

デザイン芸術学科 デジタルアニメ科					
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26	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	用具の説明 パースについて				
3, 4	立方体のデッサン①				
5, 6	立方体のデッサン②				
7, 8	作品講評会				
9, 10	球体のデッサン①				
11, 12	球体のデッサン②				
13, 14	作品講評会				
15, 16	円柱のデッサン①				
17, 18	円柱のデッサン②				
19, 20	作品講評会				
21, 22	構図の検討①				
23, 24	構図の検討②				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	静物デッサン①				
29, 30	静物デッサン②				
31, 32	静物デッサン③				
33, 34	作品講評会				
35, 36	草花を描く①				
37, 38	草花を描く②				
39, 40	草花を描く③				
41, 42	作品講評会				
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	石膏デッサン④				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
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13	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	立ちポーズ①				
2	立ちポーズ②				
3	座りポーズ①				
4	座りポーズ②				
5	寝ポーズ①				
6	寝ポーズ②				
7	手に動きのあるポーズ①				
8	手に動きのあるポーズ②				
9	片足重心①				
10	片足重心②				
11	靴をもつポーズ①				
12	靴をもつポーズ②				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	手に何かを持つポーズ①				
15	手に何かを持つポーズ②				
16	キャラクターにかえる①				
17	キャラクターにかえる②				
18	立ちポーズ①				
19	立ちポーズ②				
20	座りポーズ①				
21	座りポーズ②				
22	多人数を描く①				
23	多人数を描く②				
24	背景込みで描く①				
25	背景込みで描く②				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
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52	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				
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・のぼし 誇張した動き				
89~92	デフォルメ②				
93~96	作画実践① 進級制作で各自必要な作画を行う				
97~100	作画実践②				
101~104	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
科目名	動画制作 I		担当教員	太田 光俊	
実務経験	アニメーション制作会社に勤務し、制作経験あり。3DCG制作業務に携わっている。				
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13	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の基本操作を身に付ける。					
授業内容					
1	アニメーション撮影の基礎				
2	After Effectsの準備				
3	After Effectsの基本操作（オブジェクトの移動など）				
4	After Effectsの基本操作（オブジェクトの移動など）				
5	After Effectsの基本操作（オブジェクトの移動など）				
6	After Effectsの基本操作（オブジェクトの移動など）				
7	撮影技法について				
8	撮影技法について				
9	撮影技法について				
10	撮影技法について				
11	撮影技法について				
12	撮影技法について				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	前期のおさらい・カメラワークなど				
15	モーショントラッキング				
16	マスク				
17	エフェクト（色パラ、T光など）				
18	エフェクト（色パラ、T光など）				
19	エフェクト（色パラ、T光など）				
20	エフェクト（色パラ、T光など）				
21	エフェクト（色パラ、T光など）				
22	エフェクト（色パラ、T光など）				
23	進級作品制作				
24	進級作品制作				
25	進級作品制作				
26	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 デジタルアニメ科					
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13	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 ※三週目に男女を完成させ提出				
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③:三面図の製作 ※キャラデザと三面図提出				
9	アオリ、フカンの描き方①				
10	アオリ、フカンの描き方②				
11	表情①:喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
12	表情②:感情の深度による違いを意識し描く				
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:※三週目に完成提出				
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 ※完成後提出				
22	服のシワ①:服のシワの種類、生地によるシワのでき方の違い				
23	服のシワ②:写真からキャラクターを描き起こしシワ等の陰影をアニメ調に表現する				
24	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				
25	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				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
科目名	背景 I		担当教員	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
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13	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（種類などの説明）				
2	アイレベルについて				
3	透視図法の基礎（種類、使用するシチュエーションの説明）				
4	一点透視の基本（パースの取り方）				
5	分割・増殖				
6	一点透視作図① 俯瞰				
7	一点透視作図② アオリ				
8	一点透視作図③ 人物間パース				
9	一点透視レイアウト課題				
10	一点透視レイアウト課題				
11	一点透視レイアウト課題				
12	一点透視レイアウト課題				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	前期の復習と傾斜・坂道				
15	一点透視・円と楕円（丸イス、丸テーブル）				
16	二点透視基本（パースの取り方）				
17	二点透視作図練習①				
18	二点透視作図練習②				
19	二点透視作図練習③				
20	人物パース				
21	二点透視レイアウト課題				
22	二点透視レイアウト課題				
23	二点透視レイアウト課題				
24	二点透視レイアウト課題				
25	二点透視レイアウト課題				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
科目名	デジタル作画 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13	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	クリップスタジオの基礎①（作業スペース・使用ツール）				
2	クリップスタジオの基礎②（作業スペース・使用ツール）				
3	デジタルでクリンナップ				
4	作画の準備：アニメーションのレイヤーの使い方				
5	16枚（デッサン人形）アニメ（作画）				
6	16枚アニメ（作画）				
7	16枚アニメ（作画）				
8	16枚アニメ（作画）				
9	16枚アニメ（作画・彩色）				
10	16枚アニメ（彩色）				
11	16枚アニメ（彩色）				
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	スキャニング				
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	プレゼン資料準備				
19	プレゼン資料準備				
20	アニメ制作課題1（彩色）				
21	アニメ制作課題2（作画）				
22	アニメ制作課題2（作画）				
23	アニメ制作課題2（作画・彩色）				
24	合成動画（作画）				
25	合成動画（作画）				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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 デジタルアニメ科					
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13	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。					
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：絵コンテ、キャラクターデザイン				
3	合同制作③：絵コンテ、キャラクターデザイン				
4	合同制作④：絵コンテとキャラ表配布、タイトル決め				
5	合同制作⑤：作画打ち合わせ				
6	合同制作⑥：作画作業（L/O）、一年生はキャラクター表彩色作業				
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、上映告知ポスターデザイン				
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：次年度作品企画会議				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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

デザイン芸術学科 デジタルアニメ科					
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
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。					
到達目標					
60秒～90秒程度のアニメーション作品を完成させる。					
授業内容					
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：絵コンテの描き方について				
7, 8	進級作品制作④：プロット、字コンテの流れについて				
9, 10	進級作品制作⑤：プロット、字コンテ				
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：絵コンテ、キャラクターデザイン				
21, 22	進級作品制作⑪：絵コンテ、キャラクターデザイン				
23, 24	進級作品制作⑫：絵コンテ、キャラクターデザイン				
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：撮影作業、編集作業				
51, 52	作品制作/制作内容・進行状況確認				
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 デジタルアニメ科					
科目名	キャリアアップガイダンス I		担当教員	小野 祐季	
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13	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	自己紹介、年間スケジュールなど				
2	学内生活、設備利用のルールについて				
3	エナジード研修①-0				
4	エナジード研修①-1				
5	個人面談①				
6	エナジード研修①-2、企業調査①				
7	エナジード研修①-3				
8	エナジード研修②-1				
9	報告・連絡・メモの重要性				
10	エナジード研修②-2				
11	アニメ業界の就職活動について				
12	エナジード研修②-3				
13	前期振り返り				
14	学園祭を終えて				
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、就職についてとその心構え				
17	エナジード研修⑤-1、コミュニケーションの必要性				
18	エナジード研修⑤-2、企業調査②				
19	エナジード研修⑥-1、履歴書について				
20	エナジード研修⑥-2、ポートフォリオについて				
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、進級制作企画書について				
23	エナジード研修⑦-2、進級制作チェック会について				
24	エナジード研修⑦-3、冬休みの過ごし方				
25	進級作品制作 進級制作企画書について				
26	後期振り返り/春休みの過ごし方/進級作品制作				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
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

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13	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	人物クロッキー				
6	足を描く①				
7	足を描く②				
8	静物デッサン①				
9	静物デッサン②				
10	自然物を描く①				
11	自然物を描く②				
12	作品講評会				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	想定デッサン①				
15	想定デッサン②				
16	想定デッサン③				
17	作品講評会				
18	材質を変えて描く①				
19	材質を変えて描く②				
20	材質を変えて描く③				
21	作品講評会				
22	建物模写①				
23	建物模写②				
24	建物模写③				
25	建物模写④				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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13	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	立ちポーズ①				
2	立ちポーズ②				
3	座りポーズ①				
4	座りポーズ②				
5	立ちポーズ①				
6	立ちポーズ②				
7	立ちポーズ③				
8	立ちポーズ④				
9	様々なポーズ（重心を考える）①				
10	様々なポーズ（重心を考える）②				
11	様々なポーズ（重心を考える）③				
12	様々なポーズ（重心を考える）④				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	立ちポーズ/あぐらポーズ①				
15	立ちポーズ/椅子座ポーズ②				
16	しゃがみポーズ/床座ポーズ②				
17	椅子座ポーズ				
18	立ちポーズ/椅子座ポーズ①				
19	立ちポーズ/寝ポーズ①				
20	寝ポーズ/床座ポーズ				
21	机座ポーズ/寝ポーズ				
22	立ちポーズ/椅子座ポーズ/しゃがみポーズ				
23	立ちポーズ（リュック持）/椅子座ポーズ				
24	寝ポーズ①				
25	寝ポーズ②				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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52	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	合成動画①：合成のある作画について				
9~12	合成動画②				
13~16	合成動画③				
17~20	合成動画④				
21~24	予備動作①：予備動作について				
25~28	予備動作②				
29~32	予備動作③				
33~36	予備動作④				
37~40	合同作画①				
41~44	合同作画②				
45~48	合同作画③				
49~52	前期まとめ/課題提出確認				
53~56	原画実習①：配布した絵コンテを元に2カット描き起こす（L/0、原画、中割りまで）				
57~60	原画実習②				
61~64	原画実習③				
65~68	原画実習④				
69~72	原画実習⑤				
73~76	原画実習⑥				
77~80	卒制作画①				
81~84	卒制作画②				
85~88	卒制作画③				
89~92	卒制作画④				
93~96	卒制作画⑤				
97~100	卒制作画⑥				
101~104	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	太田 光俊	
実務経験	アニメーション制作会社に勤務し、制作経験あり。3DCG制作業務に携わっている。				
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13	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	前年度のおさらい 設定～コマの打ち方 カメラワーク（パン、スライド、T.U、T.B）				
2	前年度のおさらい カメラワーク（パン、スライド、T.U、T.B）				
3	前年度のおさらい カメラワーク（フォロー、ローリング、色パラなど）				
4	前年度のおさらい カメラワーク（フォロー、ローリング、色パラなど）				
5	エクスペッションについて				
6	エクスペッションについて				
7	感情アニメ撮影				
8	感情アニメ撮影				
9	卒業作品1カット制作				
10	卒業作品1カット制作				
11	卒業作品1カット制作				
12	卒業作品1カット制作				
13	前期まとめ/課題提出確認				
14	自然現象アニメ 10秒以内で自然現象が発生しているアニメーションを作る				
15	自然現象アニメ 制作の続き				
16	自然現象アニメ 制作の続き				
17	自然現象アニメ 制作の続き				
18	自然現象アニメ 制作の続き、提出				
19	使用頻度の高いエフェクト素材の作成（入射光、波キラなど）				
20	使用頻度の高いエフェクト素材の作成（入射光、波キラなど）				
21	使用頻度の高いエフェクト素材の作成（入射光、波キラなど）				
22	卒業作品制作 撮影、特効（AfterEffects）				
23	卒業作品制作 制作の続き				
24	卒業作品制作 制作の続き				
25	卒業作品制作 制作の続き				
26	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13	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できる。					
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 ※完成後提出				
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:仕上げ ※完成後提出				
11	表情:一年次の表情のおさらい、より繊細な表情の練習				
12	服のシワ:服のシワの種類 生地によるシワのでき方の違い				
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) ※完成後提出				
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	残りの課題や卒業制作の作業にあてる				
26	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	月夜 緑	
実務経験	漫画家の制作アシスタントをしている				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26/後期26	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	二点透視の基本（パースの取り方）				
5, 6	望遠と広角（遠・近・中）				
7, 8	二点透視作図練習①				
9, 10	二点透視作図練習②				
11, 12	二点透視作図練習③				
13, 14	画面構成について				
15, 16	二点透視レイアウトの作成課題				
17, 18	二点透視レイアウトの作成課題				
19, 20	二点透視レイアウトの作成課題				
21, 22	二点透視レイアウトの作成課題				
23, 24	二点透視レイアウトの作成課題				
25, 26	前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	開いたドアのパース				
29, 30	ドア開けカットのレイアウト作成				
31, 32	ドアを開けるカット制作				
33, 34	ドアを開けるカット制作				
35, 36	ドアを開けるカット制作				
37, 38	ドアを開けるカット制作				
39, 40	ドアを開けるカット制作				
41, 42	三点透視基本（パースの取り方）PAN用縦二画面のレイアウト				
43, 44	三点透視レイアウトの作成課題				
45, 46	三点透視レイアウトの作成課題				
47, 48	三点透視レイアウトの作成課題				
49, 50	三点透視レイアウトの作成課題				
51, 52	後期まとめ/課題提出確認				
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	デジタル作画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13	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	デジタル作画① クリナップ復習				
2	デジタル作画② スキャニング				
3	デジタル作画③ 振り向きとセル組み				
4	デジタル作画④				
5	デジタル作画⑤				
6	デジタル作画⑥				
7	デジタル作画⑦ 実践作画				
8	デジタル作画⑧				
9	デジタル作画⑨				
10	デジタル作画⑩				
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	ショートアニメ制作① 15秒ムービー制作				
15	ショートアニメ制作②				
16	ショートアニメ制作③				
17	ショートアニメ制作④				
18	ショートアニメ制作⑤				
19	ショートアニメ制作⑥				
20	ショートアニメ制作⑦				
21	ショートアニメ制作⑧				
22	ショートアニメ制作⑨				
23	卒業作品制作				
24	卒業作品制作				
25	卒業作品制作				
26	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13	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：絵コンテ、キャラクターデザイン				
3	合同制作③：絵コンテ、キャラクターデザイン				
4	合同制作④：絵コンテとキャラ表配布、タイトル決め				
5	合同制作⑤：作画打ち合わせ				
6	合同制作⑥：作画作業（L/O）、一年生はキャラクター表彩色作業				
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、上映告知ポスターデザイン				
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：次年度作品企画会議				
26	後期まとめ/課題提出確認				
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26	単位数	前期4/後期4	必須/選択	必須
授業目的と概要					
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。					
到達目標					
90秒から180秒程度のアニメーション作品を完成させる。					
授業内容					
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：絵コンテ、キャラクターデザイン				
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：絵コンテ				
15, 16	卒業作品制作⑧：絵コンテ				
17, 18	卒業作品制作⑨：絵コンテ、一部L/O作業、プレゼン用ムービー制作				
19, 20	卒業作品制作⑩：絵コンテ、一部L/O作業、プレゼン用ムービー制作				
21, 22	卒業作品制作⑪：絵コンテ、一部L/O作業、プレゼン用ムービー制作				
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, 50	卒業作品制作㉔：撮影作業、編集作業、卒展用制作物作業				
51, 52	卒業作品制作/制作内容・進行状況確認				
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	実習
授業数	前期13/後期13	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	職業適性検査（キャリアスタート教材使用）				
3	就職活動に必要な準備について				
4	個人面談①				
5	ポートフォリオチェック①				
6	キャリアスタート返却、ハンドブックワーク実施				
7	就活用DVD教材観賞①				
8	就活用DVD教材観賞②				
9	就活用DVD教材観賞③				
10	合同制作ポスターデザインコンペについて				
11	就職関連について：各社の傾向や作品発送時期について				
12	アニメ作品考察①：絵コンテや演出についてディスカッション				
13	前期振り返り				
14	後期スケジュール確認				
15	学園祭反省会				
16	個人面談②				
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	アニメ作品考察②：絵コンテや演出についてディスカッション				
23	卒業制作チェック前準備（資料作成）				
24	卒業制作チェック前準備（資料作成）				
25	卒業制作展諸注意				
26	後期振り返り				
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