

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	色彩構成	学年	1	単位数	2単位
授業目的	主にアニメーション制作における色彩について学ぶ				
授業概要	色彩に関する基礎の学習。 また、アニメーションでの色彩の表現について課題を通して考えていく。				
教科書	授業担当者が作成・調達したサンプル素材を使用	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1		1	色が見える仕組み・光過敏性発作
2		2	色とイメージ
3		3	色とイメージ (課題)
4		4	色とイメージ (提出)
5		5	配色を考える
6		6	配色を考える (課題)
7		7	配色を考える (提出)
8		8	背景と配色 (課題)
9		9	背景と配色 (課題)
10		10	背景と配色 (提出)
11		11	夕方と夜の配色 (課題)
12		12	夕方と夜の配色 (課題)
13		13	夕方と夜の配色 (提出)
14		14	進級制作支援
15		15	進級制作支援
16		16	進級制作支援
17			

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	ビジュアル表現 I	学年	1	単位数	2単位
授業目的	アニメーション制作に必要な3DCG素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作における3DCG制作過程を3dsMAXを使用して、モデリング、アニメーション、レンダリングの基礎知識を学び、習得する。				
教科書	カリキュラム用PDFを使用予定	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCG・ゲームデザイナー他 大手アニメスタジオやゲーム制作会社で活躍後、映像制作系の会社でイベントやCMなどの映像制作業務に携わる。3DCGやデジタル映像表現に関する講座を担当。				

前 期		後 期	
1	3 DCGの基礎知識	1	アニメーションの基本
2	3dsmaxの基本操作	2	Bipedの基本
3	3dsmaxの基本操作	3	スキニングの基本
4	オブジェクトの作成・編集	4	キャラクターアニメーションの基本
5	マテリアルの基本操作	5	キャラクターアニメーションの基本
6	テクスチャの基本操作	6	キャラクターアニメーションの基本
7	UV展開の基本	7	自作キャラクターアニメーション制作
8	レンダリングの基本	8	自作キャラクターアニメーション制作
9	キャラクターモデルの作成	9	自作キャラクターアニメーション制作
10	キャラクターモデルの作成	10	自作キャラクターアニメーション制作
11	キャラクターモデルの作成	11	自作キャラクターアニメーション制作
12	キャラクターモデルの作成	12	自作キャラクターアニメーション制作
13	自作モデルの作成	13	自作キャラクターアニメーション制作
14	自作モデルの作成	14	自作キャラクターアニメーション制作
15	自作モデルの作成	15	自作キャラクターアニメーション制作
16	自作モデルの作成	16	自作キャラクターアニメーション制作
17	グループ制作支援		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	ビジュアル表現Ⅱ	学年	2	単位数	2単位
授業目的	アニメーション制作に必要な3DCG素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作における3DCG制作過程を3dsMAXを使用して、モデリング、アニメーション、レンダリングの基礎知識を学び、習得する。				
教科書	カリキュラム用PDFを使用予定	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCG・ゲームデザイナー他 大手アニメスタジオやゲーム制作会社で活躍後、映像制作系の会社でイベントやCMなどの映像制作業務に携わる。3DCGやデジタル映像表現に関する講座を担当。				

前 期		後 期	
1	エフェクトの制作①（桜吹雪）	1	
2	エフェクトの制作②（炎）	2	
3	パスアニメーションの制作	3	
4	カメラワークの設定	4	
5	モーションアニメーションの作成	5	
6	モーションアニメーションの作成	6	
7	キャラクターモーションの制作	7	
8	キャラクターモーションの制作	8	
9	自作3Dアニメーションの制作	9	
10	自作4Dアニメーションの制作	10	
11	自作5Dアニメーションの制作	11	
12	自作6Dアニメーションの制作	12	
13	自作7Dアニメーションの制作	13	
14	自作8Dアニメーションの制作	14	
15	自作9Dアニメーションの制作	15	
16	自作10Dアニメーションの制作	16	
17	自作11Dアニメーションの制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス				
授業名	表現技法 I・II	学年	1	単位数 各2単位
授業目的	アニメーション制作に必要な撮影作業の基礎技術習得			
授業概要	アニメーション撮影の基礎を一通り体験し、必要なデータの作成方法を理解する。			
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する	
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。			
担当教員	多田 まどか	実務経験	○	
実務内容	CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はアニメーション撮影(コンポジター)としてフリーランスで活動。数多くのTV・劇場作品の撮影に従事。			

前 期		後 期	
1	講師紹介／アニメ撮影の仕事について／撮影体験	1	【AE】 PANの密着マルチ／星の明滅の作り方
2	【Ps】 ソフトの説明／レイヤーモード／写真にメイク	2	【AE】 PANの密着マルチの復習／川の作り方
3	【Ai】 ソフトの説明／パスツールの説明	3	【AE】 TU、TBの密着マルチ／コンテ撮とセリフボード
4	【Ai】 パスツールで下絵を正確にトレースする	4	【AE】 TU、TBの密着マルチの復習／原撮
5	【AE】 ソフトの説明／FIXの組み方／レンダリングの仕方	5	【AE】 LO撮／本撮
6	【AE】 FIXの復習／PANの組み方	6	【AE】 フィルターの作り方／テクスチャ貼り込み
7	【AE】 PANの復習／フェアリングの組み方／wxpの仕方	7	【AE】 リピート素材の作り方／貼り込み素材の作り方
8	【AE】 wxpの復習／TU、TBの組み方／解像度について	8	【AE】 テスト
9	【AE】 TU、TBの復習／ボケとモーションブラー	9	進級制作支援
10	【AE】 SLの組み方／透過光の仕方	10	進級制作支援
11	【AE】 SLの復習／Followの組み方	11	進級制作支援
12	【AE】 Followの復習／ラジアルブラー、ストリームブラー	12	進級制作支援
13	【AE】 QPAN、QTB、QTUのカメラワーク／雨の作り方	13	進級制作支援
14	【AE】 QPAN、QTB、QTUの復習／縮小貼込／BGクミ	14	進級制作支援
15	【AE】 テスト	15	進級制作支援
16	グループ制作支援	16	進級制作支援
17	グループ制作支援		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス				
授業名	ベーシックデザインⅠ,Ⅱ	学年	1	単位数 各2単位
授業目的	主にアニメーションの画面構成に必要な平面・空間構成の方法論の学習			
授業概要	空間構成の方法論の学習。画面構成(レイアウト)の基礎技術の習得。カメラワーク・タイムシートワーク。アニメーションの作画素材制作のための知識の習得。			
教科書	参考書:アニメーションの本(合同出版) 作画の手引き(京都アニメーション)	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する	
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。授業開始時に1分間クロッキー×7回をする。※1 グループ制作を通じて画面構成の実習を行う。 ※2 現在のTVアニメ制作現場ではラフでの原画(動きのキーポイントを作成する)までをレイアウトとするため原画基礎もこの教科で学習する。また、原画と密接にかかわる動画素材作成の技術習得の授業も行う。			
担当教員	三木佳美	実務経験	○	
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数			

前 期		後 期	
1	特別授業週間・TVアニメーションの基礎知識	1	グループ制作の反省
2	各用紙の使い方・タイムシート基礎	2	一点透視図法のレイアウト※2
3	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方	3	一点透視図法のレイアウト
4	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方	4	一点透視図法のレイアウト
5	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方	5	一点透視図法のレイアウト
6	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方	6	一点透視図法のレイアウト
7	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方	7	カメラワークのある作画制作のための学習
8	レイアウト技術向上課題	8	複雑なセル処理のあるカットのレイアウト
9	動きのキーポイントとその描き方	9	スピード感を作画で表現する方法・イメージBGのレイアウト
10	アニメーターとしての絵コンテの見方	10	1年次の復習
11	グループ制作によくアニメーション作品の制作※1	11	進級制作(アニメーション作品制作)
12	グループ制作によるアニメーション作品の制作	12	進級制作(アニメーション作品制作)
13	グループ制作によるアニメーション作品の制作	13	進級制作(アニメーション作品制作)
14	グループ制作によるアニメーション作品の制作	14	進級制作(アニメーション作品制作)
15	グループ制作によるアニメーション作品の制作	15	進級制作(アニメーション作品制作)
16	グループ制作によるアニメーション作品の制作	16	進級制作(アニメーション作品制作)
17	アニメーション制作用語のテスト		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	描画技法 I	学年	1	単位数	2単位
授業目的	遠近法(パース)表現の習得				
授業概要	適切な立体感・距離感・対比の描写力を身に付ける。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業週間	1	パースによる階段の描き方
2	1点透視図法	2	パースによる階段の描き方
3	一点透視図法の分割・増殖	3	パースによるドアの開閉
4	一点透視図法の分割・増殖を用いた描写	4	パースによるドアの開閉
5	2点透視図法	5	明暗陰影の描写
6	二点透視図法の分割・増殖を用いた描写	6	魚眼・広角レンズ
7	人物を配置する	7	パースを用いた物の動き
8	3点透視図法	8	パースを用いた物の動き
9	人物を配置する(3点透視図法)	9	進級制作課題
10	紙面外に消失点がある場合の背景の描写	10	進級制作課題
11	紙面外に消失点がある場合の背景の描写	11	進級制作課題
12	アニメのレイアウトの描き方	12	進級制作課題
13	グループ制作支援・背景原図・背景素材を描く	13	進級制作課題
14	グループ制作支援・背景原図・背景素材を描く	14	進級制作課題
15	グループ制作支援・背景原図・背景素材を描く	15	進級制作課題
16	グループ制作支援・背景原図・背景素材を描く	16	進級制作課題
17	グループ制作支援・背景原図・背景素材を描く		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2023年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	描画技法Ⅱ	学年	2	単位数	2単位
授業目的	アニメ制作の実習。各自の技術力(作画を主とする)の向上を目的とする。				
授業概要	アニメーション制作実習をととして主に空間表現の技術力の向上を図る。グループによる制作でグループワークに慣れる。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。 ※1アニメーション制作におけるプリプロダクション工程。企画・各種設定・シナリオと絵コンテ上記を基本とするが学生の技量に応じて課題を変更する場合がある。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	研修用課題作品制作(作画)	2	
3	研修用課題作品制作(作画)	3	
4	研修用課題作品制作(作画)	4	
5	研修用課題作品制作(作画)	5	
6	研修用課題作品制作(作画)	6	
7	グループ制作・背景動画	7	
8	グループ制作・背景動画	8	
9	グループ制作・背景動画	9	
10	グループ制作・背景動画	10	
11	グループ制作・背景動画	11	
12	グループ制作・背景動画	12	
13	卒業制作準備※1	13	
14	卒業制作準備	14	
15	卒業制作準備	15	
16	卒業制作準備	16	
17	卒業制作準備		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	キャラクターデザイン	学年	2	単位数	2単位
授業目的	キャラクターの描き方や人体の基本、キャラクターのみならずアイテム・美術など様々な設定の読み取り方の学習				
授業概要	デザインとは何か。また、アニメーション用のキャラクターデザインとの違いを知り、媒体に適したデザインの考えと、作業者に伝わる設定表の用意をし方を学ぶ。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業週間・1週間アニメ制作	1	
2	研修用課題作品制作(作画)	2	
3	研修用課題作品制作(作画)	3	
4	研修用課題作品制作(作画)	4	
5	研修用課題作品制作(作画)	5	
6	研修用課題作品制作(作画)	6	
7	キャラクターのデザインが決まるまで	7	
8	テーマを基にキャラクターをデザインする	8	
9	媒体の違いによるキャラクターデザインの変化と特徴	9	
10	テーマを基にキャラクターをデザインする	10	
11	同一作品の複数のキャラクターの制作	11	
12	卒業制作準備・キャラクターの三面図の作成	12	
13	卒業制作準備・キャラクターの三面図の作成	13	
14	卒業制作準備・キャラクター表情集の作成	14	
15	卒業制作準備・キャラクター表情集の作成	15	
16	卒業制作準備・キャラクター表情集の作成	16	
17	卒業制作準備・動きのデザイン		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	プレゼンテック I	学年	1	単位数	2単位
授業目的	アニメーション制作における仕上の基礎学習及び映像を完成させるためのマネジメントについて学習。				
授業概要	主にアニメ制作における仕上(デジタルペイント)の基礎作業・知識の学習。 また、映像作品を完成させるまでのマネジメント作業の学習。及び完成した作品をいかにして視聴者に届けるかを実践を通して学ぶ。				
教科書	授業担当者が作成・調達したサンプル素材を使用	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業週間・アニメーション制作基礎	1	グループ制作の反省
2	仕上基礎知識・基本操作	2	複雑な作画素材の仕上
3	仕上基礎知識・基本操作	3	複雑な作画素材の仕上
4	仕上基礎知識・基本操作	4	複雑な作画素材の仕上
5	仕上基礎知識・基本操作	5	複雑な作画素材の仕上
6	スキャン作業/動画の仕上げ作業	6	複雑な作画素材の仕上
7	スキャン作業/動画の仕上げ作業	7	デジタル作画基礎知識
8	スキャン作業/動画の仕上げ作業	8	デジタル作画基礎知識
9	スキャン作業/動画の仕上げ作業	9	対象者の違いによる表現方法
10	合成とクミの作業	10	進級制作 (アニメーション作品制作)
11	合成とクミの作業	11	進級制作 (アニメーション作品制作)
12	合成とクミの作業	12	進級制作 (アニメーション作品制作)
13	制作スケジュールについて	13	進級制作 (アニメーション作品制作)
14	グループ制作支援・仕上げ作業実践	14	進級制作 (アニメーション作品制作)
15	グループ制作支援・仕上げ作業実践	15	進級制作 (アニメーション作品制作)
16	グループ制作支援・仕上げ作業実践	16	進級制作 (アニメーション作品制作)
17	グループ制作支援・仕上げ作業実践		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	プレゼンテクニックⅡ	学年	2	単位数	2単位
授業目的	自分の考えや技術力を他者に伝えるための知識と技術の習得				
授業概要	主にポートフォリオやデモリール作成を手段に自分の技術力や発想力などを伝えるための力を磨く。				
教科書	参考書:アニメーションの本(合同出版) 作画の手引き(京都アニメーション) アニメーションバイブル(テレコムアニメーション) アニメ作画の仕組み(尾澤直志)他	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。※1 ポートフォリオ制作を通し他者に自分の技術力等を伝える技術を磨く。※2卒業制作企画を通して他社に自分の考えを紙面・プレゼンで伝える技術を磨く。上記を基本とするが学生の技量に応じて課題を変更する場合がある。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	ポートフォリオ作成※1	2	
3	ポートフォリオ作成	3	
4	ポートフォリオ作成	4	
5	研修用課題作品制作支援	5	
6	研修用課題作品制作支援	6	
7	ポートフォリオ作成	7	
8	ポートフォリオ作成	8	
9	ポートフォリオ作成	9	
10	ポートフォリオ作成	10	
11	ポートフォリオ作成	11	
12	ポートフォリオ作成(データ提出)	12	
13	卒業制作準備※2	13	
14	卒業制作準備	14	
15	卒業制作準備・2年間の復習	15	
16	卒業制作準備・2年間の復習	16	
17	卒業制作準備・2年間の復習		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	プレゼンテクニックⅢ	学年	2	単位数	2単位
授業目的	アニメーション撮影の復習・データの作成方法を理解				
授業概要	アニメーション撮影の復習を行い、必要なデータの作成方法を理解する。 就職に向けて準備をする。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。				
担当教員	多田 まどか	実務経験	○		
実務内容	CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はアニメーション撮影(コンポジター)としてフリーランスで活動。数多くのTV・劇場作品の撮影に従事。				

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	メールの書き方、送り方/封書の書き方、送り方	2	
3	写真の色調整/場面写の作り方/レンダーキューに	3	
4	研修アニメ制作支援	4	
5	研修アニメ制作支援	5	
6	研修アニメ制作支援	6	
7	研修アニメ制作支援	7	
8	【AE復習】FIX/wxp	8	
9	【AE復習】PAN、フェアリング、密着/兼用、BANK	9	
10	【AE復習】TU、TB、フェアリング、密着	10	
11	【AE復習】SL、Follow、親子付け、ローリング	11	
12	兼用カットの組み方、BANKについて説明	12	
13	PhotoshopとAEそれぞれの特効のやり方	13	
14	【AE復習】多重クミ	14	
15	写真加工(写真をアニメ背景のような雰囲気にする)	15	
16	卒業制作準備・2年間の復習	16	
17	卒業制作準備・2年間の復習		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	専攻テクニク I・II	学年	1	単位数	各2単位
授業目的	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術である「動画」「原画」「レイアウト」「タイムシートワーク」「カメラワーク用フレーム素材」の学習・技術の習得。				
教科書	参考書:アニメーションの本(合同出版) 作画の手引き(京都アニメーション) アニメーションバイブル(テレコムアニメーション) アニメ作画の仕組み(尾澤直志)他	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。授業開始時に1分間クロッキー×7回をする。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業週間・TVアニメーションの基礎知識	1	旗のなびき
2	原画トレース・クリンナップ技術習得	2	旗のなびき
3	原画トレース・クリンナップ技術習得	3	送り動画
4	中割りの基礎・メタモルフォーゼ	4	髪の毛のなびき
5	振り子運動・曲線運動・動きのタメツメ・タップ割基礎技術	5	髪の毛のなびき
6	手の振り練習(振り子・タメツメ・タップ割応用、関節の意識)	6	髪の毛のなびき
7	複雑なタップ割・目パチ口パク基礎技術	7	煙の送り動画
8	横顔の口パク・セル合成の描き方	8	煙の送り動画
9	人間の歩き(3コマ打ち中3枚)技術練習	9	水滴が落ちる動画
10	人間の歩き(3コマ打ち中4枚)技術練習	10	焚火の炎が燃え続ける動画
11	人間の走り(3コマ打ち中2枚)技術練習	11	進級制作(アニメーション作品制作)
12	人間の走り(3コマ打ち中3枚)技術練習	12	進級制作(アニメーション作品制作)
13	人間の振り向き技術練習	13	進級制作(アニメーション作品制作)
14	人間の振り向き技術練習(グループ制作支援)	14	進級制作(アニメーション作品制作)
15	人間の振り向き技術練習(グループ制作支援)	15	進級制作(アニメーション作品制作)
16	原画基礎(グループ制作支援)	16	進級制作(アニメーション作品制作)
17	原画基礎(グループ制作支援)		進級制作(アニメーション作品制作)

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス				
授業名	専攻テクニックⅢ・Ⅳ（作画コース）	学年	2	単位数 各2単位
授業目的	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための技術習得（応用）			
授業概要	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術である「動画」「原画」「レイアウト」「タイムシートワーク」「カメラワーク用フレーム素材」の学習・技術の習得。			
教科書	参考書：アニメーションの本（合同出版） 作画の手引き（京都アニメーション） アニメーションバイブル（テレコムアニメーション） アニメ作画の仕組み（尾澤直志）他	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する	
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始、授業終了時の挨拶。※1 ポートフォリオ制作を通し他者に自分の技術力等を伝える技術を磨く。※2卒業制作企画を通して他社に自分の考えを紙面・プレゼンで伝える技術を磨く。上記を基本とするが学生の技量に応じて課題を変更する場合がある。			
担当教員	三木佳美	実務経験	○	
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数			

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	作画テクニック（中割）	2	
3	作画テクニック（中割）	3	
4	作画テクニック（動物作画）	4	
5	研修用課題作品制作支援（作画）	5	
6	研修用課題作品制作支援（作画）	6	
7	研修用課題作品制作支援（作画）	7	
8	作画テクニック（ブレ・同トレス・揺り戻し・セル組etc）	8	
9	レイアウト技術向上課題	9	
10	パースのついたキャラクターの移動	10	
11	パースのついたキャラクターの移動	11	
12	パースのついたキャラクターの移動	12	
13	パースのついたキャラクターの移動	13	
14	キャラクター演技について	14	
15	キャラクター演技について	15	
16	第2原画作業	16	
17	第2原画作業		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	専攻テクニクⅢ・Ⅳ（撮影コース）	学年	1	単位数	各2単位
授業目的	アニメーション制作の撮影技術習得（応用）				
授業概要	アニメーション撮影の応用を行い、個人制作のクオリティアップを目指す。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。				
担当教員	多田 まどか	実務経験	○		
実務内容	CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はアニメーション撮影（コンポジター）としてフリーランスで活動。数多くのTV・劇場作品の撮影に従事。				

前 期		後 期	
1	2年生の授業内容について／1週間アニメ制作支援	1	
2	【AE】デモリール制作	2	
3	【AE】デモリール制作	3	
4	【AE】イメージBG制作	4	
5	【AE】デモリール制作	5	
6	研修用課題作品制作支援（撮影）	6	
7	研修用課題作品制作支援（撮影）	7	
8	研修用課題作品制作支援（撮影）	8	
9	【AE】魔法陣制作	9	
10	【AE】イメージBG、魔法陣から1点制作	10	
11	【AE】イメージBG、魔法陣から1点制作	11	
12	【AE】イメージBG、魔法陣から1点制作	12	
13	【AE】モーショнкомミック制作	13	
14	【AE】モーショнкомミック制作	14	
15	【AE】モーショнкомミック制作	15	
16	【AE】モーショнкомミック制作	16	
17	【AE】モーショнкомミック制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	専攻制作 I・II	学年	1	単位数	各2単位
授業目的	アニメ制作の実習。各自の技術力の向上。				
授業概要	絵コンテや映像作品の制作を通し、アニメーション(映像表現)の基本を習得する。同時に各種ソフトウェアの基本操作を身に付ける。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。				
担当教員	中村 犬蔵	実務経験	○		
実務内容	グラフィック・広告デザイナーとして32年。広告代理店勤務を経て個人事務所を設立。広告各種のプランニングと実制作に携わる。独立後の主なクライアントは「進研ゼミ(ベネッセコーポレーション)」「テレビ北海道」「アルバイト北海道社」				

前 期		後 期	
1	絵コンテ演習	1	グループ制作の総評・反省
2	Illustrator演習(1) 自身の名札を作成し、DTPの基本に触れる	2	作画枚数8枚または16枚でアニメ制作
3	スマートフォン撮影による実写映像作成(1)	3	作画枚数8枚または17枚でアニメ制作
4	スマートフォン撮影による実写映像作成(2)	4	作画枚数8枚または18枚でアニメ制作
5	スマートフォン撮影による実写映像作成(3)	5	作画枚数8枚または19枚でアニメ制作
6	15秒CMの演出絵コンテ作成(1)	6	ポートフォリオ制作練習
7	15秒CMの演出絵コンテ作成(2)	7	ポートフォリオ制作練習
8	前出2課題の合評と作品鑑賞	8	ポートフォリオ制作練習
9	Illustrator演習(2) 作品タイトルロゴの制作演習	9	進級制作
10	任意のシナリオを基にした絵コンテ作成(1)	10	進級制作
11	任意のシナリオを基にした絵コンテ作成(2)	11	進級制作
12	スマートフォン撮影による実写映像作成その2(1)	12	進級制作
13	スマートフォン撮影による実写映像作成その2(2)	13	進級制作
14	前出2課題の合評と作品鑑賞	14	進級制作
15	グループによるアニメーション制作	15	進級制作
16	グループによるアニメーション制作	16	進級制作
17	グループによるアニメーション制作		進級制作

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	専攻制作Ⅲ	学年	2	単位数	4単位
授業目的	アニメ制作の実習。各自の技術力の向上。				
授業概要	グループによる制作でグループワークに慣れる。また、課題をとおして複雑な作画の技術の向上を図る。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。※1アニメーション制作におけるプリプロダクション工程。企画・各種設定・シナリオと絵コンテ				
担当教員	中村 犬蔵	実務経験	○		
実務内容	グラフィック・広告デザイナーとして32年。広告代理店勤務を経て個人事務所を設立。広告各種のプランニングと実制作に携わる。独立後の主なクライアントは「進研ゼミ(ベネッセコーポレーション)」「テレビ北海道」「アルバイト北海道社」				

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	短編映像作品制作（いろはがるたを主題にした個人制作）	2	
3	短編映像作品制作（いろはがるたを主題にした個人制作）	3	
4	短編映像作品制作（いろはがるたを主題にした個人制作）	4	
5	短編映像作品制作（いろはがるたを主題にした個人制作）	5	
6	短編映像作品制作（いろはがるたを主題にした個人制作）	6	
7	就職研修用作品制作	7	
8	就職研修用作品制作	8	
9	就職研修用作品制作	9	
10	就職研修用作品制作	10	
11	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	11	
12	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	12	
13	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	13	
14	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	14	
15	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	15	
16	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）	16	
17	卒業制作準備（主としてアイデアチェック）		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	専攻制作IV	学年	2	単位数	4単位
授業目的	アニメ制作の実習。各自の技術力の向上。				
授業概要	グループによる制作でグループワークに慣れる。また、課題をとおして複雑な作画の技術の向上を図る。				
教科書		成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。※1アニメーション制作におけるプリプロダクション工程。企画・各種設定・シナリオと絵コンテ				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	フリーランスのアニメーターとして15年間現在に至る、TV・劇場用アニメーション作品の原画を担当。主な参加作品「ドラえもん」(シンエイ動画)「美少女戦士セーラームーンCosmos」(東映アニメーション・スタジオディーン)他多数				

前 期		後 期	
1	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	研修用課題作品制作	2	
3	研修用課題作品制作	3	
4	研修用課題作品制作	4	
5	研修用課題作品制作	5	
6	研修用課題作品制作	6	
7	グループ制作・背景動画	7	
8	グループ制作・背景動画	8	
9	グループ制作・背景動画	9	
10	グループ制作・背景動画	10	
11	グループ制作・背景動画	11	
12	2年間の復習	12	
13	卒業制作準備※1	13	
14	卒業制作準備	14	
15	卒業制作準備	15	
16	卒業制作準備	16	
17	卒業制作準備		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数	2
授業目的	ビジネスマナーの習得				
授業概要	仕事への取り組み方、意識、敬語や電話対応などを学び、社会人職業人を育てる				
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	授業出席、態度、提出課題の採点による評価		
備考					
担当教員	高橋 賢	実務経験	○		
実務内容	就職指導・教員として12年間の実務経験あり				

前 期		後 期	
1	ソーシャルコミュニケーションの必要性	1	会食マナー、ビジネス用語
2	社会人として必要なこと	2	酒席、冠婚葬祭、スケジュール管理、定型業務、非定型業務
3	仕事で求められる意識、取り組み方	3	ビジネス文章の種類と役割、Eメール
4	会社の基本とルール、コンプライアンス	4	社外文書
5	品質、納期、時間、目標、協調、改善、コスト意識について	5	電話のかけ方、受け方、取り次ぎ方
6	コミュニケーションとビジネスマナーについて	6	ビジネス能力検定対策
7	身だしなみ、挨拶	7	
8	仕事での態度と健康管理	8	
9	出退勤、休暇の基本ルール	9	
10	報連相、電子メール	10	
11	連絡相談の仕方、忠告の聞き方、ビジネスにふさわしい言葉使い	11	
12	敬語(3種)について	12	就職活動に向けての準備、心構え
13	尊敬表現、謙譲表現、丁寧表現に直す	13	企業研究
14	時事用語、略語まとめ(第1回目)	14	自己分析
15	時事用語、略語まとめ(第2回目)	15	自己PR
16	敬語の使い方、聞き方の基本、来客対応	16	自己PR
17	商談の基礎マナー、訪問のマナー、名刺交換		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	視覚伝達論	学年	1	単位数	2
授業目的	視覚伝達からのコミュニケーションを学ぶ				
授業概要	バーバルコミュニケーションとビジュアルコミュニケーションの在り方の違い、ツールとしての人間の五感などを、ビジュアルを主とするコミュニケーションの方法論を学ぶ。更に、視覚分析を行い伝達の実践と応用を学ぶ。				
教科書	なし	成績評価	授業出席、態度、試験の採点による評価		
備考	ビジュアルコミュニケーション。プリント配布物、視覚伝達の基本から新旧の事例による検証。画像や映像などを入れて、分かりやすく伝達。				
担当教員	本間 剛宏	実務経験	○		
実務内容	デザイナーから広告代理店のディレクターを経て、視覚伝達論の講義やデザイン、イラスト、キャラクターデザインなどを担当				

前 期		後 期	
1	ビジュアルコミュニケーションの基礎	1	
2	五感 聴覚からくるコミュニケーション 売れるネーミング	2	
3	五感 触覚からくるコミュニケーション	3	
4	五感 味覚からくるコミュニケーション キャラクターが救世主	4	
5	五感 嗅覚からくるコミュニケーション において誘うコミュニケーション	5	
6	基本となる視覚からくるコミュニケーション エモーションナル	6	
7	バーコードからQRコードのコミュニケーション	7	
8	CMの歴史、デザインの価値	8	
9	誰にでも分かりやすいコミュニケーション ユビキタス	9	
10	視覚とパッケージのコミュニケーション	10	
11	視覚を誘う文字のコミュニケーション	11	
12	錯視の世界 イリュージョン	12	
13	試験対策授業①	13	
14	試験対策授業②	14	
15	前期試験	15	
16	視覚化表現 エナジーなコミュニケーション	16	
17	世界を変えた写真のコミュニケーション		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	就職対策	学年	2	単位数	2
授業目的	就職活動の仕方、就職内定				
授業概要	就職に向けての説明会、応募、受験、面接など就職活動を実践する。就職内定に向けての準備・実践(個別面談 履歴書・エントリーシート作成 面接対策など)				
教科書	なし	成績評価	授業出席、態度、提出課題の採点による評価		
備考					
担当教員	山田淳一	実務経験	○		
実務内容	ホテル業界でフロントの接客業を約7年間勤務後、総務部人事・財務を約15年間勤務。人事では、採用担当の業務に携わる。				

前 期		後 期	
1	就職内定に向けての準備、実践(就職アンケ、求職カード、アニメーション業界とは)	1	
2	就職内定に向けての準備、実践(就職活動の進め方)	2	
3	就職内定に向けての準備、実践(封筒、添え状、自己PR、志望動機)	3	
4	就職内定に向けての準備、実践(履歴書の書き方)	4	
5	就職内定に向けての準備、実践(履歴書作成)	5	
6		6	
7		7	
8		8	
	↓		
9	就職内定に向けての準備、実践(面接練習)	9	
10		10	
11		11	
	↓		
12		12	
13	就職内定に向けての準備、実践、面接練習、個別指導(受験状況確認)	13	
14		14	
15		15	
16		16	
17			
	↓		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2024年度 アニメーション専攻 シラバス			
授業名	デザイン論	学年	2 単位数 2
授業目的	デザインの視野を広げる		
授業概要	CM、広告制作の実例や様々な作品鑑賞を通し「ものづくり」の根本をみつめる		
教科書	なし	成績評価	授業出席、態度、試験採点による評価
備考			
担当教員	中村犬蔵	実務経験	○
実務内容	グラフィック・広告デザイナーとして32年。広告代理店勤務を経て個人事務所を設立。広告各種のプランニングと実制作に携わる。独立後の主なクライアントは「進研ゼミ(ベネッセコーポレーション)」「テレビ北海道」「アルバイト北海道社」		

前 期		後 期	
1	授業内容説明	1	
2	TVCMができるまで	2	
3	↓	3	
4	映画、TVのタイトルバック	4	
5	↓	5	
6	個人製作アニメーション	6	
7	キャラデザや意匠について	7	
8	↓	8	
9	おいしい話	9	
10	自主制作映画	10	
11	キャラデザについて(番外編)	11	
12	作品鑑賞	12	
13	↓	13	
14	↓	14	
15	キャラデザについて(番外編)	15	
16	前期試験	16	
17	デザイン論最終まとめ		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス			
授業名	卒業制作	学年	2
		単位数	28
授業目的	2年間の集大成の作品作り		
授業概要	2年間の集大成として、そして対外的なプレゼンテーションとしての意味を持つ作品制作の実習。		
教科書	無し	成績評価	授業出席率、態度、提出課題の採点による評価
備考			
担当教員	三木佳美、中村 犬蔵、多田 まどか、神林 慎治	実務経験	○
実務内容	他の授業科目の実務内容を参照		

前 期		後 期	
1		1	卒業制作 (企画・制作・展示)
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	卒制作品一次審査
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
13		13	卒制作品最終審査
14		14	卒業制作作品展示
15		15	
16		16	↓
17			

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 アニメーション専攻 シラバス			
授業名	デッサン	学年	1
		単位数	2
授業目的	デッサン力・画力の向上を目的とする授業。		
授業概要	物や形、素材を観察し空間の構成を把握し表現する技術を学ぶ。		
教科書	なし	成績評価	提出課題の採点・進級制作の採点による評価
備考	なし		
担当教員	鵜沼 東子	実務経験	○
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。		

前 期		後 期	
1	道具の説明や授業の目的説明	1	静物デッサン 構図の取り方とパース
2	基本形態①立方体	2	↓
3	基本形態②球体	3	↓
4	基本形態③円柱	4	自画像と手 筋肉と骨格の表現
5	基本形の応用 菓子箱	5	↓
6	構造・パース	6	↓
7	明暗・質感	7	静物デッサン 幾何形体と折り鶴と毛糸
8	質感表現 ガラス瓶	8	↓
9	円柱形応用形態・立体感	9	↓
10	曲面にある文字	10	進級制作
11	手を描く	11	↓
12	骨格を学ぶ・動きをとらえる	12	↓
13	大通り公園スケッチ・自然を描く	13	↓
14	人物を描く・クロッキー	14	↓
15	顔や体の骨格・ムーブメント・プロポーション	15	↓
16	↓	16	↓
17	合評会		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

## 2024年度 アニメーション専攻 シラバス

授業名	デッサン	学年	2	単位数	2
授業目的	デッサン力・画力の向上を目的とする授業。				
授業概要	デザインする為に必要な描画力を反復練習で習得し幅広い表現ができるようにする。				
教科書	なし	成績評価	提出課題の採点による評価		
備考	なし				
担当教員	鶴沼 東子	実務経験	○		
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。				

前 期		後 期	
1	人物クロッキー	1	
2	静物デッサン モチーフ自由 質感の違うもの三つ	2	
3	↓	3	
4	↓ 提出	4	
5	表情のある自画像 喜怒哀楽	5	
6	↓ 筋肉の動きを捉える	6	
7	↓ 提出	7	
8	大通公園スケッチ	8	
9	友達を描く ペアを決める	9	
10	↓ 友達の雰囲気をつかえる	10	
11	↓	11	
12	↓ 提出	12	
13	室内スケッチ	13	
14	物を持つ手	14	
15	↓ 骨格理解	15	
16	↓ 提出	16	
17	合評会		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります