

シラバス

アニメーション学科
アニメーターコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 A		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第3回 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
2020	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 B		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
16	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 基礎		糸井 邦夫		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】			・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が見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明	・PM立方体(B3水張画用紙)提出	
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題	・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後	
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出	・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出	
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出	・PM団栗小石(B4画用紙)提出	
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出	・PM缶(B4画用紙)提出	
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出	・PMスプーン(B4画用紙)提出	
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題	・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題	
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				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 応用		糸井 邦夫(1) 石山 美佳(2) ・伊庭 壮太郎(3)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる!クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】 (2)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (3)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。			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
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 基礎		糸井 邦夫(1) 石山 美佳(2)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】 (2)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の理解と演習による習得と構造形態の演習による習得を行い、スケッチによる空間概念を理解習得する。				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし、1年次よりも精密なデッサン技術の習得を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー―1	・立座クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
2	クロッキー―2	・応用クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
3	クロッキー―3	・組みクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
4	クロッキー―4	・トリミングクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
5	クロッキー―5	・動物クロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
6	クロッキー―6	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
7	スケッチ―1	・1点遠視による風景クロッキー(B4コピー紙2枚)新目白通り		
8	スケッチ～2	・1点遠視による風景スケッチ(B4画用紙1枚)新目白通り(彩色)提出		
9	スケッチ～3	・風景スケッチ(B4画用紙1枚)おとめ山公園(彩色)提出		
10	建造物	・建造物(画用紙全版)前提		
11	”	”		
12	”	”		
13	”	”提出		
14	応用	・スターの似顔絵(B4画用紙)又はクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
15	クロッキー―7	・ヌードクロッキー(B4コピー紙40枚)提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 応用		糸井 邦夫(1) 伊庭 壮太郎(2)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	<p>(1)美大卒業後、長年専門学校専任としながら、画家として発表活動を行う。現在デッサン教育の講師として指導。【著:5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)】</p> <p>(2)美術家。東京芸術大学油絵科を卒業後、油彩画を中心とした作品を個展やグループ展で発表。</p>			<p>・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート</p> <p>・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)</p>
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	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン(牛骨組み合わせ)		
7	牛骨	カルトン版鉛筆デッサン(牛骨組み合わせ)		
8	牛骨	提出(牛骨組み合わせ)		
9	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)		
10	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン(ビーナス半身像)		
11	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン(ビーナス半身像)		
12	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン(ビーナス半身像)		
13	ビーナス	カルトン版鉛筆デッサン(ビーナス半身像)		
14	ビーナス	提出(ビーナス半身像)		
15	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)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 基礎		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 ・やさしい人物画
講義概要				
キャラクター制作の基本を身に付け、デジタルワークをプラスし、表現のクオリティアップを図る				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描けるようになる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・参考映像視聴	B4用紙に自己紹介+イラストを描く。OZの魔法使いビデオ鑑賞		
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		
3	オリジナルキャラ制作①	OZの魔法使いを基本に、自分なりの世界観、キャラクターを考えよう。		
4	オリジナルキャラ制作②	全身比較表のラフ作画		
5	オリジナルキャラ制作③	ラフ+線画作業		
6	オリジナルキャラ制作④	ラフ+線画+カラー作業		
7	オリジナルキャラ制作⑤	カラー・スキャンの仕方		
8	オリジナルキャラ制作⑥	カラー		
9	オリジナルキャラ制作⑦	カラー ㄨ切		
10	一枚絵イラスト①	一枚絵の構図の考え方		
11	一枚絵イラスト②	ラフ		
12	一枚絵イラスト③	ラフ		
13	一枚絵イラスト④	線画		
14	一枚絵イラスト⑤	カラー		
15	一枚絵イラスト⑥	カラー 提出(茶封筒に入れる)		
備考	■アニメプロデュース・アニメーターコースに関しては、下描きから全て鉛筆線画で作成。彩色は必ずPhotoshopを使用。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 応用		松野 祐(1) 竹本 直人(2)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。 (2)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 ・やさしい人物画
講義概要				
前期で学んだ基礎をいかし、「人に見てもらふ絵」を意識しながら紙芝居(絵本)を完成させる。				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描ける様になる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	紙芝居・グループのお題決め	図書館にて本を借りる/グループの発表。お題の決定		
2	ドラマ構成の原則	起・承・転・結、リトマス法/借りて来た絵本を起承転結にしてみよう。それを元アレンジしよう		
3	シナリオ制作	独自でアレンジしたシナリオを絵コンテ用紙に描こう		
4	グループでCut決め	どのシナリオにするか決定しよう/担当Cutを決め、ラフ制作に入ろう		
5	紙芝居制作開始	決まったカットをよく見て「ラフ」作業をしよう		
6	紙芝居制作(2回目)	ラフ作業		
7	“(3回目)	ラフ		
8	“(4回目)	ラフ及びトレース/ラフ締切		
9	“(5回目)	トレース		
10	“(6回目)	トレース及びCG着色(アクションについて)1枚/トレス締切		
11	“(7回目)	①CG1枚目 作業		
12	“(8回目)	”		
13	“(9回目)	②CG2枚目 作業		
14	“(10回目)	”		
15	“(11回目)	紙芝居にして完成		
備考	2回目…①借りた本を起承転結にしてみる②時代、人物、視点、ストーリーのアレンジ ③まとまってきたら、アレンジを起承転結にして④絵コンテ用紙に描く			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
企画演出論		田村 格		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
アニメーションのカメラワークを学習。その後15秒の絵コンテを作成し、選出。 グループに別れ、1年終了時まで作品制作する。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	カメラワーク座学	カメラワーク座学(用語集・カメラワーク入門・絵コンテとタイムシート)		
2	〃	カメラワーク座学(Follow・PAN・付けPAN・SL)		
3	〃	カメラワーク座学(T.U・T.B・マルチ・ゴンドラ・画面動・回転)		
4	〃	カメラワーク座学(F.I・F.O・OL・WXP・スーパー・透過光・ハイコン・サブリナ・露出オーバー)		
5	15秒CM絵コンテ	15秒CM絵コンテ作業		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	絵コンテ提出		
10	15秒CM制作	学生投票 グループ分け		
11	〃	実制作		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	総合学科	アニメプロデュースコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ショートアニメーション制作		田村 格		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
前期より続いている15秒CM課題を完成させる。 同時に2年次グループワーク用絵コンテを作る。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	15秒CM制作	原画・動画・仕上げ・背景作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	撮影直前までの素材締切り		
7	2年次制作グループワーク	15秒CM作業/2年次制作予定であるグループワーク絵コンテ作業。絵コンテ提出		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	絵コンテ提出		
13	〃	絵コンテ学生投票・グループ分け		
14	〃	グループ制作準備		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作 A		田村 格		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作の制作(総合的なサポートを重点的におこなう)				
到達目標				
2年次のグループワークの経験を元に、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、作品プロデュースとして各学科へポスター依頼などの連動企画も意識しながら、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	絵コンテ設定直し	全Cutのレイアウト	
2				
3				
4				
5		PV原画		
6				
7				
8		PV動画		
9				
10			PV仕上げ・背景	
11				
12				PV撮影・編集・R作業
13		PV映像完成		
14				
15		PV完パケ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作 B		田村 格		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作の制作(総合的なサポートを重点的におこなう)				
到達目標				
2年次のグループワークの経験を元に、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、作品プロデュースとして各学科へポスター依頼などの連動企画も意識しながら、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2		原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3		↓		
4		↓		
5		↓		
6		スキャン・線補正・仕上げ作業		
7		↓		
8		↓		
9		↓		
10		↓		
11		映像完成		
12		レコーディング作業・音響作業		
13		"		
14		"		
15		完パケ/卒業制作展示の準備		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・ 演習 ・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 基礎		西崎 由佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMIにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			<ul style="list-style-type: none"> After Effects CC テクニックブック Premiere Pro 初級テクニックブック
講義概要				
After Effects、Premiereを使った映像編集、CG加工を身に付ける。キーフレームによるアニメーションの基礎、合成、テキストなどの機能、出力の為の知識、制作の流れを学ぶ				
到達目標				
アニメーションとしての撮影技術だけでなく、After Effects、Premiereを使った映像編集技術を磨き、映像作品の知識を深める。				
回	課題名	課題内容		
1	AfterEffectsの仕組みを知る	AfterEffectsのアニメーション映像制作での設定方法から、アニメーション映像の仕組みを学習する。素材の読み込みやリンク切れの説明。素材作成。		
2	撮影技術の基本作業	レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンポジット作業を学習する。		
3	アニメーションの素材	ベクターとラスターの違いや親子関係の機能を使用することでアニメーション素材の制作方法を学習する。		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い	シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点から、シーケンス素材制作方法も同時に学習する。		
5	カメラワーク「PAN」の作成	カメラワーク「PAN」の作成を通してアニメーション「撮影」セクションの基本カメラワークを学習する。フェアリングの説明。		
6	トラックマットの活用方法	トラックマット機能の使用を通して撮影作業時の「型抜き」表現を学習する。トラックマット機能を使用した質感処理。		
7	カメラワーク「T.U」の作成	カメラワーク「T.U」の作成を通して3Dレイヤーの特徴を学習する。		
8	オーバーラップの学習	オーバーラップの作成を通して、不透明度の扱いとアルファ追加による素材の合成方法を学習する。カット単位のオーバーアップ処理について。		
9	エフェクト「透過光」「ピン送り」の作成	特定のレイヤーを光らせる「透過光」処理の方法を学習する。アニメーション表現演出の一つ「ピン送り」の作成方法を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。		
10	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。		
11	線撮の方法	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボールドの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。		
12	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成を通して、1コマに対してmm単位でのスピード指示に従ってレイヤーを動かす計算方法を学習する。応用→Followのスピード感に慣れる(自分でFollowの指示を入れるときにどのくらいの速さなのかをAEを使用して感覚をつかんでもらう)		
13	カメラワーク「画面動」「つけPAN」「密着マルチ」の作成	カメラワーク「画面動」の作成方法を通して、モーションスケッチやモーショントラッキングを学習する。カメラワーク「つけPAN」「密着マルチ」の作成方法を通して、メモリによるカメラとレイヤー移動の方法を学習する。		
14	レイヤーワーク「ストロボ」兼用カットの作成方法	レイヤーワーク「ストロボ」の作成方法を通して、スローモーション+DF効果を学習する。実際現場でよく使われる兼用カットの作成		
15	前半:前期試験課題 後半:テキストアニメーション	今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する。エフェクトプリセット機能を用いてアニメーションの方法を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	総合学科	アニメプロデュースコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 応用		西崎 由佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMIにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			<ul style="list-style-type: none"> ・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
アニメーション制作会社における「撮影」セクションへの理解を深め、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得だけでなく、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。				
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	AfterEffectsの仕組みを知る	AfterEffectsのアニメーション映像制作での設定方法から、アニメーション映像の仕組みを学習する。		
2	撮影技術の基本作業	レイヤーの組み立てかたやタイムリマップの使用からアニメーション業務における「撮影」セクションの基本コンポジット作業を学習する。		
3	アニメーションの素材	ベクターとラスターの違いや親子関係の機能を使用することでアニメーション素材の制作方法を学習する。		
4	AfterEffectでシーケンスの取り扱い	シーケンス(連番静止画素材)を使用する際の注意点から、シーケンス素材制作方法も同時に学習する。		
5	カメラワーク「PAN」の作成	カメラワーク「PAN」の作成を通してアニメーション「撮影」セクションの基本カメラワークを学習する。		
6	トラックマットの活用方法	トラックマット機能の使用を通して撮影作業時の「型抜き」表現を学習する。		
7	カメラワーク「T.U」の作成	カメラワーク「T.U」の作成を通してフェアリングや3Dレイヤーの特徴を学習する。		
8	オーバーラップの学習	オーバーラップの作成を通して、不透明度の扱いとアルファ追加による素材の合成方法を学習する。		
9	カメラワーク「QT.B」の作成	カメラワーク「QT.B」の作成を通してモーションブラーの作成方法や速度グラフの調整方法を学習する。		
10	エフェクト「透過光」の作成	特定のレイヤーを光らせる「透過光」処理の方法を学習する。		
11	エフェクト「ピン送り」の作成	アニメーション表現演出の一つ「ピン送り」の作成方法を通して、調整レイヤーと色深度について学習する。		
12	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成	レイヤーワーク「FOLLOW」の作成を通して、1コマに対してmm単位でのスピード指示に従ってレイヤーを動かす計算方法を学習する。		
13	カメラワーク「画面動」の作成	カメラワーク「画面動」の作成方法を通して、モーションスケッチやモーショントラッキングを学習する。		
14	カメラワーク「つけPAN」「密着マルチ」の作成	カメラワーク「つけPAN」「密着マルチ」の作成方法を通して、メモリによるカメラとレイヤー移動の方法を学習する。		
15	レイヤーワーク「ストロボ」の作成	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を学習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作1		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	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		
6	遅れている授業課題	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	第2回 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
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習A 基礎		北爪 宏幸		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーター、漫画家。代表作品「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」にてキャラクターデザインや作画監督を務める。2001年以降は漫画家として活動しており、『ガンダムエース』誌にて「ガンダムシリーズ」を題材にした漫画『機動戦士ガンダム C.D.A. 若き彗星の肖像』『機動戦士 Zガンダム Define』を連載している。			オリジナル課題プリント
講義概要				
<p>動画(物が画面上で動いて見える為の)基本的な理解。 2次元画面において「奥行き、立体感を持たせた動き」を感覚的に理解する。</p>				
到達目標				
アニメーターに必要な手描きの作画をする際の物の動き方や考え方などの基本を理解し習得する事。				
回	課題名	課題内容		
1	移動する線	「原画」と言われる物に「動画」を入れて動きを造る		
2	移動する図形	回転・変形しながら移動する三角形		
3	線の変形	角のある形から丸みのある形への変形		
4	前後する立方体	3次元的な形状の物の回転を2次元で表現してみる		
5	箱の展開	上面の無い立方体の側面の展開		
6	横回転する立方体	中心を軸に90°ヨコ回転する立方体		
7	縦回転する立方体	一辺を軸に前に転がる立方体		
8	同上	同上		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習B		大久保 多希子		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	仕上げ担当として様々なアニメーション作品の色彩に参加。現在も活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
パソコンのアニメーション彩色ソフトの使い方を学ぶ。				
到達目標				
アニメーション彩色ソフト「RETAS STUDIO Paintman」の操作方法を理解する。				
回	課題名	課題内容		
1	セルペイントラスター	アニメ制作の流れ 使用ソフト まずは塗ってみる		
2	線合成	線合成について		
3	面合成	面合成について		
4	BGくみ	BG組みについて 自由彩色 仕上げでグラデ処理		
5	別セルブラシ	セル組みと別セル素材の作成		
6	別セルブラシ②	セル組みと別セル素材の作成②		
7	遠近のある動き	ディディールのある物体の前後回転を含んだ動き		
8	同上	同上		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習A応用		北爪 宏幸		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメーター、漫画家。代表作品「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」にてキャラクターデザインや作画監督を務める。2001年以降は漫画家として活動しており、『ガンダムエース』誌にて「ガンダムシリーズ」を題材にした漫画『機動戦士ガンダム C.D.A. 若き彗星の肖像』『機動戦士Zガンダム Define』を連載している。			オリジナル課題プリント
講義概要				
1年次前期に習得してきたことを基に、より複雑なモチーフに挑戦します。				
到達目標				
アニメーターに必要な手描きの作画をする際の物の動き方や考え方などの基本を理解し習得する事。				
回	課題名	課題内容		
1	様々な作画	遠近のある動き／奥から手前に移動する／車状の物体		
2	弾むボール	ボールが弾む動きのツメ		
3	キャラクター線割りの練習(1回目)	動画の基本であるキャラクター線割の練習		
4	キャラクター線割りの練習(2回目)	キャラクター線割り②		
5	振り向き(1回目)	キャラクターの振り向き作画①		
6	振り向き(2回目)	キャラクターの振り向き作画②		
7	振り向き(3回目)	一辺を軸に前に転がる立方体		
8	同上	同上		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション実習C		松野 祐		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			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	stylosの使い方	(基礎と実習)		
2	clip studioの使い方(基本)	ボールが弾む動きのツメの応用		
3	clip studioの使い方(応用)	タップ割りの練習		
4	Aftter Effects基礎①	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎①		
5	Aftter Effects基礎②	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎②		
6	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。		
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
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
パースペクティブ		大谷 正信		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
アニメの場面の中の近景や遠景が自然に見える描き方を練習します。				
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す。 また、専門画材の使用方法もマスターしアナログ背景を完成させます。				
回	課題名	課題内容		
1	パースの説明	消失点・アイレベルなど遠近法の根本的な考え方		
2	サイズの合わせ方	遠いものと近いもので遠近法によるサイズの合わせ方		
3	1点パース①	考え方と描き方		
4	1点パース②	2分割・提出課題「部屋」作業①		
5	1点パース③	提出課題「部屋」作業②		
6	2点パース①	1点パース補足・2点パース描き方		
7	2点パース②	升目・+1等分・提出課題「机とイス」作業①		
8	2点パース③	提出課題「机とイス」作業②		
9	1点パース2点パース	1点パースと2点パースの混在について		
10	色々な形	立方体以外のもの(円形・三角形)		
11	2点パース④	提出課題「部屋」作業①		
12	2点パース⑤	提出課題「部屋」作業②		
13	3点パース①	2点パース補足・3点パース描き方		
14	3点パース②	提出課題「建物」作業①		
15	3点パース③	提出課題「建物」作業②		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
背景美術1		大谷 正信		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
講師プロフィール			教科書/使用教材	
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
前期パースのおさらいと、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				
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す。 また、デジタルツールの使用方法を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	背景パース①	前期パースおさらい		
2	背景パース②	アニメーションのレイアウトを意識したキャラクターと背景を一致させる理解		
3	背景パース③	パースの応用・課題①		
4	背景パース④	パースの応用・課題② 提出		
5	概要	フォトショップの基本的な使い方		
6	練習①	立方体・変形・パースの使い方など		
7	練習②	空・雲・海を描いてみる		
8	紙パック①	基本的な作業の流れ		
9	紙パック②	"		
10	部屋①	"		
11	部屋②	"		
12	刃物①	パースで曲線をとる使い方。模写		
13	刃物②	"		
14	建物	3点パース復習		
15	山	自然物・空気遠近法		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
背景美術2		大谷 正信		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			
講義概要				
卒業制作課題のグループワークを完成させる。(背景方面でのサポートを重点的におこなう)				
到達目標				
卒業制作用の背景制作を通して、遠近感・様々な質感のある背景を描けるようになる事を目標とします。 パスを使用した人工物の描き方もマスターしデジタル背景を完成させます。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2	"	原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3	"			
4	"			
5	"			
6	"	スキャン・線補正・仕上げ作業		
7	"			
8	"	↓		
9	"			
10	"	↓		
11	"	映像完成		
12	"	レコーディング作業・音響作業		
13	"	"		
14	"	"		
15	"	完パケ/卒業制作展示の準備		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル背景美術		大谷 正信		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			
講義概要				
パソコンソフトPhotoshopを使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
遠近感・様々な質感のある背景を描けるようになる事を目標とします。 パスを使用した人工物の描き方もマスターしデジタル背景を完成させます。				
回	課題名	課題内容		
1	概要	フォトショップの基本的な使い方		
2	練習①	立方体・変形・パスの使い方など		
3	練習②	空・雲・海を描いてみる		
4	紙パック①	基本的な作業の流れ		
5	紙パック②	"		
6	部屋①	"		
7	部屋②	"		
8	刃物①	パスで曲線をとる使い方。模写		
9	刃物②	"		
10	建物	3点パース復習		
11	山	自然物・空気遠近法		
12	地面	アスファルト・土・草		
13	樹木	基本的な作業の流れ		
14	丘の上①	提出課題。自然物の総合的な絵		
15	丘の上②	"		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
動画実習 基礎		青柳 栄光		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アートランドを中心に活躍し後進の育成にも関わる。 現在も様々な作品で原画として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
アニメーションの作画行程『動画』について学ぶ。 与えられた『原画』の間の中割りをし『動画』を描くことにより、アニメーションの基本的動きの表現を理解していく。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	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		
2	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		
3	笑いブレ	笑ったときの動きをブレとして作画を行う		
4	車	地面のタッチの送りとブレの作画を行う		
5	手の返し	手が返される動きを行う		
6	〃	〃		
7	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		
8	〃	〃		
9	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		
10	〃	〃		
11	歩き	キャラクターの全身を使い歩く作画を行う		
12	〃	〃		
13	走り	キャラクターの全身を使い走る作画を行う		
14	〃	〃		
15	まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
動画実習 応用		青柳 栄光		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アートランドを中心に活躍し後進の育成にも関わる。 現在も様々な作品で原画として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
アニメーションの作画行程『動画』について学ぶ。 与えられた『原画』の間の中割りをし『動画』を描くことにより、アニメーションの基本的動きの表現を理解していく。 後期は前期に引き続き人物の動きのテクニックを会得する。水・炎などの自然現象の動画表現も練習する。				
到達目標				
アニメーションの動きの基本について理解し、作画の基本を修得すること。 与えられた原画から動画を描けるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	歩き	Followの歩きの作画を行う		
2	〃	〃		
3	走り	Followの走りの作画を行う		
4	〃	〃		
5	振り向き②	キャラクターが振り向く動きの作画を行う		
6	〃	〃		
7	旗のなびき	旗・煙・炎・波の作画を使用して、「送り」の作画技法について実技を通して理解する		
8	〃	〃		
9	煙	〃		
10	〃	〃		
11	火	〃		
12	〃	〃		
13	波	〃		
14	〃	〃		
15	まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
原画実習 基礎		竹本 直人		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4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				
アニメの場面毎に人物や背景がどう見えるのかを決める構図の取り方を学びます。				
到達目標				
アニメーションの場面ごとに人物や背景画どう見えるのかを決める構図の取り方を理解します。 原画マンとしての知識と理解を深めます。				
回	課題名	課題内容		
1	作打ち	作打ち CUT1~CUT6		
2	CUT1	レイアウト、一原		
3	〃	二原		
4	CUT2	レイアウト、一原		
5	〃	二原		
6	CUT3	レイアウト、一原		
7	〃	二原		
8	CUT4	レイアウト、一原		
9	〃	二原		
10	CUT5	レイアウト、一原		
11	〃	二原		
12	CUT6	レイアウト、一原		
13	〃	二原		
14	〃	作打ち CUT7~CUT12		
15	CUT7	レイアウト、一原		
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・背景、原図が正しく描けるように。 ・キャラクターはそれらしく似せて描けるように。 ・的確なアクション、芝居、表情が描けるように。 			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
原画実習 応用		竹本 直人		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4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。前期に引き続き構図の取り方を習得する。				
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	CUT7 レイアウト	Follow、PAN、リピートの歩き		
2	” 原画	ローリングの歩き		
3	CUT8 レイアウト	奥行きのパース 歩き		
4	” 原画			
5	CUT9 レイアウト	全身 手前に来る		
6	” 原画			
7	まとめ			
8	CUT10 レイアウト	付けPAN 修正PAN		
9	” 原画			
10	CUT11 レイアウト			
11	” 原画	PAN UP		
12	CUT12 レイアウト	D.T.B. T.U. 着マルチ		
13	” 原画			
14	まとめ			
15	”			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	96	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション制作 基礎		田村 格(1) 松野 祐(2)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1) アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。 (2) 本校卒業生。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。			カメラワークテキスト
講義概要				
集団でのグループワークとして短編のオリジナルアニメーションを完成させる。				
到達目標				
グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習しながら、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2	〃	原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃	スキャン・線補正・仕上げ作業		
7	〃			
8	〃	↓		
9	〃			
10	〃	↓		
11	〃	映像完成		
12	〃	レコーディング作業・音響作業		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	完パケ/卒業制作展示の準備		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	アニメーション学科	アニメーターコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	96	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーション制作 応用		田村 格(1) 松野 祐(2)		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1) アニメーターとして業界に入り、制作進行、フィルム撮影を経て専門学校講師になる。 (2) 本校卒業生。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。			カメラワークテキスト
講義概要				
集団でのグループワークとして短編のオリジナルアニメーションを完成させる。				
到達目標				
グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習しながら、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	グループワーク	本編作業		
2	〃	原画・動画作業(作業物量によって作業時間に変動あり)		
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃	スキャン・線補正・仕上げ作業		
7	〃			
8	〃	↓		
9	〃			
10	〃	↓		
11	〃	映像完成		
12	〃	レコーディング作業・音響作業		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	完パケ/卒業制作展示の準備		
備考				

シラバス

アニメーション学科
CGアニメーションコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作1 A		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第3回 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
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作1 B		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第3回 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	第4回 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
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
前期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 A		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	就職・デビューガイダンス	第5回 就職・デビューガイダンス		
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
2020	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
後期	32		講義・演習・実験・実技・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作品制作2 B		担任、就職・デビュー担当		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
講義概要				
各授業科目で遅れている課題の進行及び就職・デビュー指導				
到達目標				
各科目の作品を仕上げ、ポートフォリオや投稿用作品を完成させ、就職・デビュー活動を行えるようにする。				
回	課題名	課題内容		
1	遅れている授業課題	遅れている授業課題の制作		
2	〃	遅れている授業課題の制作		
3	〃	遅れている授業課題の制作		
4	〃	遅れている授業課題の制作		
5	〃	遅れている授業課題の制作		
6	〃	遅れている授業課題の制作		
7	〃	遅れている授業課題の制作		
8	〃	遅れている授業課題の制作		
9	〃	遅れている授業課題の制作		
10	〃	遅れている授業課題の制作		
11	〃	遅れている授業課題の制作		
12	〃	遅れている授業課題の制作		
13	〃	遅れている授業課題の制作		
14	〃	遅れている授業課題の制作		
15	〃	遅れている授業課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 基礎		阿部 高治		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
見た物の形を捉えて絵に描き出す力や物の質感を表現出来る様に鍛錬します。3時間で描く精密画ドローイングで繊細な調子の把握を身につける。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	立方体	・AM画材説明	・PM立方体(B3水張画用紙)提出	
2	円柱・グラデーション	・AM円柱(B3水張画用紙)提出 自宅課題	・PMグラデーションB3画用紙2枚)提出はGW後	
3	箱・ボール	・AMPM箱ボール(B3水張画用紙)前提		
4	白豆・黒豆	・AM箱ボール提出	・PM白豆黒豆(B4画用紙)提出	
5	バケツ・ビン	・AMPMバケツビン(B3水張画用紙)前提		
6	団栗・小石	・AMバケツビン提出	・PM団栗小石(B4画用紙)提出	
7	ブロック・木	・AMPMブロック木(B3水張画用紙)前提		
8	缶	・AMブロック木提出	・PM缶(B4画用紙)提出	
9	ポット・果実	・AMPMポット果実(B3水張画用紙)前提		
10	スプーン	・AMポット果実提出	・PMスプーン(B4画用紙)提出	
11	椅子	・AMPM椅子(B3水張画用紙)前提 自宅課題	・建造物(B3イラストボード)提出は夏休み後自宅課題	
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				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	128	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン1 応用		・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。			5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の理解を体験と演習による習得を目的とする。短時間による把握が出来る事が目標。集中度を深め形態への認識の幅を広げる。				
到達目標				
デッサンを描く制作態度を見える仕組みを理解し学習することを目的とする。さらに、基本的な用語の理解と形態を表現できる技法を身につける事を目標とする。デッサン授業との関連によって総合的な見方を習得して行く事を目指します。				
回	課題名	課題内容		
1	マルス首	カルトン版鉛筆デッサン(人物形態の習得)クロッキー提出(立ちポーズ)		
2	マルス首	提出(首像にて演習)クロッキー(座りポーズ)		
3	ラポルト	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
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 基礎		石山 美佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			<ul style="list-style-type: none"> ・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
クロッキーを通して人物の動き、流れの体得を目指す。粘土で立体物を制作することで、立体に対する感覚を身につける。				
到達目標				
描くことの面白さや嬉しさが身につくこと、立体感覚を身につけ表現できるようになることを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	クロッキー 1	立ち、イス座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
2	クロッキー 2	寝、床座りクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
3	粘土 1	ピーマンの模刻(石粉ねんど、)		
4	〃	〃		
5	クロッキー 3	動物クロッキー(B4コピー用紙) ☆開園していたら井の頭自然文化園		
6	クロッキー 4	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
7	スケッチ 1	一点透視による風景クロッキー(B4コピー用紙)		新目白通り
8	スケッチ 2	一点透視による風景スケッチ(B4画用紙)彩色		新目白通り
9	スケッチ 3	風景スケッチ(B4画用紙)彩色		おとめ山公園
10	建造物	建造物写真の模写(B3画用紙)		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	クロッキー 5	パース強めポーズ(各自が被写体となって写真の資料を用意しておく)		
15	クロッキー 6	ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デッサン2 応用		石山 美佳		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。			・1日3時間×60日で絵が上手になるデッサンノート ・5分間で人物をとらえる! クロッキー20日間速習帳(廣済堂マンガ工房)
講義概要				
人物形態の部分修得と静物デッサン人物携帯の実習により空間把握を目指す。				
到達目標				
クロッキーを描き瞬間的な人体の理解、また構造の学習を主とし描くことを通して自分を自覚できる人材を育成することを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	粘土 2	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		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	部分石膏 1	(B3画用紙)水張り		
5	部分石膏 2	(B3画用紙)水張り		
6	応用	動物、乗り物デッサン(B4画用紙)		
7	〃	〃		
8	クロッキー 7	立ちなど、組み(B4コピー用紙40枚)		
9	クロッキー 8	男性ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
10	牛骨	木炭紙サイズの画用紙(学校から支給)		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	クロッキー 9	部分、バリエーション(B4コピー用紙40枚)		
15	クロッキー 10	外国人ヌードクロッキー(B4コピー用紙40枚)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師	評価基準	
キャラクターデザイン 基礎		松野 祐	優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価	
実務経験	講師プロフィール		教科書/使用教材	
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。		・オリジナル課題プリント ・やさしい人物画	
講義概要				
キャラクター制作の基本を身に付け、デジタルワークをプラスし、表現のクオリティアップを図る				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描ける様になる事が目標。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介・参考映像視聴	B4用紙に自己紹介+イラストを描く。OZの魔法使いビデオ鑑賞		
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		
3	オリジナルキャラ制作①	OZの魔法使いを基本に、自分なりの世界観、キャラクターを考えよう。		
4	オリジナルキャラ制作②	全身比較表のラフ作画		
5	オリジナルキャラ制作③	ラフ+線画作業		
6	オリジナルキャラ制作④	ラフ+線画+カラー作業		
7	オリジナルキャラ制作⑤	カラー・スキャンの仕方		
8	オリジナルキャラ制作⑥	カラー		
9	オリジナルキャラ制作⑦	カラー ㄨ切		
10	一枚絵イラスト①	一枚絵の構図の考え方		
11	一枚絵イラスト②	ラフ		
12	一枚絵イラスト③	ラフ		
13	一枚絵イラスト④	線画		
14	一枚絵イラスト⑤	カラー		
15	一枚絵イラスト⑥	カラー 提出(茶封筒に入れる)		
備考	■CGコースは、下描きから全てデジタルで作成。彩色はPhotoshopを使用。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
キャラクターデザイン 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 ・やさしい人物画
講義概要				
前期で学んだ基礎をいかし、「人に見てもらおう絵」を意識しながらデジタル紙芝居を完成させる。				
到達目標				
キャラクターの描き方の基本を習得する事。およびデジタルツール「Adobe Photoshop」の基本操作を理解し、デジタルイラストが自在に描ける様になる事が目標とし、グループでの作業に慣れる。				
回	課題名	課題内容		
1	紙芝居・グループのお題決め	図書館にて本を借りる／グループの発表。お題の決定		
2	ドラマ構成の原則	起・承・転・結、リトマス法／借りて来た絵本を起承転結にしてみよう。それを元アレンジしよう		
3	シナリオ制作	独自でアレンジしたシナリオを絵コンテ用紙に描こう		
4	グループでCut決め	どのシナリオにするか決定しよう／担当Cutを決め、ラフ制作に入ろう		
5	紙芝居制作開始	決まったカットをよく見て「ラフ」作業をしよう		
6	紙芝居制作（2回目）	ラフ作業		
7	”（3回目）	ラフ		
8	”（4回目）	ラフ及びトレース／ラフ締切		
9	”（5回目）	トレース及びCG着色（アクションについて）1枚／トレス締切		
10	”（6回目）	①CG1枚目 作業		
11	”（7回目）	”		
12	”（8回目）	②CG2枚目 作業		
13	”（9回目）	”		
14	”（10回目）	adobeプレミアを使用して編集作業。		
15	”（11回目）	デジタル紙芝居完成		
備考	2回目…①借りた本を起承転結にしてみる②時代、人物、視点、ストーリーのアレンジ ③まとまってきたら、アレンジを起承転結にして④絵コンテ用紙に描く			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト)その他
科目名		担当講師		評価基準
企画演出論		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事のうち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			・カメラワークテキスト ・デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版)
講義概要				
映像作品制作に必要なデジタルの知識や、演出方法を学び、オリジナルのデジタル映像作品制作に向けての準備をおこなう				
到達目標				
映像制作に於ける専門用語と演出技法を理解し、作品を企画する際にそれらを自在に扱えることを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	映像の歴史	映像制作の歴史を理解し、現在の映像製作がどのような構造になっているのかを学ぶ		
2	映像製作のワークフロー	映像制作が実際にどのような工程で成り立っているのかを学ぶ		
3	映像制作の基礎知識	映像制作に必要な基本的なデジタル映像知識を学ぶ		
4	撮影手法	基本的なカメラワークと、カメラワークの演出的意味を学ぶ		
5	映像編集(1)	基本的な映像編集を通して、編集の演出的意味を学ぶ		
6	映像編集(2)	Premiere Proを使った映像編集を学ぶ		
7	映像編集(3)	シナリオを元にカット割り練習		
8	映像演出の手法	映画『スターウォーズ』を例、に物語構築の基本を学ぶ		
9	シナリオ制作の手法	映像企画の手順を学ぶ		
10	シナリオ課題	課題シチュエーションを基にした会話劇のシナリオを作成する		
11	↓	1~2分のオリジナル作品のシナリオを作成する		
12	絵コンテ制作の手法	絵コンテ制作の手法を学ぶ		
13	絵コンテ課題	1分間程度の映像作品の絵コンテを作成する		
14	↓	↓		
15	ビデオコンテ作成	作成した絵コンテからビデオコンテを作成する		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
ショートアニメーション制作		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・カメラワークテキスト ・デザイン・クリエイティブ業界を目指す人のためのポートフォリオ見本帳 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版)
講義概要				
アニメーションを中心に3DCGによる映像表現を学ぶ				
到達目標				
3Dアニメーションの動きを覚えていくのを中心に、キャラクターデザインの授業とも連動し、オリジナルの3Dキャラクターの作成・アニメーション制作を通じ、3DCGの理解を深めることを目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	アニメーションの基本	ボールを使ったアニメーション		
2	階層アニメーション	テーブルライトのアニメーション		
3	↓	↓		
4	キャラクターアニメーション	歩行、走り		
5	↓	ジャンプ、アクション		
6	↓	小道具を使ったモーション ボールを投げる		
7	↓	重さの表現		
8	キャラクターCG制作	キャラクターモデルの作成		
9	↓	↓		
10	↓	スキニング		
11	20秒短編アニメーション	作成したキャラクターを使ったアニメーション作成		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース		
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース		
学期	総時間数	授業の方法		評価方法		
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
科目名		担当講師		評価基準		
卒業制作A		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価		
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材		
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事のうち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版 		
講義概要						
卒業制作作品を制作する。						
到達目標						
アニメーション作品制作を実習しながら、3Dモデリング・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。						
回	課題名	課題内容				
1	卒業制作	春休み中に作った企画書を基に絵コンテ制作				
2	''	絵コンテコンペにて決定。 イメージボード、キャラクターデザイン、背景設定				
3	''	↓				
4	''					
5	''				モデリング(キャラクター・背景)	
6	''				↓	
7	''					
8	''					
9	''	テクスチャリング(キャラクター・背景)				
10	''	↓				
11	''					
12	''	キャラクターリギング				
13	''	PV用カット制作				
14	''	↓				
15	''				PV完成	
備考						

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
卒業制作実習B		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習しながら、3Dモデリング・撮影などあらゆる制作技術を体験し、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	カット制作作業	カット制作開始		
2		↓		
3		ブロック(レイアウト)終了		
4		モーション制作開始		
5		↓		
6		↓		
7		↓		
8		↓		
9		↓		
10		↓		
11		カット制作完了		
12		ファイナルコンポジット作業開始		
13		↓		
14		↓		
15		完成		
備考	週1回ウィークリーラッシュ。カット制作はブロック制作(レイアウト)OKののちアニメーション付け。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 基礎		西崎 由佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			<ul style="list-style-type: none"> ・adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) ・adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
アニメーション制作会社における「撮影」セクションへの理解を深め、映像制作のソフトウェアオペレーションの習得だけでなく、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。				
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	AfterEffectsの仕組みを知る	AfterEffectsのアニメーション映像制作での設定方法から、アニメーション映像の仕組みを学習する。素材の読み込みやリンク切れの説明。素材作成。		
2	光エフェクトの作成 フィルター(お風呂場)	アニメーションのT光処理作成。DFフィルターの説明。		
3	トラックマットの活用方法	トラックマット機能の使用を通して撮影作業時の「型抜き」表現を学習する。トラックマット機能を使用した質感処理。頬ブラシ等。		
4	ローリングの作成	AEの便利機能、ヌルオブジェクトの解説。3種類のローリング処理を作成します。		
5	カメラワーク「PAN」の作成	カメラワーク「PAN」の作成を通してアニメーション「撮影」セクションの基本カメラワークを学習する。フェアリングやピン送りの説明。		
6	夕景、水面処理	Followのカットを使用し、水面処理エフェクトを作成。		
7	すだれ透過光の作成 レンズフレアの作成	アニメーションにおける光の演出「すだれ透過光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
8	入射光の作成 夏場の陽炎処理作成	アニメーションにおける光の演出「入射光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
9	クロス透過光の作成	アニメーションにおける光の演出「クロス透過光」を作成し、フラクタル系エフェクトの応用オペレーションを学習する。		
10	ビデオコンテ作成	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。		
11	ビデオコンテ作成	実際に作品制作で作成した絵コンテ、原画をもとに線撮を作成してもらう。動画として作ることでセリフのタイミングやキャラの動きのタイミングを学習する。セリフボードの配置や作成、実際に現場で行われているテクニックを学習する。		
12	モーショントラッキング 霧、靄をでホラーの演出	カメラワークの解説。AEのトラッキング機能を使った画面動を作成する。霧、靄を追加しホラーの演出を学習する。		
13	ストロボ BG透過光と後光の作成	レイヤーワーク「ストロボ」の作成方法を通して、スローモーション+DF効果を学習する。同時に特殊な光演出として、「BGT光」「後光」を作成し、パース系エフェクトとブラー系エフェクトのオペレーションを学習する。		
14	テキストアニメーション 3Dレイヤーの学習	3Dレイヤーを使用したモーショングラフィック映像を作成。(モニター画面) AEでできる3D効果を学習する。1、2分の自己紹介映像をAEのみで作成し提出させる。		
15	前半:前期試験課題 後半:自己紹介映像の続き	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。14回目で作成した自己紹介映像の続き、提出まで行う。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影技術 応用		西崎 由佳		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ポケモンや妖怪ウォッチなどを制作している株式会社OLMにて撮影職を担当。その後合同会社アカランタンに移籍。			<ul style="list-style-type: none"> •adobe After Effects for アニメーション BEGINNER(CC対応改訂版) •adobe After Effects for アニメーション(CC対応改訂版)
講義概要				
アニメーション制作会社における「撮影」セクションへの理解を深め、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。				
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				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考	後期試験課題・今までに学習してきた知識と技術を活かしてアニメーション撮影課題2cutを撮影、提出する			

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
CGアニメーション実習1 基礎		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事のうち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3Dソフトウェア「3dsMAX」の操作と3DCGの基本を習得する				
到達目標				
3Dソフトウェア「3dsMAX」を使った静止画作品の制作				
回	課題名	課題内容		
1	基本操作のマスター	教科書lesson01~03		
2	プリミティブによるモデリング	教科書lesson04		
3	モデリングの基礎	教科書lesson05~07		
4	モデリングの応用	教科書lesson08		
5	キャラクターモデリング1	イルカのモデリング		
6	マテリアルとテクスチャ	作成したモデルにマテリアルを設定していく/複合的なテクスチャの設定		
7	リギング	ボーンを仕込んでポーズを作成する		
8	ライティング&カメラワーク	ライティングの方法とカメラワークについて学ぶ		
9	レンダリング	レンダリング設定とNPR(None Photo Realistic)表現		
10	背景モデリング	教室をモデリング		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	静止画作品制作	キャラクター&背景作品制作		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	32	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
CGアニメーション実習1 基礎		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事のうち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3ds Max、Photoshopをベースに、デジタル画像処理及び3DCGに関する基礎知識を学ぶ				
到達目標				
CG検定レベルの知識習得を目指す				
回	課題名	課題内容		
1	3DCGガイダンス	3DCGの概要と習得心得等		
2	3DCGを使った表現手法	映画やゲームなど、現在3DCGがどのように使用されているのかを解説する		
3	ハードウェア&ツール	3DCGを作成するためのハードウェアの解説とツールの紹介、ファイル形式などデジタルデータの基本を学ぶ		
4	モデリングについて	座標系や、3DCGも形状生成についての基本的な考え方を学ぶ		
5	マテリアルについて	質感設定の手法を学ぶ		
6	ライティングについて	照明の手法について学ぶ		
7	カメラについて	カメラの基礎知識について学ぶ		
8	レンダラーについて	Arnoldやその他のレンダラーについて、画像生成の仕組みを学ぶ		
9	アニメーションについて(1)	キーフレームアニメーション、シミュレーションなど基本的なアニメーション手法を学ぶ		
10	アニメーションについて(2)	リギングやフェイシャルアニメーション、モーションキャプチャなどキャラクターアニメーションの手法を学ぶ		
11	コンポジットについて	映像合成作業の仕組みと実際に学ぶ		
12	カラーコレクションについて	カラー調整の仕組みとその応用について		
13	リアルタイムCGについて	ゲームやVRなどに使用するリアルタイムCGについて学ぶ		
14	先端映像表現について	ディープラーニングに基づく映像制作や表現の実際について学ぶ		
15	テスト	前期の復習としてCG検定レベルの小テストを行います		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	32	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
CGアニメーション実習1 応用		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事のうち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3ds Maxを使った3DCG制作の応用を課題制作を通じて学ぶ				
到達目標				
3Dソフトウェア「3dsMAX」の操作の基本を習得することを目標とします				
回	課題名	課題内容		
1	室内背景作成	室内背景制作を通じて、ライティングやマテリアル表現を学ぶ		
2	↓	↓		
3	↓	↓		
4	室外背景作成	室外背景制作を通じて、パース表現を学ぶ		
5	↓	↓		
6	↓	↓		
7	Arnoldレンダラー	Arnoldレンダラーを使ったフォトリアルな表現		
8	↓	↓		
9	静止画課題1	オリジナル静止画課題作成		
10	↓	↓		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	静止画課題2	オリジナル静止画課題作成		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	96	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
CGアニメーション実習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うち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
3dsMax、Mayaを使用した作品制作など、応用的なテクニックを学ぶ				
到達目標				
就職を目標とした表現の幅を学び、卒業制作にも反映させます。				
回	課題名	課題内容		
1	キャラクターモーション	押す、引くなど質量や摩擦を伴うアニメーション		
2	キャラクターモーション	アクション模写		
3	キャラクターモーション	同上		
4	フェイシャルアニメーション	ターゲットモーフを使ったフェイシャルアニメーション		
5	パスアニメーション	パスを使ったアニメーション。パスを使ってクルマを動かす		
6	パーティクルエフェクト	単純なパーティクルを使用したエフェクト制作		
7	パーティクルエフェクト	パーティクルフローを使ったプロシージャルなエフェクト制作		
8	クロスシミュレーション	衣服の動きなどをシミュレーションを使って作成する		
9	キャラクターリグ	簡単なキャラクターリグの作成		
10	MAYA実習	MAYAを使用した3DCG制作の基本		
11	MAYA実習	同上		
12	卒業制作	アセット制作		
13	↓			
14	↓			
15	↓			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	96	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
CGアニメーション実習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。			<ul style="list-style-type: none"> ・世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書 ・デジタル映像表現-CGによるアニメーション制作(改訂新版) ・スカルプターのための美術解剖学 Anatomy For Sculptors日本語版
講義概要				
卒業制作を中心に、3ds Maxを使用したカット制作を学ぶ				
到達目標				
セルルックを意識したキャラクター作りなど、就職を目標とした表現の幅を学び、卒業制作にも反映させます。				
回	課題名	課題内容		
1	カット制作の基本	3ds Maxによるシーン構築		
2	カット制作作業	卒業制作のカット制作(3DCG制作を中心)		
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
撮影・編集テクニック		大河原 浩一		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGA サターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びe-ラーニングの講師を務める。			オリジナル教材
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				
映像編集の基本としてAfter Effects,Premiere Proの理解・習得を目標とします。				
回	課題名	課題内容		
1	After Effectsの基本	After Effectsの基本的な操作方法と概念を学ぶ		
2	レイヤー操作とマスク	レイヤーを使った合成作業		
3	アニメーション	シェイプやテキストを使ったアニメーション		
4	エフェクト	エフェクトを使った映像制作		
5	3DCGとの連携	3ds Maxとの連携やPhotoshopとの連携		
6	↓	Cinema4D Liteを使用する		
7	アニメ撮影	アニメの撮影作業に必要な知識		
8	ジングル制作	5秒のオリジナルジングルを作成する		
9	↓	↓		
10	Premier Proの基本操作	Premiere Proを使った映像編集の基本		
11	↓	テロップ作成		
12	↓	カラーグレーディング、エフェクト作成		
13	デモリール作成	自身の作品を使ってデモリールを作成する		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル背景美術		大谷 正信		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	アニメスタジオ アテネアートスタジオを中心に背景職で活躍。 現在も様々な作品で背景美術として活躍中			
講義概要				
パソコンソフトPhotoshopを使った背景画の描き方を学びます。				
到達目標				
遠近感・様々な質感のある背景を描けるようになる事を目標とします。 パスを使用した人工物の描き方もマスターしデジタル背景を完成させます。				
回	課題名	課題内容		
1	パース①	パース理解(消失点、アイレベル)		
2	パース②	パース理解(1点パース、2点パース、3点パース【縦ベース】)		
3	パース③	パース理解(Photoshopを使用しつつパースを理解する)		
4	パース④	パース理解(Photoshopを使用した簡単な課題を提出する)		
5	紙パック①	基本的な作業の流れ		
6	紙パック②	"		
7	部屋①	"		
8	部屋②	"		
9	刃物①	パスで曲線をとる使い方。模写		
10	刃物②	"		
11	建物	3点パース復習		
12	山	自然物・空気遠近法		
13	地面	アスファルト・土・草		
14	樹木	基本的な作業の流れ		
15	作品制作	遅れている課題の制作		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル作画1 基礎		竹本 直人		優:100~90、良:89~80、可:79~60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。			<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
Clip Studio Paint Proの使い方を覚え、キャラクターデザインの授業と連動させながら作品を作る。				
到達目標				
ソフトウェア「Clip Studio Paint Pro」の操作方法を習得し、イラストおよびアニメーション制作の基本を理解する事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	カラーイラスト作成	ポストカードコンペの課題を想定してカラーイラストを作成しながら、Clip Studioの操作方法を覚える。		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	カメラワーク	カメラワーク座学		
5	〃	〃		
6	PV作成	キャラクターデザインの授業で作成したキャラクターを基に、世界観に沿った15秒のPVコンテを作成する。		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	コンテ撮を行い15秒の時間を理解する。		
10	〃	Clip Studioを使用しPVのL/O、原画を切っていく。		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	撮影し、映像にまとめる。		
15	添削・まとめ	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル作画1 応用		竹本 直人		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。			<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
<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				
ソフトウェア「Clip Studio Paint Pro」の操作方法を習得し、イラストおよびアニメーション制作の基本を理解する事を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	デジタル作画	Clip Studio のアニメーションの使い方応用		
2	〃	弾むボールの動画		
3	〃	振り子運動の動画		
4	〃	キャラクターが手を振る動画		
5	〃	キャラクターの歩く動画		
6	〃	〃		
7	〃	歩き応用		
8	〃	キャラクターの走る動画		
9	〃	〃		
10	〃	走り応用		
11	〃	キャラクターが椅子から立ち上がる動画		
12	〃	〃		
13	〃	立ち上がり応用		
14	〃	旗のなびきの動画		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
前期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル作画2 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 ・カメラワークテキスト
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
デジタル作画の方向で卒業制作のサポートをしていながら、絵コンテを基にしたキャラクターの動きを理解していきます。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	春休み中に作った企画書を基に絵コンテ制作		
2	"	絵コンテコンペにて決定。 イメージボード、キャラクターデザイン、背景設定		
3	"	↓		
4	"			
5	"	モデリング(キャラクター・背景)		
6	"	↓		
7	"			
8	"	↓		
9	"			
10	"	↓		
11	"			
12	"	キャラクターリギング		
13	"	PV用カット制作		
14	"	↓		
15	"			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	64	講義・演習・実験・実技・ 実習		筆記試験・実技試験・実習評価・ 課題評価 ・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
デジタル作画2 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 ・カメラワークテキスト
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
デジタル作画の方向で卒業制作のサポートをしていながら、絵コンテを基にしたキャラクターの動きを理解していきます。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	カット制作(1週間で1カット完成のスパンで進める)		
2	〃			
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃			
7	〃			
8	〃			
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	〃			
13	〃			
14	〃			
15	予備日	確認・総評		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2021	2年	昼	アニメーション学科	CGアニメーションコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
後期	60	講義・演習・実験・実技・実習		筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
アニメーターワーク		松野 祐		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			・オリジナル課題プリント ・カメラワークテキスト
講義概要				
グループワーク(卒業制作作品)を制作する。				
到達目標				
動きの表現技法を卒業制作を通じて実際のアニメーション作成に活用していきます。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	カット制作(1週間で1カット完成のスパンで進める)		
2	〃			
3	〃			
4	〃			
5	〃			
6	〃			
7	〃			
8	〃			
9	〃			
10	〃			
11	〃			
12	〃			
13	〃			
14	〃			
15	予備日	確認・総評		
備考				