

## アニメーション学科

### CGアニメーションコース

#### 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
CGアニメーション実習1 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションの基本を学び制作します	前
デジタル作画1 基礎	CLIP STUDIOを使用し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デジタル作画を学びます	前
キャラクターデザイン	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します。 CLIP STUDIOや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
CGアニメーション実習1 応用	引き続き3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションを制作します	後
デジタル作画1 応用	引き続きCLIP STUDIOを使用し、デジタル作画の絵の描き方を学びます	後
デジタル背景美術	パースを理解し、Photoshopを使ってアニメの背景画を制作します	後
撮影・編集テクニック	デジタルでの撮影処理や編集テクニックについて学びます	後
ショートアニメーション制作	1年次のまとめとして短編のCGアニメーションを実際に制作します	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

### CGアニメーションコース

#### 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
CGアニメーション実習2 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、オリジナル3DCGアニメーションを 制作します1	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
デジタル作画2 基礎	デジタル作画により作画したものに彩色・撮影まで行い、まとま った形として作品を作り上げていきます1	前
撮影技術 基礎	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、デジタルでの特殊 効果や撮影編集技法について学びます1	前
デザイン概論	画面レイアウトやキャラクター配置、アニメーション制作だけでは なく、アイデアを生み出す力を磨きます。	前
デッサン2 応用	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	後
CGアニメーション実習2 応用	3DCGソフト3dsMaxを使い、オリジナル3DCGアニメーションを 制作します2	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
デジタル作画2 応用	デジタル作画により作画したものに彩色・撮影まで行い、まとま った形として作品を作り上げていきます2	後
撮影技術 応用	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、デジタルでの特殊 効果や撮影編集技法について学びます2	後
アニメーターワーク	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	後
3Dレイアウト	アニメ業界における「3Dレイアウト」の重要性を学び、 実際に3Dレイアウトを制作します。	前