

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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	幾何形体、球、コップ、手の甲・掌・拳の描写、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	クリエイティブ業界で活躍す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	幾何形体のデッサン1	18	コップ2個、片方に水を半分、デッサン3
	2	幾何形体のデッサン1	19	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン1
	3	幾何形体のデッサン2	20	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン1
	4	幾何形体のデッサン2	21	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン2
	5	幾何形体のデッサン3	22	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン2
	6	幾何形体のデッサン3	23	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン3
	7	球のデッサン1	24	手の甲、掌、拳等、手を2種類デッサン3
	8	球のデッサン1	25	和室の写真を定規を使わず、模写1
	9	球のデッサン2	26	和室の写真を定規を使わず、模写1
	10	球のデッサン2	27	和室の写真を定規を使わず、模写2
	11	球のデッサン3	28	和室の写真を定規を使わず、模写2
	12	球のデッサン3	29	基礎デッサン I のテスト
	13	コップ2個、片方に水を半分、デッサン1	30	基礎デッサン I のテスト
	14	コップ2個、片方に水を半分、デッサン1		
	15	コップ2個、片方に水を半分、デッサン2		
	16	コップ2個、片方に水を半分、デッサン2		
	17	コップ2個、片方に水を半分、デッサン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 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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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	18	タメを含んだ動きの作成2
	2	トレスのクオリティを上げる練習1	19	タメを含んだ動きの作成3
	3	トレスのクオリティを上げる練習2	20	タメを含んだ動きの作成4
	4	トレスのクオリティを上げる練習3	21	タメを含んだ動きの作成5
	5	色トレス線の説明と色トレス作業を行う	22	タメを含んだ動きの作成6
	6	色トレス線を加えた課題練習1	23	伸びと詰めの動きの原画1
	7	色トレス線を加えた課題練習2	24	伸びと詰めの動きの原画2
	8	色トレス線を加えた課題練習3	25	伸びと詰めの動きの原画3
	9	実線の使い方と質感を出す説明と作業	26	伸びと詰めの動きの原画4
	10	質感を出す課題練習1	27	伸びと詰めの動きの原画5
	11	質感を出す課題練習2	28	伸びと詰めの動きの原画6
	12	質感を出す課題練習3	29	基礎描写 I のテスト
	13	作業速度とクオリティを両立させる説明	30	基礎描写 I のテスト
	14	作業速度とクオリティを保つ練習1		
	15	作業速度とクオリティを保つ練習2		
	16	作業速度とクオリティを保つ練習3		
	17	タメを含んだ動きの作成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	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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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1	18	クオリティUPを目指してタップ割りの練習
	2	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り2	19	線の密度が多いキャラクターのタップ割り1
	3	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り3	20	線の密度が多いキャラクターのタップ割り2
	4	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り4	21	線の密度が多いキャラクターのタップ割り3
	5	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り5	22	線の密度が多いキャラクターのタップ割り4
	6	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り6	23	線の密度が多いキャラクターのタップ割り5
	7	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り7	24	線の密度が多いキャラクターのタップ割り6
	8	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り8	25	線の練習1
	9	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り9	26	線の練習2
	10	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り10	27	線の練習3
	11	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り11	28	線の練習4
	12	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り12	29	基礎描写Ⅱのテスト
	13	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り13	30	基礎描写Ⅱのテスト
	14	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り14		
	15	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り15		
	16	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り16		
	17	線の密度が少ないキャラクターのタップ割り17		
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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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、五角錐、チューリップを作画	18	立体感を意識して描写4
	2	一つの図形を、三方向から見た図を作画	19	立体感を意識して描写5
	3	立方体を、カメラの位置をずらし作画	20	立体感を意識して描写6
	4	立方体を、正面、あおり、俯瞰で作画	21	質感を考えた描きわけ1
	5	図形を正面、あおり、俯瞰と変え作画1	22	質感を考えた描きわけ2
	6	図形を正面、あおり、俯瞰と変え作画2	23	質感を考えた描きわけ3
	7	2枚の室内設定から逆向きの設定を作画1	24	質感を考えた描きわけ4
	8	2枚の室内設定から逆向きの設定を作画2	25	質感を考えた描きわけ5
	9	2枚の室内設定から逆向きの設定を作画3	26	質感を考えた描きわけ6
	10	空間の奥行をとらえる1	27	光と陰影の描写1
	11	空間の奥行をとらえる2	28	光と陰影の描写2
	12	空間の奥行をとらえる3	29	光と陰影の描写3
	13	空間の奥行をとらえる4	30	パース基礎 I のテスト
	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		
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	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	クリエイティブ業界で活躍す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	18	あおり図の練習4
	2	1点透視図法の練習2	19	あおり図の練習5
	3	2点透視図法の練習1	20	あおり図の練習6
	4	2点透視図法の練習2	21	動きのある絵の練習1
	5	透視図法を用いた絵を描き質感を出す1	22	動きのある絵の練習2
	6	透視図法を用いた絵を描き質感を出す2	23	動きのある絵の練習3
	7	透視図法を用いた絵を描き質感を出す3	24	動きのある絵の練習4
	8	透視図法を用いた絵を描き質感を出す4	25	動きのある絵の練習5
	9	透視図法を用いた絵を描き質感を出す5	26	動きのある絵の練習6
	10	透視図法を用いた絵を描き質感を出す6	27	動きのある絵の練習7
	11	俯瞰図の練習1	28	動きのある絵の練習8
	12	俯瞰図の練習2	29	キャラクター描写 I のテスト
	13	俯瞰図の練習3	30	キャラクター描写 I のテスト
	14	俯瞰図の練習4		
	15	あおり図の練習1		
	16	あおり図の練習2		
	17	あおり図の練習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	通年			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
授業回数	55回			
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	アニメーション業界で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	_2 リピートの動画の説明	31	_32 基本の歩き、走りの動画の練習7
	3	_4 リピートする動きを3枚の動画を作成して表現	33	_34 基本の歩き、走りの動画の練習8
	5	_6 リピート動画1	35	_36 基本の歩き、走りの動画の練習9
	7	_8 リピート動画2	37	_38 基本の歩き、走りの動画の練習10
	9	_10 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習1	39	_40 振り向きの動画の練習1
	11	_12 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習2	41	_42 振り向きの動画の練習2
	13	_14 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習3	43	_44 振り向きの動画の練習3
	15	_16 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習4	45	_46 振り向きの動画の練習4
	17	_18 3枚の動画を授業時間内で作成できるように練習5	47	_48 振り向きの動画の練習5
	19	_20 基本の歩き、走りの動画の練習1	49	_50 振り向きの動画の練習6
	21	_22 基本の歩き、走りの動画の練習2	51	_52 振り向きの動画の練習7
	23	_24 基本の歩き、走りの動画の練習3	53	_54 振り向きの動画の練習8
	25	_26 基本の歩き、走りの動画の練習4	55	基礎描写Ⅲのテスト
	27	_28 基本の歩き、走りの動画の練習5		
29	_30 基本の歩き、走りの動画の練習6			
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 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	通年			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	4単位			
授業回数	55回			
授業概要	アニメーション業界・映像業界の講師がアニメーション映像の作り方を指導する。			
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	アニメーション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	アニメーション業界、映像業界で活躍す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	_2 アニメーション制作の説明	31	_32 アプリケーションソフトの指導6
	3	_4 作品のコンセプトを考える	33	_34 課題制作 レイアウト2
	5	_6 課題制作 企画・プロット	35	_36 アプリケーションソフトの指導7
	7	_8 カメラワークの説明	37	_38 課題制作 原画・動画1
	9	_10 絵コンテの描き方	39	_40 課題制作 原画・動画2
	11	_12 アプリケーションソフトの指導1	41	_42 課題制作 原画・動画3
	13	_14 課題制作 絵コンテ1	43	_44 課題制作 動画・仕上・背景1
	15	_16 アプリケーションソフトの指導2	45	_46 課題制作 動画・仕上・背景2
	17	_18 課題制作 絵コンテ2	47	_48 課題制作 動画・仕上・背景3
	19	_20 アプリケーションソフトの指導3	49	_50 課題制作 動画・仕上・背景4
	21	_22 設定書の説明・作り方	51	_52 撮影・編集 音声ダビング1
	23	_24 アプリケーションソフトの指導4	53	_54 撮影・編集 音声ダビング2
	25	_26 レイアウトの描き方 課題制作	55	作品提出 テスト
	27	_28 アプリケーションソフトの指導5		
29	_30 課題制作 レイアウト1			
成績評価方法 (試験実施方法)	作品評価 確認テスト			
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	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	クリエイティブ業界で活躍す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	写真と実際のモチーフとの違い	18	足の石膏像をデッサン2
	2	写真と実際のモチーフとの違い	19	足の石膏像をデッサン3
	3	静物、瓶&りんごをデッサン1	20	足の石膏像をデッサン3
	4	静物、瓶&りんごをデッサン1	21	石膏首像をデッサン1
	5	静物、瓶&りんごをデッサン2	22	石膏首像をデッサン1
	6	静物、瓶&りんごをデッサン2	23	石膏首像をデッサン2
	7	静物、瓶&りんごをデッサン3	24	石膏首像をデッサン2
	8	静物、瓶&りんごをデッサン3	25	石膏首像をデッサン3
	9	静物、金属質感のデッサン1	26	石膏首像をデッサン3
	10	静物、金属質感のデッサン1	27	基礎デッサンⅡのテスト
	11	静物、金属質感のデッサン2	28	基礎デッサンⅡのテスト
	12	静物、金属質感のデッサン2		
	13	静物、金属質感のデッサン3		
	14	静物、金属質感のデッサン3		
	15	足の石膏像をデッサン1		
	16	足の石膏像をデッサン1		
	17	足の石膏像をデッサン2		
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			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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	18	遠近感の出し方5
	2	基礎 II グラデーション	19	遠近感の出し方6
	3	基礎 III 溝引き	20	光と影の色の作り方1
	4	塗り分け作品 (2色)	21	光と影の色の作り方2
	5	塗り分け作品 (3色)	22	光と影の色の作り方3
	6	塗り分け作品 (全色) 1	23	光と影の色の作り方4
	7	塗り分け作品 (全色) 2	24	光と影の色の作り方5
	8	塗り分け作品 (全色) 3	25	イメージBGの作成1
	9	塗り分け作品 (全色) 4	26	イメージBGの作成2
	10	エアブラシ1	27	イメージBGの作成3
	11	エアブラシ2	28	背景実技 I のテスト
	12	エアブラシ3		
	13	エアブラシ4		
	14	遠近感の出し方1		
	15	遠近感の出し方2		
	16	遠近感の出し方3		
	17	遠近感の出し方4		
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	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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 背景に対比のキャラクター描写1	18	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習6
	2	1点透視 背景に対比のキャラクター描写2	19	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習7
	3	1点透視 背景に対比のキャラクター描写3	20	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習8
	4	1点透視 背景に対比のキャラクター描写4	21	人物以外のキャラクターの練習1
	5	1点透視 背景に対比のキャラクター描写5	22	人物以外のキャラクターの練習2
	6	1点透視 背景に対比のキャラクター描写6	23	人物以外のキャラクターの練習3
	7	2点透視 背景に対比のキャラクター描写1	24	人物以外のキャラクターの練習4
	8	2点透視 背景に対比のキャラクター描写2	25	人物以外のキャラクターの練習5
	9	2点透視 背景に対比のキャラクター描写3	26	人物以外のキャラクターの練習6
	10	2点透視 背景に対比のキャラクター描写4	27	キャラクター描写Ⅱのテスト
	11	2点透視 背景に対比のキャラクター描写5	28	キャラクター描写Ⅱのテスト
	12	2点透視 背景に対比のキャラクター描写6		
	13	骨、筋肉を意識した人物図の練習の練習1		
	14	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習2		
	15	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習3		
	16	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習4		
	17	骨、筋肉を省略デフォルメした絵の練習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	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	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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	レイアウト キャラクターと背景を描く1	18	指定されたパースにのせてキャラを描く4
	2	レイアウト キャラクターと背景を描く2	19	キャラ表通りに描く練習1
	3	写真からアニメ風にキャラと背景を描く1	20	キャラ表通りに描く練習2
	4	写真からアニメ風にキャラと背景を描く2	21	キャラ表通りに描く練習3
	5	写真からアニメ風にキャラと背景を描く3	22	キャラ表通りに描く練習4
	6	写真からアニメ風にキャラと背景を描く4	23	キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く1
	7	指定したされたアングルで背景を描く1	24	キャラ表を基に指定された角度でキャラを描く2
	8	指定したされたアングルで背景を描く2	25	指定の背景、パース、キャラ、角度で描く1
	9	指定したされたアングルで背景を描く3	26	指定の背景、パース、キャラ、角度で描く2
	10	指定したされたアングルで背景を描く4	27	指定の背景、パース、キャラ、角度で描く3
	11	背景設定のパースに合わせキャラを描く1	28	キャラクター描写Ⅲのテスト
	12	背景設定のパースに合わせキャラを描く2		
	13	背景設定のパースに合わせキャラを描く3		
	14	背景設定のパースに合わせキャラを描く4		
	15	指定されたパースにのせてキャラを描く1		
	16	指定されたパースにのせてキャラを描く2		
	17	指定されたパースにのせてキャラを描く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	キャリアデザイン	
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	講義	
単位数	1単位	
授業回数	8回	
授業概要	自己分析とPR、ビジネスマナー、業界研究を現場経験豊富な有識者から学びます	
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	アニメーション業界の知識と社会人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 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	ポートフォリオ制作 I			
実務家教員	○			
学部・学科	アニメーション学科			
履修年次	1年次			
開講区分	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	20回			
授業概要	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	アニメーション業界で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	クロッキー・動きのある人物描写1	18	ポートフォリオ指導・アドバイス
	2	ポートフォリオ指導・アドバイス	19	レイアウト・背景込みの人物描写5
	3	クロッキー・動きのある人物描写2	20	確認テスト 模擬テスト
	4	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	5	クロッキー・動きのある人物描写3		
	6	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	7	クロッキー・動きのある人物描写4		
	8	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	9	クロッキー・動きのある人物描写5		
	10	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	11	レイアウト・背景込みの人物描写1		
	12	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	13	レイアウト・背景込みの人物描写2		
	14	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	15	レイアウト・背景込みの人物描写3		
	16	ポートフォリオ指導・アドバイス		
	17	レイアウト・背景込みの人物描写4		
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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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	18	透過光マスク
	2	ゴミ取りツール	19	合成
	3	カラーモデルの見方	20	合成
	4	カラーモデルの見方	21	スキャン①
	5	彩色	22	スキャン①
	6	彩色	23	カットフォルダーの構成
	7	色置換	24	カットフォルダーの構成
	8	色置換	25	スキャン② (PAN)
	9	撮影① (タイムシートの作成～書き出し)	26	スキャン② (PAN)
	10	撮影① (タイムシートの作成～書き出し)	27	二値化
	11	ライトテーブル機能	28	二値化
	12	ライトテーブル機能	29	カラーモデルの作成
	13	クミ切り	30	デジタル彩色 I のテスト
	14	クミ切り		
	15	撮影② (PAN)		
	16	撮影② (PAN)		
	17	透過光マスク		
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			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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			
17+A17回	1	線修正ツール2	18	透過光マスク2
	2	ゴミ取りツール2	19	合成2
	3	カラーモデルの見方2	20	合成2
	4	カラーモデルの見方2	21	スキャン①2
	5	彩色2	22	スキャン①2
	6	彩色2	23	カットフォルダーの構成2
	7	色置換2	24	カットフォルダーの構成2
	8	色置換2	25	スキャン② (PAN) 2
	9	撮影① (タイムシートの作成～書き出し) 2	26	スキャン② (PAN) 2
	10	撮影① (タイムシートの作成～書き出し) 2	27	カラーモデルの作成2
	11	ライトテーブル機能2	28	デジタル彩色Ⅱのテスト
	12	ライトテーブル機能2		
	13	クミ切り2		
	14	クミ切り2		
	15	撮影② (PAN) 2		
	16	撮影② (PAN) 2		
	17	透過光マスク2		
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	前期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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	18	石膏デッサン(ヘルメス)
	2	車細密描写	19	石膏デッサン(ヘルメス)
	3	バイク細密描写	20	石膏デッサン(ヘルメス)
	4	バイク細密描写	21	石膏デッサン(ヘルメス)
	5	街並の写真をトレス台を使って線画のする	22	石膏デッサン(ヘルメス)
	6	線画絵を耐水ペンで画用紙に転写し黒で淡彩	23	石膏デッサン(ブルータス)
	7	公園の写真をトレス台を使って線画にする	24	石膏デッサン(ブルータス)
	8	線画絵を耐水ペンで画用紙に転写し黒で淡彩	25	石膏デッサン(ブルータス)
	9	岩場の写真をトレス台を使って線画にする	26	石膏デッサン(ブルータス)
	10	線画絵を耐水ペンで画用紙に転写し黒で淡彩	27	石膏デッサン(ブルータス)
	11	石膏デッサン(マルス)	28	石膏デッサン テスト
	12	石膏デッサン(マルス)		
	13	石膏デッサン(マルス)		
	14	石膏デッサン(マルス)		
	15	石膏デッサン(マルス)		
	16	石膏デッサン(マルス)		
	17	石膏デッサン(ヘルメス)		
成績評価方法 (試験実施方法)	課題提出と確認テスト 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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	スピードアップとクオリティアップを指導します。アニメ制作現場に対応できる作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	アニメーション業界で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	アプリケーションソフトの説明と作画指導	18	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	2	スピードUPとクオリティUPの為の練習	19	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	3	アプリケーションソフトの説明と作画指導	20	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	4	スピードUPとクオリティUPの為の練習	21	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	5	アプリケーションソフトの説明と作画指導	22	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	6	スピードUPとクオリティUPの為の練習	23	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	7	アプリケーションソフトの説明と作画指導	24	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	8	スピードUPとクオリティUPの為の練習	25	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	9	アプリケーションソフトの説明と作画指導	26	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	10	スピードUPとクオリティUPの為の練習	27	基礎描写IVのテスト
	11	アプリケーションソフトの説明と作画指導	28	基礎描写IVのテスト
	12	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	13	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
	14	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	15	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
	16	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	17	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
授業概要	スピードアップとクオリティアップを指導します。アニメ制作現場に対応できる作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	アニメーション業界で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	アプリケーションソフトの説明と作画指導	18	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	2	スピードUPとクオリティUPの為の練習	19	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	3	アプリケーションソフトの説明と作画指導	20	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	4	スピードUPとクオリティUPの為の練習	21	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	5	アプリケーションソフトの説明と作画指導	22	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	6	スピードUPとクオリティUPの為の練習	23	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	7	アプリケーションソフトの説明と作画指導	24	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	8	スピードUPとクオリティUPの為の練習	25	アプリケーションソフトの説明と作画指導
	9	アプリケーションソフトの説明と作画指導	26	スピードUPとクオリティUPの為の練習
	10	スピードUPとクオリティUPの為の練習	27	基礎描写Vのテスト
	11	アプリケーションソフトの説明と作画指導	28	基礎描写Vのテスト
	12	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	13	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
	14	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	15	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
	16	スピードUPとクオリティUPの為の練習		
	17	アプリケーションソフトの説明と作画指導		
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			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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	レイアウトフレームの説明と実践	18	頭身の違うキャラの描き分けの実践
	2	バストサイズのキャラ作画と付随するカメラワーク	19	ふかんから見たキャラクター描写
	3	影のつけ方のバリエーション	20	あおりのキャラクター描写
	4	PANを含むアニメーション作画の実践	21	アクション+エフェクト
	5	T. B、作画T. Uの説明と実践	22	映り込み(ダブラシ)の描き方とシート指示
	6	歩き、走りのFollowの原画の描き方とシート	23	スーパーの説明
	7	ハーモニー処理の作画	24	広角と望遠の説明とその時のキャラ描写
	8	フリッカーを含む原画の描き方	25	連続した動きの原画
	9	カット内でのO.L シートワークの説明	26	全セルの説明、ヌキ指示の説明と実践
	10	T光を含む原画の実践	27	残しについての解説と実践
	11	セルと背景のクミについて説明と実践	28	基礎描写Ⅴのテスト
	12	原図における準クミの説明と実践		
	13	塗り分け線についての説明と実践		
	14	カットをまたぐO. Lの説明とシートワーク		
	15	振り向きの基礎原画の描写		
	16	髪の毛のなびきについての原画の入れ方の基礎		
	17	動物の動きの原画についての実践		
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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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	18	住宅正面図側面からふかんパースを作画1
	2	1年の復習、室内パース変更2種類2	19	住宅正面図側面からふかんパースを作画2
	3	住宅正面図側面からあおりパースを作画1	20	住宅正面図側面からふかんパースを作画3
	4	住宅正面図側面からあおりパースを作画2	21	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画1
	5	住宅正面図側面からあおりパースを作画3	22	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画2
	6	住宅正面図側面からふかんパースを作画1	23	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画3
	7	住宅正面図側面からふかんパースを作画2	24	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画1
	8	住宅正面図側面からふかんパースを作画3	25	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画2
	9	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画1	26	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画3
	10	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画2	27	室内パース作画1
	11	アニメ作品風背景1よりレイアウト作画3	28	室内パース作画2
	12	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画1	29	室内パース作画3
	13	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画2	30	パース基礎Ⅱのテスト
	14	アニメ作品風背景2よりレイアウト作画3		
	15	住宅正面図側面からあおりパースを作画1		
	16	住宅正面図側面からあおりパースを作画2		
	17	住宅正面図側面からあおりパースを作画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	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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	アニメーション業界で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	18	実技6
	2	絵コンテ確認2	19	実技7
	3	絵コンテ確認3	20	実技8
	4	絵コンテ確認4	21	実技9
	5	ムービー確認1	22	実技10
	6	ムービー確認2	23	実技11
	7	ムービー確認3	24	実技12
	8	ムービー確認4	25	実技13
	9	シートの打ち込み方1	26	実技14
	10	シートの打ち込み方2	27	実技15
	11	シートの打ち込み方3	28	実技16
	12	シートの打ち込み方4	29	実技17
	13	実技1	30	レイアウト実技 I のテスト
	14	実技2		
	15	実技2		
	16	実技3		
	17	実技4		
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	キャリアデザイン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	講義	
単位数	1単位	
授業回数	10回	
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	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	ポートフォリオ制作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	前期	
科目区分	必修	
授業方法	演習	
単位数	2単位	
授業回数	20回	
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	アニメーション業界で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	クロッキー
	2	ポートフォリオ指導・アドバイス
	3	クロッキー
	4	ポートフォリオ指導・アドバイス
	5	クロッキー
	6	ポートフォリオ指導・アドバイス
	7	キャラクターと一点透視背景の描写1
	8	ポートフォリオ指導・アドバイス
	9	キャラクターと一点透視背景の描写2
	10	ポートフォリオ指導・アドバイス
	11	キャラクターと一点透視背景の描写3
	12	ポートフォリオ指導・アドバイス
	13	キャラクターと二点透視背景の描写1
	14	ポートフォリオ指導・アドバイス
	15	キャラクターと二点透視背景の描写2
	16	ポートフォリオ指導・アドバイス
	17	キャラクターと二点透視背景の描写3
	18	ポートフォリオ指導・アドバイス
	19	ポートフォリオ指導・アドバイス
	20	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	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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	18	兼用を考える
	2	Photoshop技術 1年時の復習	19	背景制作1
	3	リアル表現の基礎 樹木編	20	背景制作2
	4	リアル表現の基礎 樹木編	21	背景制作3
	5	リアル表現の基礎 人工物編	22	背景制作4
	6	リアル表現の基礎 人工物編	23	背景制作5
	7	同じ形をパスに沿わせる	24	背景制作6
	8	同じ形をパスに沿わせる	25	背景制作7
	9	美術ボード作成1	26	背景制作8
	10	美術ボード作成2	27	背景制作作業の振り返り
	11	美術ボード作成3	28	背景実技Ⅱのテスト
	12	美術ボード作成4		
	13	レイアウトスキャン		
	14	レイアウトスキャン		
	15	表面素材作成		
	16	表面素材作成		
	17	兼用を考える		
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	後期			
科目区分	必修			
授業方法	演習			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	アニメーション業界で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	18	実技6
	2	絵コンテ確認2	19	実技7
	3	絵コンテ確認3	20	実技8
	4	絵コンテ確認4	21	実技9
	5	ムービー確認1	22	実技10
	6	ムービー確認2	23	実技11
	7	ムービー確認3	24	実技12
	8	ムービー確認4	25	実技13
	9	シートの打ち込み方1	26	実技14
	10	シートの打ち込み方2	27	実技15
	11	シートの打ち込み方3	28	レイアウト実技Ⅱのテスト
	12	シートの打ち込み方4		
	13	実技1		
	14	実技2		
	15	実技3		
	16	実技4		
	17	実技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	アニメーション制作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	必修			
授業方法	演習			
単位数	5単位			
授業回数	68回			
授業概要	絵コンテからレイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音と学んでいきます			
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	アニメーション業界で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	_2 絵コンテの作成	37	_38 動画の作成
	3	_4 絵コンテの作成	39	_40 動画・仕上の作成
	5	_6 絵コンテの作成	41	_42 動画・仕上の作成
	7	_8 役割分担を決める	43	_44 動画・仕上の作成
	9	_10 設定類の作成	45	_46 仕上・背景画の作成
	11	_12 設定類の作成	47	_48 仕上・背景画の作成
	13	_14 スケジュールの作成	49	_50 仕上・背景画の作成
	15	_16 割り振り表の作成	51	_52 仕上・背景画の作成
	17	_18 作打ち	53	_54 撮影・仕上・背景画の作成
	19	_20 レイアウト作成	55	_56 撮影・仕上・背景画の作成
	21	_22 レイアウト作成	57	_58 撮影・編集
	23	_24 レイアウト作成	59	_60 撮影・編集
	25	_26 原画の作成	61	_62 音声収録
	27	_28 原画の作成	63	_64 ダビング
	29	_30 原画の作成	65	_66 作品発表と提出
	31	_32 原画・動画の作成	67	_68 テスト
	33	_34 動画の作成		
	35	_36 動画の作成		
成績評価方法 (試験実施方法)	作品評価 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	必修			
授業方法	演習			
単位数	5単位			
授業回数	68回			
授業概要	絵コンテからレイアウト、原画、動画・彩色・背景・撮影・編集・録音と学んでいきます			
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	アニメーション業界で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	_2 絵コンテの作成	37	_38 動画の作成
	3	_4 絵コンテの作成	39	_40 動画・仕上の作成
	5	_6 絵コンテの作成	41	_42 動画・仕上の作成
	7	_8 役割分担を決める	43	_44 動画・仕上の作成
	9	_10 設定類の作成	45	_46 仕上・背景画の作成
	11	_12 設定類の作成	47	_48 仕上・背景画の作成
	13	_14 スケジュールの作成	49	_50 仕上・背景画の作成
	15	_16 割り振り表の作成	51	_52 仕上・背景画の作成
	17	_18 作打ち	53	_54 撮影・仕上・背景画の作成
	19	_20 レイアウト作成	55	_56 撮影・仕上・背景画の作成
	21	_22 レイアウト作成	57	_58 撮影・編集
	23	_24 レイアウト作成	59	_60 撮影・編集
	25	_26 原画の作成	61	_62 音声収録
	27	_28 原画の作成	63	_64 ダビング
	29	_30 原画の作成	65	_66 作品発表と提出
	31	_32 原画・動画の作成	67	_68 テスト
33	_34 動画の作成			
35	_36 動画の作成			
成績評価方法 (試験実施方法)	作品評価 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	映像制作 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			
単位数	2単位			
授業回数	30回			
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	個人またはグループで映像作品を完成させる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	クリエイティブ業界で活躍す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	映像制作の説明	18	動画制作1
	2	作品のコンセプトを考える	19	動画制作2
	3	課題制作 企画・プロット	20	動画制作3
	4	カメラワークの説明	21	動画制作4
	5	絵コンテの描き方	22	動画制作5
	6	アプリケーションソフトの指導1	23	動画制作6
	7	課題制作 絵コンテ1	24	動画制作7
	8	アプリケーションソフトの指導2	25	動画制作8
	9	課題制作 絵コンテ2	26	撮影
	10	アプリケーションソフトの指導3	27	撮影・編集
	11	設定制作1	28	エンドクレジット
	12	アプリケーションソフトの指導4	29	音声・ダビング
	13	設定制作2	30	作品提出 テスト
	14	アプリケーションソフトの指導5		
	15	レイアウト1		
	16	アプリケーションソフトの指導6		
	17	レイアウト2		
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	映像制作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			
単位数	2単位			
授業回数	28回			
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	個人またはグループで映像作品を完成させる			
教科書	配布プリント・資料			
特記	クリエイティブ業界で活躍す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	映像制作の説明	18	動画制作1
	2	作品のコンセプトを考える	19	動画制作2
	3	課題制作 企画・プロット	20	動画制作3
	4	カメラワークの説明	21	動画制作4
	5	絵コンテの描き方	22	動画制作5
	6	アプリケーションソフトの指導1	23	動画制作6
	7	課題制作 絵コンテ1	24	撮影
	8	アプリケーションソフトの指導2	25	撮影・編集
	9	課題制作 絵コンテ2	26	エンドクレジット
	10	アプリケーションソフトの指導3	27	音声・ダビング
	11	設定制作1	28	作品提出 テスト
	12	アプリケーションソフトの指導4		
	13	設定制作2		
	14	アプリケーションソフトの指導5		
	15	レイアウト1		
	16	アプリケーションソフトの指導6		
	17	レイアウト2		
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				