

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	柴田 洸香	
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	前期2／後期2	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	柴田 洸香	
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	前期1／後期1	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	キャラクター表現Ⅰ		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	前期1／後期1	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出来る。					
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 顔、全身のキャラクターバランスについて				
3	男女の描き分け① 骨格や筋肉の付き方の違い				
4	男女の描き分け② 色々な向きの描き方、素体ラフ、正中線など				
5	男女の描き分け③ ※三週目に男女を完成させ提出(アナログ)				
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 ※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	アオリ、フカンの描き方③				
12	表情① 喜怒哀楽の表現、表情筋の動きなど				
13	表情② 感情の深度による違いを意識し描く				
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	空想動物を創る① 動物2～3体合わせて別の生物を描く				
21	空想動物を創る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	服のシワ③ ※完成後提出				
25	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				
26	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				
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	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	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	前期1／後期1	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	CLIPSTUDIO基本設定①（作業スペース・使用ツール）				
2	CLIPSTUDIO基本設定②（アニメ制作環境の設定）				
3	デジタルクリンナップ①				
4	デジタルクリンナップ②				
5	セル分け、タイムラインについて				
6	デジタル作画基礎①				
7	デジタル作画基礎②				
8	デジタル作画基礎③				
9	16枚アニメ①				
10	16枚アニメ②				
11	16枚アニメ③				
12	16枚アニメ④				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	デジタル作画①（合成作画）				
15	デジタル作画②（合成作画）				
16	デジタル作画③（合成作画）				
17	デジタル作画④（合成作画）				
18	感情アニメ制作課題①（絵コンテ）				
19	感情アニメ制作課題②				
20	感情アニメ制作課題③（作画）				
21	感情アニメ制作課題④				
22	感情アニメ制作課題⑤				
23	感情アニメ制作課題⑥（彩色、撮影）				
24	感情アニメ制作課題⑦				
25	感情アニメ制作課題⑧（書き出し）				
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	加藤ケン一	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・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13	単位	前期1／後期1	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	オリエン 背景について				
2	遠近法について				
3	アイレベルについて				
4	透視図法について 1点透視図法①				
5	透視図法について 1点透視図法②				
6	透視図法について 2点透視図法①				
7	透視図法について 2点透視図法②				
8	3点透視とパースの混在				
9	分割と増殖 円パース				
10	窓や扉の開閉（円軌道）				
11	透視図法で空間グリッドを作る（室内パース）				
12	間取り図から1点透視で部屋を作画する				
13	間取り図から1点透視で部屋を作画する				
14	屋外背景「道」①_曲った道				
15	屋外背景「道」②_坂道				
16	風景作画（模写）①				
17	風景作画（模写）②				
18	階段作画① 考え方（1点2点透視）				
19	階段作画② 螺旋階段				
20	階段作画③ モチーフを元に作画				
21	階段作画④ モチーフを元に作画				
22	乗り物作画① 座学～練習作画				
23	乗り物作画② 自由課題				
24	自然物表現（デジタル）				
25	自然物表現（デジタル）				
26	自然物表現（デジタル）				
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	増子 夢七	
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	前期1／後期1	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	モーションパス				
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	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	前期1／後期1	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、企画内容と役割発表				
2	合同制作②：絵コンテ、キャラクターデザイン詰め				
3	合同制作③：絵コンテ、キャラクターデザイン詰め				
4	合同制作④：絵コンテとキャラ表配布				
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）				
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、撮影、編集作業				
12	合同制作⑫：作画、撮影、編集作業				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	合同制作⑬：上映後反省会				
15	合同制作⑭：修正箇所洗い出し				
16	合同制作⑮：修正作業				
17	合同制作⑯：修正作業				
18	合同制作⑰：修正作業				
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	前期2／後期2	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	キャリアガイダンスⅠ		担当教員	畠山 恵里	
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	前期1／後期1	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	キャリアガイダンス・学校の説明				
2	挨拶・傾聴について メールの送り方				
3	エナジード研修①				
4	エナジード研修②				
5	エナジード研修③				
6	エナジード研修④				
7	エナジード研修⑤				
8	エナジード研修⑥ 著作権について(基礎)				
9	エナジード研修⑦ 著作権について(応用)				
10	エナジード研修⑧				
11	エナジード研修⑨				
12	エナジード研修⑩				
13	著作権テスト 前期振り返り				
14	1人暮らしのお金について				
15	就活スケジュール・準備				
16	自己分析①(自己と向き合う)				
17	自己分析②(自分史制作)				
18	自己分析③(長所・短所)				
19	自己分析④(自己PR)				
20	求人の探し方、求人票の見方について				
21	志望動機作成				
22	履歴書の書き方・作成				
23	履歴書の書き方・作成				
24	キャリア診断(自己分析)				
25	アートブック作業				
26	後期振り返り				
教科書・資料等	ENAGEED教材				
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／デザイン芸術学科(3年制)					
科目名	進級作品制作・審査		担当教員		
実務経験					
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1年間の集大成として進級作品を制作し、担当の先生に審査していただき評価を得る。					
到達目標					
審査日に作品をプレゼンテーションし合格をもらう。					
授業内容					
1	プレゼンテーション				
2	作品制作				
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14	中間チェック				
15	作品制作				
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26	作品審査				
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	100%	出席状況	0%	平常点	0%
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	表現Ⅱ（デッサン）		担当教員	柴田 洸香	
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	手のデッサン①- 1				
2	手のデッサン①- 2				
3	手のデッサン①- 3				
4	足のデッサン①- 1				
5	足のデッサン①- 2				
6	足のデッサン①- 3 ・ 講評会				
7	静物デッサン（白いモチーフ・加工有）①- 1				
8	静物デッサン（白いモチーフ・加工有）①- 2				
9	静物デッサン（白いモチーフ・加工有）①- 3				
10	細密デッサン①- 1				
11	細密デッサン②- 2				
12	細密デッサン③- 3				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	想定デッサン（手）①- 1				
15	想定デッサン（手）①- 2				
16	想定デッサン（手）①- 3				
17	作品講評会				
18	材質を変えて描く①- 1				
19	材質を変えて描く①- 2				
20	材質を変えて描く①- 3				
21	作品講評会				
22	想定デッサン（静物）①- 1				
23	想定デッサン（静物）①- 2				
24	想定デッサン（静物）①- 3				
25	想定デッサン（静物）①- 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 デジタルアニメ科					
科目名	クロッキーⅡ		担当教員	柴田 洸香	
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	座りポーズ①				
3	寝ポーズ①				
4	煽り・俯瞰①				
5	アクションポーズ①（投げるなど）				
6	物を持つポーズ①（傘・鞆・本など）				
7	重さの観察①（重い物・軽い物を持つ表現）				
8	立ちポーズ②（捻り）				
9	座りポーズ②（複数人）				
10	煽り・俯瞰②（傘をさした人を視点を変えて描く）				
11	背景込みで描く①- 1（自販機、ドア、エレベーター）				
12	背景込みで描く②（教室）				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	立ちポーズ③				
15	座りポーズ③（椅子中心）				
16	大きな動きを捉える①（感情のオーバーな表現）				
17	歩き①- 1				
18	歩き①- 2				
19	大きな動きを捉える②（ラジオ体操、アルゴリズム体操）				
20	背景込みで描く①- 2（自販機、ドア、エレベーター）				
21	背景込みで描く②（教室）				
22	重さの観察②				
23	煽り・俯瞰③（極端な位置から描く）				
24	日常動作①- 1				
25	日常動作①- 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	振り向き復習①：一年次の復習				
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				
17～20	合成動画②				
21～24	予備動作①：ボールを投げる動き、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 デジタルアニメ科					
科目名	動画制作Ⅱ		担当教員	増子 夢七	
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					
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	前年度の復習 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	前年度の復習 カメラワーク（フォロー、ローリングなど）				
3	エフェクト（色パラ、T光など）				
4	エフェクト（被写界深度など）				
5	エフェクト（画ブレなど）				
6	卒業作品1カット制作				
7	卒業作品1カット制作				
8	卒業作品1カット制作				
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	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）				
15	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）				
16	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）				
17	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）				
18	卒業作品制作 撮影、特効（AfterEffects）				
19	卒業作品制作 制作の続き				
20	卒業作品制作 制作の続き				
21	卒業作品制作 制作の続き				
22	卒業作品制作 制作の続き				
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 デジタルアニメ科					
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出来る。					
授業内容					
1	複数人数のキャラデザ① 性格別のキャラクターの描き分け				
2	複数人数のキャラデザ② 関係性が解るように最低三人デザインする				
3	複数人数のキャラデザ③ 見栄えする立ちポーズについて研究する(コントラポスト)				
4	複数人数のキャラデザ④ 性別、年齢、性格の違いを表現する				
5	複数人数のキャラデザ⑤ キャラ三体、マスコットキャラクター一体を提出(ラフ又は線画まで)				
6	武器を持ったキャラ① 描きたい武器を選んでその武器に合うポーズを考える ラフ				
7	武器を持ったキャラ② ラフ～線画				
8	武器を持ったキャラ③ 線画、ベクターレイヤーについて				
9	武器を持ったキャラ④ 彩色、レイヤーモードについて(乗算、オーバーレイ等)				
10	武器を持ったキャラ⑤ 彩色、仕上げ				
11	武器を持ったキャラ⑥ エフェクト、完成 ※完成後提出				
12	躍動感のあるキャラ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				
13	躍動感のあるキャラ② 動きや筋肉の表現を工夫する(アナログ)				
14	動物＋人 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、ラフ				
15	動物＋人 ② 動物の質感や動きの表現、線画				
16	動物＋人 ③ 線画				
17	動物＋人 ④ 彩色(メッシュ変形の使い方)				
18	動物＋人 ⑤ 彩色(グラデーションマップについて)				
19	動物＋人 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	表情2 表情の復習 より繊細な表情の練習				
26	一年のまとめ、残っている課題、卒制の制作				
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	背景Ⅱ		担当教員	加藤ケン一	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン・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	新学年オリエン サクラスケッチ（アナログ）				
3, 4	サクラ作画				
5, 6	建物作画（住宅）①				
7, 8	建物作画（住宅）②				
9, 10	背景レイアウト【実写映画背景模写】				
11, 12	背景レイアウト【実写映画背景模写】				
13, 14	背景イラストカラー模写 ①				
15, 16	背景イラストカラー模写 ②				
17, 18	背景イラストカラー模写 ③				
19, 20	自然風景背景（自由作画）テーマ「夏」①				
21, 22	自然風景背景（自由作画）テーマ「夏」②				
23, 24	自然風景背景（自由作画）テーマ「夏」③				
25, 26	自然風景背景（自由作画）テーマ「夏」④				
27, 28	3hour ドローイング／速描（イチョウ並木）				
29, 30	食を描く（和食・洋食）①				
31, 32	食を描く（和食・洋食）②				
33, 34	食を描く（和食・洋食）③				
35, 36	食を描く（和食・洋食）④				
37, 38	店舗背景①				
39, 40	店舗背景②				
41, 42	店舗背景③				
43, 44	店舗背景④				
45, 46	卒業制作の背景作画				
47, 48	卒業制作の背景作画				
49, 50	卒業制作の背景作画				
51, 52	卒業制作の背景作画				
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 セル組み作画				
3	デジタル作画③				
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 デジタルアニメ科					
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、企画内容と役割発表				
2	合同制作②：絵コンテ、キャラクターデザイン詰め				
3	合同制作③：絵コンテ、キャラクターデザイン詰め				
4	合同制作④：絵コンテとキャラ表配布				
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）				
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、撮影、編集作業				
12	合同制作⑫：作画、撮影、編集作業				
13	前期まとめ／課題提出確認				
14	合同制作⑬：上映後反省会				
15	合同制作⑭：修正箇所洗い出し				
16	合同制作⑮：修正作業				
17	合同制作⑯：修正作業				
18	合同制作⑰：修正作業				
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 デジタルアニメ科					
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 デジタルアニメ科					
科目名	キャリアガイダンス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	進路希望調査				
2	適性検査				
3	就職個人面談①				
4	就職個人面談②				
5	就職個人面談③				
6	自己PR・志望動機作成及び添削				
7	履歴書作成・提出				
8	就活動画・面接について				
9	面接練習				
10	就活メール・封筒マナー				
11	学園祭話し合い①				
12	学園祭話し合い②				
13	前期振り返り				
14	夏休み振り返り・卒展展示について・卒展図記入				
15	学園祭振り返り				
16	社会人と学生の違い				
17	社会人になる為の準備				
18	マナーアップテスト①				
19	マナーアップテスト②				
20	ポスター印刷について				
21	個人面談				
22	個人面談				
23	個人面談				
24	卒業展示会準備				
25	卒業展示会準備				
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