

総合学科

総合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
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1 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。 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
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やCLIP 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1 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、CLIP STUDIO/Photoshopを使ってその物語の世界観に合わせた人物や情景を描きます	後
ショートアニメーション制作	1年次まとめとして短編の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

総合学科

総合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
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
アニメーション制作A	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
3DCG実習2 基礎	パソコン上で3次元を表現するソフト3dsMaxを使い、立体的な画像を作る基本を学びます	前
背景美術2	1年次に習得した技術を基に、パソコンの彩色ソフトPhotoshopを使って背景画を描きます	前
モーショントデザイン 基礎	Live2Dなどの2Dキャラのモーショントデザインについて学びます	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
アニメーション制作B	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
3DCG実習2 応用	パソコン上で3次元を表現するソフト3dsMaxを使い、立体的な画像を作る技術を高めます	後
動画実習2	アニメーションスタジオの現場を想定した動画の描き方を学び、その技術をアニメーション制作にも活かします。	後
モーショントデザイン 応用	Live2Dなどの2Dキャラのモーショントデザインについて学びます	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
シナリオ	物語の基本的な書き方と表現方法について学びます	後

総合学科

総合アニメーションコース

3年次

科目名	内 容	前後期
デッサン3	2年次から引き続き風景や乗り物など様々な種類の物を描いていきます	前
卒業制作 A	卒業作品の制作を行います	前
3DCG実習3 基礎	パソコン上で3次元を表現するソフト3dsMaxを使った応用技術を学びます	前
サウンド実習 基礎	コンピューターのソフトを使って音楽についての基本や映像に合わせた音づくり・録音等を学びます	前
演出監督術 基礎	キャラクターの芝居の付け方や画面効果など、場面場面の効果的な演出方法を学びます	前
映像編集	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、高度な特殊効果や編集の方法を学びます	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
総合アニメーション制作A・B	今まで学んだ事を生かしてオリジナル映像作品の制作を行います	後
卒業制作 B	卒業作品の制作を行います	後
3DCG実習3 応用	オリジナル作品用の3DCG制作を行いません	後
サウンド実習 応用	引き続きコンピューターソフトを使って音楽についての基本や映像に合わせた音づくり・録音等を学びます	後
演出監督術 応用	引き続きキャラクターの芝居の付け方や画面効果など、場面場面の効果的な演出方法を学びます	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。	後
ビジネスマナー	ビジネスシーンで必要になる、電話のかけ方やメールの送り方、名刺交換の仕方なども含め、ビジネスマナーの基本を学びます。	通年