

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	01
授業科目	基礎描写1 トレス
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	52時間
授業コマ数	18コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 トレスとは何かということを説明。トレス作業を行う 2 トレスの仕上がりを前回よりもクオリティが上がるように練習1 3 トレスの仕上がりを前回よりもクオリティが上がるように練習2 4 実線だけのトレスではなく、色トレス線の説明と色トレス作業を行う 5 色トレス線を加えた課題を使って、クオリティUPを目指し練習1 6 色トレス線を加えた課題を使って、クオリティUPを目指し練習2 7 実線の使い方により、質感を出していく説明と作業 8 質感を出していく課題を使って、クオリティUPを目指し練習1 9 質感を出していく課題を使って、クオリティUPを目指し練習2 10 質感を出していく課題を使って、クオリティUPを目指し練習3 11 質感を出していく課題を使って、クオリティUPを目指し練習4 12 作業スピードに気を付け、作業速度とクオリティを両立させる説明と作業 13 作業スピードを上げつつクオリティを保つ練習1 14 作業スピードを上げつつクオリティを保つ練習2 15 作業スピードを上げつつクオリティを保つ練習3 16 作業スピードを上げつつクオリティを保つ練習4 17 作業スピードを上げつつクオリティを保つ練習5 18 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	02
授業科目	基礎描写1 タップ割り
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	34時間
授業コマ数	12コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 線の密度が少ないキャラクターを使用して、1枚の動画をタップ割りをを用いて作成する 2 前回学んだタップ割りの復習 3 クオリティUPを目指してタップ割りの練習1 4 クオリティUPを目指してタップ割りの練習2 5 クオリティUPを目指してタップ割りの練習3 6 線の密度が多いキャラクターを使用してタップ割りを1枚作成1 7 線の密度が多いキャラクターを使用してタップ割りを1枚作成2 8 線の密度が少ないキャラクターを使用して3枚の動画を作成 9 キャラクターの動きの速度を考えてツメを学ぶ 10 キャラクターの動きの速度を考えてツメのある動画の練習1 11 キャラクターの動きの速度を考えてツメのある動画の練習2 12 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	03	
授業科目	基礎描写1 レポート	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	特に使用はしない	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	レポートの動画の説明と1枚でレポート出来る動画を作成
	2	レポートする動きを3枚の動画を作成して表現する
	3	3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習1
	4	3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習2
	5	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	04
授業科目	基礎描写1 振り向き
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	34時間
授業コマ数	12コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 線の少ないキャラクターを使用してデッサン割りを説明 2 簡単なキャラクターを使用して1枚動画を作成 3 線の少ないキャラクターを使用して1枚で振り向きの動画を練習 4 線の多めのキャラクターを使用して1枚動画を作成 5 クオリティUPを目指して動画の練習1 6 クオリティUPを目指して動画の練習2 7 線の少ないキャラクターを使用して3枚動画を作成 8 スピードとクオリティを保ちながら動画練習1 9 スピードとクオリティを保ちながら動画練習2 10 スピードとクオリティを保ちながら動画練習3 11 線の多めのキャラクターを使用して3枚動画を作成 12 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	05	
授業科目	基礎描写1 走り	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	34時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	走りの動きを分解して説明
	2	横向き走りの動きを2枚の動画を作成して表現する1
	3	横向き走りの動きを2枚の動画を作成して表現する2
	4	横向き走りの動画を2枚作成する練習1
	5	横向き走りの動画を2枚作成する練習2
	6	横向き走りの動画を3枚作成する練習1
	7	横向き走りの動画を3枚作成する練習2
	8	横向き走りの動画を3枚作成する練習3
	9	横向き走りのリピートを作成する練習1
	10	横向き走りのリピートを作成する練習2
	11	横向き走りのリピートを作成する練習3
	12	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	06	
授業科目	基礎描写1 歩き	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	歩きの動きを分解して説明
	2	横向きの歩きの動きを3枚の動画を作成して表現する1
	3	横向きの歩きの動きを3枚の動画を作成して表現する2
	4	横向きの歩きの動きを3枚の動画を作成して表現する3
	5	横向きの歩きの動きを5枚の動画を作成して表現する1
	6	横向きの歩きの動きを5枚の動画を作成して表現する2
	7	横向きの歩きの動きを5枚の動画を作成して表現する3
	8	横向き歩きのリピートを3枚の動画で表現する1
	9	横向き歩きのリピートを3枚の動画で表現する2
	10	横向き歩きのリピートを5枚の動画で表現する1
	11	横向き歩きのリピートを5枚の動画で表現する2
	12	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	07	
授業科目	基礎描写2 トレス	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習1
	2	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習2
	3	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習3
	4	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習4
	5	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習5
	6	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習6
	7	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習7
	8	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習8
	9	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習9
	10	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習10
	11	トレスのクオリティUPとスピードUPのための練習11
	12	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	08	
授業科目	基礎描写2 合成	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	動画における合成作画説明と作業を行う
	2	簡単な合成と合成伝票作業の練習1
	3	簡単な合成と合成伝票作業の練習2
	4	線の多いキャラクターの合成を練習1
	5	線の多いキャラクターの合成を練習2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	09												
授業科目	基礎描写2 タップ割り												
学部・学科	アニメーション学科2年制												
履修年次	1年次												
開講学期	後期												
科目区分	必修												
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	16時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>線の多いキャラクターのタップ割りの練習1</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>線の多いキャラクターのタップ割りの練習2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>デッサン割りを含んだタップ割りの練習1</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>デッサン割りを含んだタップ割りの練習2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>デッサン割りを含んだタップ割りの練習3</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	線の多いキャラクターのタップ割りの練習1	2	線の多いキャラクターのタップ割りの練習2	3	デッサン割りを含んだタップ割りの練習1	4	デッサン割りを含んだタップ割りの練習2	5	デッサン割りを含んだタップ割りの練習3	6	テスト
1	線の多いキャラクターのタップ割りの練習1												
2	線の多いキャラクターのタップ割りの練習2												
3	デッサン割りを含んだタップ割りの練習1												
4	デッサン割りを含んだタップ割りの練習2												
5	デッサン割りを含んだタップ割りの練習3												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	10	
授業科目	基礎描写2 振り向き	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	前期の振り向き(横顔から正面)の復習
	2	後ろ向きから横顔までの作画を練習1
	3	後ろ向きから横顔までの作画を練習2
	4	後ろ向きから正面までの作画を練習1
	5	後ろ向きから正面までの作画を練習2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	11	
授業科目	基礎描写2 歩き	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	横向きの歩きの復習
	2	正面の歩きの作画1
	3	正面の歩きの作画2
	4	正面の歩きのリピートの作画1
	5	正面の歩きのリピートの作画2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	12	
授業科目	基礎描写2 走り	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	18時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	横向き走りの復習
	2	正面向きの走りの作画1
	3	正面向きの走りの作画2
	4	正面向き走りのリピートの作画1
	5	正面向き走りのリピートの作画2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	13	
授業科目	キャラクター描写1 アタリのと리카た	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	頭身によるバランスのと리카た
	2	人体を簡略化してバランスをと리카た
	3	ポーズの変化による重心を考えて描く
	4	色々なポーズの練習1
	5	色々なポーズの練習2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	14												
授業科目	キャラクター描写1 人体の構造												
学部・学科	アニメーション学科2年制												
履修年次	1年次												
開講学期	前期												
科目区分	必修												
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	16時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>首・胸・腹の筋肉を説明</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>首・胸・腹の筋肉を意識した絵を描く</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>腕の筋肉を説明</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>腕の筋肉を意識した絵を描く</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>上半身の筋肉を意識した絵を描く</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	首・胸・腹の筋肉を説明	2	首・胸・腹の筋肉を意識した絵を描く	3	腕の筋肉を説明	4	腕の筋肉を意識した絵を描く	5	上半身の筋肉を意識した絵を描く	6	テスト
1	首・胸・腹の筋肉を説明												
2	首・胸・腹の筋肉を意識した絵を描く												
3	腕の筋肉を説明												
4	腕の筋肉を意識した絵を描く												
5	上半身の筋肉を意識した絵を描く												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	15	
授業科目	キャラクター描写1 キャラクターの練習	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	アニメのキャラ風にデフォルメされたキャラクターの模写
	2	アニメのキャラ風の絵柄で、色々なポーズを描く1
	3	アニメのキャラ風の絵柄で、色々なポーズを描く2
	4	光源を設定して、描いたキャラに影をつける1
	5	光源を設定して、描いたキャラに影をつける2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	16	
授業科目	キャラクター描写1 背景について	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	1点透視図法の練習1
	2	1点透視図法の練習2
	3	2点透視図法の練習1
	4	2点透視図法の練習2
	5	透視図法を用いた絵を描き質感を出す
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	17	
授業科目	キャラクター描写1 キャラクターと背景の描写	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	1点透視で描かれた背景に対比を考えキャラクターを描く1
	2	1点透視で描かれた背景に対比を考えキャラクターを描く2
	3	1点透視で描かれた背景に対比を考えキャラクターを描く3
	4	2点透視で描かれた背景に対比を考えキャラクターを描く1
	5	2点透視で描かれた背景に対比を考えキャラクターを描く2
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	18	
授業科目	キャラクター描写2 キャラクターと背景の練習	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	アニメのレイアウト風にキャラと背景を描く1
	2	アニメのレイアウト風にキャラと背景を描く2
	3	参考になる写真を用意してアニメ風にキャラと背景を描く1
	4	参考になる写真を用意してアニメ風にキャラと背景を描く2
	5	参考になる写真を用意してアニメ風にキャラと背景を描く3
	6	背景設定を用意して指定されたアングルで背景を描く
	7	各設定を用意して指定されたアングルでキャラと背景を描く1
	8	各設定を用意して指定されたアングルでキャラと背景を描く2
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																		
科目番号	19																		
授業科目	キャラクター描写2 質感について																		
学部・学科	アニメーション学科2年制																		
履修年次	1年次																		
開講学期	後期																		
科目区分	必修																		
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)																		
授業時間	27時間																		
授業コマ数	9コマ																		
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。																		
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ																		
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。																		
教科書	配布プリント・資料																		
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。																		
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>線の引き方やタッチによる違いで質感を出せる事を説明</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く3</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く5</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	線の引き方やタッチによる違いで質感を出せる事を説明	2	アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く1	3	アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く2	4	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く1	5	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く2	6	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く3	7	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く4	8	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く5	9	テスト
1	線の引き方やタッチによる違いで質感を出せる事を説明																		
2	アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く1																		
3	アニメキャラ風の絵を質感を出しながら描く2																		
4	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く1																		
5	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く2																		
6	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く3																		
7	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く4																		
8	参考になる写真を用意し、動植物の質感を出し描く5																		
9	テスト																		
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト																		
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。																		

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	20	
授業科目	パース基礎 透視図法	
学部・学科	アニメーション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	土師勝弘はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	円柱、5角錐、チューリップを作画
	2	一つの図形を、三方向から見た図を作画
	3	立方体を、カメラの位置をずらし作画
	4	立方体を、正面、あおり、俯瞰で作画
	5	ソファ的な図形を、正面、あおり、ふかんとパース変え作画1
	6	ソファ的な図形を、正面、あおり、ふかんとパース変え作画2
	7	2枚の室内設定から、逆向きの設定を作画1
	8	2枚の室内設定から、逆向きの設定を作画2
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	21
授業科目	パース基礎 立体構成
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	27時間
授業コマ数	9コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	土師勝弘はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 室内設定の、逆パースの図を、作画 2 室内設定の、逆パースのふかん図を、作画 3 室内設定の、逆パースのあおり図を、作画 4 アニメ作品風の設定2枚から、逆向きの図を作画1 5 アニメ作品風の設定2枚から、逆向きの図を作画2 6 アニメ作品風の設定2枚から、逆向きの図を作画3 7 横位置の住宅街の設定2枚から、奥行きのある図を作画1 8 横位置の住宅街の設定2枚から、奥行きのある図を作画2 9 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	22
授業科目	制作実習 企画
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	16時間
授業コマ数	6コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 絵コンテの描き方を説明 2 昔話を題材にした絵コンテを作成1 3 昔話を題材にした絵コンテを作成2 4 オリジナル作品の絵コンテを作成1 5 オリジナル作品の絵コンテを作成2 6 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	23
授業科目	制作実習 レイアウト作成
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	56時間
授業コマ数	19コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	1 制作実習におけるレイアウト作成の説明 2 レイアウトのチェックとアドバイス1 3 レイアウトのチェックとアドバイス2 4 レイアウトのチェックとアドバイス3 5 レイアウトのチェックとアドバイス4 6 レイアウトのチェックとアドバイス5 7 レイアウトのチェックとアドバイス6 8 レイアウトのチェックとアドバイス7 9 レイアウトのチェックとアドバイス8 10 レイアウトのチェックとアドバイス9 11 レイアウトのチェックとアドバイス10 12 レイアウトのチェックとアドバイス11 13 レイアウトのチェックとアドバイス12 14 レイアウトのチェックとアドバイス13 15 レイアウトのチェックとアドバイス14 16 レイアウトのチェックとアドバイス15 17 レイアウトのチェックとアドバイス16 18 レイアウトのチェックとアドバイス17 19 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	24
授業科目	制作実習 原画作成
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	56時間
授業コマ数	19コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 制作実習における原画作成の説明 2 原画チェックとアドバイス1 3 原画チェックとアドバイス2 4 原画チェックとアドバイス3 5 原画チェックとアドバイス4 6 原画チェックとアドバイス5 7 原画チェックとアドバイス6 8 原画チェックとアドバイス7 9 原画チェックとアドバイス8 10 原画チェックとアドバイス9 11 原画チェックとアドバイス10 12 原画チェックとアドバイス11 13 原画チェックとアドバイス12 14 原画チェックとアドバイス13 15 原画チェックとアドバイス14 16 原画チェックとアドバイス15 17 原画チェックとアドバイス16 18 原画チェックとアドバイス17 19 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	25
授業科目	制作実習 動画作成
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習 (実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	58時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 制作実習における動画作成の説明 2 動画チェックとアドバイス1 3 動画チェックとアドバイス2 4 動画チェックとアドバイス3 5 動画チェックとアドバイス4 6 動画チェックとアドバイス5 7 動画チェックとアドバイス6 8 動画チェックとアドバイス7 9 動画チェックとアドバイス8 10 動画チェックとアドバイス9 11 動画チェックとアドバイス10 12 動画チェックとアドバイス11 13 動画チェックとアドバイス12 14 動画チェックとアドバイス13 15 動画チェックとアドバイス14 16 動画チェックとアドバイス15 17 動画チェックとアドバイス16 18 動画チェックとアドバイス17 19 動画チェックとアドバイス18 20 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	26
授業科目	デジタル彩色
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	1年次
開講学期	前後期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	58時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	倉田咲はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 線修正ツール 2 ゴミ取りツール 3 カラーモデルの見方 4 彩色 5 色置換 6 撮影①(タイムシートの作成～書き出し) 7 ライトテーブル機能 8 クミ切り 9 撮影②(PAN) 10 透過光マスク 11 合成 12 スキャン① 13 カットフォルダーの構成 14 スキャン②(PAN) 15 二値化 16 カラーモデルの作成 17 スキャン③(TU/TB) 18 撮影③(TUTB) 19 撮影④(撮処理) 20 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	27
授業科目	基礎デッサン
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	1年次
開講学期	前後期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	60時間
授業コマ数	20コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	土師勝弘はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	1 立方体、球をデッサン1 2 立方体、球をデッサン2 3 立方体、球をデッサン3 4 コップを2個用意し、片方に水を半分注ぎ、デッサン1 5 コップを2個用意し、片方に水を半分注ぎ、デッサン2 6 コップを2個用意し、片方に水を半分注ぎ、デッサン3 7 手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン1 8 手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン2 9 手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン3 10 足の石膏像をデッサン1 11 足の石膏像をデッサン2 12 足の石膏像をデッサン3 13 和室1の写真を定規を使わず、模写1 14 和室1の写真を定規を使わず、模写2 15 和室1の写真を定規を使わず、模写3 16 和室2の写真を定規を使わず、模写1 17 和室2の写真を定規を使わず、模写2 18 和室2の写真を定規を使わず、模写3 19 山、河原の写真を模写1 20 山、河原の写真を模写2 21 山、河原の写真を模写3 22 静物、瓶&りんごをデッサン1 23 静物、瓶&りんごをデッサン2 24 テスト

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	28												
授業科目	背景実技 ポスターカラー基礎												
学部・学科	アニメーション学科2年制												
履修年次	1年次												
開講学期	後期												
科目区分	必修												
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	16時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	袖山卓也はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>基礎Ⅰ ベタ塗り</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>基礎Ⅱ グラデーション</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>基礎Ⅲ 溝引き</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>塗り分け作品(2色)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>塗り分け作品(3色)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	基礎Ⅰ ベタ塗り	2	基礎Ⅱ グラデーション	3	基礎Ⅲ 溝引き	4	塗り分け作品(2色)	5	塗り分け作品(3色)	6	テスト
1	基礎Ⅰ ベタ塗り												
2	基礎Ⅱ グラデーション												
3	基礎Ⅲ 溝引き												
4	塗り分け作品(2色)												
5	塗り分け作品(3色)												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	29												
授業科目	背景実技 色彩構成												
学部・学科	アニメーション学科2年制												
履修年次	1年次												
開講学期	後期												
科目区分	必修												
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	16時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	袖山卓也はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>刷毛の使い方</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>色々なグラデーション</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>曲線の入った塗り分け作品(5~7色)1</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>曲線の入った塗り分け作品(5~7色)2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>曲線の入った塗り分け作品(5~7色)3</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	刷毛の使い方	2	色々なグラデーション	3	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)1	4	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)2	5	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)3	6	テスト
1	刷毛の使い方												
2	色々なグラデーション												
3	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)1												
4	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)2												
5	曲線の入った塗り分け作品(5~7色)3												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	30	
授業科目	背景実技 美術ボード模写	
学部・学科	アニメーション学科 2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習 (実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	16時間	
授業コマ数	6コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	袖山卓也はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	ポスターカラー立体表現基礎
	2	ポスターカラー立体表現応用
	3	美術ボード模写1
	4	美術ボード模写2
	5	美術ボード模写3
	6	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	31	
授業科目	CG基礎背景彩色	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	1年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	36時間	
授業コマ数	12コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	袖山卓也はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	Photoshop操作基礎
	2	選択範囲操作基礎
	3	ブラシツール基礎
	4	レイヤー操作基礎
	5	Photoshopによる淡彩画制作1
	6	Photoshopによる淡彩画制作2
	7	Photoshopによる淡彩画制作3
	8	自動描画機能を使う
	9	文字の扱い
	10	選択範囲操作応用
	11	レイヤー操作応用
	12	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	01	
授業科目	一般常識	
学部・学科	アニメーション学科 2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	30時間	
授業コマ数	10コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師としてプロのアニメーターとしての一般常識を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	守秘義務、業界用語を理解し、プロのアニメーターとしての自覚を持つ。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	オリエンテーション
	2	社会人としての一般常識
	3	ビジネスマナーの重要性
	4	守秘義務について
	5	著作権や肖像権について
	6	業界用語について
	7	業界での一般常識・注意点1
	8	業界での一般常識・注意点2
	9	個人事業主としての自覚
	10	一般常識のテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	02
授業科目	ビジネスマナー
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	30時間
授業コマ数	10コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師としてプロのアニメーターとしてのビジネスマナーを身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	プロのアニメーターとしてのビジネスマナーを身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 オリエンテーション 2 ビジネスマナーの必要性と好印象を与える印象管理 3 挨拶・身だしなみ・聴き方 4 正しい言葉遣い、正しい敬語 5 コミュニケーションの定義、手段 6 メールマナー 7 仕事の進め方・健康管理 8 個人事業主としての自覚 9 ホスピタリティの重要性 10 ビジネスマナーの基礎テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	03
授業科目	基本描写3 就活作品の練習
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	54時間
授業コマ数	18コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 キャラクターの立ちポーズ練習1 2 キャラクターの立ちポーズ練習2 3 キャラクターの立ちポーズ練習3 4 キャラクターの立ちポーズ練習4 5 キャラクターの立ちポーズ練習5 6 キャラクターの座りポーズ練習1 7 キャラクターの座りポーズ練習2 8 キャラクターの座りポーズ練習3 9 キャラクターの座りポーズ練習4 10 キャラクターの座りポーズ練習5 11 キャラクターと一点透視背景の描写1 12 キャラクターと一点透視背景の描写2 13 キャラクターと一点透視背景の描写3 14 キャラクターと一点透視背景の描写4 15 キャラクターと二点透視背景の描写1 16 キャラクターと二点透視背景の描写2 17 キャラクターと二点透視背景の描写3 18 キャラクターと二点透視背景の描写4
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	04
授業科目	基本描写3 就活作品の作成
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	54時間
授業コマ数	18コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 就活作品のアタリのチェックとアドバイス1 2 就活作品のアタリのチェックとアドバイス2 3 就活作品のアタリのチェックとアドバイス3 4 就活作品のアタリのチェックとアドバイス4 5 就活作品のアタリのチェックとアドバイス5 6 就活作品のアタリのチェックとアドバイス6 7 就活作品のアタリのチェックとアドバイス7 8 就活作品のアタリのチェックとアドバイス8 9 就活作品のアタリのチェックとアドバイス9 10 就活作品のアタリのチェックとアドバイス10 11 就活作品のアタリのチェックとアドバイス11 12 就活作品のアタリのチェックとアドバイス12 13 就活作品のアタリのチェックとアドバイス13 14 就活作品のアタリのチェックとアドバイス14 15 就活作品のアタリのチェックとアドバイス15 16 就活作品のアタリのチェックとアドバイス16 17 就活作品のアタリのチェックとアドバイス17 18 就活作品のアタリのチェックとアドバイス18
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容																																				
科目番号	05																																				
授業科目	基本描写3 就活作品の添削																																				
学部・学科	アニメーション学科2年制																																				
履修年次	2年次																																				
開講学期	後期																																				
科目区分	必修																																				
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)																																				
授業時間	54時間																																				
授業コマ数	18コマ																																				
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。																																				
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る																																				
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。																																				
教科書	配布プリント・資料																																				
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。																																				
授業計画	<table border="1"> <tbody> <tr><td>1</td><td>就活作品のチェックとアドバイス1</td></tr> <tr><td>2</td><td>就活作品のチェックとアドバイス2</td></tr> <tr><td>3</td><td>就活作品のチェックとアドバイス3</td></tr> <tr><td>4</td><td>就活作品のチェックとアドバイス4</td></tr> <tr><td>5</td><td>就活作品のチェックとアドバイス5</td></tr> <tr><td>6</td><td>就活作品のチェックとアドバイス6</td></tr> <tr><td>7</td><td>就活作品のチェックとアドバイス7</td></tr> <tr><td>8</td><td>就活作品のチェックとアドバイス8</td></tr> <tr><td>9</td><td>就活作品のチェックとアドバイス9</td></tr> <tr><td>10</td><td>就活作品のチェックとアドバイス10</td></tr> <tr><td>11</td><td>就活作品のチェックとアドバイス11</td></tr> <tr><td>12</td><td>就活作品のチェックとアドバイス12</td></tr> <tr><td>13</td><td>就活作品のチェックとアドバイス13</td></tr> <tr><td>14</td><td>就活作品のチェックとアドバイス14</td></tr> <tr><td>15</td><td>就活作品のチェックとアドバイス15</td></tr> <tr><td>16</td><td>就活作品のチェックとアドバイス16</td></tr> <tr><td>17</td><td>就活作品のチェックとアドバイス17</td></tr> <tr><td>18</td><td>就活作品のチェックとアドバイス18</td></tr> </tbody> </table>	1	就活作品のチェックとアドバイス1	2	就活作品のチェックとアドバイス2	3	就活作品のチェックとアドバイス3	4	就活作品のチェックとアドバイス4	5	就活作品のチェックとアドバイス5	6	就活作品のチェックとアドバイス6	7	就活作品のチェックとアドバイス7	8	就活作品のチェックとアドバイス8	9	就活作品のチェックとアドバイス9	10	就活作品のチェックとアドバイス10	11	就活作品のチェックとアドバイス11	12	就活作品のチェックとアドバイス12	13	就活作品のチェックとアドバイス13	14	就活作品のチェックとアドバイス14	15	就活作品のチェックとアドバイス15	16	就活作品のチェックとアドバイス16	17	就活作品のチェックとアドバイス17	18	就活作品のチェックとアドバイス18
1	就活作品のチェックとアドバイス1																																				
2	就活作品のチェックとアドバイス2																																				
3	就活作品のチェックとアドバイス3																																				
4	就活作品のチェックとアドバイス4																																				
5	就活作品のチェックとアドバイス5																																				
6	就活作品のチェックとアドバイス6																																				
7	就活作品のチェックとアドバイス7																																				
8	就活作品のチェックとアドバイス8																																				
9	就活作品のチェックとアドバイス9																																				
10	就活作品のチェックとアドバイス10																																				
11	就活作品のチェックとアドバイス11																																				
12	就活作品のチェックとアドバイス12																																				
13	就活作品のチェックとアドバイス13																																				
14	就活作品のチェックとアドバイス14																																				
15	就活作品のチェックとアドバイス15																																				
16	就活作品のチェックとアドバイス16																																				
17	就活作品のチェックとアドバイス17																																				
18	就活作品のチェックとアドバイス18																																				
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト																																				
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。																																				

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	06	
授業科目	基本描写4 トレス	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	24時間	
授業コマ数	8コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習1
	2	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習2
	3	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習3
	4	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習4
	5	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習5
	6	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習6
	7	トレスのスピードUPとクオリティUPの為の練習7
	8	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	07	
授業科目	基本描写4 タップ割と復習と応用	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	タップ割りの復習
	2	タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習1
	3	タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習2
	4	タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習3
	5	デッサン割りを含んだタップ割りの練習1
	6	デッサン割りを含んだタップ割りの練習2
	7	デッサン割りを含んだタップ割りの練習3
	8	デッサン割りを含んだタップ割りの練習4
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	08	
授業科目	基本描写4 振り向き復習と応用	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	横向きから正面までの振り向き1
	2	横向きから正面までの振り向き2
	3	後ろ向きから横向きまでの振り向き1
	4	後ろ向きから横向きまでの振り向き2
	5	上半身の横向きから正面までの振り向き
	6	上半身の後ろ向きから横向きまでの振り向き
	7	全身の横向きから正面までの振り向き
	8	全身の後ろ向きから横向きまでの振り向き
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	09	
授業科目	基本描写4 走りの復習と応用	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	横向きの走りの作画
	2	正面向きの走りの作画
	3	パースのついた走りの作画1
	4	パースのついた走りの作画2
	5	パースのついた走りの作画3
	6	パースのついた走りのレポート作画1
	7	パースのついた走りのレポート作画2
	8	パースのついた走りの作画
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	10	
授業科目	基本描写4 歩きの復習と応用	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	後期	
科目区分	必修	
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	27時間	
授業コマ数	9コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	佐々木剛は25年以上の講師経験があり、アニメ業界関係者との繋がりも多く、経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	横向き歩きの作画
	2	正面向きの歩きの作画
	3	パースのついた歩きの作画1
	4	パースのついた歩きの作画2
	5	パースのついた歩きの作画3
	6	パースのついた歩きのフォロー作画1
	7	パースのついた歩きのフォロー作画2
	8	パースのついた歩きの作画
	9	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト	
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。	

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	11												
授業科目	レイアウト実技 原画演習 タイムシートについて												
学部・学科	アニメーション学科 2年制												
履修年次	2年次												
開講学期	前期												
科目区分	必修												
授業方法	講義 (実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	18時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	大西健太はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>絵コンテ確認</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ムービー確認</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>シートの打ち込み方</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>実技1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>実技2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	絵コンテ確認	2	ムービー確認	3	シートの打ち込み方	4	実技1	5	実技2	6	テスト
1	絵コンテ確認												
2	ムービー確認												
3	シートの打ち込み方												
4	実技1												
5	実技2												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	12												
授業科目	レイアウト実技 原画演習 レイアウト実習												
学部・学科	アニメーション学科 2年制												
履修年次	2年次												
開講学期	前期												
科目区分	必修												
授業方法	講義 (実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	18時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	大西健太はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>絵コンテ確認</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ムービー確認</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>シートの打ち込み方</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>実技1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>実技2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	絵コンテ確認	2	ムービー確認	3	シートの打ち込み方	4	実技1	5	実技2	6	テスト
1	絵コンテ確認												
2	ムービー確認												
3	シートの打ち込み方												
4	実技1												
5	実技2												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容												
科目番号	13												
授業科目	レイアウト実技 原画演習 カメラワークと画面処理について												
学部・学科	アニメーション学科 2年制												
履修年次	2年次												
開講学期	前期												
科目区分	必修												
授業方法	講義 (実務経験のある教員による授業科目です)												
授業時間	18時間												
授業コマ数	6コマ												
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。												
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ												
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。												
教科書	配布プリント・資料												
特記	大西健太はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。												
授業計画	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>絵コンテ確認</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ムービー確認</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>シートの打ち込み方</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>実技1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>実技2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>テスト</td> </tr> </table>	1	絵コンテ確認	2	ムービー確認	3	シートの打ち込み方	4	実技1	5	実技2	6	テスト
1	絵コンテ確認												
2	ムービー確認												
3	シートの打ち込み方												
4	実技1												
5	実技2												
6	テスト												
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト												
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。												

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	14
授業科目	基礎デッサン
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	前後期
科目区分	必修
授業方法	実習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	72時間
授業コマ数	24コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	反復練習と効果測定により、確実な知識とスキルの定着を図る
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	土師勝弘はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 車細密描写1 2 車細密描写2 3 車細密描写3 4 車細密描写4 5 バイク細密描写1 6 バイク細密描写2 7 バイク細密描写3 8 バイク細密描写4 9 街並の写真をトレス台を使って線画のする 10 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩1 11 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩2 12 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩3 13 公園の写真をトレス台を使って線画にする 14 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩1 15 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩2 16 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩3 17 岩場の写真をトレス台を使って線画にする 18 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩1 19 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩2 20 線画にした絵を耐水ペンで画用紙にトレスし、ポスカ黒で淡彩3 21 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)1 22 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)2 23 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)3 24 テスト

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	15
授業科目	制作実習
学部・学科	アニメーション学科 2年制
履修年次	2年次
開講学期	前後期
科目区分	必修
授業方法	実習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	90時間
授業コマ数	30コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	柴田匠はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 ガイダンス（授業の意味と概要） 2 絵コンテの作成（メインとなる絵コンテの作成） 3 絵コンテの選定（各生徒の絵コンテから一人選出する） 4 役割分担を決める（絵コンテが選ばれた人（監督）以外から作画監督や制作進行）誰が担当するかを決めていきます。） 5 設定類の選定①（監督が中心となり設定類や必要なものの確認をします。） 6 設定類の選定②（必要なものがそろったら制作進行などが中心となり設定類や必要なものをまとめていきます。） 7 設定類の作成の分担（設定类等だれが作成するかの分担を決めていきます。） 8 スケジュールの作成（設定类等だれがどれ位の期間で作成するか等のスケジュールを決めていきます。） 9 設定類の作成①（各担当者で設定を作成していきます。キャラクター設定美術設定等） 10 設定類の作成②（各担当者で設定を作成していきます。キャラクター設定美術設定等） 11 割り振り表の作成（絵コンテから誰がどこを担当するかの割り振り表を作成していきます。） 12 作打ち（監督から各担当者にカットの内容や注意点を説明してもらいます。） 13 レイアウト作成の注意点①（レイアウト作成時の注意点を説明していきます。主に絵的なところ） 14 レイアウト作成の注意点②（レイアウト作成時の注意点を説明していきます。） 15 レイアウトの作成①（絵コンテを元にレイアウトを作成していきます。） 16 レイアウトの作成②（絵コンテを元にレイアウトを作成していきます。） 17 レイアウトのチェック（実際に描いてもらったものを見てアドバイス等していきます。） 18 レイアウトチェックの反映・仕上げ（アドバイスを元にレイアウトを仕上げてもらいます。） 19 原画の作成①（レイアウトの修正を元に原画を作成してもらいます。） 20 原画の作成②（レイアウトの修正を元に原画を作成してもらいます。）

授業計画	21 原画のチェック（原画を見てアドバイス等していきます。） 22 原画チェックの反映・仕上げ（アドバイスを元に原画を仕上げてもらいます。） 23 背景の作成（レイアウトで描いた背景に色を塗って背景を完成させていきます。） 24 動画の作成①（原画を元に中割を作成していきます。） 25 動画の作成②（原画を元に中割を作成していきます。） 26 動画のチェック（動画を見てアドバイス等していきます。） 27 動画チェックの反映・仕上げ（アドバイスを元に動画を仕上げてもらいます。） 28 仕上げ（動画に色を塗っていきます。） 29 撮影（色を塗った動画をアフターエフェクトで撮影しています。） 30 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	16
授業科目	キャラクター描写
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	前後期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	150時間
授業コマ数	50コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	矢向宏志はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 模写による全体の画力調査 2 実線、色トレス線の説明と実践 3 レイアウトフレームの説明と実践 4 バストサイズのキャラ作画と付随するカメラワークの実践 5 歩きの原画ポーズ 6 走りの原画ポーズ 7 影のつけ方のバリエーション 8 PANを含むアニメーション作画の実践 9 T. Bの説明と実践 10 作画T. Uの説明と実践 11 コピー動画の実践 12 ロトスコープの説明と実践 13 歩きのFollowの原画の描き方とシートワーク 14 走りのFollowの原画の描き方とシートワーク 15 ハーモニー処理の作画 16 フリッカーを含む原画の描き方 17 密着引きを含むレイアウトの描き方 18 マルチプレーンと密着マルチの説明 19 カット内でのO. L. シートワークの説明 20 T光を含む原画の実践 21 セルと背景のクミについて説明と実践 22 原図における準クミの説明と実践 23 塗り分け線についての説明と実践 24 カットをまたぐO. Lの説明とシートワーク

<p>授業計画</p>	<p>25 前期の復習 26 振り向きの基礎原画の描写 27 髪の毛のなびきについての原画の入れ方の基礎 28 動物の描写(馬、犬、猫)1 29 動物の描写(馬、犬、猫)2 30 動物の描写(馬、犬、猫)3 31 動物の動きの原画についての実践 32 頭身の違うキャラの描き分けの実践 33 デジタル作画の注意点とT. P修について 34 ふかんから見たキャラクター描写 35 あおりのキャラクター描写 36 アクション原画 37 アクション+エフェクト 38 映り込み(ダブラシ)の描き方とシート指示 39 スーパーの説明 40 広角と望遠の説明とその時のキャラ描写 41 連続した動きの原画 42 全セルの説明と実践 43 ヌキ指示の説明と実践 44 メカの作画 45 残しについての解説と実践 46 デジタルT. UとデジタルT. B 47 テスト予習 48 後期の復習 49 テスト 50 テストの答え合わせ</p>
<p>成績評価方法 (試験実施方法)</p>	<p>確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト</p>
<p>備考</p>	<p>出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。</p>

授業概要(シラバス)

タイトル	内容	
科目番号	17	
授業科目	パース基礎	
学部・学科	アニメーション学科2年制	
履修年次	2年次	
開講学期	前期	
科目区分	必修	
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)	
授業時間	72時間	
授業コマ数	24コマ	
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。	
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ	
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。	
教科書	配布プリント・資料	
特記	土師勝弘はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。	
授業計画	1	1年の復習、室内パース変更2種類1
	2	1年の復習、室内パース変更2種類2
	3	住宅正面図側面からあおりパースを作画
	4	住宅正面図側面からふかんパースを作画
	5	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画1
	6	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画2
	7	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画3
	8	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画4
	9	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画5
	10	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画1
	11	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画2
	12	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画3
	13	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画4
	14	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画5
	15	アニメ作品風背景3よりレイアウト作画1
	16	アニメ作品風背景3よりレイアウト作画2
	17	アニメ作品風背景3よりレイアウト作画3
	18	アニメ作品風背景3よりレイアウト作画4
	19	アニメ作品風背景3よりレイアウト作画5
	20	室内パース作画1
	21	室内パース作画2
	22	室内パース作画3
	23	室内パース作画4
	24	テスト

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	18
授業科目	人体描写
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	前期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	54時間
授業コマ数	18コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	矢向宏志はアニメ業界で現在勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 人体の素体を試し描き 2 素体、手の描写 3 素体、足の描写 4 顔の描写 5 人体ふかん図の描写 6 人体あおり図の描写 7 背面の描写 8 骨格の描写 9 素体、全身の描写 10 パースに合わせた素体の描写1 11 動き、歩きの場合の素体の描写 12 動き、走りの場合の素体の描写 13 パースに合わせた素体の描写2 14 距離感のある素体描写 15 動き、アクションシーンの素体の描写 16 連続した動きの素体描写 17 テスト 18 テストの答え合わせ
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
科目番号	19
授業科目	背景実技
学部・学科	アニメーション学科2年制
履修年次	2年次
開講学期	後期
科目区分	必修
授業方法	講義(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	54時間
授業コマ数	18コマ
授業概要	現役のアニメ業界人・元アニメ業界人が講師として絵の描き方をアドバイスすることで、アニメの仕事ができる画力を身につける。
授業の進め方	有識者の指導を基により実践的な知識を学ぶ
達成目標	アニメ作品が制作出来るように技術を身につける。
教科書	配布プリント・資料
特記	袖山卓也はアニメ制作会社に長年勤務しており、実務経験に基づいて所作指導等の授業展開をする。
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1 Photoshop技術 1年時の復習 2 シェイプによるレイヤー分け 3 リアル表現の基礎 樹木編 4 リアル表現の基礎 人工物編 5 同じ形をパスに沿わせる 6 グループ制作に向けて 美術ボード作成1 7 グループ制作に向けて 美術ボード作成2 8 グループ制作に向けて 美術ボード作成3 9 レイアウトスキャン 10 グループ制作に向けて 作業の分担表作成 11 表面素材作成 12 兼用を考える 13 背景制作1 14 背景制作2 15 背景制作3 16 背景制作4 17 背景制作作業の振り返り 18 テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト100% 科目習熟度を測定するテスト
備考	出席が2/3に満たない場合は、不足する時間数に相当する補講に参加しなければ試験を受験できないものとする。