

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	表現 I (デッサン)		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
様々な表現方法の土台となるデッサンの基本テクニック（形をとる、立体感を出す、色と質感を出す、質感の描き分け）を習得し、確かな基礎力を養成します。					
到達目標					
デッサン力を上げ、対象物を正確に捉えて描くことができるようになる。					
授業内容					
1, 2	用具について 鉛筆削り クロッキー				
3, 4	形の取り方 計り方 立方体のデッサン①				
5, 6	立方体のデッサン②				
7, 8	立方体のデッサン③				
9, 10	作品講評会				
11, 12	円柱のデッサン①				
13, 14	円柱のデッサン②				
15, 16	作品講評会				
17, 18	球体のデッサン①				
19, 20	球体のデッサン②				
21, 22	作品講評会				
23, 24	質感の出し方 練習				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	構図の検討①				
29, 30	構図の検討②				
31, 32	質感の出し方				
33, 34	静物デッサン①				
35, 36	静物デッサン②				
37, 38	静物デッサン③				
39, 40	作品講評会				
41, 42	文字について				
43, 44	石膏デッサン①				
45, 46	石膏デッサン②				
47, 48	石膏デッサン③				
49, 50	作品講評会				
51, 52	自然物の描き方①				
53, 54	自然物の描き方②				
55, 56	作品講評会				
57~60	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	クロッキー I		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
基礎画力の向上に効果的である人物クロッキーに重点を置き、年間を通じて反復練習を行う事で、アニメーターに必要なキャラクターの描画力とスピードを身に付けます。					
到達目標					
人体バランスを把握し、骨格や筋肉を意識した人物が描けるようになる。					
授業内容					
1	クロッキーとは 人体について アタリ線				
2	立ちポーズ 座りポーズ①				
3	立ちポーズ 座りポーズ②				
4	立ちポーズ 座りポーズ③				
5	立ちポーズ 座りポーズ④				
6	立ちポーズ 座りポーズ⑤				
7	様々なポーズ①(重心を考える)				
8	様々なポーズ②(重心を考える)				
9	様々なポーズ③(重心を考える)				
10	武器を持つポーズ①				
11	武器を持つポーズ②				
12	武器を持つポーズ③				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	しゃがみ あぐらポーズ				
15	足を組むポーズ				
16	後ろ向き				
17	服のシワを重点的に描く①				
18	服のシワを重点的に描く②				
19	重い荷物を持つポーズ①				
20	重い荷物を持つポーズ②				
21	クロッキーからイメージを膨らませる①				
22	クロッキーからイメージを膨らませる②				
23	目線の高さを変えたクロッキー(階段)				
24	人物模写①				
25	人物模写②				
26	人物模写③				
27	クロッキーを元に動きをオーバーに描く①				
28	クロッキーを元に動きをオーバーに描く②				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	作画実習 I		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期52/後期68	単位数	前期8/後期8	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーターに必要な知識、クリンナップや、人間の歩きや走り、振り向き、おじぎ、立ちあがり、投げるなどの動き・ポーズを通した、本格的な原画/動画制作を学びます。					
到達目標					
アニメーターが業務上必要な基礎知識・技術を習得する。					
授業内容					
1~4	アニメーション制作工程：アニメ制作の流れについて、各役割の理解				
5~8	模写：模写技術の必要性、習得				
9~12	クリンナップ：鉛筆の使い方、線の引き方について				
13~16	タイムシートの理解・セル分け：タイムシートの読み方、書き方、セル分けについて				
17~20	歩き (fix) ① 横見た目fixの歩き作画、タップ割りについて				
21~24	歩き (fix) ②				
25~28	歩き (Follow) ① Follow作画について、BG引きについて				
29~32	歩き (Follow) ②				
33~36	走り① 横見た目Fixの走り作画				
37~40	走り②				
41~44	走り③ 中2枚走り				
45~48	走り④				
49~52	前期まとめ/課題提出確認				
53~56	振り向き① 奥行きがある作画、演技について				
57~60	振り向き②				
61~64	振り向き③				
65~68	重心移動① 重心移動を意識した動きについて、お辞儀の動作				
69~72	重心移動② 椅子から立ち上がる動作				
73~76	自然現象① 風や火などの作画について				
77~80	自然現象②				
81~84	自然現象③				
85~88	デフォルメ① つぶし・のばし 誇張した動き				
89~92	デフォルメ②				
93~96	動物① 犬や猫の動き				
97~100	作画実践① 進級制作で各自必要な作画を行う				
101~104	作画実践②				
105~108	作画実践③				
109~112	作画実践④				
113~120	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	動画制作 I		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーション撮影の現場において不可欠なAfter Effectsの取り扱いやアニメーション映像にリアリティをもたらす特殊効果の技術について学びます。					
到達目標					
After Effectsの基本操作を身に着ける。					
授業内容					
1	アニメーションの基礎、使用ソフトの初期設定				
2	After Effectsの準備、素材を動かす。移動・回転・スケール				
3	素材データの管理と読み込み				
4	簡単なアニメーション作成 ヌルオブジェクトとタップについて				
5	タイムシートの基本と入力				
6	カットの撮影				
7	アニメーションの出力				
8	カメラワーク (PAN)				
9	16枚アニメ (撮影)				
10	カメラワーク (FOLLOW)				
11	カメラワーク (画面動・TU、TB)				
12	カメラワーク (フォローパン・モーションパス)				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	前期のおさらい: カメラワーク				
15	前期のおさらい: モーションパス				
16	マスク・エフェクト (パーティクル)				
17	エフェクト (T光、BGT光)				
18	エフェクト (色パラ)、プレゼン資料の準備				
19	コンテムービーの作成				
20	コンテムービーの作成				
21	アニメ撮影 ①				
22	エフェクト (波ガラス)				
23	ワイプの使い方				
24	色調補正				
25	アニメ撮影②				
26	進級制作				
27	合成動画撮影				
28	進級作品制作				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	キャラクター表現基礎		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
頭身やバランスなどの人物描画の基本から、世界観やキャラクター創作において必要なアイデアの出し方や知識について学びます。					
到達目標					
キャラクターを自然なバランスやポーズで描くことができる。					
授業内容					
1	実力確認:自己紹介とイラストを自由に描いてもらう				
2	人物の基本 バランスについて				
3	男女の描き分け①				
4	男女の描き分け②				
5	男女の描き分け③				
6	キャラクターデザイン① キャラクターデザインの仕方				
7	キャラクターデザイン② キャラクターシートを完成させる				
8	キャラクターデザイン③ 三面図の制作				
9	表情① 喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
10	表情② 感情の深度による違いを意識し描く				
11	アオリ、フカンの描き方①				
12	アオリ、フカンの描き方②				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	頭身による描き分け:同じキャラを7頭身、5頭身、3頭身で描き分ける				
15	天使と悪魔① 前期で学習したアオリとフカンの確認				
16	天使と悪魔② 羽の付き方について、浮遊感の表現の工夫				
17	天使と悪魔③				
18	年齢の描き分け① 子供から大人、老人など幅広い年齢層の描き分け方				
19	年齢の描き分け② 顔の変化の他にも体型や姿勢の変化にも注意する				
20	幻想動物を創る① 動物2~3体合わせて別の生物を描く				
21	幻想動物を創る② 普段描かない動物やモンスターの作画練習				
22	躍動感のある作画① スポーツ写真を参考に躍動感のあるキャラを描き起こす				
23	躍動感のある作画② 筋肉の動きや体のひねり等を意識する				
24	武器を持ったキャラ① 武器を持たせた際の重心の取り方、動きの出し方				
25	武器を持ったキャラ② 戦闘を意識したポーズ作画				
26	武器を持ったキャラ③ パースを用い奥行を意識したキャラ作画				
27	イケメン・美少女① 自分の絵柄では無く「一般受け」する絵柄を研究				
28	イケメン・美少女② クラスで意見交換をしてユーザーに好まれる絵柄で作画する				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	背景 I		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーターがレイアウト（画面設計）を制作するのに必要な背景の描き方やパースについて学びます。					
到達目標					
透視図法や遠近法の仕組みを理解する。					
授業内容					
1	遠近法の基礎（拡大・縮小）				
2	小屋から広がる風景の作画				
3	アイレベルについて				
4	透視図法の基礎				
5	一点透視の基本				
6	分割・増殖課題				
7	部屋の作画				
8	部屋の作画				
9	キャラクターの部屋：キャラクター作成				
10	キャラクターの部屋：リサーチ・案出し				
11	キャラクターの部屋：下書き				
12	キャラクターの部屋：クリンナップ				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	前期のおさらい、坂道の作画				
15	人物パース練習：色々な角度から見たポーズをキャラに落とし込む				
16	一点透視版：丸を描く（丸イス、丸テーブル）				
17	屋根を描く				
18	二点透視課題：お屋敷を描く				
19	家を描く課題：案出し				
20	家を描く課題：下書き				
21	家を描く課題：下書き				
22	家を描く課題：クリンナップ				
23	レイアウト課題				
24	レイアウト課題				
25	レイアウト課題				
26	レイアウト課題				
27	レイアウト課題				
28	進級制作				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	デジタル実習 I		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デジタルアニメーション制作に必要なカメラワークや彩色、線画修正、スキャニングなどを、短編アニメーション制作を通じて実践的に学びます。					
到達目標					
作画、スキャン、線画修正、彩色、タイムシートの入力、出力を1人で出来るようになる。					
授業内容					
1	CLIP STUDIO基礎（作業スペース・使用ツール）・デジタルでクリンナップ				
2	作画の準備：アニメーションのレイヤーの使い方				
3	16枚アニメ（作画）				
4	16枚アニメ（作画）				
5	16枚アニメ（作画）				
6	16枚アニメ（作画）				
7	16枚アニメ（作画・彩色）				
8	16枚アニメ（彩色）				
9	CLIP STUDIOの着色方法：アニメ塗り				
10	CLIP STUDIOの着色方法：ブラシ塗り				
11	色相とトーンについて				
12	アニメーションの構図について				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	アニメ制作課題①（作画）				
15	アニメ制作課題①（作画）				
16	アニメ制作課題①（作画）				
17	アニメ制作課題①（作画）				
18	アニメ制作課題①（作画）				
19	プレゼン資料準備				
20	プレゼン資料準備				
21	アニメ制作課題①（彩色）				
22	アニメ制作課題②（作画）				
23	アニメ制作課題②（作画）				
24	アニメ制作課題②（作画・彩色）				
25	合成動画（作画）				
26	合成動画（作画）				
27	進級制作				
28	進級制作				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	合同制作 I		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
個人制作ではなくチームでの制作を経験する事で、「仕事としてのアニメ制作」を意識し、コミュニケーションの必要性についても、実践的な制作環境の中で学びます。					
<b>到達目標</b>					
イベント上映を踏まえた3～5分程度のアニメーション制作。					
<b>授業内容</b>					
1	合同制作①：概要説明、二年生より企画発表				
2	合同制作②：大まかなストーリー決め				
3	合同制作③：役割担当決め				
4	合同制作④：キャラクターデザイン、絵コンテ				
5	合同制作⑤：キャラクターデザイン、絵コンテ				
6	合同制作⑥：作画打ち合わせ				
7	合同制作⑦：作画作業				
8	合同制作⑧：作画作業				
9	合同制作⑨：作画作業				
10	合同制作⑩：作画作業				
11	合同制作⑪：作画作業				
12	合同制作⑫：作画、彩色、撮影作業				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	合同制作⑬：撮影、編集作業				
15	合同制作⑭：撮影、編集作業				
16	合同制作⑮：上映前調整				
17	合同制作⑯：上映後反省会				
18	合同制作⑰：修正箇所洗い出し				
19	合同制作⑱：修正作業				
20	合同制作⑲：修正作業				
21	合同制作⑳：修正作業				
22	合同制作㉑：修正作業				
23	合同制作㉒：修正作業				
24	合同制作㉓：修正版上映				
25	合同制作㉔：次年度合同について				
26	合同制作㉕：企画会議				
27	進級作品制作				
28	進級作品制作				
29, 30	後期まとめ/課題提出確認/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>					
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	進級制作		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
1年間の学習の成果として短編アニメーションを制作する進級制作。コンセプトやターゲットを考え審査会へ向けて、自己の世界観を組み立てながら制作します。					
<b>到達目標</b>					
60秒～90秒程度のアニメーション作品を完成させる。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	進級作品制作①：進級制作概要説明				
3, 4	進級作品制作②：企画、アイデア出し				
5, 6	進級作品制作③：企画、アイデア出し				
7, 8	進級作品制作④：絵コンテの描き方について				
9, 10	進級作品制作⑤：キャラクターデザインについて				
11, 12	進級作品制作⑥：絵コンテ、キャラクターデザイン				
13, 14	進級作品制作⑦：絵コンテ、キャラクターデザイン				
15, 16	進級作品制作⑧：絵コンテ、キャラクターデザイン				
17, 18	進級作品制作⑨：絵コンテ、キャラクターデザイン				
19, 20	進級作品制作⑩：L/O作業				
21, 22	進級作品制作⑪：L/O作業				
23, 24	進級作品制作⑫：L/O作業、原画作業				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	進級作品制作⑬：原画作業				
29, 30	進級作品制作⑭：原画作業				
31, 32	進級作品制作⑮：原画作業、動画作業				
33, 34	進級作品制作⑯：原画作業、動画作業				
35, 36	進級作品制作⑰：原画作業、動画作業				
37, 38	進級作品制作⑱：動画作業、彩色作業				
39, 40	進級作品制作⑲：チェック会前個別確認、企画書作成				
41, 42	進級作品制作⑳：動画作業、彩色作業				
43, 44	進級作品制作㉑：動画作業、彩色作業				
45, 46	進級作品制作㉒：彩色作業、撮影作業				
47, 48	進級作品制作㉓：彩色作業、撮影作業				
49, 50	進級作品制作㉔：彩色作業、撮影作業				
51, 52	進級作品制作㉕：撮影作業、編集作業				
53, 54	進級作品制作㉖：撮影作業、編集作業				
55, 56	進級作品制作㉗：撮影作業、編集作業				
57～60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
<b>教科書・資料等</b>					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
<b>到達目標</b>					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
<b>授業内容</b>					
1	自己紹介				
2	業界理解を深める				
3	エナジード研修①-1、他己紹介				
4	エナジード研修①-2、雇用形態について				
5	エナジード研修①-3、個人面談①				
6	エナジード研修①-4、ビジネスマナー				
7	エナジード研修①-5、敬語について				
8	エナジード研修②-1、電話のかけ方				
9	エナジード研修②-3、企業調査①				
10	エナジード研修③-1、学園祭について				
11	エナジード研修③-2、プレゼンテーション				
12	エナジード研修③-3、グループディスカッション				
13	前期振り返り				
14	就職活動について、心構え				
15	エナジード研修④-1、個人面談②				
16	エナジード研修④-2、学園祭について				
17	エナジード研修⑤-1、学園祭振り返り				
18	エナジード研修⑤-2、進級制作企画書について				
19	エナジード研修⑥-1、進級制作チェック会について				
20	エナジード研修⑥-2、企業調査②				
21	エナジード研修⑥-3、コミュニケーションの必要性				
22	エナジード研修⑦-1、ポートフォリオについて				
23	エナジード研修⑦-2、履歴書について				
24	エナジード研修⑦-3、冬休みの過ごし方				
25	個人面談③				
26	卒業制作展について				
27	進級作品制作				
28	進級作品制作				
29, 30	後期振り返り/春休みの過ごし方/進級作品制作				
<b>教科書・資料等</b>		ENAGEED教本利用			
<b>成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）</b>					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	表現Ⅱ（デッサン）		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
作品制作において確かな基礎力となる、デッサンなどの表現方法を繰り返し学習し、土台となるテクニックを磨き上げます。					
到達目標					
対象物を正確に捉える。鉛筆での強弱を覚え、質感の違いを描き分ける。					
授業内容					
1	石膏デッサン①				
2	石膏デッサン②				
3	石膏デッサン③				
4	石膏デッサン④				
5	作品講評会				
6	静物デッサン①				
7	静物デッサン②				
8	静物デッサン③				
9	静物デッサン④				
10	作品講評会				
11	静物クロッキー①				
12	静物クロッキー②				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	窓から見える風景のスケッチ①				
15	窓から見える風景のスケッチ②				
16	窓から見える風景のスケッチ③				
17	作品講評会				
18	静物クロッキー③				
19	静物クロッキー④				
20	静物クロッキー⑤				
21	動物の模写①				
22	動物の模写②				
23	動物の模写③				
24	作品講評会				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	クロッキーⅡ		担当教員	佐藤 香奈絵	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
基礎画力の向上に効果的である人物クロッキーに重点を置き、年間を通じて反復練習を行う事で、アニメーターに必要なキャラクターの描画力とスピードを身に付けます。					
到達目標					
設定した時間内に人物の形やポーズを正確に描けるようになる。					
授業内容					
1	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ①				
2	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ②				
3	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ③				
4	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ④				
5	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ⑤				
6	人物クロッキー 立ちポーズ 座りポーズ⑥				
7	様々なポーズ(重心を考える)①				
8	様々なポーズ(重心を考える)②				
9	様々なポーズ(重心を考える)③				
10	武器を持つポーズ①				
11	武器を持つポーズ②				
12	武器を持つポーズ③				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	二人組を描く①				
15	二人組を描く②				
16	二人組を描く③				
17	動きのあるポーズ①				
18	動きのあるポーズ②				
19	動きのあるポーズ③				
20	人物込み部屋全体のクロッキー①				
21	人物込み部屋全体のクロッキー②				
22	人物込み部屋全体のクロッキー③				
23	手 足 靴等パーツのクロッキー①				
24	手 足 靴等パーツのクロッキー②				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等	5分で人物をとらえる!クロッキー20日間練習帳(廣済堂出版)				
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	作画実習Ⅱ		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期52/後期68	単位数	前期8/後期8	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーターに必要な知識、クリンナップや、人間の歩きや走り、振り向き、おじぎ、立ちあがり、投げるなどの動き・ポーズを通した、本格的な原画/動画制作を学びます。					
到達目標					
緩急をつけた動きを演出や場面に合わせて作画できる。					
授業内容					
1~4	クリンナップ復習				
5~8	振り向き復習① 1年次のおさらい(別課題)				
9~12	振り向き復習②				
13~16	合成動画① 合成のある作画について、タイムシート理解度確認				
17~20	合成動画②				
21~24	合成動画③				
25~28	合成動画④				
29~32	重心移 椅子から立ち上がる動作				
33~36	予備動作① 予備動作について、ボールを投げる動きなど				
37~40	予備動作②				
41~44	予備動作③				
45~48	予備動作④				
49~52	前期まとめ/課題提出確認				
53~56	原画実習① 演技を意識した動き				
57~60	原画実習②				
61~64	原画実習③				
65~68	原画実習④				
69~72	実践作画① 実践的な内容の作画を行う				
73~76	実践作画②				
77~80	実践作画③				
81~84	実践作画④				
85~88	実践作画⑤				
89~92	実践作画⑥				
93~96	実践作画⑦				
97~120	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	動画制作Ⅱ		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーション撮影の現場において不可欠なAfter Effectsの取り扱いやアニメーション映像にリアリティをもたらす特殊効果の技術について学びます。					
到達目標					
After Effectsの理解を深め、アニメーション撮影現場で通用する知識と技術を習得する。					
授業内容					
1	絵コンテの構成について				
2	前年度の復習：設定～コマの打ち方 カメラワーク（パン、T.U・T.B）				
3	前年度の復習：スライド、フォロー、カメラワーク（モーションパス、タップについて）				
4	前年度の復習：カメラワーク（モーションパス、タップについて） フォローのエクスペッション化				
5	前年度の復習：ヌルオブジェクト、波ガラス				
6	エクスペッション				
7	アニメ制作課題①（撮影）				
8	卒業制作アニメーション 1カット制作				
9	卒業制作アニメーション 1カット制作				
10	卒業制作アニメーション 1カット制作				
11	プレゼン資料制作				
12	プレゼン資料制作				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	自然現象アニメ				
15	自然現象アニメ				
16	自然現象アニメ				
17	自然現象アニメ				
18	自然現象アニメ				
19	ブラシアニメーション				
20	エフェクト（ディフュージョン・クロス透過光・入射光）				
21	特殊効果カットの作成				
22	卒業制作				
23	卒業制作				
24	卒業制作				
25～30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	キャラクター表現応用		担当教員	大笹 知子	
実務経験	書籍や企業のマスコットキャラクターなどのイラスト制作業務に従事している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
一枚のイラストを構成する為の要素としてのキャラクター描画及び、構図、ポージング、衣装などの表現方法を学習します。					
到達目標					
様々なバリエーションでキャラクターを描くことが出来る。					
授業内容					
1	武器を持ったキャラ① 一年次にアナログで描いたものを修正改善してデジタルで描き起こす				
2	武器を持ったキャラ② 線画				
3	武器を持ったキャラ③ 彩色、レイヤー効果について				
4	武器を持ったキャラ④ 彩色、仕上げ				
5	武器を持ったキャラ⑤ エフェクト、完成				
6	動物+人 イラスト① 動物と人物のサイズ感やバランスに気を付けて作画する				
7	動物+人 イラスト② 線画、動物の質感や動きの表現				
8	動物+人 イラスト③ 線画				
9	動物+人 イラスト④ 彩色				
10	動物+人 イラスト⑤ 彩色				
11	動物+人 イラスト⑥ 仕上げ				
12	表情:一年次の表情のおさらい、より繊細な表情の練習				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	キャラの配置と構図① 「おとぎ話」からテーマを選択				
15	キャラの配置と構図② キャラを引き立たせる構図と配置の工夫				
16	キャラの配置と構図③ 線画				
17	キャラの配置と構図④ 彩色(メッシュ変形の使い方)				
18	キャラの配置と構図⑤ 彩色(グラデーションマップについて)				
19	キャラの配置と構図⑥ 仕上げ(質感テクスチャの説明)				
20	一つのポーズを360度から描く① (正面)一つのポーズを五つの角度から描き起こす				
21	一つのポーズを360度から描く② (側面)どの角度からでも人物を描けるようになる				
22	一つのポーズを360度から描く③ (背面)続き				
23	一つのポーズを360度から描く④ (アオリ)続き				
24	一つのポーズを360度から描く⑤ (フカン)続き				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	背景Ⅱ		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
アニメーターがレイアウト（画面設計）を制作するのに必要な背景の描き方やパースについて学びます。					
到達目標					
ねらい通りの画面構成を効果的に活用出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	一年時のおさらい				
3, 4	遠近中を考える				
5, 6	二点透視の基本 クリップスタジオのパース定規の使い方				
7, 8	二点透視で1角を作る				
9, 10	二点透視で1角を作る				
11, 12	二点透視で1角を作る				
13, 14	二点透視で1角を作る				
15, 16	レイアウトについて考える（ストーリーに適した構図について）				
17, 18	二点透視のレイアウトの作成課題				
19, 20	二点透視のレイアウトの作成課題				
21, 22	二点透視のレイアウトの作成課題				
23, 24	卒業作品制作				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	レイアウト課題 3枚制作				
29, 30	レイアウト課題 3枚制作				
31, 32	レイアウト課題 3枚制作				
33, 34	レイアウト課題 3枚制作				
35, 36	レイアウト課題 3枚制作				
37, 38	レイアウト課題 3枚制作				
39, 40	三点透視、制作課題（PAN素材）				
41, 42	三点透視、制作課題（PAN素材）				
43, 44	三点透視、制作課題（PAN素材）				
45, 46	三点透視、制作課題（PAN素材）				
47, 48	三点透視、制作課題（PAN素材）				
49~60	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	デジタル実習Ⅱ		担当教員	阿部 洋希	
実務経験	デザイン制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
デジタルアニメーション制作に必要なカメラワークや彩色、線画修正、スキャニングなどを、短編アニメーション制作を通じて実践的に学びます。					
到達目標					
キャラクターの心情や、情景などをアニメーションを通じて表現する。					
授業内容					
1	アニメーション制作課題①				
2	アニメーション制作課題①				
3	アニメーション制作課題①				
4	アニメーション制作課題①				
5	アニメーション制作課題①				
6	アニメーション制作課題①				
7	アニメーション制作課題①				
8	風景の制作・塗り方				
9	風景の制作・塗り方				
10	風景の制作・塗り方				
11	プレゼン資料制作				
12	プレゼン資料制作				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	自然現象アニメ				
15	自然現象アニメ				
16	自然現象アニメ				
17	自然現象アニメ				
18	自然現象アニメ				
19	アニメーションプリセットについて				
20	エフェクト(ディフュージョン・クロス透過光・入射光)				
21	特殊効果カットの作成				
22	特殊効果カットの作成				
23	卒業作品制作				
24	卒業作品制作				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	合同制作Ⅱ		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
個人制作ではなくチームでの制作を経験する事で、「仕事としてのアニメ制作」を意識させ、コミュニケーションの必要性についても、実践的な制作環境の中で学びます。					
到達目標					
イベント上映を踏まえた3~5分程度のアニメーション制作。					
授業内容					
1	合同制作①：概要説明、二年生より企画発表				
2	合同制作②：大まかなストーリー決め				
3	合同制作③：役割担当決め				
4	合同制作④：キャラクターデザイン、絵コンテ				
5	合同制作⑤：キャラクターデザイン、絵コンテ				
6	合同制作⑥：作画打ち合わせ				
7	合同制作⑦：作画作業				
8	合同制作⑧：作画作業				
9	合同制作⑨：作画作業				
10	合同制作⑩：作画作業				
11	合同制作⑪：作画作業				
12	合同制作⑫：作画、彩色、撮影作業				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	合同制作⑬：撮影、編集作業				
15	合同制作⑭：撮影、編集作業				
16	合同制作⑮：上映前調整				
17	合同制作⑯：上映後反省会				
18	合同制作⑰：修正箇所洗い出し				
19	合同制作⑱：修正作業				
20	合同制作⑲：修正作業				
21	合同制作⑳：修正作業				
22	合同制作㉑：修正作業				
23	合同制作㉒：修正作業				
24	合同制作㉓：修正版上映、一年生へ引継ぎ				
25~30	後期まとめ/課題提出確認/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	卒業制作		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期34	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
<b>授業目的と概要</b>					
2年間の学習の成果として短編アニメーションを制作する卒業制作。コンセプトやターゲット、展示の展開を考え、審査会・卒業制作展へ向けて、自己の世界観を組み立てながら制作します。					
<b>到達目標</b>					
90秒から180秒程度のアニメーション作品を完成させる。					
<b>授業内容</b>					
1, 2	卒業作品制作①：概要説明、卒展までのスケジュール確認				
3, 4	卒業作品制作②：企画、大まかなストーリー（流れ）の構築				
5, 6	卒業作品制作③：絵コンテ、キャラクターデザイン				
7, 8	卒業作品制作④：絵コンテ、キャラクターデザイン				
9, 10	卒業作品制作⑤：絵コンテ、キャラクターデザイン				
11, 12	卒業作品制作⑥：絵コンテ、キャラクターデザイン				
13, 14	卒業作品制作⑦：L/O作業、原画作業				
15, 16	卒業作品制作⑧：L/O作業、原画作業				
17, 18	卒業作品制作⑨：L/O作業、原画作業				
19, 20	卒業作品制作⑩：原画作業、動画作業				
21, 22	卒業作品制作⑪：原画作業、動画作業				
23, 24	チェック会前個別確認、指導				
25, 26	制作内容・進行状況確認				
27, 28	卒業作品制作⑬：原画作業、動画作業				
29, 30	卒業作品制作⑭：原画作業、動画作業				
31, 32	卒業作品制作⑮：原画作業、動画作業				
33, 34	卒業作品制作⑯：動画作業、彩色作業、撮影作業				
35, 36	卒業作品制作⑰：動画作業、彩色作業、撮影作業				
37, 38	卒業作品制作⑱：動画作業、彩色作業、撮影作業				
39, 40	卒業作品制作⑲：動画作業、彩色作業、撮影作業				
41, 42	卒業作品制作⑳：動画作業、彩色作業、撮影作業、卒展用制作物作業				
43, 44	卒業作品制作㉑：彩色作業、撮影作業、編集作業、卒展用制作物作業				
45, 46	卒業作品制作㉒：撮影作業、編集作業、卒展用制作物作業				
47, 48	卒業作品制作㉓：撮影作業、編集作業、卒展用制作物作業				
49~60	作品制作/制作内容・進行状況確認				
<b>教科書・資料等</b>					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 アニメーション科					
科目名	キャリアアップガイダンスⅡ		担当教員	鈴木 裕	
実務経験	アニメーション制作業務に従事経験あり				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	講義
授業数	前期13/後期17	単位数	前期2/後期2	必須/選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	年間スケジュール確認				
2	新入生歓迎会				
3	就職活動について				
4	ポートフォリオチェック①				
5	敬語の使い方				
6	個人面談①				
7	履歴書の書き方				
8	自己PRの考え方				
9	志望動機の考え方				
10	面接試験対策				
11	就職活動情報共有				
12	卒業制作プレゼンテーションリハーサル				
13	前期振り返り				
14	後期スケジュール確認				
15	個人面談②				
16	学園祭反省会				
17	卒業制作展について①				
18	常識テスト（漢字）				
19	ポートフォリオチェック②				
20	常識テスト（地理）				
21	卒業制作展について②				
22	個人面談③				
23	卒業制作チェック前準備（資料作成）				
24	卒業制作展諸注意				
25~30	後期振り返り/卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100~80点	A評価	79~70点	B評価	69~60点	C評価