

シラバス

総合学科
アニメプロデュースコース

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
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作画基礎		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
2019	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
作画基礎			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。 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
2020	3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
前期	64		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名		担当講師		評価基準
作画応用		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。			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作を通じ、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				
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	コンテ・設定作成		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	レイアウト・1原作業		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	PV用仕上げまでUP		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	PV完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
作画応用		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	本編（レイアウト、原画）作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	年内 原画作業UP		
12	〃	R作業・音響作業		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
背景		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				
ポスターカラーを使ってアニメの背景画を描く基本を学びます。				
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、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	ベタ、グラデーション	絵具を使った作業の流れ		
2	溝引き①	絵の具でキレイな線を引く。レンガを描く。		
3	溝引き②	レンガの壁にパイプを描いてみる。		
4	街灯	グラデーションと溝引きで街灯のある風景		
5	立方体	立方体を描く。段ボール箱の練習		
6	段ボール箱	課題 段ボール箱を描く。		
7	部屋①	変則的なグラデーション		
8	部屋②	提出課題 部屋		
9	雲、山	自然物、雲と山		
10	地面	土、草		
11	樹木	低い樹、高い樹		
12	丘の上①	提出課題 自然物の総合的な絵		
13	丘の上②	〃		
14	パース補足	パースの補足とレイアウトの描き方等		
15	予備日	終わっていない課題を進める。課題が全て終わったら自習。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
背景		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
2020	3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
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
背景美術応用		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			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作の制作(背景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	卒業制作作品の絵コンテ確認、手法の確認、スケジュール確認		
2	〃			
3	〃			
4	〃	進捗チェック		
5	〃			
6	〃	進捗チェック		
7	〃			
8	〃	進捗チェック		
9	〃			
10	〃	進捗チェック		
11	〃			
12	〃	PVチェック		
13	〃			
14	〃	Premiere編集作業		
15	〃	PV完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
背景美術応用		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			カメラワークテキスト
講義概要				
卒業制作課題を完成させる。(背景方面でのサポートを重点的にこなう)				
到達目標				
2年次のグループワークの経験を元に、作画・仕上げ・撮影などあらゆる制作技術を体験し、 作品プロデュースとして各学科へポスター依頼などの連動企画も意識しながら、アニメーション制作の流れを理解します。				
回	課題名	課題内容		
1	卒業制作	本編（レイアウト、原画）作業		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	年内 原画作業UP		
12	〃	R作業・音響作業		
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
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		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
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		・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				
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	前提/立方体	画材前提/B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
2	円柱/箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
3	箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
4	バケツビン	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
5	バケツビン/ドローイング1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
6	ブロック木	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
7	ブロック木/ドローイング2	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
8	ポット果実	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
9	ポット果実/ドローイング3	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
10	剥製	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	剥製/ドローイング4	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
12	椅子	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
13	椅子/ドローイング5	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
14	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
15	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	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		・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				
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
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
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上質紙鉛筆等）		
2	クロッキー2	道具部分クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
3	クロッキー3	組クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
4	クロッキー4	動物クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
5	クロッキー5	応用クロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
6	クロッキー6	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
7	スケッチ1	新目白通り・風景クロッキー（1点通視図法）（B4上質紙鉛筆）		
8	スケッチ2	新目白通り・風景着彩スケッチ（1点通視図法）（B4画用紙彩色）		
9	スケッチ3	おとめ山公園・風景着彩スケッチ（B4画用紙彩色）		
10	フォト建造物1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	フォト建造物2	同上		
12	フォト建造物3	同上		
13	フォト建造物4	同上		
14	フォト建造物5	同上		
15	クロッキー7	ヌードクロッキー（B4上質紙鉛筆等）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
デッサン応用		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	(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)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				
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
2020	3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
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		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				
画材を変えて描きながら、形態や空間の理解や表現の幅を拡げることを目標とします。 また、就職活動にも役に立つような課題も行いながら、より実践的な力を身につけます。				
回	課題名	課題内容		
1	ペンデッサン1	B3画用紙、ミリペン(鳥の剥製)		
2	ペンデッサン2	〃		
3	組モチーフ1	カルトン版鉛筆デッサン(石膏像・ビン・リンゴ・ストライプの布)		
4	組モチーフ2	〃		
5	組モチーフ3	〃		
6	風景1	B4画用紙 鉛筆 水彩		
7	風景2	〃		
8	乗り物1	B4画用紙 鉛筆デッサン		
9	乗り物2	〃		
10	室内1	B4画用紙 鉛筆デッサン		
11	室内2	〃		
12	細密デッサン1	B4画用紙 鉛筆 ミリペン(サザエ)		
13	細密デッサン2	〃		
14	自画像1	B3画用紙 鉛筆デッサン(鏡)		
15	自画像2	〃		
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
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			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
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
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 デジタルワーク基礎		高橋 真里子		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ゲーム会社に就職。現在はソーシャルゲームコンテンツ「消滅都市」等にてイラストレーターとして活躍中。			・オリジナル課題プリント ・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。西遊記ビデオ鑑賞		
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	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。		
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・スキヤンの仕方		
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
2019	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
キャラクターデザイン			高橋 真里子	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	ゲーム会社に就職。現在はソーシャルゲームコンテンツ「消滅都市」等にてイラストレーターとして活躍中。			・オリジナル課題プリント ・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。それを元にアレンジしよう		
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）	絵本にして完成		
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
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
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
アニメーション実習		北爪 宏幸(1) 大久保 多希子(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、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。 (2)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				
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。 パソコンのアニメーション彩色ソフトの使い方も学ぶ。				
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。 また、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	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	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		
3	移動する図形	回転・変形しながら移動する三角形		
4	線合成	線合成について		
5	線の変形	角のある形から丸みのある形への変形		
6	面合成	面合成について		
7	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		
8	BGくみ	BG組みについて 自由彩色 仕上げでグラデ処理		
9	箱の展開	上面の無い立方体の側面の展開		
10	別セルブラシ	セル組みと別セル素材の作成		
11	横回転する立方体	中心を軸に90° ヨコ回転する立方体		
12	別セルブラシ②	セル組みと別セル素材の作成②		
13	縦回転する立方体	一辺を軸に前に転がる立方体		
14	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		
15	予備日	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
アニメーション実習			北爪 宏幸(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、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。 (2)本校卒業生。株式会社アニメインターナショナルカンパニーに就職しアニメーターになる。その後フリーランスとして活躍中。			オリジナル課題プリント
講義概要				
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				
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。 また、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	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	stylusの使い方	(基礎と実習)		
3	弾むボール	ボールが弾む動きのツメ		
4	clip studioの使い方(基本)	ボールが弾む動きのツメの応用		
5	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		
6	clip studioの使い方(応用)	タップ割りの練習		
7	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		
8	After Effects基礎①	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎①		
9	振り向き(1回目)	キャラクターの振り向き作画①		
10	After Effects基礎②	撮影After Effectsを使用した撮影の基礎②		
11	振り向き(2回目)	キャラクターの振り向き作画②		
12	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。		
13	振り向き(3回目)	一辺を軸に前に転がる立方体		
14	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。		
15	予備日	予備日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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制作ほか	15秒CM実制作／2年次グループワーク絵コンテ作成について説明		
2	〃	15秒CM実制作		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	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		
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
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
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	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	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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	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	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
2019	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	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	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	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	〃	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	3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
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	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4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	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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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	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	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
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
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基礎			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGAサターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びeラーニングの講師を務める。			世界一わかりやすい3dsMAX操作と3DCG制作の教科書
講義概要				
3Dソフトウェア「3dsMAX」を使って、3DCGの基礎を学び、CG制作の技法を習得する。				
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	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	教科書lesson10		
7	リギング	教科書lesson11～12		
8	ライティング&カメラワーク	教科書lesson14		
9	レンダリング	教科書lesson13		
10	キャラクターモデリング2	簡単なキャラクター模写作品の作成		
11	↓	↓		
12	↓	↓		
13	静止画作品制作	背景模写作品の作成		
14	↓	↓		
15	↓	↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
3DCG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				
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				
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	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		作成したキャラクターを使ったアニメーション作成		
12		フェイシャルアニメーション		
13	物理シミュレーション	物理シミュレーションを利用したアニメーション作成		
14	レンダリング応用	Pencil＋マテリアルを使った表現		
15		フォトリアルCG、コンポジットの考え方		
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
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
映像編集			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Přilíšmalé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			・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	Aftter Effectsとは	自己紹介とAE、Preの基礎知識。エフェクトに触れてみる(雨、雪など)		
2	キーフレーム	AEアニメーションの基礎。オブジェクトをキーフレームで使って動かす。「UFOを動かす」		
3	追従アニメーション(トラッキング)	UFO動画を動く背景にトラッキングを使って合成する。「はめ込み動画」		
4	マスク合成	マスク機能で一部分だけにエフェクトを適用する。「消えていた看板が灯る」		
5	マスクアニメーション	マスクの変形と移動で文字が現れるアニメーションを作る		
6	3Dレイヤー 1	レイヤーを3D化して奥行きを作る。カメラ、ライトを加える。		
7	3Dレイヤー 2	カメラを動かしてドアを通過する。アンカーポイントと軸の関係を覚える		
8	テキストレイヤー 1	テキスト機能のアニメーション。タイトルやテロップのコツ		
9	テキストレイヤー 2	3D文字の動き。ヌルレイヤーで複数のレイヤーを同時に制御する		
10	ペイント	ペイント機能で手描きの絵や文字を出現させる		
11	AE応用	リズム感のある動き(イージーーズ)、シェイプレイヤー基礎		
12	課題:ロゴアニメーション	自分のロゴアニメーションを制作する。提出。		
13	課題:ロゴアニメーション	自分のロゴアニメーションを制作する。提出。		
14	課題:ロゴアニメーション	自分のロゴアニメーションを制作する。提出。		
15	課題:ロゴアニメーション	提出日		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	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
映像編集			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			・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				
Adobe After Effects,Premiereを使ったデジタル映像編集、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、出力のための知識、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	Premiere基礎		Premiereの基本操作、カット編集、出力	
2	〃		Premiere編集とエフェクト、トランジション	
3	〃		Premiere便利な機能(カウントダウン、カラーバー)	
4	〃		Premiere音の編集	
5	〃		サウンドロゴ作成	
6	〃		テキストを使って音付きのアニメーションを作る	
7	〃		Aftter EffectsとPremiereの連携。CG→連携の流れ	
8	1分間のムービー		自由課題 1分間のムービーを作成	
9	〃		〃	
10	〃		〃	
11	〃		〃	
12	〃		〃	
13	〃		〃	
14	〃		〃	
15	提出日		〃	
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
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			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
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
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		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				
1年次に選ばれた作品をグループに分かれて制作する。 （前期中にPVを完成させる。レイアウトは全Cut先行）				
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	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
2019	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	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			田村 格(1) 前田 ゆり子(2) 松野 祐(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) 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J.C.STAFFアニメーターを経てフリーランスに。 (3) 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	3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
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
アニメーション制作			大河原 浩一	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGAサターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びeラーニングの講師を務める。			カメラワークテキスト
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	卒業制作作品の絵コンテ確認、手法の確認、スケジュール確認		
2	〃			
3	〃			
4	〃	進捗チェック		
5	〃			
6	〃	進捗チェック		
7	〃			
8	〃	進捗チェック		
9	〃			
10	〃	進捗チェック		
11	〃			
12	〃	PVチェック		
13	〃			
14	〃	Premiere編集作業		
15	〃	PV完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
アニメーション制作			田村 格(1) 大河原 浩一(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) 90年代、エディトリアルデザイナーとして雑誌デザイン等に従事ののち、映画製作会社にて、CGディレクターとしてPlaystation、SEGAサターンなどコンシューマゲームの開発に従事。1997年独立後、映画、展示映像、ゲーム、アニメなどのCG映像、デジタルコンテンツ制作に従事。その他、チュートリアル書籍の執筆や、専門学校及びeラーニングの講師を務める。			カメラワークテキスト
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こなす)				
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	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	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
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
アニメーターワーク			竹本 直人	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	STUDIO4℃に所属後 フリーのアニメーターとして活動。現在はMAPPAやシグナルMDの作品をメインに原画マンとして活動中。			オリジナル課題プリント
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	・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
2019	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
アニメーターワーク			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				
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
2020	3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
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
アニメーターワーク			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	コンテ・設定作成		
2	〃	〃		
3	〃	〃		
4	〃	レイアウト・1原作業		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	PV用仕上げまでUP		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	PV完成		
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
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			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、テクスチャの配置、ポリゴンの作成、パラメータを使用して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「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
2019	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
モーションデザイン			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				
前期で習得したことを基盤とし、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。 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	「全体の動き」の調整	・「全体の動き」の調整、作成の復習する。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
モーションデザイン			田村 格(1) 大河原 浩一(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) 大学卒業後、株式会社ペヨトル工房にグラフィックデザイナーとして入社。誌面デザインや編集に携わる。1997年1月、Bit Pranksとして独立。フリーランスのデジタルアーティストとしてテレビ、アニメ、映画、ゲーム、展示映像などのCG制作、およびビジュアル関係ソフトウェアの書籍の執筆、専門学校講師などに従事。近年は電子書籍の編集等も手掛ける。			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	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	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
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	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。			オリジナル課題プリント
講義概要				
アニメシナリオ＋企画書作りを学ぶ。				
到達目標				
ストーリー作りの基本を身につける。				
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の仕方も学ぶ。課題＝ある日、突然魔法少女にさせられた少女(巻き込まれ型)。途中からは人助けをする人物であること		
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	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」「てーきゅう」		
10	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。		
11	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。		
12	オリジナル長編アニメ企画書を作る(チーム作業でラブコメを考える)	「俺物語」を観てラブコメ、ラブストーリーのポイントを学ぶ。		
13	オリジナル長編アニメ企画書を作る(チーム作業でラブコメを考える)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。		
14	オリジナル長編アニメ企画書を作る(チーム作業でラブコメを考える)3回目	前回の続き。作業分担して第一話(30分想定)のプロットまでを完成させる。		
15	オリジナル長編アニメ企画書を作る(チーム作業でラブコメを考える)4回目	前回の続き。第一話の冒頭部分(3分程度)の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
2020	3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
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			宮田 正広	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	サウンドプロデューサー・A&R・マルチプレイヤー・エンジニア・プロデューサー 財団法人ヤマハ音楽振興会が主催する第24回ポピュラーソングコンテスト本戦会、第13回世界歌謡祭に出場。25歳の時にミュージシャンに区切りをつけ、制作ディレクターとしてヤマハ音楽振興会やソニー・ミュージックエンタテインメントで15年に渡って実績と経験を積み			
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サウンドの重要性、可能性、及び制作の在り方をマスターする				
到達目標				
DAW(Digital Audio Workstation)、Cubaseを使用し録音、編集、エフェクト、ミックス、MAに到るまでの専門的な技術を習得させ作品に必要なBGM、効果音などもオリジナルで制作することを目標にします。サウンドの重要性を踏まえ、卒業制作のクオリティアップを図ります。				
回	課題名		課題内容	
1	DAWを知る		何ができるのか。どう使うのか。体系的に知る。	
2	作業の準備		コンピューターの準備をする。	
3	録音をする		各自録音を試みる。	
4	MIDIとは		音楽制作の入り口	
5	MIDIで作業		DATAを打ち込んでみる。	
6	ループ音源		ループとは何か。ループの可能性。	
7	ループを使う		ループでトラック製作。	
8	ラジオドラマ制作		2分程度のラジオドラマを制作。	
9	音声の編集		オーディオデータの調整	
10			〃	
11			音量の調整	
12			〃	
13	プラグインを使う		音に変化を付ける。	
14	〃		〃	
15	仕上げ		作品を仕上げる。	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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	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			宮田 正広	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	サウンドプロデューサー／A&R／マルチプレイヤー／エンジニアプロデューサー 財団法人ヤマハ音楽振興会が主催する第24回ポピュラーソングコンテスト本戦会、第13回世界歌謡祭に出場。25歳の時にミュージシャンに区切りをつけ、制作ディレクターとしてヤマハ音楽振興会やソニー・ミュージックエンタテインメントで15年に渡って実績と経験を積む。2000年、制作、レーベル、レコーディング、・マスタリングまでを行う Apple Paint Factory Ltd を設立。			
講義概要				
1分半程度のアフレコを題材にし、プロデューサーの視点から15回の講義と実習で一つの作品として完成させる。				
到達目標				
DAW(Digital Audio Workstation)、Cubaseを使用し録音、編集、エフェクト、ミックス、MAに到るまでの専門的な技術を習得させ作品に必要なBGM、効果音などもオリジナルで制作することを目標にします。サウンドの重要性を踏まえ、卒業制作のクオリティアップを図ります。				
回	課題名	課題内容		
1	アフレコ録音	1分半程度の作品のアニメ作品のアフレコの録音。		
2	編集	音量調整		
3	編集	音量調整		
4	効果音作成	効果音素材録音		
5	効果音作成	効果音素材録音		
6	BGM制作	オリジナルBGM制作		
7	BGM制作	オリジナルBGM制作		
8	BGM制作	オリジナルBGM制作		
9	BGM制作	オリジナルBGM制作		
10	BGM MIX	BGM MIX		
11	BGM MIX	BGM MIX		
12	効果音編集	効果音編集		
13	作品仕上げ	イコライザー、エフェクターの習得		
14	作品仕上げ	イコライザー、エフェクターの習得		
15	MA	作品の仕上げ→完成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	3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
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		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	アニメーションの撮影において豊富な経験があり、『シスタープリンセス』『D.C.～ダ・カーポ～』などメジャー作品の撮影監督も務めた。また、アニメーションの撮影についての書籍を執筆し、本校でもテキストとして採用している。			
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				
絵コンテを描く技術を向上させ、監督・演出業を見据えた演出技法の習得を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	キャラ演出	キャラクターの演出術		
2	画面演出	無声アニメーションは演出の原点		
3	メッセージ演出	擬人化法とデフォルメ演出		
4	演出への道	演出の卵、制作進行とは？		
5	絵コンテ演出	三一致の法則の学習		
6	絵コンテ演出	カメラワークの演出効果		
7	絵コンテ演出	シーンつなぎの演出術		
8	絵コンテ演出	カットつなぎの演出術		
9	絵コンテ演出	上手と下手の演出術		
10	絵コンテ演出	煽りと俯瞰の演出術		
11	絵コンテ演出	主観と客観の演出術		
12	絵コンテ演出	クロスカッティング		
13	絵コンテ演出	間の演出術		
14	絵コンテ演出	伏線回収の演出		
15	前期終了課題①	ショートストーリーの絵コンテ作成		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
演出監督術		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	アニメーションの撮影において豊富な経験があり、『シスタープリンセス』『D.C.～ダ・カーポ～』などメジャー作品の撮影監督も務めた。また、アニメーションの撮影についての書籍を執筆し、本校でもテキストとして採用している。			
講義概要				
前期に引き続き、基本的な演出技法を学ぶ。卒業制作のフォローも行う。				
到達目標				
絵コンテを描く技術を向上させ、監督・演出業を見据えた演出技法の習得を目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	新規課題説明	新規・課題説明		
2	課題作業	コンテ作成+座学		
3	〃	〃		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	〃		
7	課題中途確認	コンテ作成提出+添削		
8	中途添削	添削+返却の上解説		
9	課題作業	コンテ作成継続+座学		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	コンテ作成継続+座学+コンテ撮作成(余力ある人のみ)		
13	〃	〃		
14	課題確認	課題提出+添削		
15	添削返却	添削の上返却、解説		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	3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
作画応用		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。			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	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

総合学科
総合コミックコース

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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	漫画家として活躍中			
講義概要				
短編漫画の制作。				
到達目標				
実際に漫画を描く経験を積むのと、漫画の決まりごとを覚えてもらう。				
回	課題名	課題内容		
1	ピクニック	ラフ、下描き		
2		ペン入れ		
3	4コマ漫画	ピクニック提出／4コマ漫画2本のネーム		
4		下描き、ペン入れ		
5		仕上げ		
6	学校紹介	4コマ提出／アニカレを紹介する4p漫画のネーム		
7		ネーム、下描き		
8		下描き		
9		ペン入れ		
10		仕上げ		
11	4p漫画	学校紹介提出／自分が薦めたい商品などのCM4p漫画のネーム		
12		ネーム、下描き		
13		下描き		
14		ペン入れ		
15		仕上げ、提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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	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
漫画制作実習		①九尾たかこ/②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	①、②共に漫画家として活躍中			
講義概要				
16P以上の漫画を一本仕上げる。(又はイラスト8枚)				
到達目標				
漫画家を目指す学生は持ち込みや投稿用の作品の制作をする。 イラストを選考している学生は、就職活動用のポートフォリオに使用する作品を仕上げる。				
回	課題名	課題内容		
1	16P漫画 又はイラスト8枚	プロット		
2				
3				
4		ネーム		
5				
6				
7				
8		下描き		
9				
10				
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画に描く際に使用される、ペンの使い方など基本のテクニックを学ぶ。				
到達目標				
基本のテクニックをはじめ、ベタやトーンでの表現といった、漫画やイラストを描写する上で必要な表現技術を修得する。				
回	課題名	課題内容		
1	ペントレーニング	・画材の説明 ・フリーハンドと定規線の練習 つけペンに慣れる B4/4枚		
2	ペン描写1	・カケアミ・ナワアミ・ホワイ・集中線・動線・ベタ B4/2枚		
3	ペン描写2	・点描の練習と応用マンガ B5/1枚 B4/1枚		
4	パース1 1点透視図法①	・遠近法の説明 ・1点パースを使って立体物を描く 〈直方体/立方体/円柱〉 B4/1枚		
5	パース1 1点透視図法②	・1点パースの復習(直方体/立方体/円柱) B4/1枚		
6	パース1 2点透視図法	・2点パースを使って立方体、円柱を描く B4/1枚		
7	特殊技法	・スポンジやカーセによる効果 ・スパッタリングパッチング/マスキング カラスロ・コンパスの使い方 B4/1枚		
8	特殊技法〈応用〉	・特殊技法を使ったマンガ・イラスト ・夏休み課題「パース」 B4/2枚		
9	トーン表現1〈基本①〉	・トーンの貼り方と重ね貼り B5/1枚 B4/1枚		
10	トーン表現1〈基本②〉	・トーンの削り方 ぼかし/フラッシュ B5/1枚		
11	ペン描写3 質感表現	・パースを使って小物を描く 軟硬や新古など物質の違いをペンタッチの差とトーンで表現する B4/1枚		
12	ペン描写4 質感表現応用	・複数の軟硬の物質を組み込んだB5サイズのイラスト B5/1枚		
13	トーン表現2 自然物	・トーンを使用して自然物を表現する ・〈山、森〉〈海、川〉必ず画面に空を入れて雲を削る B4/1枚		
14	ペン・トーン表現 応用自然物応用	・植物、石、水、土、火などの自然物を入れたマンガ・イラスト ・題材「キャンプ」 B4/1枚		
15	総合描写	・これまでの技術を使ってマンガを1ページ描く		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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
コミック表現技法		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 真東砂波、後藤 星、はしもと さかき、相原実貴、夢来鳥ねむ、南波あつこ、吉岡李々子など数々のマンガアシスタントを経験。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画に描く際に使用される、漫画表現テクニック、背景の技術を学ぶ。				
到達目標				
テーマに沿った演出方法、より高度な漫画表現方法を身につけ、背景も描けるようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	感情表現①②	①笑いと悲しみ ②怒りと驚き		
2	年齢別<男女>	赤ちゃん(子供)～老人までの描き分け		
3				
4	1点パース<室内>	1点パースを使って室内作画(+人物) 分割と増殖		
5	2点パース	机とイス(+人物) ふすまとタイル(2点を使った分割と増殖)		
6	特殊な消失点	階段・傾斜の練習、三角屋根の住宅の外観 人物2人以上、ペン描画まで		
7				
8	背景トレース	背景の完成度を上げる		
9	職業別	3種類の職業ユニフォームの全身を描く ●冬休み課題「年齢別まんが」/前後で2枚		
10				
11	背景描写<公園>	自然物と人工物の入った背景(公園)イラスト(人物2人以上)		
12	シーン別	アクションシーンとラブシーンのイラストとまんが1P 人物に合った職業背景を入れ、効果線とトーンぼかしを使う		
13				
14	応用まんが (総合描写)	1年を通して学んだ技法を使ったまんがを描く 1点、2点、3点パースを使う(室内・外観・小物)		
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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
コミック表現技法応用			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			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を構成する一般的な表現の練習と習得				
到達目標				
プロの漫画家として活躍出来るスキルを身に着ける				
回	課題名		課題内容	
1	スピード線		スピード線(平行線)・ヌキありのスピード線・ベタスピード線	
2	スピード線			
3	ユニフラ		うにフラッシュ・集中線・ベタフラッシュ	
4	ユニフラ			
5	カミナリフラッシュ		雷フラッシュ・集中点が描画範囲から遠くに離れている集中線	
6	カミナリフラッシュ			
7	樹木等		樹木を描いてポイントをつかむ	
8	樹木等			
9	雲形定規		雲形定規を使って滑らかな曲線の多いものを描く事で使い方を掴む	
10	雲形定規			
11	トーン削り		トーンを貼ってカッターで削る事でグラデーションやフラッシュを作る	
12	トーン削り			
13	トーン削り			
14	草・下生え		草・下生え等植物を描いてポイントを掴む	
15	草・下生え			
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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
コミック表現技法応用			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	漫画のプロアシスタントとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を構成する一般的な表現の練習と習得				
到達目標				
プロの漫画家やイラストレーターとして活躍出来るスキルを身に着ける				
回	課題名	課題内容		
1	岩、砂利の描画	合格していない課題については自由に行って良い。		
2	岩、砂利の描画			
3	岩、砂利の描画			
4	ベタ追い	写真トレスから背景作画を作る		
5	ベタ追い	”		
6	ベタ追い	”		
7	トーン削り2	前期のトーン削り技能前提の表現技法		
8	トーン削り3	”		
9	トーン削り4	”		
10	マンガ(卒業制作)作画	九尾先生の課題と同期		
11	マンガ(卒業制作)作画	”		
12	マンガ(卒業制作)作画	”		
13	マンガ(卒業制作)作画	”		
14	アシスタント用ポートフォリオ制作	今までのまとめ		
15	アシスタント用ポートフォリオ制作	”		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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		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。			
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	前提/立方体	画材前提/B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
2	円柱/箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
3	箱ボール	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
4	バケツビン	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
5	バケツビン/ドローイング1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
6	ブロック木	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
7	ブロック木/ドローイング2	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
8	ポット果実	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
9	ポット果実/ドローイング3	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
10	剥製	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	剥製/ドローイング4	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
12	椅子	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
13	椅子/ドローイング5	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン/午後B4画用紙ドローイング		
14	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
15	三輪車	カルトン全判画用紙・鉛筆デッサン		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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	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		石山 美佳(1)/阿部 高治(2)		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	(1)東京芸術大学卒業後、金属を主とした造形作家として活動中。 (2)東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			
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
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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。			オリジナル課題プリント
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、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上質紙鉛筆等)		
2	クロッキー2	道具部分クロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
3	クロッキー3	組クロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
4	クロッキー4	動物クロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
5	クロッキー5	応用クロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
6	クロッキー6	ヌードクロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
7	スケッチ1	新目白通り・風景クロッキー(1点通視図法)(B4上質紙鉛筆)		
8	スケッチ2	新目白通り・風景着彩スケッチ(1点通視図法)(B4画用紙彩色)		
9	スケッチ3	おとめ山公園・風景着彩スケッチ(B4画用紙彩色)		
10	フォト建造物1	B3画用紙水張り・鉛筆デッサン		
11	フォト建造物2	同上		
12	フォト建造物3	同上		
13	フォト建造物4	同上		
14	フォト建造物5	同上		
15	クロッキー7	ヌードクロッキー(B4上質紙鉛筆等)		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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
デッサン応用		阿部 高治		優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	東京芸術大学大学院を卒業後、現代美術の関わる美術活動を展開。			オリジナル課題プリント
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				
到達目標				
空間の把握を目指す				
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
2020	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
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		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				
画材を変えて描きながら、形態や空間の理解や表現の幅を拡げることを目標とします。 また、就職活動にも役に立つような課題も行いながら、より実践的な力を身につけます。				
回	課題名	課題内容		
1	ペンデッサン1	B3画用紙、ミリペン(鳥の剥製)		
2	ペンデッサン2	〃		
3	組モチーフ1	カルトン版鉛筆デッサン(石膏像・ビン・リンゴ・ストライプの布)		
4	組モチーフ2	〃		
5	組モチーフ3	〃		
6	風景1	B4画用紙 鉛筆 水彩		
7	風景2	〃		
8	乗り物1	B4画用紙 鉛筆デッサン		
9	乗り物2	〃		
10	室内1	B4画用紙 鉛筆デッサン		
11	室内2	〃		
12	細密デッサン1	B4画用紙 鉛筆 ミリペン(サザエ)		
13	細密デッサン2	〃		
14	自画像1	B3画用紙 鉛筆デッサン(鏡)		
15	自画像2	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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
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	イラストレーター・漫画家。日本漫画家協会会員 図鑑・絵本・雑誌・広告・商品などで幅広く活躍。			オリジナル課題プリント
講義概要				
漫画を描く際に使う資料のうち、時代劇・海外資料など「知識」が必要なものについて解説する。				
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	西洋と日本の神話など素材について		
4	日本建築	寺社と城、和室について		
5	中世の甲冑	ヨーロッパの甲冑について		
6	西洋建築	西洋の建築、城		
7	西洋衣服	貴族の衣装から19世紀コスチュームまで		
8	江戸時代	生活のアイテム・女性の髪形		
9	アメリカ初期	海賊・西部劇・馬具		
10	武器全般	銃・大砲など		
11	日本の近代	明治～昭和の建築・衣裳		
12	20世紀欧米	ヴィクトリア朝・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	風俗・建築・衣裳など		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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A デジタルワーク演習			キツカイキ	優：100～90、良：89～80、可：79～60、不可：59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
キャラクターデザインのプロセス思考法から実践、1枚絵				
到達目標				
デザインの思考法により色々なものからの発想出来るようになり1枚絵を描く習慣の入り口になる				
回	課題名	課題内容		
1	・デジタルツールの使用方法 ・好きなものをまとめて見よう(1コマ)	・自己紹介 ・デジタルツールの使用感や各種機器の軽い説明 ・自分の好きなものや興味のある事柄をスクラップ記事みたいにまとめる		
2	キャラクターデザインの基本的な書き方、考え方 ・人気キャラクターのデザインプロセスを辿っていこう！ 人体の書き方	・キャラクターデザインの基本的な考え方のレクチャー ・既存キャラクターの発想点をさかのぼりながらデザインプロセスを学ぶ		
3	キャラクターデザインのお話	キャラクターデザインの考え方要素の捉え方を知る＋映画を見る		
4	オリジナルキャラクター作成1	仕様書(映画)を元にキャラクターデザイン画を練る		
5	オリジナルキャラクター作成2	デザイン表を制作しよう		
6	オリジナルキャラクター作成3	立ち絵ラフ＋線画		
7	オリジナルキャラクター作成4	立ち絵ラフ＋線画＋カラー		
8	オリジナルキャラクター作成5	カラー作業		
9	オリジナルキャラクター作成6	カラー締切り提出		
10	・1枚絵の構図法 ・パースの種類遠近感の出し方 ・余りで1枚絵ラフ	1枚絵に必要な構図論遠近感の出し方を教える残り時間で1枚絵の製作開始		
11	1枚絵ラフ	1枚絵の製作		
12	1枚絵線画	同上		
13	1枚絵線画、塗り	同上		
14	1枚絵塗り	同上		
15	1枚絵仕上げ提出	同上		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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
キャラクターデザインB		キッカイキ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	イラストレーターとして活躍中。Vtuberのキャラクターデザイン等を担当。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT オリジナル課題プリント
講義概要				
Vroidの有用性(3Dツールとして)の有用性を知り、その技術を学ぶ。				
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。				
回	課題名	課題内容		
1	Vroidを使ってみよう	Vroidを使い3Dに慣れる。その上でイラストに有効活用		
2	Vroidを使ってポーズ練習	前回作ったVroidを使ってポーズをとらせ、模写の練習		
3	Vtuberを作ってみよう	素体を使用し、Vtuberのデザイン(主にリサーチャ設定)		
4		素体を使用し、Vtuberのデザイン(リサーチャ設定からデザインへ移行)		
5	Vtuberをデザイン	設定を元に2～3体ほどのキャラクターデザインを行う。		
6				
7				
8	三面図	デザイン画から三面図を作る。		
9				
10				
11	キャラデザを元に一枚絵	デザイン、三面図を元に1枚のキービジュアルの作成。		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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
イラストテクニック		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。			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の実習。

到達目標

自分で撮影した資料を使用し、作品を作成する。他者に見せること、アナログをデジタルでも活用するを意識する。

回	課題名	課題内容
1	アンケート	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。今現在の自分の興味を書き出す。
2	重色表制作	画材の説明。重色表枠引き製図、色塗り開始。筆の洗い方。
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。
4	水彩画テクスチャ	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、コーヒー、紅茶、塩、ジェツソ、ちぎる、など支持体の作り方を学ぶ。
5	水彩画テクスチャ	さまざまなテクスチャを作る。スキャンすることで、アナログをデジタルイラストの背景レイヤーにも取り入れることができることを伝える。
6	アイコンを作る	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テクスチャの授業で作成した紙にトレシングペーパーを使いトレス。
7	アイコンを作る	鉛筆淡彩、ペン淡彩の2種類の描画方法を学ぶ。提出日。
8	ことばと水彩画	甘辛酸塩など味覚、喜怒哀楽など言葉を色と形で短時間に表現。最後ホチキスでとめて一冊の本にする。
9	花を描く	好きな花を描く。図鑑もしくは自分で撮影。
10	花を描く	提出日。
11	わたくしを描く	自分で撮影した写真の簡単なトレス方法。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、教務室でコピーし、テクスチャを作った用紙にトレス。
12	わたくしを描く	鉛筆淡彩、ペン淡彩、水彩のみなど自由な描画方法で着彩。撮影しコピーしたものと原画共に提出。
13	好きな物語or音楽のための絵	画材自由課題。本の表紙のためのイラストを作成。文庫本をイメージし出版社から実際にメールで依頼が来たことを想定した課題。
14	好きな物語or音楽のための絵	CDジャケット、装丁を意識した制作。とんぼに対する塗り足しを意識する。
15	好きな物語or音楽のための絵	提出日。
16		
備考		

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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	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。			オリジナル課題プリント
講義概要				
読み切りマンガのストーリー作りを学ぶ。毎回サンプル読み切り(16P～24P程度)を見せ、読み切りならではのテンポやボリューム、盛り上げ方を身に着ける。				
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。最終的に授業内で16Pネームを一本完成させる。				
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書くのが読み切り。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ことを学ぶ。		
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考え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。		
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。		
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。		
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。		
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。		
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。ジャンルはファンタジー。		
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。		
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。		
11	特殊ジャンル(四コマ)	四コマ専門誌(きらら、キューン、パレットなど)を意識した投稿作品作りのポイントを学び、実際にネームを作ってみる。		
12	特殊ジャンル(ワイド四コマ)	ワイド四コマの特徴や傾向、ワイド四コマに力を入れている雑誌への対策、どういう生徒に向いているかなどを学び、実際にネームを作ってみる。		
13	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。導入部。		
14	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。展開部		
15	16Pネーム作り	前期で作ったプロットから気に入ったものを選んでネームにする。クライマックス。		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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	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	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		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	1年	昼	マンガ・イラスト学科	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		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	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	〃	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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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	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4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	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		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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			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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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	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4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	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		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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		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				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
総合コミックコース	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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
漫画イラスト制作		①九尾 たかこ ②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	①、②共に漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
16p以上の漫画を1本以上仕上げる				
到達目標				
出版社への持ち込みや投稿をし漫画家デビューを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	16P以上の漫画	プロット		
2		〃		
3		ネーム		
4		〃		
5		〃		
6		〃		
7		〃		
8		作画		
9		〃		
10		〃		
11		〃		
12		〃		
13		仕上げ		
14		〃		
15		提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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			①小川 京美 ②小出 和美 ③九尾 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	①、②、③共に漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
24p以上の漫画を仕上げる				
到達目標				
コンスタントに作品を仕上げ、出版社への持ち込みや投稿をしデビューを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	漫画制作	プロット		
2	〃	〃		
3	〃	ネーム		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	下描き		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	ペン入れ		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	仕上げ		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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		①九尾 たかこ／②小出 和美／③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	①、②、③共に漫画家として活躍中			
講義概要				
16p以上の漫画を1本以上上げる／イラストの場合はB4で8枚相当。 学生各自で進行スケジュールを作成し、それに基づいて作業を進める。				
到達目標				
デビュー、就職に向けた作品制作。				
回	課題名	課題内容		
1		プロット		
2				
3		ネーム		
4				
5				
6				
7				
8		作画		
9				
10				
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15		提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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			①九尾 たかこ／②小出 和美／③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	①、②、③共に漫画家として活躍中			
講義概要				
24p以上の漫画を1本以上仕上げる／イラストの場合はB4で8枚相当。カラーで作成。 前期同様、学生各自で進行スケジュールを作成し、それに基づいて作業を進める。				
到達目標				
デビュー、就職に向けた作品制作。 また、ここで作った作品は卒業記念冊子に掲載する。				
回	課題名	課題内容		
1	24P漫画 又はイラスト8枚 ↓	プロット		
2				
3				
4		ネーム		
5				
6				
7		下描き		
8				
9				
10		ペン入れ		
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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
カラー漫画			小出 和美	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	漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
色々な画材と水彩紙などを使って、自分に合った表現方法を探す				
到達目標				
アナログ画材の使い方を修得し、表現の幅を広げる				
回	課題名	課題内容		
1	画材と紙	自分に合った水彩紙と画材を探す		
2	コックスの表紙	ラフと下絵		
3	コックスの表紙	下絵と着彩		
4	コックスの表紙	着彩、提出		
5	恐怖漫画	ネームと下絵		
6	恐怖漫画	ペンと着彩		
7	恐怖漫画	〃		
8	天気漫画	ネームと下絵		
9	天気漫画	ペンと着彩		
10	天気漫画	着彩と提出		
11	4cと2cの見開き漫画	ネーム		
12	4cと2cの見開き漫画	下絵		
13	4cと2cの見開き漫画	ペン		
14	4cと2cの見開き漫画	着彩		
15	4cと2cの見開き漫画	着彩と提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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	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		①小川 京美 ②小出 和美 ③九尾 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	①、②、③共に漫画家として活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
24p以上の漫画を仕上げる				
到達目標				
コンスタントに作品を仕上げ、出版社への持ち込みや投稿をしデビューを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	漫画制作	プロット		
2	〃	〃		
3	〃	ネーム		
4	〃	〃		
5	〃	〃		
6	〃	下描き		
7	〃	〃		
8	〃	〃		
9	〃	ペン入れ		
10	〃	〃		
11	〃	〃		
12	〃	仕上げ		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	提出		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数		授業の方法	評価方法
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			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	イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
アドバイラストレーターを使用した基本知識とデザイン演習				
到達目標				
アドバイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	ペンツール練習課題	基本操作 図形とペンツールを使用してイラストをトレース		
2				
3				
4	ロゴ制作	自分のイメージをロゴマークにする		
5				
6	名刺制作	名刺の入稿データを制作		クラスごとにチームを編成し作品集を制作、入稿
7				
8	ゆるキャラ制作	自分の住んでいるところをイメージしてゆるキャラを制作		
9				
10	暑中見舞いハガキ制作	暑中見舞いハガキ裏表のデザインを制作		
11				
12	マンガ雑誌表紙トレース	既存のマンガ雑誌の表紙をトレースしてデザインを学習する		
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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
デザイン演習			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	イラストレーターとして活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
パソコンソフト「アドビイラストレーター」を使用した演習				
到達目標				
アドビイラストレーターソフトをマスターし、デザイン技術を身につけ就職に繋がられるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	↑	12星座のキャラクターを制作		
2	星座イラスト	〃		
3	↓	〃		
4	↑	A4サイズで6枚の2020年カレンダーを提出		
5	2020年カレンダー制作	〃		
6		〃		
7		〃		
8		〃		
9	↓	〃		
10	↑	コミックカバー、ライトノベルの表紙デザイン版を制作。		
11	コミック、カバーデザイン	〃		
12	↓	〃		
13	↑	CDアルバムジャケットを制作		
14	CDジャケットデザイン	〃		
15	↓	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	2年	昼	マンガ・イラスト学科	総合コミックコース
学期	総時間数	授業の方法		評価方法
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		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。 さまざまな会場等でComicStudio・ClipStudioPaintの講師経験多数。 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。			『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「あつまれ！漫画道場」に4ページのモノクロ漫画を投稿します。				
回	課題名	課題内容		
1			<漫画道場> ●概要説明	
2			●ネームスタート	
3		（*特に指定のない場合、課題は次の週に提出。）		
4	課題絵のトレス	他人の絵をそっくりにトレスすることでペンコントロールを身に着ける。		
5	A：鉛筆削りの絵＝線画 B：一点透視背景（室内）	A：図形ツールの扱いに慣れる（最終提出は8週目） B：パース定規を使い室内背景を描く		
6	効果一覧表	指定通りの効果線の作成により、様々な効果線の作成の仕方を身に着ける。		
7				
8	トーン一覧表	指定通りのトーンを作成することで、様々なトーンの作成の仕方を身に着ける。		
9				
10	写真とパース定規の背景	写真を、元にしてパース定規と2 DLTで背景を作成する。（提出は12週目）		
11	↓	（この課題は難しいので、2週連続授業時間を使用して作成します。）		
12	3 D素材LT変換+人物	3 D素材をLT変換したものと自分の絵を違和感の無いように組み合わせる。		
13				
14				
15				
16				
備考	※特に指定に無い場合、課題は次の週に提出。 授業内容詳細は別紙を参照してください。ソフトウェアのアップデートに伴い、課題が増える可能性があります。 投稿漫画は、4ページに限り、画面作り・仕上げにこだわります			

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	2年	昼	マンガ・イラスト学科	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
デジタルコミック		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。 さまざまな会場等でComicStudio・ClipStudioPaintの講師経験多数。 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。			Clip Studio Paint 漫画制作テクニック
講義概要				
Clip Studio Paintを使用し、カラーイラストを作成する。前期に学んだテクニックとあわせ、カラーのイラストを作成、投稿します。 テーマに沿った作品制作や投稿データ作成を通し、より実践的な技術を習得します。				
到達目標				
Clip Studio Paintを使用し、商業レベルの入稿原稿を作成できるようにする				
回	課題名	課題内容		
1	基本塗り（人物）	カラーの基本、各ツールの使い方（3週目に提出）	＜COMICO＞各部門に投稿 ●概要説明	
2	↓ [作業]		●応募詳細説明	
3	水彩風（人物＋背景）	水彩風の基本、各ツールの使い方（5週目に提出）	●プロット制作開始	
4	↓ [作業]		●ネーム制作開始	
5	厚塗り風 （人物＋りんご＋刃物）	厚塗り風の基本、各ツールの使い方（8週目に提出）	（終わり次第次の工程に進む）	
6	↓ [作業]			
7	↓ [作業]		●作品作成開始 下描き（目安）	↓
8	「木」「草」の描き方	漫画らしい「木」「草」の描き方。		
9	↓ [作業]	*各一点ですが、出来るまで何度も描き直し ながら習得します。	ペン入れ（目安）	↓
10	↓ [作業]	*一度11週目に全員提出します。		
11	↓ [一度提出]		↓	
12	↓ [直しが出た場合続行]		カラーリング（目安）	↓
13	↓ [直しが出た場合続行]			
14	↓ [直しが出た場合続行]		プロフィール等提出 作品最終チェック	↓
15	↓ [作業＋最終チェック]	応用作成課題2点提出	応募作品提出・応募	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
卒業制作		①九尾 たかこ／②小出 和美／③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	①、②、③共に漫画家として活躍中			
講義概要				
16p以上の漫画を1本以上上げる／イラストの場合はB4で8枚相当。 学生各自で進行スケジュールを作成し、それに基づいて作業を進める。				
到達目標				
デビュー、就職に向けた作品制作。				
回	課題名	課題内容		
1		プロット		
2				
3		ネーム		
4				
5				
6				
7				
8		作画		
9				
10				
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15		提出		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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	160		講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			①九尾 たかこ／②小出 和美／③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	①、②、③共に漫画家として活躍中			
講義概要				
24p以上の漫画を1本以上仕上げる／イラストの場合はB4で8枚相当。カラーで作成。 前期同様、学生各自で進行スケジュールを作成し、それに基づいて作業を進める。				
到達目標				
デビュー、就職に向けた作品制作。 また、ここで作った作品は卒業記念冊子に掲載する。				
回	課題名	課題内容		
1	24P漫画 又はイラスト8枚	プロット		
2				
3				
4		ネーム		
5				
6				
7		下描き		
8				
9				
10		ペン入れ		
11				
12				
13		仕上げ		
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
イラストテクニック		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			
講義概要				
設定された要求の異なるイラストレーションを制作する				
到達目標				
学生自身で決めたものではない要求をクリアする事で柔軟な思考と技術の向上を目指す。 可能ならばアナログ・デジタル両方のスキルアップを目指す				
回	課題名	課題内容		
1	動きのあるイラスト	移動しているか戦っているキャラクターを描く シチュエーション等は自由 B4/カラー/1点		
2				
3				
4	広告イラスト	スローガンに合わせたイメージイラストを制作 B4/カラー/1点		
5				
6				
7				
8	年賀状	プリプレスセンターの年賀状の公募に応募する 提出形式やその他諸々は https://www.pripress.co.jp/koubo/ を参照		
9				
10				
11	小説挿絵	「不思議の国のアリス」か「注文の多い料理店」の どちらかを選んで表紙と本文挿絵を制作 表紙:B4/カラー/1点 挿絵:B4/モノクロ/2点		
12				
13				
14				
15				
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
イラスト制作		東山 総子		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	漫画家として活躍中			
講義概要				
アナログイラストでの絵本制作。 卒業展示で飾れるように製本する。				
到達目標				
絵本制作を通じて話の起承転結を学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	絵本	絵本の読み込み、ネタ出し		
2	絵本			
3	絵本	ネーム		
4	絵本			
5	絵本	下絵		
6	絵本			
7	絵本			
8	絵本			
9	絵本	色塗り、仕上げ(冬休みも含む)		
10	絵本			
11	絵本			
12	絵本×切り			
13	製本	製本		
14	製本			
15	批評会	製本したお互いの絵本を読み合い評価を付ける		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
デジタルイラストA		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。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方、実戦に近い形の課題作品作り				
到達目標				
デジタルイラストでの自分の塗りや絵を発見する事、手早く綺麗な仕上げを出来るようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	ポートフォリオサイト	(ツール・実践)strikinglyで自分のポートフォリオサイトを作る(専用Gmailも登録)		
2	塗り絵	(訓練)下塗りの徹底と、塗る速度アップ訓練		
3	メロンソーダ	(ツールと作品作り)資料を集めて、オリジナルキャラを作る (色ラフ作成まで)		
4	色んな塗りをやろう	(研究・訓練)塗りを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する		
5	対象定規で絵を描く	(ツール・訓練)枠やコップ、魔法陣などを描く		
6	模写スタディ	(訓練)漫画のコマ模写をして、画面に絵をどう収めるかパターンを手に覚えさせる		
7	イージーポージャー	(ツール・訓練)煽りと俯瞰		
8	色んな方向の顔	(技術向上、訓練)様々な方向の顔を描く。表現の幅を広げる		
9	Lineスタンプを作る	(実践)Lineスタンプを40個作り、登録して販売する		
10	↓			
11	↓			
12	もえしよく	(実践)公募キャラクターデザイン		
13	↓			
14	レイアウト	(技術向上、訓練)ポートフォリオのレイアウトとフォントを見直す		
15	アイテムデザイン	(実践)料理や小道具などのアイテムデザインとパターン出し		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
デジタルイラストA			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 ゲームのキャラクター、衣装、アイテム、背景デザインなどで活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
美形でない様々な年齢のキャラや、アイテム、背景など、メインキャラ以外の物を描く力を伸ばす				
到達目標				
イラストやゲーム業界での即戦力を目指し、ポートフォリオの充実を図る				
回	課題名	課題内容		
1	もえしよく	キャラクターデザイン公募		
2	エフェクト	光、炎、雷などのエフェクト練習		
3	質感を描き分ける	様々な質感で立方体を描く		
4	質感を描き分ける			
5	質感を描き分ける			
6	アイテムデザインをする	様々なアイテムデザイン、バリエーション展開		
7	アイテムデザインをする			
8	アイテムデザインをする			
9	モブキャラデザイン	ファンタジーゲームの市場の人々をデザインする		
10	モブキャラデザイン			
11	モブキャラデザイン			
12	モブキャラデザイン			
13	モブキャラデザイン			
14	ブラッシュアップ	ポートフォリオ用イラストのブラッシュアップ、足りないものを補う		
15	ブラッシュアップ	他、ポートフォリオのレイアウトについて考えるなど		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
デジタルイラストB		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。			Adobe Photoshop CLIPSUTUDIO PAINT
講義概要				
画力アップのための実技訓練、効率的な様々なツールの使い方、実戦に近い形の課題作品作り				
到達目標				
デジタルイラストでの自分の塗りや絵を発見する事、手早く綺麗な仕上げを出来るようになる。				
回	課題名	課題内容		
1	色んな線画を描こう	(研究・訓練)ペン入れを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する(クリスタブラシDL)		
2	塗り絵	(訓練)各自目標を立てて仕上げ		
3	メロンソーダ	(作品作り)立ち絵を1枚仕上げる		
4	色んな塗りをやろう	(研究・訓練)塗りを色んなパターンで描いてみて、表現の幅を模索する		
5	エフェクト	(ツール・訓練)魔法陣や炎、稲妻などを光らせる		
6	ゆるくお題			
7	イージーポーズー	(ツール・訓練)2人以上キャラを並べて、背景も描く		
8	色んな方向の顔	(技術向上、訓練)様々な方向の顔を描く。表現の幅を広げる		
9	Lineスタンプを作る	(実践)Lineスタンプを40個作り、登録して販売する		
10	↓			
11	↓			
12	もえしよく	(実践)公募キャラクターデザイン		
13	↓			
14	レイアウト	(技術向上、訓練)ポートフォリオのレイアウトとフォントを見直す		
15	アイテムデザイン	(実践)料理や小道具などのアイテムデザインとパターン出し		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
デジタルイラストB			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 ゲームのキャラクター、衣装、アイテム、背景デザインなどで活躍中			オリジナル課題プリント
講義概要				
到達目標				
1	もえしよく	キャラクターデザイン公募		
2	映画	映画鑑賞 1		
3	映画	映画鑑賞 2		
4	感情を伝える絵	絵を見た人に、狙った感情を持ってもらう仕掛けをして絵を描く		
5	感情を伝える絵			
6	感情を伝える絵			
7	感情を伝える絵			
8	感情を伝える絵			
9	感情を伝える絵			
10	VRoid	VRoidで3Dキャラクターを作る		
11	VRoid			
12	VRoid	VRoidの活用の仕方		
13	VRoid			
14	VRoid			
15	VRoid			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
FLASH・Web実習			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	合同会社スタジオアカランタン所属。Live2Dなどを使用し、ゲーム制作などグラフィックデザイナーとして活躍中。			
講義概要				
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」を習得する。 初回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て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「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。		
16				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2019	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
FLASH・Web実習			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				
前期で習得したことを基盤とし、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。 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	「全体の動き」の調整	・「全体の動き」の調整、作成の復習する。		
16				
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
2020	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	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		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				
声優として必要になる、発声、滑舌、体づくり等、基礎の習得。				
到達目標				
「外郎売」前半部分を暗記し、滑舌・発声に気をつけながら淀みなく読める用にする。				
回	課題名	課題内容		
1	↑	自己紹介 授業について		
2	↑	体力作り、発声、呼吸、滑舌、イメージ他		
3	↑	GAMEなども取り入れる、オレンジ本		
4	↑	「外郎売」は前半をじっくり時間をかけて覚える		
5	↑	↓		
6	↑	↓		
7	↑	外郎売 前半テスト		
8	↑	↓		
9	基礎	↓		
10	↓	↓		
11	↓	オリジナル台本(芝居の楽しさを伝える)		
12	↓	↓		
13	↓	↓		
14	↓	外郎売 後半テスト		
15	↓	↓		
備考	忍耐力、瞬発力、発想力、体力、想像力etc色々な「力」が身に付くよう指導していく			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	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			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				
声優として必要になる、発声、滑舌、体づくり等、基礎の習得。 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				
「外郎売」後半部分を暗記し、滑舌・発声に気をつけながら淀みなく読める用にする。 また、「外郎売」全体を一人芝居として演じることで、声優としてのスキルアップを目標とする。				
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 『さるかに合戦』		
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		↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	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1A		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	「デジモンアドベンチャー」「金田一少年の事件簿」 「金色のガッシュベル！！」などのメジャー作品に出演。 また、ナレーターとしても数多くの作品に携わっている。			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、作品作りやマイクワーク等も学ぶ。				
到達目標				
基本の体づくり、心と体を連動させ、コミュニケーション力を伸ばし声優としての基礎を鍛える				
回	課題名	課題内容		
1	授業の心得	諸注意、呼び名をつけて覚えるゲーム、基本のストレッチ		
2	信頼、集中	ウォーミングアップのストレッチと発声、目をつぶって歩く他		
3	恥を捨てる	決め台詞、発声プリント確認		
4	宿題発表	発声プリントを覚えてチームで発表		
5	ボイスドラマ台本	短いボイスドラマを演じる（大人のためのことわざ講座より）		
6	〃	2017年夢食う虫、2018年どんぐり、2019年未定		
7	〃	色んな役を演じてみよう		
8	教科書	アエイウエオア王物語、読み方、キャスティング		
9	〃	アエイウエオア王物語		
10	〃	〃		
11	〃	アエイウエオア王物語、通し稽古、発表		
12	教科書、ミキサー	アエイウエオア王物語録音、母音外郎		
13	ミキサー実習	録音予備日、母音外郎（夏休み宿題）		
14	テスト	宿題発表、新規ボイスドラマ台本配布		
15	ボイスドラマ実習	新規ボイスドラマ台本（使用許可申請中のため題材未定）		
		〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	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1A			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	「デジモンアドベンチャー」「金田一少年の事件簿」 「金色のガッシュベル！！」などのメジャー作品に出演。 また、ナレーターとしても数多くの作品に携わっている。			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	スピーチ	ウォーミングアップ・発声の復習、自己PR 1分程度		
2	ボイスドラマ「カフェ・ド・ラムール」	希望の役でグループを作る。最後まで通す。		
3	〃	作った設定やサブテキストを理解、実践する。		
4	〃	キャスティング決定		
5	〃	グループで稽古		
6	〃	〃		
7	〃	マイク実習、ミキサー実習		
8	〃	マイク実習、ミキサー実習～収録		
9	〃	収録～総括		
10	舞台稽古補助	各クラスの台本に沿って読み合わせ～立稽古補助		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	〃	〃		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
声優実習2A			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。				
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配役確認、Vチェック ②第1班 練習		
5	外画作品B # 10 R-1③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
6	外画作品B # 10 R-2①②	①Vチェック ②第1班 練習		
7	外画作品B # 10 R-2③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
8	外画作品B # 10 R-3, 4①②	①Vチェック ②第1班 練習		
9	外画作品B # 10 R-3, 4③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
10	外画作品B # 10 R-5, 6①②	①Vチェック ②第1班 練習		
11	外画作品B # 10 R-5, 6③④	③第2班 練習 ④第3班 練習		
12	外画作品B # 10 R-1、R-2録音①②	①本番配役発表、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	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(SATC)配布		
15	外画作品C #90 R-1①②	①配役確認、Vチェック ②第1班 練習		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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2A			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				
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。				
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
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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		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。			オリジナル台本
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				
学生の受動的態度から「役」を取りに行くための積極的な態度に変える				
回	課題名	課題内容		
1	デビューのためのオーディション対策	事務所に入ってからのマネージャーの目に留まり、オーディション突破するための心得、外郎売のチェック		
2	初見原稿	ゲームのアンサンブルのセリフ		
3	自分ならではの個性的なキャラづくり①	オーディションで目を止めてもらうためのキャラづくり		
4	自分ならではの個性的なキャラづくり②	自分らしさの見せ方、作りこみ		
5	原稿A	やりたいキャラクターと自分に合ったキャラクターの見極め		
6	同上	作りこみ		
7	同上	他の人のキャラとの組み合わせのバリエーション		
8	原稿B	少し難解な台本にチャレンジ 日本語のチェック		
9	同上	少し難解な台本にチャレンジ キャラクターの背景を探る		
10	同上	少し難解な台本にチャレンジ 自分ならではの芝居		
11	同上	少し難解な台本にチャレンジ 相手役とのアンサンブル		
12	夏休みの課題	弱点の認識と克服法		
13	夏休みの報告	自己PRを兼ねたフリートーク		
14	初見原稿チェック	最大限の自己実現のための自己診断・オーディション対策		
15	前期のまとめ	2週目のゲームのアンサンブルのセリフの再チャレンジ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
総合声優実習			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
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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		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ティング、音響演出として 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。				
到達目標				
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。 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。 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。 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)				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	授業の心構え・機密保持・著作権関連などの注意 学生とはいえ社会人としての自覚・できないから習う、やってみる動機		
2	国語辞典・アクセント辞典の使い方その1	品詞・活用・能動形・受動形など日本語の基礎確認 アクセント辞典の使い方 その①		
3	国語辞典・アクセント辞典の使い方その2	無声化・濁音・鼻濁音の違い、発声して確認 アクセント辞典の使い方 その②		
4	慣用句・ことわざ その①	ごくふつうに使われる慣用句やことわざを理解する 間違いやすい慣用句の注意・ことわざの調べ方・使い方		
5	慣用句・ことわざ その②	小説文章の中から慣用句崩れを見つけ、 意味や使用法を学ぶ。知っているものを使ってみる		
6	敬語	敬語の種類のおさらいと実践的な使い方 状況に即しての使用法		
7	出席申告フリートーク	自分の言いたいことを声に出す訓練・自己紹介 人前に立つ、人の話を聞く態度の確認		
8	ヴォイスドラマシナリオA	シナリオの意図を読み取る。表現者としての原稿の読み方 活字ではなく3次元のイメージを持つ		
9	〃	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 実際に動いてつかむ		
10	〃	動いた感覚を再現しながら、相手役に合わせていく 実際に動いたイメージをマイク前で再現する		
11	〃	スタジオ収録前の確認、マナーなど		
12	〃	スタジオ収録機材・オペレーター希望		
13	小テスト・夏休み前の確認	慣用句・ことわざを中心に理解力を確認 夏休み前の進捗確認		
14	夏休みの報告トーク	復習・夏休み中に実際に稽古しているかの確認		
15	前期テスト	慣用句・ことわざ・漢字読み・アクセント・常識中心		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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。			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 ⑤ 舞台公演に向けて、協調・協力など、人の立場に立って考え、キャラの感情を読み取る				
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
2020	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 ・ 実技 （実習）	筆記試験・実技試験・ 実習評価 ・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			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。			日本語検定中級テキスト・アクセント辞典 ・オリジナルプリント
講義概要				
11月に行われる日本語検定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・語彙・言葉の意味の確認テストを行う。				
到達目標				
授業前半はボイストレーニングも行い、アナウンス実践に必要な基礎技術も身に付けていく、 テキスト学習後はナレーション・ニュース原稿など実践学習も取り入れ、総合的な力を養っていくことを目標とする。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	自己PR・1stインプレッションカード・腹式呼吸・発声		
2	発声発音に必要な知識	漢字テスト・母音・鼻濁音・発音の基本練習・無声化・滑舌・音声表現の技術		
3	テキスト「語彙」 初級ナレーション	漢字テスト・語彙・イベント紹介ナレーション		
4	テキスト「語彙」	漢字テスト・語彙・絵本朗読やナレーションの基本		
5	テキスト「語彙・表記」 絵本朗読初級	漢字テスト・語彙・表記・特殊拍・「うさぎとかめ」		
6	テキスト「表記」 絵本朗読初級	漢字テスト・表記・「うしかたやまんば」		
7	テキスト「敬語」 店紹介ナレーション	漢字テスト・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	漢字テスト・敬語・CMナレーション		
9	テキスト「敬語」 CMナレーション	漢字テスト・敬語・CMナレーション		
10	テキスト「敬語」 エッセイ	漢字テスト・敬語・エッセイ「わたしのねがい」		
11	テキスト「文法」 実技これまでの復習	漢字テスト・文法・実技これまでの復習		
12	テキスト「文法」 ニュース原稿	漢字テスト・文法・ニュース原稿		
13	テキスト「文法」 番組ナレーション	漢字テスト・文法・番組ナレーション		
14	テキスト「文法」 スイミー	漢字テスト・文法・スイミーを表現する		
15	前期試験	筆記試験（日本語検定過去問）・後期用滑舌練習 実技試験（ナレーション・滑舌）・筆記試験返却・解説		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価 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			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、リポート、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	練習問題・ミニ実習	日本語検定練習問題・解説。機内アナウンス・空港アナウンスに挑戦。		
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	過去問	日本語検定過去問・解説。		
6	アナウンス実習	超ロング早口言葉・自己分析・自分に似合う色		
7	アナウンス実習	球場アナウンス・スポーツ実況		
8	アナウンス実習	プラネタリウム・企業ナレーション		
9	アナウンス実習	天気予報		
10	アナウンス実習	ニュース		
11	アナウンス実習	グルメレポーター		
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		
14	アナウンス実習	インタビューの極意。トークショー。		
15	後期試験	実技試験（詩・ものがたり・滑舌）		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	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
放送実習		手銭道子		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	FMヨコハマ等、大手FMラジオ局にて番組制作に携わっており、放送業界での経験も豊富。			なし
講義概要				
実際の番組を想定し、パーソナリティとしてさまざまなタイプの番組進行を疑似体験した上、番組をゼロから作る作業にも挑戦する。				
到達目標				
声優がラジオ番組にかかわる機会に備え、番組のスタイルに慣れるためのプログラム。トークの基礎を中心に、伝えることの大切さと楽しさを学び、フリートークに活かします。				
回	課題名	課題内容		
1	「自己紹介」をしてみよう	出身地や趣味・特技などにも触れ、5分を目安に自己紹介をしてみよう。		
2	ブースでのトーク基礎	マイクを通して話してみよう。ひとりでマイクに向かう感覚をおぼえよう。		
3	フリートークをしてみよう	連休中の話をしよう。聞いている人＝不特定多数のリスナーを意識して。		
4	BGMに乗って話そう	BG音楽に乗って話そう。声とのバランスをモニターしながらのトーク。		
5	番組を想定して話そう	進行台本にしたがっての番組トークを想定し、曲紹介にも挑戦しよう。		
6	自分の考えを伝えよう	自分がやってみたいと思うラジオの番組を考え、それを伝えてみよう。		
7	インタビューをしてみよう	二人でブースに入り、ひとりが進行役になり、ゲストに話を聞いてみよう。		
8	要旨・感想をうまく伝える	好きな本・映画・コミック・アニメ等、1作品を取り上げ、内容と感想を。		
9	告知原稿を読んでみよう	イベント告知原稿を読んで、内容をしっかり伝えよう。長さも意識して。		
10	秒数制限のあるスポット	秒数制限のある番組の宣伝スポットを滑舌よく伝えよう。		
11	ニュースに敏感になろう	新聞やテレビで報道されているニュースから一つを取り上げて意見を。		
12	クロストークに挑戦	司会を決め、ひとつのテーマについて複数でトークをしてみよう。		
13	オススメの1曲を紹介	新旧問わず、自分のオススメの1曲をエピソードとともに紹介しよう。		
14	夏休みについてのトーク	夏休みの思い出トーク。聞き手と話し手の両方にトライしてみよう。		
15	報道を意識しよう	9月1日(日)の防災の日になみ、心構えと緊急時コメントの練習。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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	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
放送実習			手銭道子	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	FMヨコハマ等、大手FMラジオ局にて番組制作に携わっており、放送業界での経験も豊富。			なし
講義概要				
実際の番組を想定し、パーソナリティとしてさまざまなタイプの番組進行を疑似体験した上、番組をゼロから作る作業にも挑戦する。				
到達目標				
企画書の制作、プレゼンを踏まえ、チームを組んでスタッフ、出演者など担当を決め、チームワークを大切にしながら、リスナーに届けるつもりで企画を番組の形にする。				
回	課題名	課題内容		
1	番組制作実習①	チームの中で役割分担を決め、放送までの制作工程を決め、制作発表。		
2	番組制作実習②	制作準備。素材作成作業。事前録音するものや、効果音スタンバイ。		
3	番組制作実習③	番組制作のつづき。ランスルーなどを通し、時間調整、内容修正など。		
4	スポットCMを作ろう	橙美祭又は自主番組の宣伝スポットを制作。原稿所書きから音にするまで。		
5	制作番組発表(放送)	ゲネプロに続き放送(=発表)後、モニターをして感想、反省トーク。		
6	ソロ・フリートーク	冬をテーマにフリートーク。前期と比べ、慣れてきた感触はあるかな。		
7	インタビュー再び	二人で組み、テーマに沿ってインタビューしよう。		
8	役割を交替して	前期のゼスト役がインタビュアーになり、トークをしよう。		
9	今年の振り返り	あとひと月を切った今年、自分の中での2018年・三大できごとをしょうかい。		
10	クロストーク	グループで今年のエンターテイメントを振り返って語り合おう。		
11	特別番組を想定して	クリスマス特番お想定。エピソード披露などのトークと持参曲の紹介。		
12	年明けのコメント	新春恒例「抱負」トーク。年度末、進級公演に向けて、2年次に向けて。		
13	舞台公演の宣伝	来月本番を迎える舞台公演のプロモーションをしよう。		
14	疑似公開放送	リスナーを前にしてのイベントを想定。紙芝居。		
15	一年間のまとめ	番組の後枠を想定し、この一年間の放送実習でトライしたことへの感想と今後に向けてのコメントを。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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。			
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。				
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	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		
4	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		
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	トーク実習	適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
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	複数人による適応能力と柔軟性を鍛えるテーマトーク		
10	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		
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	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		
13	トーク実習	夏休み前の予定		
14	トーク実習	夏休みの思い出を語る		
15	トーク実習	前期を振り返り、後期への意気込み		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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。			
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	トーク実習	複数人でトーク、会話力と話を引き出す技術を養う		
3	トーク実習	複数人でトーク、会話力と話を引き出す技術を養う		
4	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		
5	トーク実習	複数人でおすすめ音楽を紹介、会話力を養う		
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	複数人で大好きな映画作品を紹介、会話力を養う		
8	トーク実習	複数人でのトークを更にスキルアップ！		
9	トーク実習	複数人でのトークを更にスキルアップ！		
10	トーク実習	冬休み前の総括を一人一人で行う		
11	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		
12	トーク実習	冬休みの思い出を複数人で「伝える」力を養います		
13	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		
14	トーク実習	卒業公演の見どころ、意気込みなど集客を目的としたトーク練習		
15	トーク実習	アニカレの3年間の総括		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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	授業内容の説明、自己紹介		
2	筋肉・骨・関節を触る①	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		
3	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		
4	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		
5	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。		
6	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。		
7	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。		
8	姿勢を整える③	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。		
9	ウォーキングチェック	普段の歩き方の癖(重心、腕の振り、ガニ股内股)のチェック		
10	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		
11	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		
12	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		
13	ウォーキングコンビネーション①	今までの復習と簡単な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②	今までの復習と簡単な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。毎回は反復になりますが、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
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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		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の理解し、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ジングを加え、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
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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。				
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ウォーキングやターンにつなげ、「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	ウォーキング コンビネーション①	美しくウォーキングする為のセンター（軸）作り		
2	ウォーキング コンビネーション②			
3	ウォーキング コンビネーション③			
4	ウォーキング コンビネーション④			
5	ウォーキング コンビネーション⑤			
6	ウォーキング コンビネーション⑥			
7	振付を覚え研究	学園祭での発表するナンバーの振り付けを行う。 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	ヒールを準備できる人からヒールを履き、ウォーキングを実施。学園祭もヒールナンバーを振付する予定。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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の理解し、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				
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。				
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の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		
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
2020	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			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ウォーキングやターンにつなげ、「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	ウォーキング&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ウォーキング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	ウォーキング&ターン コンビネーション②			
3	ウォーキング&ターン コンビネーション3			
4	ウォーキング&ターン コンビネーション④			
5	ウォーキング&ターン コンビネーション⑤			
6	振付	学園祭での発表するナンバーの振付を行う。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。ソロパートは各自で振付を考える。さらに指定するパートの振付も考え、全員で覚え研究する。		
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	3年生は振付も各自考え、全員で共有する。創作の楽しさ、難しさ、伝えることの大切さを感じてもらいたい。			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
ダンス実習3			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				
様々な振付において、表現方法、表現テクニックを学ぶ。				
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	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。(12月7日)		
5				
6				
7				
8				
9	ミュージカル『コーラスライン』の0neを踊る	ミュージカル『コーラスライン』のOneの一部の振付を踊る。身体のラインをはっきり綺麗に見せる。		
10				
11				
12				
13				
14				
15	発表・振り返り	Oneの発表・3年間の振り返り		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			村上勸次朗	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4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業。ミュージカル「太平洋序曲」「キャンディード」「ベガーズ・オペラ」「蝶々さん」等に出演。オペラ「アラベツラ」デュラ役やヴェルコ役、「マリツツァ伯爵夫人」カールシュテファン役などで活躍。			楽譜のコピー
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。				
到達目標				
正しい発声を習得するための体作り、呼吸法を身に付け、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。また、読譜力、アンサンブルの力も身に付けていく。				
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	基礎	腹筋・ストレッチ・呼吸法・発声練習 「きれいにうたいましょう ソルフェージュ」1,2		
3	↓	「きれいにうたいましょう ソルフェージュ」8,11,12 個人レッスン		
4	自由曲	個人レッスン		
5	↓	↓		
6	翼をください	音とり・表現の指導後、個人レッスン		
7	↓	↓		
8	君をのせて	アンサンブルの楽しさを知る①		
9	↓	↓		
10	ドレミの歌	アンサンブルの楽しさを知る②		
11	↓	↓		
12	とびらをあけて	音とり		
13	↓	ハモリ		
14	↓	仕上げ・発表		
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
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			村上勸次朗	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4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業。ミュージカル「太平洋序曲」「キャンディード」「ベガーズ・オペラ」「蝶々さん」等に出演。オペラ「アラベツラ」デュラ役やヴェルコ役、「マリツツア伯爵夫人」カールシュテファン役などで活躍。			楽譜のコピー
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。				
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	〃	〃		
14	Rec	録音		
15	まとめ	録音鑑賞と一年のまとめ試験		
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
2020	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
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
ボーカル実技2			藤田大吾	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	音楽ユニット「alüto」としてメジャーデビュー。NARUTOのテーマソングをはじめ、関ジャニ∞やsweetyなど人気アーティストへの楽曲提供などを務める。			楽曲
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、 個々の自由曲でのボーカルレッスンを実施します。				
到達目標				
目標を明確にし、卒業に向けての実践的な授業を中心に卒業後へ向けての準備をする。				
回	課題名	課題内容		
1	自己紹介	名前、あだ名、出身、将来の夢と目標発表		
2	楽曲、歌唱力チェック	キーの説明、レッスン用語の説明、楽曲歌唱（キー設定）		
3	歌詞読解	持って来た楽曲の歌詞を深く読み解く、主人公を作り上げる		
4	腹式呼吸1	腹式呼吸の説明、お腹を意識したブレストレーニング、楽曲歌唱		
5	腹式呼吸2	お腹を意識したブレストレーニング復習、楽曲歌唱		
6	腹式発声1	お腹を意識した発声、あいうえおの母音の開口確認、楽曲歌唱		
7	腹式発声2	お腹を意識した発声復習、楽曲歌唱		
8	地声での発声1	喉を開ける練習、喉を開けたままを意識して発声、楽曲歌唱		
9	地声での発声2	喉を開けたままを意識して発声の復習、楽曲歌唱		
10	リズムトレーニング	拍子の説明、表拍、裏拍の説明と実践、楽曲歌唱		
11	楽曲変更	授業に慣れて来た所で今までやってた曲と真逆のジャンルの楽曲歌唱（キー設定）		
12	音階トレーニング1	ピアノの音階での発声、音を繋げる練習。楽曲歌唱		
13	音階トレーニング2	ピアノの音階での発声復習、楽曲歌唱、夏休みの課題		
14	前期まとめ 1	夏休みの課題チェック、基礎練習個人チェック、楽曲歌唱		
15	ライブ実践	イベント名やMCを考えてのライブ形式		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			藤田大吾	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	音楽ユニット「alüto」としてメジャーデビュー。NARUTOのテーマソングをはじめ、関ジャニ∞やsweetyなど人気アーティストへの楽曲提供などを務める。			楽曲
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、 個々の自由曲でのボーカルレッスンとレコーディングを実施します。				
到達目標				
卒業に向けての実践的な授業を中心に卒業後へ向けての準備をする。 また、レコーディングも実施する。				
回	課題名		課題内容	
1	マイク実践1		マイクの構造から持ち方、ケーブルの巻き方、機材の使い方、マイクチェックの方法	
2	マイク実践2		前回のマイク周辺機器の操作を個人で実践、マイクでの歌唱	
3	マイク実践3		基礎練習、マイクでの歌唱	
4	パフォーマンス力アップ		ハンドマイクでの歌唱、感情表現、マイクを持つてのパフォーマンスを意識する	
5	パフォーマンス力アップ		ハンドマイクでの歌唱、感情表現、マイクを持つてのパフォーマンスを意識する	
6	レコーディング曲選定		曲選び、キーを合わせ、フルコーラス歌って確認	
7	レコーディング曲選定		前回の曲から変更も可、選曲の最終調整	
8	フルコーラス歌唱		レコーディング曲フルコーラス歌唱練習、メロディー確認	
9	フルコーラス歌唱		レコーディング曲フルコーラス歌唱練習、ピッチ、リズム等確認	
10	フルコーラス歌唱		レコーディング曲フルコーラス歌唱練習、ピッチ、リズム等確認	
11	模擬レコーディング		レコーディングの手順説明、ヘッドホン着用でフルコーラス歌唱練習	
12	模擬レコーディング		ヘッドホン着用でフルコーラス歌唱練習	
13	レコーディング実践		レコーディングスタジオでのレコーディング実践	
14	レコーディング実践		レコーディングスタジオでのレコーディング実践	
15	ライブ実践		イベント名やMCを考えてのライブ形式。時間余れば業界、養成所の実状等の話	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
ボーカル実技2B			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、日本語の楽曲にて身につける。また楽曲のアナライズ(歌詞、リズム、メロディ、プレス、長さなど)習慣を身につける。期末のレコーディングに向け、実際の環境に即応できるようシミュレーション訓練。				
回	課題名	課題内容		
1	復習	1年次で学んだことを復習。リズムトレーニング。		
2	ボーカル実技	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	ボーカル実技	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	ボーカル実技 リズムトレーニング	ボーカル実技とリズムトレーニング		
5	機材説明 ステージ体験	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。 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
2020	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
ボーカル実技2B			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、ブレス、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			
2				
3				
4				
5				
6		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。		
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				
11		卒業公演に向けた歌唱指導。 Vo. 発表会に向けた指導。		
12				
13				
14				
15				
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
ボーカルユニット2			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	大学在学中より6年間劇団四季に在籍し、数々のミュージカルに出演する。2004年より、NY在住のヴォイストレーナー、エイドリアン・エンジェル女史に師事。「アナと雪の女王」コーラスとして参加。			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。				
到達目標				
ステージ作品を学生主体で創り上げることにより(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	♪「二人の世界」	夢から醒めた夢「二人の世界」両パート音取り		
2		ペアを決め作品作り開始		
3		稽古 アドバイス		
4		↓		
5		ステージにてデュエット作品「二人の世界」発表		
6	♪「二人の世界」「愛をありがとう」	夢から醒めた夢「愛をありがとう」両パート音取り		
7	「オリジナル作品」創作	楽曲「二人の世界」「愛をありがとう」を入れ込み（歌詞の変更可 曲順不動）オリジナル作品創り。		
8		個人で考えてきた作品プロットを発表しあいどの台本で作品創りを進めるかをチームごとに決定。		
9		台本、演出、音楽、衣装など担当者をきめプランを練る。稽古開始。		
10		随時適切なアドバイスをしながら稽古を進める。		
11		↓		
12		↓		
13		↓		
14		舞台監督のもと通し稽古。		
15		ゲネプロ、本番。チームごとの「オリジナル作品」発表。		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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
ボーカルユニット2		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	①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。ボーカルトレーナーとしてプロアマ2000人以上を指導。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。			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ことにより(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		↓衣装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
2020	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 ・ 実技 (実習)	筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
科目名			担当講師	評価基準
ボーカルメソッド1			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。 SET、志摩スペイン村、東宝芸能、青年座、等他多数での指導や、岸谷五朗、寺脇康文、他、俳優・歌手のパーソナルトレーナーを務める。 また、ソプラノ歌手としても活動中。			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。 楽譜に慣れ親しみ、読譜や音符の理解に努める。				
到達目標				
歌唱に自信がない事の理由の1つは「楽譜が読めない」ことにあります。楽譜に関する基礎を学び、読譜のトレーニングをし、自信をつけることを目標とします。アプリを使い音を取れるようになる事、耳コピーの感度を上げる事も目標とします。				
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・Ⅱ	Cho P29 No.24 a)c)e)f) ・ Cho P32 No.25 b)c)		
12	8分音符	Cho.a)c)d)e)g)		
13	4度音程と8分音符	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				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
ボーカルメソッド2			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。 SET、志摩スペイン村、東宝芸能、青年座、等他多数での指導や、岸谷五朗、寺脇康文、他、俳優・歌手のパーソナルトレーナーを務める。 また、ソプラノ歌手としても活動中。			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				
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。				
回	課題名		課題内容	
1	オリエンテーション		1年次からの課題の引き継ぎ。今年度の授業の進め方の説明。	
2	5度音程の転回		Cho P41 No. 32 a)b)c)	
3	8分音符を含むシンコペーション		Cho P42 No. 33 a)b)c) p44 No. 34 b)	
4	9/8 12/8 拍子		Cho P44 No. 35 a)b)	
5	6度音程		Cho P45 No. 36 a)b)c)d)e)f)	
6	三連符		Cho P47 No. 37 a)c)d)	
7	6度音程の転回		コールユーブンゲン P48 No. 38 a)b)	
8	1 6分音符の練習 ①		Cho P49 No39 a)b)c)e)f)	
9	1 6分音符の練習②		前回の復習	
10	拍子とアクセント		Cho P51 No40 a)b)c)	
11	付点のリズム		Cho P52 No. 41 a)c)	
12	7度音程		Cho P53 No. 42 a)b)c)d)	
13	複雑なリズム①		Cho P54 No. 43 a)b)c)d)e)f)	
14	複雑なリズム②		前回の復習 (1)	
15	7度音程の転回		Cho P44 a)b)c)	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
ボーカルメソッド2			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。 SET、志摩スペイン村、東宝芸能、青年座、等他多数での指導や、岸谷五朗、寺脇康文、他、俳優・歌手のパーソナルトレーナーを務める。 また、ソプラノ歌手としても活動中。			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 2 No. 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
2020	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 ・ 実技 （実習）	筆記試験・ 実技試験 ・ 実習評価 ・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		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
2020	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 ・ 実技 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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		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				
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。				
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
2020	1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
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				
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	〃	業界知識9		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1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・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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				
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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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				
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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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				
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	業界説明	業界知識1		
5	プロダクション知識	プロダクション研究		
6	〃	プロダクション研究		
7	〃	プロダクション研究		
8	業界説明	業界知識2		
9	〃	業界知識3		
10	〃	業界知識4		
11	〃	業界知識5		
12	卒業公演に向けて	卒業公演に向けて		
13	〃	卒業公演に向けて		
14	〃	卒業公演に向けて		
15	〃	まとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	3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
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				
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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	3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・実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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				
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	業界説明	業界知識1		
5	プロダクション知識	プロダクション研究		
6	〃	プロダクション研究		
7	〃	プロダクション研究		
8	業界説明	業界知識2		
9	〃	業界知識3		
10	〃	業界知識4		
11	〃	業界知識5		
12	卒業公演に向けて	卒業公演に向けて		
13	〃	卒業公演に向けて		
14	〃	卒業公演に向けて		
15	〃	まとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
アニメーション制作		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	自己紹介や今後の授業についての話と、 現場で使用している本物のアフレコ台本で、読解力を試す。		
2	アフレコ練習	現場で使用している本物のアフレコ台本に触れ、実際に、 マイク前で、マイクワークと実技における判断力を試す。		
3	アフレコ課題①	アニメ作品AのAパートをアフレコ実習		
4		↓		
5		アニメ作品AのBパートをアフレコ実習		
6		↓		
7		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		
8	アフレコ課題②	アニメ作品BのAパートをアフレコ実習		
9		↓		
10		アニメ作品BのBパートをアフレコ実習		
11		↓		
12		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		
13	アフレコ課題③	アニメ作品CのAパートをアフレコ実習		
14		↓		
15		アニメ作品CのBパートをアフレコ実習		
		↓		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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	休講	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		
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
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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	アニメーション作品、ゲームボイス、モーショコミック等、声優として作品に参加。また、舞台や演技トレーナーしても活動。			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	映像チェック→読み合わせ→アフレコ実習		
2	アニメアフレコ①	キャラチェック→アフレコ実習の後、大まかな修正		
3	アニメアフレコ①	アフレコ実習→細かく修正		
4	ドラマCD	台本チェック→読み合わせ、大まかな修正→アフレコ実習		
5	ドラマCD	キャラチェック→アフレコ実習の後、細かく修正		
6	ドラマCD	スタジオ収録→確認と反省、各自の課題と解決を考える		
7	アニメアフレコ②	映像チェック→読み合わせ→アフレコ実習		
8	アニメアフレコ②	キャラチェック→アフレコ実習の後、大まかな修正		
9	アニメアフレコ②	アフレコ実習→細かく修正		
10	ボイスコミック	作品チェック→読み合わせ、大まかな修正→アフレコ実習		
11	ボイスコミック	キャラチェック→アフレコ実習の後、細かく修正		
12	ボイスコミック	スタジオ収録→確認と反省、各自の課題と解決を考える		
13	アニメアフレコ③	映像チェック→読み合わせ→アフレコ実習		
14	アニメアフレコ③	キャラチェック→アフレコ実習の後、大まかな修正 アフレコ実習→細かく修正		
15	アニメアフレコ③	スタジオ収録→確認と反省、各自の課題と解決を考える		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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	アニメーション作品、ゲームボイス、モーショコミック等、声優として作品に参加。また、舞台や演技トレーナーしても活動。			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
2020	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
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			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」アスベル役などで出演の他、子役時代からTV・映画・舞台など多数出演。			藪の中
講義概要				
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	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	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
5	ワークショップ	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
6	ワークショップ	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
7	ワークショップ	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
8	ワークショップ	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
9	ワークショップ	エチュード 「夏の夜の夢」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 「夏の夜の夢」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 「夏の夜の夢」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 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
13	本読み	エチュード 「夏の夜の夢」本読み（オーディション）		
14	立ち稽古①			
15	教室発表			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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、外部上演する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	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
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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		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」アスベル役などで出演の他、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	オリエンテーション	作品選択		
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	作品選択	本読み2		
5	作品選択	本読み3		
6	作品選択	本読み4		
7	作品選択	本読み5		
8	ワークショップ 本読み	エチュード 「卒業公演作品」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 「卒業公演作品」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 「卒業公演作品」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 「卒業公演作品」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 「卒業公演作品」本読み(オーディション)		
13	本読み	「卒業公演作品」本読み		
14	立ち稽古①			
15	立ち稽古②			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			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」アスベル役などで出演の他、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		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1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
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1		とりいちえ		優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	幼少より仕舞を中心に研鑽を重ねる。プロジェクトチーム月光舎に旗揚げより参加。アジアの芸能文化に関わりながら舞台演劇を中心に、女優、演出、演技コーチと現在フリーで活躍中。			台本
講義概要				
身体と声作り・シアターゲームなどを通じ表現者に必要な感覚の訓練・各課題に沿った実践。				
到達目標				
他人を演じる為の自分理解(受け入れる)自己開放 。想像力、観察力(注意力)、信じる力の向上。				
回	課題名	課題内容		
1	オリエンテーション	自己紹介		
2	発声基礎	共鳴・腹式呼吸、発声メカニズムの確認		
3	リラクゼーション	簡単なストレッチ・発声・“緊張”を知る		
4	演技とは	“演じる”という事・演技の種類		
5	感情解放	自分が感じている感情を知る・感情の記憶を呼び起こす訓練		
6	感情表現	感情の種類を体験し、表現する訓練		
7	エチュード	想像の世界の正当化・“目的”と“行動”を知る		
8	台詞(モノログ)	台詞の正当化・台詞の種類		
9	台詞(ダイアログ)	リアクション(感受)と相手に影響を受ける事の重要。		
10	発表に向けての実習	発表作品の稽古開始(内容はクラスの状況から判断)		
11	〃	〃		
12	〃	〃		
13	〃	〃		
14	〃	〃		
15	発表	クラス内発表(予定)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	1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	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1			とりいちえ	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	幼少より仕舞を中心に研鑽を重ねる。プロジェクトチーム月光舎に旗揚げより参加。アジアの芸能文化に関わりながら舞台演劇を中心に、女優、演出、演技コーチと現在フリーで活躍中。			台本
講義概要				
前期で学んだことや気づきを生かして皆で1本の作品を創り、次年度への発展に繋げていく。 また、年度末の発表を通し、舞台演劇の上演までに必要な流れを学ぶ。				
到達目標				
共有力や協力の必要性を知り、相互影響を経験することによる人としての成長を第一に。 公演練習を通し、演技術の習得(向上)、演じることの魅力、楽しさを学ぶ。				
回	課題名	課題内容		
1	自覚と課題・遊ぶ	前期の発表から学んだこと、後期中に克服したい課題の確認。シアターゲーム(考えずに、感じる)		
2	台本分析①	戯曲の読み方(行動分析)		
3	台本分析②	〃		
4	台本配布・本読み	本読み、舞台用語説明		
5	配役・立ち稽古	配役発表・公演稽古		
6	立ち稽古	スタッフ決定・公演稽古		
7	〃	公演稽古		
8	〃	〃		
9	〃	〃		
10	〃	〃		
11	〃	乱通し		
12	〃	頭から止め止めで通し。抜き稽古		
13	〃	抜き稽古		
14	〃	〃		
15	〃	最終通し(衣装着け)		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
演技実習2			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。				
到達目標				
自分の感情を作るのではなく、相手役の感情を動かす演技を学ぶ。				
回	課題名		課題内容	
1	会話		日常と同じトーンで会話するように演技する。	
2	気		背中合わせになって言葉を伝える。	
3	陣地		パーソナルスペースを体感する。	
4	錯覚と集中		教室に二人だけで演技する。	
5	喧嘩を売る買う		口喧嘩で相手を負かす。	
6	呼吸		息を吸う、吐く、止める。	
7	駆け引き		相手の心を動かす。	
8	三題話		三つのお題を貰って物語を作る。	
9	背景		役のバックボーンをみんなで考える。	
10	目隠し		目隠しをして相手の言葉を聞く。	
11	客観性		役を取り換えて演じる。	
12	感情の記憶		過去に経験したことを詳細に語る。	
13	性格		同一の役を性格を変えて演じる。	
14	童話		童話をジェスチャーで演じる。	
15	距離感・エチュード		関係を考えて演じる。	
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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			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	ウォント	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
2020	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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			関貴昭	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	円企画所属。映画「雨あがる」「明日への遺言」、NHK大河ドラマ「徳川慶喜」、を始め、多数の映像作品に出演。また、声優としてアニメ「山賊の娘ローニャ」「魍魎の匣」「蒼天航路」、映画「オールイン」「シルミド」や舞台等、参加多数。			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。 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。				
到達目標				
シェイクスピア作品に取り組む卒業公演に向けての演技力の底上げを目指します				
回	課題名	課題内容		
1	授業内容の説明	自己紹介、授業内容の説明、「おじぞうさん」他		
2	基礎訓練	身体、呼吸、発声、「おじぞうさん」他		
3	基礎訓練	発声、発音、滑舌、「おじぞうさん」他		
4	課題発表	基礎訓練総合、「おじぞうさん」発表会		
5	オーディション	「中間発表作品」オーディション、キャスティング、各係決定		
6	読み稽古	読み		
7	荒立ち稽古	前半荒立ち、ブロッキング（P3～P27）		
8	荒立ち稽古	後半荒立ち、ブロッキング（P27～P51）		
9	立ち稽古	1 部立ち（P3～P18）		
10	立ち稽古	2 部立ち（P18～P34）		
11	立ち稽古	3 部立ち（P34～P51）		
12	立ち稽古	1 部立ち		
13	立ち稽古	2 部立ち		
14	立ち稽古	3 部立ち		
15	通し稽古	通し、小返し、抜き		
備考	【教科書】鼻濁音について、あいうえお、のみのぴこ、おじぞうさん、ゴジラ			

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
演技実習3			関貴昭	優:100～90、良:89～80、可:79～60、不可:59以下の4段階評価
実務経験	講師プロフィール			教科書/使用教材
有	円企画所属。映画「雨あがる」「明日への遺言」、NHK大河ドラマ「徳川慶喜」、を始め、多数の映像作品に出演。また、声優としてアニメ「山賊の娘ローニャ」「魍魎の匣」「蒼天航路」、映画「オールイン」「シルミド」や舞台等、参加多数。			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（P 3 ～P 2 2）		
3	読み稽古	後半（P 2 3 ～P 4 2）		
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
2020	1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 ・ 実習	筆記試験・実技試験・実習評価・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			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				
演技するとはどういうことか？ 自分自身の声や身体の魅力を見つけ出し、それを利用して、表現する楽しさを学ぶ。				
到達目標				
自分らしさを演技に結び付けるテクニックを学ぶ。				
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。		
2	演技とは？	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。身体のクセを知る。		
3	身体の発見	身体をリラックスさせていく。リラックスした体を観察する。		
4	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。		
5	声の発見①	声を体に共鳴させる。喉を開いた発声。		
6	声の発見②	丹田を意識した発声。声のベクトル。		
7	身体から考える①	相手のポーズから発想する。『ワンポーズ・ワンセーブ』		
8	身体から考える②	ワンポーズエチュード		
9	集中の輪	第1 2 3の輪を意識して芝居を創作する。発表。		
10	与えられた状況	4つのWを意識して創作をする。発表。		
11	与えられた状況②	4つのWを意識して創作をする。発表つづき。		
12	目的と障害①	目的と障害を意識して創作する。発表。		
13	目的と障害②	目的と障害を意識して創作する。発表つづき。		
14	独り芝居を作る①	夏休みに作った一人芝居を発表。		
15	独り芝居を作る②	発表つづき。		
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
2020	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
アクトテクニック			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				
演技するとはどういうことか？ 自分自身の声や身体の魅力を見つけ出し、それを利用して、表現する楽しさを学ぶ。				
到達目標				
自分らしさを演技に結び付けるテクニックを学ぶ。				
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。	
2	演技とは？		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。 身体のクセを知る。	
3	身体の発見		身体をリラックスさせていく。リラックスした体を観察する。	
4	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。	
5	声の発見①		声を体に共鳴させる。喉を開いた発声。	
6	声の発見②		丹田を意識した発声。声のベクトル。	
7	身体から考える①		相手のポーズから発想する。『ワンポーズ・ワンセーブ』	
8	身体から考える②		ワンポーズエチュード	
9	集中の輪		第123の輪を意識して芝居を創作する。発表。	
10	与えられた状況		4つのWを意識して創作をする。発表。	
11	与えられた状況②		4つのWを意識して創作をする。発表つづき。	
12	目的と障害①		目的と障害を意識して創作する。発表。	
13	目的と障害②		目的と障害を意識して創作する。発表つづき。	
14	独り芝居を作る①		夏休みに作った一人芝居を発表。	
15	独り芝居を作る②		発表つづき。	
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
2020	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
アクトテクニック			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
2020	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
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			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』『ごくせん』をはじめ様々なドラマに出演・殺陣指導を行っている			
講義概要				
身体を使いアクションさせるだけではなくリアクション芝居を作る。				
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芝居をしっかりと出来るようにする。				
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	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	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、言葉と心と身体の関係を探る		
9	同上	立ち稽古を通して、言葉と心と身体の関係を探る		
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				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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
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			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				
講義概要				
身体を使いアクションさせるだけではなくリアクション芝居を作る。				
到達目標				
回	課題名	課題内容		
1	復習 1	筋力トレーニング、体捌き、太刀組手、打ち込み払い		
2	復習 2			
3	復習 3			
4	殺陣 1	体捌き、太刀組手、五行の型、打ち込み払い		
5	殺陣 2	体捌き、太刀組手、初級の型、打ち込み払い		
6	殺陣 3	体捌き、太刀組手、五行の型、初級の型		
7	殺陣 4	体捌き、太刀組手、五行の型、初級の型		
8	殺陣 5	体捌き、型2パターン、立ち回り		
9	殺陣 6	体捌き、型2パターン、立ち回り		
10	殺陣 7	体捌き、型2パターン、立ち回り		
11	殺陣 8	体捌き、型2パターン、立ち回り		
12	応用 1	立ち回り		
13	応用 2	立ち回り		
14	応用 3	立ち回り		
15	応用 4	後期まとめ		
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			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。 また、オーディション対策も兼ねて実施する。				
到達目標				
自然な声で、「読む」ことを「話す」ことに近づけることを学びます 内容の理解を深め、緩急・リズム感・音の高低など意味に即した変化を身につけます				
回	課題名		課題内容	
1	NA① 1/3		「ニッカシードル」 商品説明のナレーション課題を用いて、内容や時系列をしっかりと伝えることを学びます。(ですます調)	
2	NA① 2/3			
3	NA① 2/3			
4	朗読 1/4		「かにのしょうばい」新見南吉・作 長い物語を読んでいく持続力と、意味に細かく対応する反射力を学びます。人のために読むことの難しさと楽しさを感じてもらいます。	
5	朗読 2/4			
6	朗読 3/4			
7	朗読 4/4			
8	NA② 1/3		「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。 ラジオの生CM原稿を使い、自らの言葉で商品の特長を紹介します。	
9	NA② 2/3			
10	NA② 3/3			
11	NA③ 1/3		「阿修羅像」 意味を伝えるために、充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。	
12	NA③ 2/3			
13	NA③ 3/3			
14	NA④ 1/3		「番組ナレーション・美の巨人たち」 作品の世界観を伝えるために必要な表現テクニックを探り、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。	
15	NA④ 2/3			
備考				

年度	対象	昼夜	科	コース
2020	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			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	
備考				