授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	基礎描写Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	アニメーション学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	90時間			
授業回数	30コマ			
授業概要	トレスの意味を理解しながら質感の出し方や作業スピードの上げ方を学びます。また、タメの動きや伸び、詰めを理解し、クオリティーを上げていきます			
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	トレスの説明　トレス作業を行う	28	伸びと詰めの動きの原画6
	2	トレスのクオリティを上げる練習1	29	伸びと詰めの動きの原画7
	3	トレスのクオリティを上げる練習2	30	基礎描写Ⅰのテスト
	4	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練習1		
	6	色トレス線を加えた課題練習2		
	7	実線の使い方で質感を出す説明と作業		
	8	質感を出す課題練習1		
	9	質感を出す課題練習2		
	10	質感を出す課題練習3		
	11	質感を出す課題練習4		
	12	作業速度とクオリティを両立させる説明		
	13	作業速度とクオリティを保つ練習1		
	14	作業速度とクオリティを保つ練習2		
	15	作業速度とクオリティを保つ練習3		
	16	作業速度とクオリティを保つ練習4		
	17	作業速度と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		
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト			

備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	基礎描写Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	アニメーション学科
履修年次	１年次
開講区分	前期
科目区分	必修
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業回数	30コマ
授業概要	線の密度が少ないキャラクターを使ってタップ割りを理解し、徐々に密度が多い絵を描いていきます。キャラクターの動きの速度、ツメのある動画を学びます。
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り	28	線の練習4
	2	前回学んだタップ割りの復習	29	線の練習5
	3	クオリティＵＰを目指してタップ割りの練習1	30	基礎描写Ⅱのテスト
	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のタップ割り1		
	7	線の密度が多いキャラクターのタップ割り2		
	8	線の密度が少ないキャラクターの動画		
	9	キャラクターの動きと速度を考えたツメ		
	10	動きと速度を考える ツメのある動画1		
	11	動きと速度を考える ツメのある動画2		
	12	動きと速度を考える ツメのある動画3		
	13	動きと速度を考える ツメのある動画4		
	14	動きと速度を考える ツメのある動画5		
	15	動きと速度を考える ツメのある動画6		
	16	動きと速度を考える ツメのある動画7		
	17	動きと速度を考える ツメのある動画8		
	18	動きと速度を考える ツメのある動画9		
	19	動きと速度を考える ツメのある動画10		
	20	動きと速度を考える ツメのある動画11		
	21	動きと速度を考える ツメのある動画12		
	22	動きと速度を考える ツメのある動画13		
	23	動きと速度を考える ツメのある動画14		
	24	動きと速度を考える ツメのある動画15		
	25	線の練習1		
	26	線の練習2		
	27	線の練習3		

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト

備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎描写Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	リピート(繰り返し)の動画や、人間の歩き・走り・振り向きなど、アニメーションの基本となる動きの描写方法を学びます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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Ⅲのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	背景実技Ｉ			
実務家教員				
学部・学科	アニメーション学科			
履修年次	１年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	90時間			
授業回数	30コマ			
授業概要	べた塗り、グラデーション、溝引きの基本を学びながら色の塗分け、遠近感の出し方、光と影の描写など、背景画の描き方を学びます。			
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	基礎 Ｉ ベタ塗り	28	イメージBGの作成2
	2	基礎 II グラデーション	29	イメージBGの作成3
	3	基礎 III 溝引き	30	背景実技Ｉのテスト
	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		
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト			

備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容			
授業科目	パース基礎Ⅰ			
実務家教員				
学部・学科	アニメーション学科			
履修年次	１年次			
開講区分	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
授業時間	90時間			
授業回数	30コマ			
授業概要	幾何形体を使って方向・アングルを変えて描く練習や、パース(透視図法)の理解、空間の奥行きや立体感・質感・光の陰影を意識した描写法を学びます。			
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	28	光と陰影の描写2
	2	一つの図形を、三方向から見た図を作画	29	光と陰影の描写3
	3	立方体を、カメラの位置をずらし作画	30	パース基礎Ⅰのテスト
	4	立方体を、正面、あおり、俯瞰で作画		
	5	図形を正面、あおり、俯瞰と変え作画1		
	6	図形を正面、あおり、俯瞰と変え作画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		
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト			

備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デッサンⅠ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	幾何形体、コップ、手の甲・掌・拳の描写、静物、石膏など、素描の基礎を学びます。また、実際のモチーフと写真の描写との違いを理解します。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	静物、瓶＆りんごをデッサン1
	16	静物、瓶＆りんごをデッサン2
	17	石膏デッサン1
	18	石膏デッサン2
	19	石膏デッサン3
	20	基礎デッサンⅠのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	アニメ会社の就職活動に必要な様々な絵を描きながら、絵のレパートリーや技量を高めます。描いた絵をまとめて、ポートフォリオを作成していきます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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Ⅰのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	キャラクターを描く上で、透視図法を用いて質感を出したり、俯瞰やあおり、アングルを変えた描写や動きのある描写ができるように学びます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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Ⅰのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	背景や対比を考えたキャラクター描写や骨格、筋肉を意識した描写、デフォルメした描写など学びます。また、人間以外のキャラクターも描きます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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Ⅱのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	70時間	
授業回数	24コマ	
授業概要	アニメのレイアウト風にキャラクターと背景を描きます。参考写真を用いて描いたり、背景設定や指定のパースにのせてキャラクターを描くことを学びます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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した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	背景設定のパースに合わせてキャラを描く練習1
	10	背景設定のパースに合わせてキャラを描く練習2
	11	背景設定のパースに合わせてキャラを描く練習3
	12	指定されたパースにのせてキャラを描く練習1
	13	指定されたパースにのせてキャラを描く練習2
	14	指定されたパースにのせてキャラを描く練習3
	15	キャラ表通りに描く練習1
	16	キャラ表通りに描く練習2
	17	キャラ表通りに描く練習3
	18	キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習1
	19	キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習2
	20	キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く練習3
	21	指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習1
	22	指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習2
	23	指定された背景、パース、キャラ、角度で描く練習3
	24	キャラクター描写Ⅲのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル彩色Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	アニメの彩色技術を学びます。業界で使用するソフトの使い方やアニメ制作における作画や撮影の指定、合成や特殊効果などの手法を学びます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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Ⅰのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	デジタル彩色Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	１年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	アニメの彩色技術を学びます。完成した動画を彩色することで、繰り返してソフトを使います。アニメ制作実習と連携して応用技術を学びます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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①2
	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Ⅱのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	一般常識	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	30時間	
授業回数	10コマ	
授業概要	一般企業を始め、アニメーション業界での常識を身に付けさせます。経験豊富な有識者の指導を基に実践的な知識を学びます。	
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	アニメ業界に精通している担当者が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	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　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	講義	
授業時間	30時間	
授業回数	10コマ	
授業概要	アニメーション業界でのビジネスマナーを身に付けさせます。現場経験が豊富な有識者の指導を基に実践的な知識を学びます	
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	アニメ業界に精通している担当者が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	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　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	歩きや走りの原画ポーズ、影のつけ方、カメラワークや特殊効果、作画指定のあるキャラクター描写を学びます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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、走りの原画ポーズ
	6	影のつけ方のバリエーション
	7	ＰＡＮを含むアニメーション作画の実践
	8	Ｔ．Ｂ、作画Ｔ．Ｕの説明と実践
	9	コピー動画、ロトスコープの説明と実践
	10	歩き、走りのＦｏｌｌｏｗの原画の描き方とシートワー
	11	ハーモニー処理の作画
	12	フリッカーを含む原画の描き方
	13	密着引きを含むレイアウトの描き方
	14	マルチプレーンと密着マルチの説明
	15	カット内での0.Ｌ　シートワークの説明
	16	Ｔ光を含む原画の実践
	17	セルと背景のクミについて説明と実践
	18	原図における準クミの説明と実践
	19	塗り分け線についての説明と実践
	20	基礎描写Ⅲのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ｖ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	動物やメカなど人間以外のキャラクターやアクションシーンの描写を学びます。カメラの広角と望遠の説明など、様々な撮影効果の理解と描き方を学びます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	カットをまたぐＯ．Ｌの説明とシートワーク
	2	振り向きの基礎原画の描写
	3	髪のなびきについての原画の入れ方の基礎
	4	動物の描写（馬、犬、猫）1
	5	動物の描写（馬、犬、猫）2
	6	動物の描写（馬、犬、猫）3
	7	動物の動きの原画についての実践
	8	頭身の違うキャラの描き分けの実践
	9	デジタル作画の注意点とＴ．Ｐ修について
	10	ふかんから見たキャラクター描写
	11	あおりのキャラクター描写
	12	アクション原画
	13	アクション＋エフェクト
	14	映り込み（ダブラシ）の描き方とシート指示
	15	スーパーの説明
	16	広角と望遠の説明とその時のキャラ描写
	17	連続した動きの原画
	18	全セルの説明、ヌキ指示の説明と実践
	19	残しについての解説と実践
	20	基礎描写Ｖのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	パース基礎Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	建物の室内図、外観図をもとに、パースやアングルを変更して描く技術を学びます。アニメ作品風の背景画を使用して、レイアウト作画を学びます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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２よりレイアウト作画1
	15	アニメ作品風背景２よりレイアウト作画2
	16	アニメ作品風背景２よりレイアウト作画3
	17	室内パース作画1
	18	室内パース作画2
	19	室内パース作画3
	20	パース基礎Ⅱのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎描写Ⅳ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	トレスのスピードアップとクオリティーアップを指導します。また、色トレスの使い方の実践など、アニメ制作現場に対応できる動画技術を身に付けます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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	基礎描写Ⅳのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎描写Ｖ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	60時間	
授業回数	20コマ	
授業概要	タップ割りのスピードアップとクオリティーアップを指導します。デッサン割りを含んだタップ割など、制作現場に対応できる動画技術を身につけます。	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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	デッサン割りを含んだタップ割りの練習1
	10	デッサン割りを含んだタップ割りの練習2
	11	デッサン割りを含んだタップ割りの練習3
	12	デッサン割りを含んだタップ割りの練習4
	13	デッサン割りを含んだタップ割りの練習5
	14	デッサン割りを含んだタップ割りの練習6
	15	デッサン割りを含んだタップ割りの練習7
	16	人物以外の中割り1
	17	人物以外の中割り2
	18	人物以外の中割り3
	19	人物以外の中割り4
	20	基礎描写Ｖのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	準備された絵コンテをもとに、その内容確認やムービー確認、タイムシートの打ち込みなど学びながら、実際にレイアウトや原画を描いていきます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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	レイアウト実技Ⅰのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	オリジナル作品の絵コンテをもとに、その内容確認やムービー確認、タイムシートの打ち込み方など学びながら、実際にレイアウトや原画を描いていきます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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	レイアウト実技Ⅱのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	基礎デッサンⅡ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	車やバイクの細密描写、街並みの風景の淡彩画や、石膏像(胸像)のデッサンなど、細かい絵や大きめの石膏モチーフを描きます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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	基礎デッサンⅡのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	アニメーション制作実習Ⅱ
実務家教員	
学部・学科	アニメーション学科
履修年次	２年次
開講区分	通年
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業回数	30コマ
授業概要	複数の絵コンテから選定し決まった作品①をクラスで制作します。レイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音とプロの指導で学んでいきます
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	ガイダンス　（授業の意味と概要）	26	仕上げ1
	2	絵コンテの作成	27	仕上げ2
	3	絵コンテの選定（各生徒から１点選出）	28	撮影1
	4	役割分担を決める	29	撮影2
	5	設定類の選定	30	テスト
	6	設定類の作成の分担		
	7	スケジュールの作成		
	8	設定類の作成		
	9	割り振り表の作成		
	10	作打ち		
	11	レイアウト作成の注意点		
	12	レイアウト作成		
	13	レイアウトのチェック		
	14	原画の作成1		
	15	原画の作成2		
	16	原画のチェック		
	17	原画チェックの反映・仕上げ		
	18	背景の作成		
	19	動画の作成1		
	20	動画の作成2		
	21	動画の作成3		
	22	動画の作成4		
	23	動画の作成5		
	24	動画チェック		
	25	動画チェックの反映・仕上げ		

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト
備考	

授業概要（シラバス）

タイトル	内容
授業科目	アニメーション制作実習Ⅲ
実務家教員	
学部・学科	アニメーション学科
履修年次	２年次
開講区分	通年
科目区分	選択
授業方法	演習
授業時間	90時間
授業回数	30コマ
授業概要	複数の絵コンテから選定し決まった作品①をクラスで制作します。レイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音とプロの指導で学んでいきます
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	ガイダンス　（授業の意味と概要）	26	仕上げ1
	2	絵コンテの作成	27	仕上げ2
	3	絵コンテの選定（各生徒から１点選出）	28	撮影1
	4	役割分担を決める	29	撮影2
	5	設定類の選定	30	テスト
	6	設定類の作成の分担		
	7	スケジュールの作成		
	8	設定類の作成		
	9	割り振り表の作成		
	10	作打ち		
	11	レイアウト作成の注意点		
	12	レイアウト作成		
	13	レイアウトのチェック		
	14	原画の作成1		
	15	原画の作成2		
	16	原画のチェック		
	17	原画チェックの反映・仕上げ		
	18	背景の作成		
	19	動画の作成1		
	20	動画の作成2		
	21	動画の作成3		
	22	動画の作成4		
	23	動画の作成5		
	24	動画チェック		
	25	動画チェックの反映・仕上げ		

成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト
備考	

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Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	キャラクターの立ちポーズ、座りポーズをパターンを変えて描いたり、一点透視や二点透視の背景と組み合わせて描くことを学びます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	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　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

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Ⅲ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	40時間	
授業回数	14コマ	
授業概要	就活用作品(ポートフォリオ)のアタリのチェックとアドバイスをおこない、就職活動の際に提出する作品を仕上げていきます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス1
	2	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス2
	3	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス3
	4	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス4
	5	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス5
	6	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス6
	7	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス7
	8	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス8
	9	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス9
	10	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス10
	11	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス11
	12	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス12
	13	就活用作品のアタリのチェックとアドバイス13
	14	テスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	背景実技Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	50時間	
授業回数	17コマ	
授業概要	Photoshop技術の確認と、リアル表現の基礎を学び、アニメ制作の美術ボードの作成、背景制作をおこないます	
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	アニメ-ション業界で10年以上勤務歴がある担当者が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	同じ形をパースに沿わせる
	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	背景実技Ⅱのテスト
成績評価方法 (試験実施方法)	確認テスト　科目習熟度を測定するテスト	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	作品制作Ⅰ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	前期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	45時間	
授業回数	15コマ	
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する	
授業の進め方	授業課題	
達成目標	生徒の技術向上と弱点克服　課題を完成させる	
教科書	配布プリント・資料	
特記		
授業計画	1	課題作品の制作
	2	課題作品の制作、提出
	3	課題作品の制作、提出
	4	課題作品の制作、提出
	5	課題作品の制作、提出
	6	課題作品の制作、提出
	7	課題作品の制作、提出
	8	課題作品の制作、提出
	9	課題作品の制作、提出
	10	課題作品の制作、提出
	11	課題作品の制作、提出
	12	課題作品の制作、提出
	13	課題作品の制作、提出
	14	課題作品の制作、提出
	15	課題作品の制作、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		

授業概要（シラバス）

タイトル	内容	
授業科目	作品制作Ⅱ	
実務家教員		
学部・学科	アニメーション学科	
履修年次	２年次	
開講区分	後期	
科目区分	選択	
授業方法	演習	
授業時間	45時間	
授業回数	15コマ	
授業概要	今までに学んだ知識と技術を生かして作品を制作する	
授業の進め方	授業課題	
達成目標	生徒の技術向上と弱点克服　課題を完成させる	
教科書	配布プリント・資料	
特記		
授業計画	1	課題作品の制作
	2	課題作品の制作、提出
	3	課題作品の制作、提出
	4	課題作品の制作、提出
	5	課題作品の制作、提出
	6	課題作品の制作、提出
	7	課題作品の制作、提出
	8	課題作品の制作、提出
	9	課題作品の制作、提出
	10	課題作品の制作、提出
	11	課題作品の制作、提出
	12	課題作品の制作、提出
	13	課題作品の制作、提出
	14	課題作品の制作、提出
	15	課題作品の制作、提出
成績評価方法 (試験実施方法)	課題制作および授業出席状況を総合的に評価	
備考		