

アニメーション学科

アニメーターコース

1年次

科目名	内 容	前後期
デッサン1 基礎	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。形だけでなく動物の毛並みや金属など、材質の違いも絵で表現できるよう練習します	前
企画演出論	実際のアニメ制作現場で使用される専門用語や決まりごとを学びます	前
アニメーション実習A 基礎	作画の基本となる思考力を実践的に学びます。	前
アニメーション実習B	パソコンのアニメ制作ソフトPaintManを使い、作画のデジタル彩色をおこないます	前
動画実習 基礎	一枚一枚形の異なる絵を描き、連続して見た時に絵が動いて見える動画の描き方を学びます	前
パースペクティブ	アニメの場面の中の近い風景や遠い風景が自然に見える描き方を練習します	前
キャラクターデザイン 基礎	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します。Photoshopを使いPC上での絵の彩色方法を学びます	前
デッサン1 応用	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
アニメーション実習A 応用	作画の基本となる思考力を実践的に学びます。	後
アニメーション実習C	パソコンのアニメ制作ソフトRETAS STUDIOを使い、アニメ映像を完成させるまでの作業を実習します	後
動画実習 応用	人物以外の動物の動きや水・炎などの自然現象の動画表現も練習します	後
背景美術1	Photoshopを使ってアニメの背景画※を描く基本を学びます	後
キャラクターデザイン 応用	物語を創作し、その物語の世界観に合わせた人物や情景をPhotoshopを使ってデザインします	後
ショートアニメーション制作	短編のアニメーションを実際に制作します 1年次まとめ	後

作画とは	アニメーションで動く絵の部分を描いてゆく作業
背景画とは	アニメーションの動く絵以外の風景部分を描いた絵

アニメーション学科
アニメーターコース
2年次

科目名	内 容	前後期
デッサン2 基礎	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	前
原画実習 基礎	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	前
卒業制作A	2年のまとめとして卒業作品の制作を行います	前
アニメーション制作 基礎	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ます	前
デジタル背景美術	Photoshopを使ってアニメの背景画※を描く応用を学びます	前
撮影技術 基礎	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、デジタルでの撮影処理や編集技法について学びます1	前
デッサン2 応用	引き続き人物モデルでの練習や屋外スケッチも行ないさらに表現力を高めます	後
原画実習 応用	引き続き画面上で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	後
卒業制作B	2年のまとめとして卒業作品の制作を行います	後
アニメーション制作 応用	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ます	後
背景美術2	グループ制作用の背景制作を行います	後
撮影技術 応用	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、デジタルでの撮影処理や編集技法について学びます2	後