

授業概要(シラバス)

タイトル	内容
授業科目	基礎描写 1
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	演習（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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 タメを含んだ動きの作成1 19 タメを含んだ動きの作成2 20 タメを含んだ動きの作成3 21 タメを含んだ動きの作成4 22 タメを含んだ動きの作成5 23 伸びと詰めの動きの原画1 24 伸びと詰めの動きの原画2 25 伸びと詰めの動きの原画3 26 伸びと詰めの動きの原画4

	27 伸びと詰めの動きの原画5 28 伸びと詰めの動きの原画6 29 伸びと詰めの動きの原画7 30 基礎描写1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
授業科目	基礎描写 2
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	演習（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	林康弘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 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 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3 13 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4 14 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5 15 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6 16 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7 17 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8 18 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9 19 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10 20 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11 21 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12 22 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13 23 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14 24 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15 25 線の練習1 26 線の練習2

	27 線の練習3 28 線の練習4 29 線の練習5 30 基礎描写2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
授業科目	基礎描写 3
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	演習（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	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	林康弘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 リピートの動画の説明と1枚でリピート出来る動画を作成 2 リピートする動きを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 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習3 6 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習4 7 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習5 8 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習6 9 基本の歩き、走りの動画の練習1 10 基本の歩き、走りの動画の練習2 11 基本の歩き、走りの動画の練習3 12 基本の歩き、走りの動画の練習4 13 基本の歩き、走りの動画の練習5 14 基本の歩き、走りの動画の練習6 15 基本の歩き、走りの動画の練習7 16 振り向きの動画の練習1 17 振り向きの動画の練習2 18 振り向きの動画の練習3 19 振り向きの動画の練習4 20 基礎描写3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
授業科目	背景実技1
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	演習（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	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 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 塗り分け作品(全色)1 7 塗り分け作品(全色)2 8 塗り分け作品(全色)3 9 塗り分け作品(全色)4 10 塗り分け作品(全色)5 11 塗り分け作品(全色)6 12 エアブラシ1 13 エアブラシ2 14 エアブラシ3 15 エアブラシ4 16 遠近感の出し方1 17 遠近感の出し方2 18 遠近感の出し方3 19 遠近感の出し方4 20 遠近感の出し方5 21 遠近感の出し方6 22 光と影の色の作り方1 23 光と影の色の作り方2 24 光と影の色の作り方3 25 光と影の色の作り方4 26 光と影の色の作り方5

	27	イメージBGの作成1
	28	イメージBGの作成2
	29	イメージBGの作成3
	30	背景実技1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
授業科目	パース基礎1
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	演習(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	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 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 2枚の室内設定から、逆向きの設定を作画3 10 空間の奥行をとらえる1 11 空間の奥行をとらえる2 12 空間の奥行をとらえる3 13 空間の奥行をとらえる4 14 空間の奥行をとらえる5 15 立体感を意識して描写1 16 立体感を意識して描写2 17 立体感を意識して描写3 18 立体感を意識して描写4 19 立体感を意識して描写5 20 立体感を意識して描写6 21 質感を考えた描きわけ1 22 質感を考えた描きわけ2 23 質感を考えた描きわけ3 24 質感を考えた描きわけ4 25 質感を考えた描きわけ5 26 質感を考えた描きわけ6

	27 光と陰影の描写1 28 光と陰影の描写2 29 光と陰影の描写3 30 パース基礎1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
授業科目	制作実習1
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	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	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 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 コマ数、カット番号、カメラワーク指示1 7 コマ数、カット番号、カメラワーク指示2 8 コマ数、カット番号、カメラワーク指示3 9 コマ数、カット番号、カメラワーク指示4 10 カットの分配、役割の分配1 11 カットの分配、役割の分配2 12 レイアウト実践1 13 レイアウト実践2 14 レイアウト実践3 15 レイアウト実践4 16 レイアウト実践5 17 レイアウト実践6 18 レイアウト実践7 19 レイアウト実践8 20 レイアウト実践9 21 レイアウト実践10 22 レイアウト実践11 23 レイアウト実践12 24 レイアウト実践13 25 添削、演出修正、作監修正1 26 添削、演出修正、作監修正2

	27 添削、演出修正、作監修正3 28 添削、演出修正、作監修正4 29 添削、演出修正、作監修正5 30 制作実習1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
授業科目	基礎デッサン1
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	演習(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	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 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 石膏デッサン1 25 石膏デッサン2 26 石膏デッサン3

	27 石膏デッサン4 28 石膏デッサン5 29 石膏デッサン6 30 基礎デッサン1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
授業科目	就職活動用作品1
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	選択
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	100時間
授業コマ数	34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	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 就活用作品のチェックとアドバイス1 2 就活用作品のチェックとアドバイス2 3 就活用作品のチェックとアドバイス3 4 就活用作品のチェックとアドバイス4 5 就活用作品のチェックとアドバイス5 6 就活用作品のチェックとアドバイス6 7 就活用作品のチェックとアドバイス7 8 就活用作品のチェックとアドバイス8 9 就活用作品のチェックとアドバイス9 10 就活用作品のチェックとアドバイス10 11 就活用作品のチェックとアドバイス11 12 就活用作品のチェックとアドバイス12 13 就活用作品のチェックとアドバイス13 14 就活用作品のチェックとアドバイス14 15 就活用作品のチェックとアドバイス15 16 就活用作品のチェックとアドバイス16 17 就活用作品のチェックとアドバイス17 18 就活用作品のチェックとアドバイス18 19 就活用作品のチェックとアドバイス19 20 就活用作品のチェックとアドバイス20 21 就活用作品のチェックとアドバイス21 22 就活用作品のチェックとアドバイス22 23 就活用作品のチェックとアドバイス23 24 就活用作品のチェックとアドバイス24 25 就活用作品のチェックとアドバイス25 26 就活用作品のチェックとアドバイス26

	27 就活作品のチェックとアドバイス27 28 就活作品のチェックとアドバイス28 29 就活作品のチェックとアドバイス29 30 就活作品のチェックとアドバイス30 31 就活作品のチェックとアドバイス31 32 就活作品のチェックとアドバイス32 33 就活作品のチェックとアドバイス33 34 就職活動用作品1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	
授業科目	キャラクター描写1	
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	選択	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	50時間	
授業コマ数	17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	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1
	6	透視図法を用いた絵を描き質感を出す2
	7	透視図法を用いた絵を描き質感を出す3
	8	俯瞰図の練習1
	9	俯瞰図の練習2
	10	あおり図の練習1
	11	あおり図の練習2
	12	あおり図の練習3
	13	動きのある絵の」練習1
	14	動きのある絵の」練習2
	15	動きのある絵の」練習3
	16	動きのある絵の」練習4
	17	キャラクター描写1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
授業科目	キャラクター描写2
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	選択
授業方法	演習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	50時間
授業コマ数	17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 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 骨、筋肉を意識した人物図の練習1 7 骨、筋肉を意識した人物図の練習2 8 骨、筋肉を省略、デフォルメした絵の練習1 9 骨、筋肉を省略、デフォルメした絵の練習2 10 骨、筋肉を省略、デフォルメした絵の練習3 11 骨、筋肉を省略、デフォルメした絵の練習4 12 骨、筋肉を省略、デフォルメした絵の練習5 13 人物以外のキャラの練習1 14 人物以外のキャラの練習2 15 人物以外のキャラの練習3 16 人物以外のキャラの練習4 17 キャラクター描写2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
授業科目	キャラクター描写3
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	選択
授業方法	演習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	100時間
授業コマ数	34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 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 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習1 10 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習2 11 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習3 12 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習4 13 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習5 14 背景設定のパー스에合わせてキャラを描く練習6 15 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習1 16 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習2 17 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習3 18 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習4 19 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習5 20 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習6 21 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習7 22 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習8 23 指定されたパー스에のせてキャラを描く練習9 24 キャラ表通りに描く練習1 25 キャラ表通りに描く練習2 26 キャラ表通りに描く練習3

	27 キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習1 28 キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習2 29 キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習3 30 キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習4 31 指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習1 32 指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習2 33 指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習3 34 キャラクター描写2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	
授業科目	デジタル彩色 1	
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	選択	
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）	
授業時間	50時間	
授業コマ数	17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	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	デジタル彩色1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
授業科目	デジタル彩色2
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	選択
授業方法	演習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	50時間
授業コマ数	17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	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	1 線修正ツール2 2 ゴミ取りツール2 3 カラーモデルの見方2 4 彩色2 5 色置換2 6 撮影①(タイムシートの作成～書き出し)2 7 ライトテーブル機能2 8 クミ切り2 9 撮影②(PAN)2 10 透過光マスク2 11 合成2 12 スキャン① 2 13 カットフォルダーの構成2 14 スキャン②(PAN)2 15 二値化2 16 カラーモデルの作成2 17 デジタル彩色2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
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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 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
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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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和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
授業科目	キャラクター描写4
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	演習（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	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 25 デジタルT. UとデジタルT. B 26 テスト予習

	27 背景の描写1 28 背景の描写2 29 テスト 30 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
授業科目	キャラクター描写5
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	演習（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	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 原図における準クミの説明と実践 3 塗り分け線についての説明と実践 4 カットをまたぐO. Lの説明とシートワーク 5 これまでの授業の復習 6 振り向きの基礎原画の描写 7 髪の毛のなびきについての原画の入れ方の基礎 8 動物の描写(馬、犬、猫)1 9 動物の描写(馬、犬、猫)2 10 動物の描写(馬、犬、猫)3 11 動物の動きの原画についての実践 12 頭身の違うキャラの描き分けの実践 13 デジタル作画の注意点とT. P修について 14 ふかんから見たキャラクター描写 15 あおりのキャラクター描写 16 アクション原画 17 アクション+エフェクト 18 映り込み(ダブラシ)の描き方とシート指示 19 スーパーの説明 20 広角と望遠の説明とその時のキャラ描写 21 連続した動きの原画 22 全セルの説明と実践 23 スキ指示の説明と実践 24 メカの作画 25 残しについての解説と実践 26 デジタルT. UとデジタルT. B

	27	テスト予習
	28	これまで授業の復習
	29	テスト
	30	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
授業科目	パース基礎2
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	演習（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	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 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1 4 住宅正面図側面からあおりパースを作画2 5 住宅正面図側面からあおりパースを作画3 6 住宅正面図側面からあおりパースを作画4 7 住宅正面図側面からふかんパースを作画1 8 住宅正面図側面からふかんパースを作画2 9 住宅正面図側面からふかんパースを作画3 10 住宅正面図側面からふかんパースを作画4 11 アニメ作品風背景1よりレイアウト作画1 12 アニメ作品風背景1よりレイアウト作画2 13 アニメ作品風背景1よりレイアウト作画3 14 アニメ作品風背景1よりレイアウト作画4 15 アニメ作品風背景1よりレイアウト作画5 16 アニメ作品風背景2よりレイアウト作画1 17 アニメ作品風背景2よりレイアウト作画2 18 アニメ作品風背景2よりレイアウト作画3 19 アニメ作品風背景2よりレイアウト作画4 20 アニメ作品風背景2よりレイアウト作画5 21 アニメ作品風背景3よりレイアウト作画1 22 アニメ作品風背景3よりレイアウト作画2 23 アニメ作品風背景3よりレイアウト作画3 24 アニメ作品風背景3よりレイアウト作画4 25 アニメ作品風背景3よりレイアウト作画5 26 室内パース作画1

	27 室内パース作画2 28 室内パース作画3 29 室内パース作画4 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
授業科目	基礎描写 4
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	演習（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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 イロトレスの使い方の実践1 9 イロトレスの使い方の実践2 10 イロトレスの使い方の実践3 11 イロトレスの使い方の実践4 12 イロトレスの使い方の実践5 13 イロトレスの使い方の実践6 14 イロトレスの使い方の実践7 15 イロトレスの使い方の実践8 16 イロトレスの使い方の実践9 17 イロトレスの使い方の実践10 18 実線とトレス線の応用1 19 実線とトレス線の応用2 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
授業科目	基礎描写 5
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	演習（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	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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 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 タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習4 6 タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習5 7 タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習6 8 タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習7 9 タップ割りのスピードUPとクオリティUPの為の練習8 10 デッサン割りを含んだタップ割りの練習1 11 デッサン割りを含んだタップ割りの練習2 12 デッサン割りを含んだタップ割りの練習3 13 デッサン割りを含んだタップ割りの練習4 14 デッサン割りを含んだタップ割りの練習5 15 デッサン割りを含んだタップ割りの練習6 16 デッサン割りを含んだタップ割りの練習7 17 デッサン割りを含んだタップ割りの練習8 18 デッサン割りを含んだタップ割りの練習9 19 デッサン割りを含んだタップ割りの練習10 20 デッサン割りを含んだタップ割りの練習11 21 デッサン割りを含んだタップ割りの練習12 22 デッサン割りを含んだタップ割りの練習13 23 デッサン割りを含んだタップ割りの練習14 24 デッサン割りを含んだタップ割りの練習15 25 人物以外の中割り1 26 人物以外の中割り2

	27 人物以外の中割り3 28 人物以外の中割り4 29 人物以外の中割り5 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
授業科目	レイアウト実技 1
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	演習（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	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	<ol style="list-style-type: none"> 1 絵コンテ確認1 2 絵コンテ確認2 3 絵コンテ確認3 4 ムービー確認1 5 ムービー確認2 6 ムービー確認3 7 ムービー確認4 8 シートの打ち込み方1 9 シートの打ち込み方2 10 シートの打ち込み方3 11 シートの打ち込み方4 12 実技1 13 実技2 14 実技3 15 実技4 16 実技5 17 実技6 18 復習1 19 復習2 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
授業科目	レイアウト実技 2
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	演習（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	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	<ol style="list-style-type: none"> 1 絵コンテ確認1 2 絵コンテ確認2 3 絵コンテ確認3 4 ムービー確認1 5 ムービー確認2 6 ムービー確認3 7 ムービー確認4 8 シートの打ち込み方1 9 シートの打ち込み方2 10 シートの打ち込み方3 11 シートの打ち込み方4 12 実技1 13 実技2 14 実技3 15 実技4 16 実技5 17 実技6 18 復習1 19 復習2 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
授業科目	基礎デッサン2
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	選択
授業方法	演習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	50時間
授業コマ数	17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 バイク細密描写1 4 バイク細密描写2 5 街並の写真をトレス台を使って線画のする 6 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 7 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 8 公園の写真をトレス台を使って線画にする 9 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 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2 11 岩場の写真をトレス台を使って線画にする 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1 13 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 14 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)1 15 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)2 16 石膏デッサン(マルス、ヘルメス、ブルータス)3 17 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
授業科目	制作実習 3
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	選択
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	1 0 0 時間
授業コマ数	3 4 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 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等、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（必要なものが出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（設定類など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。） 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。）

授業計画	<p>22 原画チェックの反映・仕上げ（アドアドバイスを元に原画を仕上げてもらいます。）</p> <p>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。）</p> <p>24 動画の作成1（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>25 動画の作成2（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>26 動画の作成3（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>27 動画の作成4（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>28 動画の作成5（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>29 動画の作成6（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>30 動画のチェック（動画を見てアドバイス等していきます。）</p> <p>31 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。）</p> <p>32 仕上げ（動画に色を塗っていきます。）</p> <p>33 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。）</p> <p>34 テスト</p>
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
授業科目	制作実習 4
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	選択
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	1 0 0 時間
授業コマ数	3 4 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 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等、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（必要なものが出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（設定類など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。） 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。）

授業計画	<p>22 原画チェックの反映・仕上げ（アドアドバイスを元に原画を仕上げてもらいます。）</p> <p>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。）</p> <p>24 動画の作成1（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>25 動画の作成2（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>26 動画の作成3（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>27 動画の作成4（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>28 動画の作成5（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>29 動画の作成6（原画を元に中割を作成していきます。）</p> <p>30 動画のチェック（動画を見てアドバイス等していきます。）</p> <p>31 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。）</p> <p>32 仕上げ（動画に色を塗っていきます。）</p> <p>33 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。）</p> <p>34 テスト</p>
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
授業科目	就職活動用作品 2
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	選択
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	50時間
授業コマ数	17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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 キャラクターと二点透視背景の描写1 15 キャラクターと二点透視背景の描写2 16 キャラクターと二点透視背景の描写3 17 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
授業科目	就職活動用作品 3
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	選択
授業方法	演習（実務経験のある教員による授業科目です）
授業時間	50時間
授業コマ数	17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	佐々木剛はアニメスタジオ・JCスタッフに勤務し作画を担当した。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 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
授業科目	背景実技2
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	選択
授業方法	演習(実務経験のある教員による授業科目です)
授業時間	50時間
授業コマ数	17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 背景制作作業の振り返り 17 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。