活動するにあたっての基礎知識の修得				
回	課題名	課題内容		
1	業界説明	学園祭に向けて1		
2	〃	学園祭に向けて2		
3	〃	学園祭に向けて3		
4	〃	業界知識1		
5	〃	業界知識2		
6	〃	業界知識3		
7	〃	業界知識4		
8	オーディション対策	オーディション申請書記入		
9	業界説明	業界知識5		
10	〃	業界知識6		
11	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
12	オーディション対策	オーディション申請書チェックバック		
13	業界説明	業界知識7		
14	〃	業界知識8		
15	オーディション対策	オーディション対策		
16				
備考				