

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキル I	石井 裕章	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

社会人として必要最低限の規則とルール、マナーを学ぶ。就職活動状況やそれに伴う、知識、実践を行う。社会人になる前に、社会へ出る際のスキルと人間力・総合力を身に付けることを目標とする。

【講義概要】

マナー・プロトコール3級試験対策テストや講座を行う。各科目の締切や、制作状況を確認。また就職活動におけるチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就活ノートでのチェック。各委員会に所属する学生からの告知、提案。また、学生からの疑問、質問に応じて授業内容は変化する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	入学オリエンテーションに基づく「テクノスノート」の活用方法
3	PDCAを使った問題解決方法の作法
4	オープンキャンパスPBLスタッフについて。一般常識テスト実施
5	就職について。求人票の読み方とキャリアセンターの活用方法
6	みどりの村委員の選定。また研修とはなにかの伝達
7	入学2ヶ月で感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談
8	入学2ヶ月で感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談
9	入学2ヶ月で感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談。一般常識テスト実施
10	学院祭実行委員の募集告知。学院祭とは何をやるものなのかを伝達
11	みどりの村のアンケートと振り返り。一般常識テスト実施
12	夏期長期休暇中の課題確認
13	夏期長期休暇中の振り返り。課題のチェック。この間、何が得られたのか
14	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方
15	就職について。履歴書の書き方。志望動機とは
16	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは
17	学院祭の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論
18	学院祭の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論
19	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは
20	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談
21	就職活動指導。面接について
22	就職について。履歴書の書き方。志望動機とは
23	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは
24	一般常識テスト実施
25	学院祭の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論
26	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは
27	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談
28	一般常識テスト実施
29	就職活動指導。面接について
30	就職活動指導。面接について。2回目
31	一般常識テスト実施
32	個人事業主におけるお金について。税金、確定申告などのレクチャー
33	テクノス展の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論
34	テクノス展の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論
35	冬期休暇の振り返り。マナー・プロトコール3級試験対策テスト。採点
36	マナー・プロトコール3級試験対策テスト。採点

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

学科の改善案を学生から提示してもらうことにより、教員が気付かない不備やアイデアを学生からもらえる。
担当教員は、アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	特別講義 I	塚田 誠	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーション制作において、作業工程の一つであるダビング作業(MA作業の概念)を学びワーク時に必要な状態を理解し、作品として完成させる作業を学び理解することにより高い品質の作品作りができる人材となることを目標とする。

【講義概要】

アフレコした声や、BGM、効果音などを映像に合わせてはめ込んでいき、できあがった映像がテレビでオンエアされ、またディスク販売される仕上げの工程を学ぶ。この作業工程で使用されるソフトウェアを体感し、使用することにより、作業時に必要な作品の仕上がり状況を理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	音から見る作品研究1
2	音から見る作品研究2
3	音から見る作品研究3
4	作業工程を学ぶ
5	編集作業で使用するソフトウェアを学ぶ
6	編集作業で使用するソフトウェアで音楽編集①
7	編集作業で使用するソフトウェアで音楽編集②
8	編集作業で使用するソフトウェアで音楽編集③
9	編集作業で使用するソフトウェアで音楽編集④
10	課題提出・評価
11	編集作業で出来上がった作品を映像にあてはめる①
12	編集作業で出来上がった作品を映像にあてはめる②
13	編集作業で出来上がった作品を映像にあてはめる③
14	編集作業で出来上がった作品を映像にあてはめる④
15	作品評価
16	セリフ収録の基礎①
17	セリフ収録の基礎②
18	作品提出・評価
19	見せる映像研究①
20	見せる映像研究②
21	見せる映像編集①
22	見せる映像編集②
23	見せる映像編集③
24	見せる映像編集④
25	見せる映像編集⑤
26	作品提出・評価
27	TECHNOS展 発表作品制作プランニング①
28	TECHNOS展 発表作品制作プランニング②
29	TECHNOS展 発表作品制作①
30	TECHNOS展 発表作品制作②
31	TECHNOS展 発表作品制作③
32	TECHNOS展 発表作品制作④
33	TECHNOS展 発表作品制作⑤
34	TECHNOS展 発表作品制作まとめ
35	年間総集編 作成
36	作品提出・評価・上映会

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。

提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。

ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

講義及び実習を基本とするがより実践的な作業を学ぶため実習時間をより多く行う。

担当教員は、元ポストプロダクションにてMA業務に勤務し、映像に対する実務経験に基づき作品制作(アニメ制作の作業工程)を全体に理解したアニメーター養成に向けた授業を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	アニメーション概論 I	叶 精二	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーションの原理を学び、省略様式のセルアニメーションを日本独自の文化とする風潮を批判的に捉え、「動く画」としての魅力を追求する作品の独創性と優位性を検証する。無限の広がりを持つ芸術様式として、アニメーションを捉え返すことを目標とする。

【講義概要】

前期は「日本のアニメーション史」を主旨として概論を展開する。日本の商業セル・アニメーションの源流である東映動画の長編を中心に鑑賞・検証・討議を行う。その流れを汲む高畑勲と宮崎駿を擁するスタジオジブリの功績を学ぶ。また、非商業短編も鑑賞し、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。後期は「世界のアニメーション史」を主旨として概論を展開する。世界各国の名匠・巨匠の作品と作風をとり上げ、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	シラバスの確認／アニメーションの原理、視覚玩具の作成
3	アニメーションの歴史と分類、アニメとアニメーションの違い
4	「千と千尋の神隠し」宮崎駿とスタジオジブリの世界
5	宮崎駿とスタジオジブリの世界
6	戦前・戦後のアニメーション～政岡憲三・森康二の世界
7	東映動画の長編1「白蛇伝」
8	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」
9	東映動画の長編3「太陽の王子ホルスの大冒険」
10	東映動画の長編4「長靴をはいた猫」
11	東映動画の長編5「どうぶつ宝島」
12	大塚康生の世界
13	「パンダコパンダ」「名探偵ホームズ」
14	「じゃりん子チエ」高畑勲の世界
15	近藤喜文の世界
16	前期レポート制作。締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	シラバスの確認／世界のアニメーション
21	イギリス・アニメーション1～「ウォレスとグルミット」アードマンとニック・パークの世界
22	アメリカ・アニメーション1～「ナイトメアー・ビフォア・クリスマス」ティム・バートンの世界
23	アメリカ・アニメーション2～「カーズ」ジョン・ラセターとピクサー社の世界
24	アメリカ・アニメーション3～「アイアン・ジャイアント」ブラッド・バードの世界
25	アメリカ・アニメーション4～ディズニーの軌跡「白雪姫」「ピノキオ」「ファンタジア」
26	アメリカ・アニメーション5～「バッター君町へ行く」フライシャー兄弟の軌跡
27	フランス・アニメーション1～「王と鳥」ポール・グリモーの世界
28	フランス・アニメーション2～「ベルヴィル・ランデブー」シルヴァン・ショメの世界
29	ロシア・アニメーション1～「老人と海」アレクサンドル・ペトロフの世界
30	ロシア・アニメーション2～「雪の女王」「ミトン」ソユーズ・ムリト・フィルムの世界
31	ロシア・アニメーション3～「霧につつまれたハリネズミ」「話の話」ユーリー・ノルシュテインの世界
32	カナダ・アニメーション～「クラック!」「木を植えた男」
33	日本の非商業用作品～川本喜八郎・岡本忠成の世界
34	後期レポート制作。締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

1. 出席率と受講姿勢。2. 《課題-1》下記指定図書より1冊以上のレポート。A4/1枚以上。3. 《課題-3》講義で鑑賞した作品、長編1本以上、短編1本以上の感想文。A4/1枚以上。4. 講義感想・意見メモ(毎回用紙を配布)。5. 事前の自主申告と講師の了解があれば、上記以外の自由課題提出でも可。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。討議では自己の意見を論理性に整理し、クラスでディベート出来る主体性・積極性・協調性を学ぶ。各作品に取り組むスタッフの妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。担当教員は、フリーライター。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	アニメーション制作概論	片野 功	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーション制作、特に日本における商業アニメーション制作の現場で使える人材育成に主眼を置く。最終目標は個人で一本のアニメーション作品を作り上げる事。その為にアニメーション制作工程のすべてを学び、技術を学びながら自分の適性をも探らせる。実際の現場と同じように他学科とのコラボレーションを行い、コミュニケーション能力を磨く。考える課題を増やし難易度を上げて行く事で現場での対応力を身につけることを目標とする。

【講義概要】

基礎として学ぶ「作画」「彩色」「撮影・編集」「背景美術」それぞれが学生の中で「点」にならない様にすべて関連付け、課題は反復総合練習となる様にする。「プレゼンテーション」「演出・コンテ」の重要性を認識させ、課題を通してプロフェッショナルとしての考え方や仕事への取り組み方を身につけられる様に意識改革させる。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	「クレイタウン」の操作を覚える。自由に映像作品を作ってみる
3	「クレイタウン」でストーリーのある映像を作ってみる
4	前回の反省を踏まえ「クレイタウン」で起承転結のあるストーリーを作る
5	起承転結が完了した者から「スタイロス」での作業。「球」を自由に表現
6	「スタイロス」での作業。「球」の表現
7	「スタイロス」での作業。「球」の表現が完了した者から「雨」「雪」の表現
8	「スタイロス」での作業。「雨」「雪」の表現が完了した者から「木の葉」の表現
9	「スタイロス」での作業。「木の葉」の表現
10	「スタイロス」での作業。「歩き」を取り入れたムービー制作。4週～6週で完成予定
11	「スタイロス」での作業。「歩き」を取り入れたムービー制作
12	「スタイロス」での作業。「歩き」を取り入れたムービー制作
13	「スタイロス」での作業。「歩き」を取り入れたムービー制作。予備日
14	「スタイロス」での作業。「歩き」を取り入れたムービー制作。予備日
15	最終課題作業
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	最終課題アップ予定日。チェック後、リテイク作業に入る
21	最終課題アップ予定日。チェック後、リテイク作業に入る
22	最終課題アップ予定日。チェック後、リテイク作業に入る
23	リテイク作業
24	リテイク作業
25	リテイク作業
26	リテイク作業
27	リテイク作業
28	リテイク作業
29	書き出し作業日
30	書き出し作業日
31	予備日
32	予備日
33	予備日
34	制作作品。締切、提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

出席率と受講態度を80点からの減点方式。作品の評価と作業スピードと意欲、理解度と応用力を最大20点加点。講師とのコミュニケーションを+α(講師が、クライアントとしての視点から見た評価)。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

現場でのトラブルに対応出来るスキルを身につけてもらう為、最初から教えて貰うのではなく、自分なりに考えて作業し、失敗をスキル取得のチャンスとする考え方で進めていく。確りと自分がやりたいビジョンを持って、各授業に臨むことを旨とする様に指導。実技と対話が主。担当教員は、アニメーション業界37年。サザエさんのチーフアニメーターを経て東京工学院講師へ。原画マンだったが最近絵コンテにシフト。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	演出	石井 裕章	72時間

【授業の到達目標及びテーマ】

映像作品の演出意図と手法を理解し、アニメーション制作過程全般において、演出の重要性を主軸に置く。実写やアニメ、ドキュメンタリーを含めた映像作品を鑑賞し、演出の意味と意図、技法を学ぶ。また実際に演技をし身体で演出を理解してもらう。最終目標は演出を盛り込んだうえで、基礎的なアニメーションの絵コンテが描けるようになることを目標とする。

【講義概要】

ストーリーを元にし映像技法を加えることにより、視聴者の感情に訴えかける演出を学ぶ。授業「アニメーション概論Ⅰ」の後期にて絵コンテが始まるため、前期までにカメラワークや用語、簡単なアニメーションの絵コンテが描け、後期は色や音など、カメラ以外の演出をレクチャーすることにより、幅広い演出を習得出来るようにする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ショット時間の意図と感覚を覚える。[体験学習]ある演技をし、かかった時間を予想する
3	5W1H。実際に映画を観て5W1Hの箇所を探る
4	アニメーションの絵コンテ知識を教える。1回目(みどりの村 代替日)
5	イマジナリーラインとは
6	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ
7	アニメーションの絵コンテ知識を教える。2回目
8	[体験学習]短いシナリオから絵コンテを描く
9	前期講評評価
10	時代、季節、時間を演出で表現する
11	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点
12	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写
13	映像と音のシンクロ。作品の速度感
14	伏線の意図。張り方と回収を知る
15	優れた映像作品と監督を知る。1回目
16	捉破りな演出作法を知る。[体験学習]実写映画を1作品選ぶ
17	優れた映像作品と監督を知る。
18	後期講評評価
19	前期オリエンテーション
20	ショット時間の意図と感覚を覚える。[体験学習]ある演技をし、かかった時間を予想する
21	5W1H。実際に映画を観て5W1Hの箇所を探る
22	アニメーションの絵コンテ知識を教える。1回目(みどりの村 代替日)
23	イマジナリーラインとは
24	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ
25	アニメーションの絵コンテ知識を教える。2回目
26	[体験学習]短いシナリオから絵コンテを描く
27	前期講評評価
28	時代、季節、時間を演出で表現する
29	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点
30	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写
31	映像と音のシンクロ。作品の速度感
32	伏線の意図。張り方と回収を知る
33	優れた映像作品と監督を知る。1回目
34	捉破りな演出作法を知る。[体験学習]実写映画を1作品選ぶ
35	優れた映像作品と監督を知る
36	後期講評評価

【成績評価方法】

質問、疑問の反応、積極的な提案。それぞれを3:3:4の割合で評価する。作品評価(授業内容を踏まえた結果内容、課題への取り組みかた、スピード)。作品提出をし初めて点数が発生。全ての課題提出で80点を基本とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

座学。アニメーションの演出、カメラワークを主に、実写との違いを明確に手法、技法をレクチャー。担当教員は、アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	映像制作 I	小泉 みのり	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

CGの基本概念を理解してもらう。パソコンを使って、主にAdobe社ソフトを使いコンピューターグラフィックの基礎を学んでいく。ゼロから作るCGから写真画像を操作して作るCGまで学んでいく。初めは静止画の操作、合成、編集ムービーまで制作する。近年の多様化メディアにも対応。1人で全行程を行い、コンピューターグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目標とする。

【講義概要】

コンピュータを使用し、CGの基本から入り、応用、テクニック、注意点などを実習していく。他ソフトとの関連なども解説する。映像の最終調整の仕方を理解してもらう。前期は基本操作から静止画、ムービーと順を追って進めていく。後期は応用編とし、実際に映画などになった作品がどのように作られているのかなどをシュミレーション。アニメ撮影に実際に使用されるパーティクル生成、光のエフェクトなども積極的に取り入れていく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	Photoshop_ファイル操作と拡張子・複数ファイルの扱い・選択範囲。制作の流れ
3	Photoshop写真合成①_レイヤー・切抜き
4	Photoshopロゴマーク作り_レイヤースタイル・クリッピングマスク・グラデーション
5	Photoshopポストカード作り②_シェイプで地図作成・調整レイヤー
6	AE_Illustrator(ベクトルデータ)連携・マスク・トラックマット・アルファチャンネルについて
7	AE_カメラアニメーション・グラフエディタモード
8	AE_レンダリング設定・出力モジュール設定・書き出し形式 AE_期末制作_オリジナル動画制作
9	AE_動画の編集・プロジェクトデータの読み込み・調整・レンダリング
10	前期オリエンテーション
11	PS_ファイル操作と拡張子・複数ファイルの扱い・選択範囲。制作の流れ
12	PS写真合成①_レイヤー・切抜き
13	PSロゴマーク作り_レイヤースタイル・クリッピングマスク・グラデーション
14	Photoshopポストカード作り②_シェイプで地図作成・調整レイヤー
15	AE_Illustrator(ベクトルデータ)連携・マスク・トラックマット・アルファチャンネルについて
16	AE_カメラアニメーション・グラフエディタモード
17	AE_レンダリング設定・出力モジュール設定・書き出し形式 AE_期末制作_オリジナル動画制作
18	AE_動画の編集・プロジェクトデータの読み込み・調整・レンダリング
19	後期オリエンテーション
20	Premiere編集基本_映画の予告編(30秒・15秒)
21	AE_テキストアニメーションの作成。転送シーンのシュミレーション(スタートレック風)
22	AE_レイヤー・エフェクトを活用する。Photoshop_スニーカーデザイン_透明をロック・レイヤーマスク
23	AE_お絵かきネオン。ターゲットスコープから見た映像(トラッキング)
24	AE_移動する光源の残像を残す/マスクを活用したバックライト表現。きらきら星をまき散らす
25	AE&Premiere連携。AE_パペットツール。飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)
26	AE&Premiere連携。AE_パペットツール。飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)
27	後期講評評価
28	後期オリエンテーション
29	Premiere編集基本_映画の予告編(30秒・15秒)
30	AE_テキストアニメーションの作成。転送シーンのシュミレーション(スタートレック風)
31	AE_レイヤー・エフェクトを活用する。PS_スニーカーデザイン_透明をロック・レイヤーマスク
32	AE_お絵かきネオン。ターゲットスコープから見た映像(トラッキング)
33	AE_移動する光源の残像を残す/マスクを活用したバックライト表現。きらきら星をまき散らす
34	AfterEffects&Premiere連携。AE_パペットツール。飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)
35	AfterEffects&Premiere連携。AE_パペットツール。飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)
36	後期講評評価

【成績評価方法】

中間・期末制作の提出・完成度。授業の理解度。デザイン性・技術度。提出課題，出席状況，授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

PC実習が基本。静止画加工、合成、動画編集までステップを踏み幅広く知識をつけていく。担当教員は、CM、PV、イベント、テレビ、アニメ、映画祭のOPCG等、数々の作品でマルチに活躍。



開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	進級作品制作	圓池 茂	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーションの企画を立て、全てのアニメーション工程を理解し、1年生で学修したアニメーション技術を集約させた作品制作を完成、提出させることを目標とする。

【講義概要】

アニメーション全ての作業工程を理解した上で作品制作をおこない、その都度、作業工程の技術面、思考面など多角的に作業が正確におこなわれているのかをチェックし、決められた提出期限までに作品提出を行うことを目的とする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	企画書制作について概要説明
3	企画書制作
4	シナリオ作成
5	シナリオ作成予備日
6	シナリオからの絵コンテ制作
7	レイアウト作成及び原画・動画制作
8	レイアウト作成及び原画・動画制作
9	前期作品制作進行状態確認
10	後期オリエンテーション
11	作画、仕上、撮影作業
12	背景美術作業
13	背景美術作業
14	撮影、エフェクト作業
15	サウンドエフェクト、音響作業等
16	作品のリテイク作業及び微調整
17	作品のリテイク作業及び微調整
18	後期講評評価
19	前期オリエンテーション
20	企画書制作について概要説明
21	企画書制作
22	シナリオ作成
23	シナリオ作成予備日
24	シナリオからの絵コンテ制作
25	レイアウト作成及び原画・動画制作
26	レイアウト作成及び原画・動画制作
27	前期作品制作進行状態確認
28	後期オリエンテーション
29	作画、仕上、撮影作業
30	背景美術作業
31	背景美術作業
32	撮影、エフェクト作業
33	サウンドエフェクト、音響作業等
34	作品のリテイク作業及び微調整
35	作品のリテイク作業及び微調整
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。

提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。

ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーション形式であれば、どのような手法、技法も課題作品として認める。

担当教員は、フリーランスの美術家。不定期に個展を開催。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	描画基礎 I	圓池 茂	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

目でみたとおりに絵を完成させることを目的とする。そのための画材や表現手法、技法を学び、あらゆる手段を使ってキャンパスに描画し、学生全員の画力向上を目標とする。

【講義概要】

画材を知り、表現する手法を学ぶ。対象をしっかりと観察する習慣をつける。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	正面顔。目の大きいキャラ、目の小さいキャラ。顔の輪郭の異なる人物を複数名描く
3	人物。若いサラリーマンの背広姿。8、6、4、3、2頭身。女子学生、セーラー服を描く
4	成人男性と成人女性。リアル調8頭身。理想的なプロポーションを描く
5	人物クロッキー。立ちポーズ、左足軸足、右足軸足に体重をかけた時の頭の位置
6	リアルな人物クロッキー。8頭身のキャラクターを2頭身までにデフォルメさせる
7	体系別10人のキャラクターを描く。豊満型、痩せ型など
8	24方向から顔のデッサンをする。学生同士がモデルとなる
9	24方向から顔のデッサンの続き。手直しする部分があれば修正を加える
10	白いマネキン人形の身体をアオリ、フカン、9方向で計27方向の顔のデッサンをする
11	美顔とカワイイ顔。男性、女性。リアル調とデフォルメ調の顔を描く
12	19種類の違った髪型の男性、女性を描く
13	19種類の違った髪型の男性、女性を描く。第2回
14	8つの髪型で24の顔を描く
15	10つの髪型で27の顔を描く
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	6タイプの全く異なる男女の顔を描く
21	顔の表情。怒る顔。歯を食いしばったときの顔。リアル調とデフォルメ調で
22	顔の表情。笑う顔。若い男。キャラ崩れをしないように同一人物として描く。リアル調とデフォルメ調で
23	顔の表情。嫌顔、心配、恐怖、驚き、泣く。若い男女をチープにリアル調とデフォルメ調で
24	顔の表情。うつらうつら眠い顔
25	顔の表情と手の仕草
26	走る姿を横から描く。若い男性
27	走る姿を前から描く。若い男性
28	走る姿を横から描く。若い男性と若い女性
29	走る姿を横から描く。横より8ポーズ、前から10ポーズ。後ろから10ポーズ。若い男性と若い女性
30	歩く姿を横ポーズから描く
31	歩く姿を横ポーズから描く。年齢別、横より10ポーズ。体系別に10ポーズ
32	歩く姿を前ポーズから描く。男性と女性。横より3ポーズ
33	歩く姿を後ろから描く。体系別に10ポーズ。若い男性
34	制作作品。締切、提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。

提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。

ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーションで使用されるデフォルメキャラクターの制作も行う。絵画とアニメーションの技法を織り交ぜた授業内容。担当教員は、フリーランスの美術家。不定期に個展を開催。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	パフォーミングアート I	片野 功	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

あらゆる意味でアクティブに立ち回り、積極的にコミュニケーションを取る必要性を体感させる。あらゆるモノを対象に、興味を持ってスケッチ・クロッキーをする。表現する物を理解して咀嚼して再構築する作業を生業とする業界なので、求められる事に対応出来る様、必要な基礎体力を身につけることを目標とする。

【講義概要】

室内でのクロッキーをメインに室外での観察・写生、人・車・草木等身の回りにあるモノに興味のある順で良いので確り観察して理解する癖をつけさせ、その必要性を説く。学外で美術鑑賞等も行い、本物を知り、教養を得ると同時に公共の場での常識・マナー・立ち居振る舞いをチェックする。「伝える力」の重要性を体感するパントマイムの授業も導入

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	単語から浮かぶ絵を描いてみる。
3	クロッキー
4	校内写生。ミッションをクリアする。
5	クロッキー
6	美術鑑賞
7	クロッキー
8	クロッキー
9	校内写生。ミッションをクリアする。
10	クロッキー
11	クロッキー
12	ファッション誌を使ったクロッキー
13	アニメーション雑誌を使ったクロッキー
14	カメラ
15	カメラ
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	アクションポーズ
21	アクションポーズ
22	ミッション
23	学外見学
24	クロッキー
25	クロッキー
26	アクションポーズ
27	アクションポーズ
28	ミッション
29	ミッション
30	パントマイム
31	パントマイム
32	ミッション
33	ミッション
34	後期制作作品。締切、提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

出席率と受講態度を80点からの減点方式。課題に取り組む意欲と講師とのコミュニケーションを+α最大20点加点。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

実技が中心。アニメーション業界で生きていく為には「一生勉強」する覚悟が必要である、という事を理解させる。担当教員は、アニメーション業界に37年間携わる。サザエさんのチーフアニメーターを経て東京工学院講師へ。原画マンだったが最近絵コンテにシフト。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	作画基礎 I	松井 芳彦	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

紙とデジタルの両方を使用したアニメーション作画の基礎技術を習得する。
【到達目標】アニメ基礎講座の課題を使って、前期にデジタル作画の練習を行う。
 後期は、紙での作画練習を行う。一年次は基礎的な作画を中心に行うが、学期終わりに本番用のカットを
 作画する練習を行い、作業スピードの向上と、作画内容の向上を同時に目標とする。

【講義概要】

「映像制作」でのデジタル作画や、「制作概論」での作品・課題制作に役立つよう、アニメ作画の基礎をアナログ手法から学んでおきたい。アナログ(紙作画)を習得することにより、セル重ねの概念などの基本を頭に入れ、それを前提とした上でデジタル作画を習得する。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デジタル作画 クリーンアップの練習
3	デジタル作画 クリーンアップの練習 続き
4	デジタル作画 ボールの弾み
5	デジタル作画 振り子
6	デジタル作画 簡単な中割り(均等)課題
7	デジタル作画 目パチロパク合成の課題
8	デジタル作画 イスから立ち上がる課題
9	デジタル作画 イスから立ち上がる課題 続き
10	デジタル作画 横から見た歩きの課題
11	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き
12	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き
13	デジタル作画 横から見た走りの課題
14	デジタル作画 横から見た走りの課題 続き
15	デジタル作画 うなずき課題
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	紙作画 止めロパク
20	紙作画 うなずき
21	紙作画 煙の送り課題
22	紙作画 簡単な振り向き課題
23	紙作画 簡単な振り向き課題 続き
24	紙作画 簡単な振り向き課題 続き
25	紙作画 姿勢の変化の課題
26	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題
27	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
28	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
29	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
30	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
31	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題
32	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
33	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
34	課題作品。締切、提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

出席・参加。作品評価(ルール通りに作画できるか。作業スピード、作業内容)課題素材の取扱など、マナーに徹しているか。提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーション基礎教本他、随時配布。
 担当教員は、動画マンとしてアニメスタジオに入社しアニメーションの業界に入る。主に動画、動画検査などを担当。現在はフリーのアニメーター。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	1年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門基礎科目	デジタル・アニメーション技術 I	若菜 陽子	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

パソコンを使用し、デジタル彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得する。
製作現場で使われるRETAS！PRO ペイントマン、トレースマン、After Effectsを使った実習で、デジタル処理が、指示通り素早く正しく出来るようになることを目標とする。

【講義概要】

プロ用の本番素材使って学習を行うため、素材の丁寧な取り扱い方や、管理に関しても徹底することを学ぶ。「アニメーション制作概論1」の作品作成に、一部時間を割り振る。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デジタル彩色(1) ペイントの基本
3	デジタル彩色(2) 続き
4	デジタル彩色(3) T光、Wラシ、Hi、OL、組みの塗り
5	デジタル彩色(4) 続き
6	デジタル彩色(5) 続き
7	デジタル彩色(6) 続き
8	デジタル彩色(7) 色指定をみながらの塗り(R.G.Bでの塗りを含む)
9	デジタル彩色(8) 続き
10	デジタル彩色(9) 続き
11	デジタル彩色(10) スキャンしながらの(1)～(9)の塗り
12	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1/QTムービーの作成
13	デジタル彩色(11) 続き
14	デジタル彩色(12) 続き
15	デジタル彩色(13) 続き
16	前期制作作品。提出。
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	デジタル彩色(14) 続き
21	デジタル彩色(14) 続き
22	制作概論の作品①の彩色
23	制作概論の作品①の彩色
24	制作概論の作品①の彩色
25	制作概論の作品①の彩色
26	制作概論の作品①の撮影・編集
27	デジタル彩色 作品制作予備日
28	デジタル彩色(14) 続き
29	デジタル彩色(14) 続き
30	制作概論の作品①の彩色
31	制作概論の作品①の撮影・編集
32	デジタル彩色 作品制作予備日
33	制作概論の作品①の撮影・編集
34	後期制作作品。締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

出席・参加。作品評価(ルール通りに作画できるか。作業スピード、作業内容)課題素材の取扱など、マナーに徹しているか。提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーション基礎教本他、随時配布。
担当教員は、アニメーション業界に約40年携わる。様々な作品を手掛け、アナログからデジタルまで幅広い知識と経験を持つ。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	ビジネススキルⅡ	石井 裕章	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

社会人としての規則とルール、マナーを学ぶ。就職活動やそれに伴う、知識、実践を学修する。社会人になるための技術的スキルと人間力・総合力を身に付ける。卒業条件の一つである卒業制作作品の取り組み方法。またその成果によるアニメーション制作への意識向上を目標とする。

【講義概要】

卒業制作作品の制作状況を確認。
また就職活動におけるチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就活ノートのチェック。
各委員会に所属する学生からの告知、提案。

回	授業計画及び学習内容
---	------------

- | 回 | 授業計画及び学習内容 |
|----|--|
| 1 | 前期オリエンテーション |
| 2 | 1年生までの振り返り。2年生ですべきこと |
| 3 | 就職について。キャリア支援とは |
| 4 | PDCAを使った問題解決方法の作法。一般常識テスト実施 |
| 5 | オープンキャンパスPBLスタッフについて |
| 6 | ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは |
| 7 | ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談 |
| 8 | 2年生に進級して2ヶ月。感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談 |
| 9 | 2年生に進級して2ヶ月。感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談。一般常識テスト実施 |
| 10 | 2年生に進級して2ヶ月。感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談 |
| 11 | 一般常識テスト実施 |
| 12 | インターンシップとは。その2 |
| 13 | 早期出社の可能な会社の場合の授業との兼ね合いについて |
| 14 | 夏期長期休暇中の課題確認 |
| 15 | 夏期長期休暇中の振り返り。課題のチェック。この間、何が得られたのか |
| 16 | 夏期長期休暇中の振り返り。課題のチェック。この間、何が得られたのか |
| 17 | 一般常識テスト実施 |
| 18 | 前期講評評価 |
| 19 | 後期オリエンテーション |
| 20 | 個人就活ノートチェック |
| 21 | 会社での振る舞いや態度について |
| 22 | 5年後、10年後の自分への未来日記制作 |
| 23 | 個人就活ノートチェック |
| 24 | 一般常識テスト実施 |
| 25 | 個人事業主におけるお金について。税金、確定申告などのレクチャー |
| 26 | 学院祭の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論 |
| 27 | 学院祭の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論 |
| 28 | 一般常識テスト実施 |
| 29 | 卒業制作作品のパッケージや配布方法の最終報告 |
| 30 | テクノス展の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論 |
| 31 | 一般常識テスト実施 |
| 32 | 卒業制作作品のパッケージや配布方法の最終報告 |
| 33 | テクノス展の準備。教室の見せ方。装飾や解説をどのようにおこなうのか学生のみで議論 |
| 34 | テクノス展の準備。教室の見せ方。最終報告 |
| 35 | 就職活動等、講評評価 |
| 36 | 就職活動等、講評評価 |

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

学科の改善案を学生から提示してもらうことにより、教員が気付かない不備やアイデアを学生からもらえる。担当教員は、アニメーション会社にて20年間、彩色、ソフトウェア開発、人材育成に携わる。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
一般教養科目	特別講義Ⅱ	塚田 誠	36時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーション制作において、作業工程の一つであるダビング作業(MA作業の概念)を学びワーク時に必要な状態を理解する。他学科との共同作業において、協働力を養い、お互いの立場の違いも配慮しながら、作品として完成させる作業を学び理解することにより高い品質の作品作りができる人材となることを目標とする。

【講義概要】

アフレコした声や、BGM、効果音などを映像に合わせてはめ込んでいき、できあがった映像がテレビでオンエアされ、またディスク販売される仕上げの工程を学ぶ。この作業工程で使用されるソフトウェアを体感し、使用することにより、作業時に必要な作品の仕上がり状況を理解する。

回	授業計画及び学習内容
1	卒業作品制作にあたり 作品研究①
2	卒業作品制作にあたり 作品研究②
3	卒業作品制作にあたり 作品研究③
4	作業工程を学ぶ
5	編集作業で使用するソフトウェアを学ぶ
6	作業工程を学ぶ
7	卒業制作に向けてのプランニング①
8	Illustratorを学ぶ①
9	Illustratorを学ぶ②
10	Illustratorを学ぶ③
11	経過報告・評価
12	卒業制作に向けてのプランニング②
13	ポスター作り
14	ホームページ告知
15	日程表作成
16	卒業制作・経過報告
17	卒業作品 音声プランについて
18	声優オーディションについて
19	効果音・効果音楽の取り扱いについて
20	CM制作プランニング
21	アフレコ準備
22	TECHNOS祭 発表作品制作①
23	TECHNOS祭 発表作品制作②
24	TECHNOS祭 発表作品制作③
25	作品提出・評価
26	TECHNOS展 発表作品制作プランニング
27	TECHNOS展 発表作品制作①
28	TECHNOS展 発表作品制作②
29	TECHNOS展 発表作品制作③
30	TECHNOS展 発表作品制作④
31	TECHNOS展 発表作品制作⑤
32	TECHNOS展 発表作品制作⑥
33	TECHNOS展 発表作品制作⑦
34	TECHNOS展 発表作品制作まとめ
35	年間総集編 作成
36	作品提出・評価・上映会

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。
提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

講義及び実習を基本とするがより実践的な作業を学ぶため実習時間をより多く行う。
担当教員は、元ポストプロダクションにてMA業務に勤務し、映像に対する実務経験に基づき作品制作(アニメ制作の作業工程)を全体に理解したアニメーター養成に向けた授業を展開する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	映像制作Ⅱ	小泉 みのり	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーション映像の基本・基本設定・画面演出編集。
静止画からムービーまで制作する。画面サイズの基本概念からデジタルの扱いまでの基本、アニメ撮影技術として、AfterEffectsにてカメラワークなどの基本技術から特殊効果まで使いこなせることを目標とする。

【講義概要】

画像を操作し、昼を夜に変えたりする静止画的技術、最終的には動画の特殊加工まで制作できるようにする。タイムシート、撮影指定書を配り、実際のアニメ撮影の練習を積み重ねるとともに、AfterEffectsでの加工もしていく。アニメ撮影技術の基本を学んでいく。卒業制作も同時に進行していく。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	Adobeソフトの紹介(PS・AI・AE・Pre)。基本操作①Photoshop ツール・パネル・ファイル・保存
3	Photoshop_ファイル操作と拡張子・複数ファイルの扱い・選択範囲。制作の流れ
4	Photoshop_写真加工_トリミング・修復ブラシ・コピー・スタンプ。特定の色の色調補正・フィルター
5	Photoshop_写真合成①_レイヤー・切抜き
6	Photoshop_写真合成②_パペットワーブ・レイヤーマスク
7	Photoshop_ロゴマーク作り_レイヤースタイル・クリッピングマスク・グラデーション
8	Photoshop_ポストカード作り①_画像操作・文字・スマートオブジェクト・描画モード・変形
9	Photoshop_ポストカード作り②_シェイプで地図作成・調整レイヤー
10	Photoshop_中間制作_CD/DVDジャケット制作
11	AfterEffects_3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法
12	AE_テキストアニメーションの作成。転送シーンのシュミレーション(スタートレック風)
13	AfterEffects_カメラアニメーション・グラフエディタモード
14	AfterEffects_動画の編集・プロジェクトデータの読み込み・調整・レンダリング
15	AfterEffects_レンダリング設定・出力モジュール設定・書き出し形式 AE期末制作_オリジナル動画制作
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	後期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	Premiere_編集基本_動画の編集・トランジション・Psd素材の読み込み
21	Premiere_編集基本_映画の予告編(30秒・15秒)
22	AfterEffects_環境設定。レーザービームで爆破(シューティングゲーム風)
23	AfterEffects_テキストアニメーションの作成。転送シーンのシュミレーション(スタートレック風)
24	AfterEffects_シェイプ・マスクを利用したアニメーションの作成。AE文字表現_基本・タイトルブラー
25	AfterEffects_レイヤー・エフェクトを活用する。Photoshop_スニーカーデザイン_透明をロック
26	中間制作Photoshop_スニーカーデザイン_
27	AE_お絵かきネオン。ターゲットスコープから見た映像(トラッキング)
28	AE_オブジェクト発光(CC LightRay)。シルエットの中に映像(トラックマット)
29	AE_移動する光源の残像を残す/マスクを活用したバックライト表現。きらきら星をまき散らす
30	AE_隕石落下のシーン(パーティクル)
31	AfterEffects&Premiere連携。AE_パペットツール。飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)
32	AE_自然現象の作成。DNAのようにらせん状に回転するテキスト
33	期末制作_英語教材ムービー(ABC_Projects)。自由制作
34	後期制作作品。提出
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

中間・期末制作の提出・完成度。授業の理解度。デザイン性・技術度。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

PC実習が基本。静止画加工、合成、動画編集までステップを踏み幅広く知識をつけていく。
担当教員は、CM、PV、イベント、テレビ、アニメ、映画祭のOPCG等、数々の作品でマルチに活躍。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	卒業作品制作	小泉 みのり	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

ほぼ1年をかけてクラス全員で一本のアニメーション作品を制作する。日本の商業アニメーションの制作現場と同じ手順でアニメ作品を企画から立ち上げ、年間スケジュールを練り、各自自分の役割を理解して作業に当たり、作品完成までの全てのプロセスを体験し、現場に出た時に即戦力となる人材を目標とする。

【講義概要】

基本は学生主体で進める。講師はクライアントとして全体の進行を見る。アニメーションの制作フローチャート等を参考に、手順を全員で確認しながら進行。問題発生時も解決は基本学生主体だが、うまく行かない時は講師が誘導する。各自の作業状況は常にチェックし、適時アドバイスをする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	卒業制作の内容及び制作スケジュールを考える。
3	作品内容を決定する。ストーリーボード・イメージボード作成
4	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業
5	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。シナリオ作成。他学科への交渉開始
6	レイアウト
7	レイアウト
8	レイアウト
9	レイアウト
10	レイアウトアップ。原画作業へ
11	原画作業
12	原画作業
13	原画作業
14	原画作業
15	動画作業開始。予告編案作成
16	制作作品の進行状況報告
17	前期までの作品進行度等、講評評価
18	前期までの作品進行度等、講評評価
19	後期オリエンテーション
20	動画作業開始。予告編作業
21	仕上げ作業開始。背景作業開始
22	仕上げ・背景作業
23	仕上げ・背景作業
24	仕上げ・背景作業
25	撮影開始
26	撮影開始
27	撮影開始
28	完成予定日
29	予備日
30	予備日
31	リテーク作業
32	リテーク作業
33	リテーク作業
34	卒業制作作品完成披露予定日
35	卒業制作講評評価
36	卒業制作講評評価

【成績評価方法】

出席率と受講態度を80点からの減点方式。制作貢献度と取り組む意欲を最大20点加点。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的に学生が主体となって作品制作にあたる時間。各個人のスケジュールと全体でのスケジュールのバランスの取り方を注視。講師はクライアントでありアドバイザーの役割に徹する。担当教員は、CM,PV,イベント,テレビ,アニメ,映画祭のOPCG等、数々の作品でマルチに活躍。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	描画基礎Ⅱ	圓池 茂	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

目でみたとおりに絵を完成させることを目的とする。そのための画材や表現手法、技法を学び、あらゆる手段を使ってキャンパスに描画する。動きのある絵を目指し、やがてアニメーションとして動かせるような1枚の絵を仕上げるような画力になることを目標とする。

【講義概要】

プロの作品を模写等することによってそのテクニックを学ぶ。人物の表情など、より繊細な表現の研究。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	走る姿。横より8枚描く。表情練習。怒る中年男性
3	走る姿。前より10枚描く。怒る若い男性
4	歩く姿。中3枚。男性と女性。中5枚男性を描く。表情練習。怒る若い女性
5	歩く姿。幼児、青年、成人、中年、老人。男女。横より10体
6	歩く姿。幼児、青年、成人、中年、老人。男女。横より10体。続き
7	素足と靴。9方向からみた男性の足、スニーカーを描く。泣く子供
8	手を描く。年齢別、赤ちゃん、幼児、成人。男女
9	手を描く。手の甲、手のひら、両手を合わせた手。鉛筆をもつ手。指に力を入れる手12個
10	手を描く。タバコを吸う絵青年の手を顔を描く。大笑いする青年
11	手を描く。手を握る男女の手、手を握る親子の手
12	男女の手を描く。恐怖に怯える中年男性
13	サラリーマン、ビジネススーツを着た(シングル、2つボタン)全身
14	ビジネススーツを着た女性。全身4体
15	ビジネススーツを着た男性。全身4体
16	前期講評評価
17	前期講評評価
18	後期オリエンテーション
19	年齢別人物表現。赤ちゃん、全身。正面、後面
20	年齢別人物表現。幼児5全身。正面、後面
21	年齢別人物表現。6全身。正面、後面
22	年齢別人物表現。思春期。学生、青年。男子学生服、女子学生服
23	年齢別人物表現。思春期。学生、青年。男子学生服、女子学生服(男女ともにブレザー)
24	年齢別人物表現。成人。カジュアル服
25	年齢別人物表現。中年(50~60代)
26	年齢別人物表現。痩せた老人、おじいちゃん、おばあちゃん
27	年齢別人物表現。太った老人、おじいちゃん、おばあちゃん
28	1点表現図法、2点表現図法。テーブルとテーブルの上の小物を描く
29	1点表現図法、2点表現図法。テーブルとテーブルの上の小物を描く。続き
30	1点表現図法、住宅街を歩いている若い女性と建物、道路
31	3点表現図法。玄関入口、家具、下駄箱、傘立て、訪問客など人物3人
32	3点表現図法。玄関入口、家具、下駄箱、傘立て、訪問客など人物3人。続き
33	3点表現図法。玄関入口、家具、下駄箱、傘立て、訪問客など人物3人。続き
34	後期全課題締切、提出
35	課題講評評価
36	課題講評評価

【成績評価方法】

作品の提出速度。課題のアイデアの豊富さ。技術力、画力。提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーションで使用されるデフォルメキャラクターの制作も行う。絵画とアニメーションの技法を織り交ぜた授業内容。担当教員は、フリーランスの美術家。不定期に個展を開催。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	デジタル・アニメーション技術Ⅱ	若菜 陽子	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

パソコンを使用し、デジタル彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得する。
製作現場で使われるRETAS！PRO ペイントマン、トレースマン、After Effectsを使った実習で、デジタル処理が、指示通り素早く正しく出来るようになる人材を育成することを目標とする。

【講義概要】

プロ用の本番素材使って学習を行うため、素材の丁寧な取り扱い方や、管理に関しても徹底することを学ぶ。「アニメーション制作概論1」の作品作成に、一部時間を割り振る予定。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デジタル彩色(1) 1年の復習(T光、Wラシ、HiOL、組みの塗り、含む) 色指定をみながらの塗り
3	デジタル彩色(2) 続き
4	デジタル彩色(3) 続き
5	デジタル彩色(4) 続き
6	デジタル彩色(5) 続き
7	デジタル彩色(6) リテーク直しの練習
8	デジタル彩色(7) 続き
9	デジタル彩色(8) 続き
10	デジタル彩色(9) 色見本、色変え(夜色、夕景色)
11	デジタル彩色(10) 続き
12	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1/QTムービーの作成
13	デジタル彩色(11) 続き
14	デジタル彩色(12) 続き
15	デジタル彩色(12) 続き
16	前期制作作品。提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)
21	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)
22	デジタル彩色(13) 続き
23	デジタル彩色(13) 続き
24	デジタル彩色(14) 続き
25	デジタル彩色(14) 続き
26	デジタル彩色 作品制作予備日
27	デジタル彩色 作品制作予備日
28	デジタル彩色 作品制作予備日
29	デジタル彩色 作品制作予備日
30	卒業制作 撮影・編集
31	卒業制作 撮影・編集
32	卒業制作 撮影・編集
33	卒業制作 撮影・編集
34	卒業制作作品。締切、提出
35	卒業制作講評評価
36	卒業制作講評評価

【成績評価方法】

出席・参加。作品評価(ルール通りに作画できるか。作業スピード、作業内容)。課題素材の取扱など、マナーに徹しているか。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。
ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーション基礎教本他、随時配布。
担当教員は、アニメーション業界に約40年間携わる。様々な作品を手掛け、アナログからデジタルまで幅広い知識と経験を持つ。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	作画基礎Ⅱ	松井 芳彦	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

デジタル・紙と鉛筆を使用したアニメーション作画を習得する。アニメ基礎講座の課題および本番用カットを使って作画練習を行う。2年次は基本技能の応用編としての課題作画にチャレンジする。作業スピードや質をさらに高め、就職後の即戦力につながるような人材育成を目標とする。

【講義概要】

「映像制作」でのデジタル作画や、「制作概論」での作品・課題制作に役立つよう、アニメ作画の基礎をアナログ手法から学んでおきたい。就職にも役立つように、本番課題を使っての練習も行う。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	デジタル作画 クリーンアップの練習
3	デジタル作画 クリーンアップの練習 続き
4	デジタル作画 ボールの弾み
5	デジタル作画 振り子
6	デジタル作画 簡単な中割り(均等)課題
7	デジタル作画 目パチロパク合成の課題
8	デジタル作画 イスから立ち上がる課題
9	デジタル作画 イスから立ち上がる課題 続き
10	デジタル作画 横から見た歩きの課題
11	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き
12	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き
13	デジタル作画 横から見た走りの課題
14	デジタル作画 横から見た走りの課題 続き
15	デジタル作画 うなずき課題
16	前期課題作品。全提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	紙作画 止めロパク
21	紙作画 うなずき
22	紙作画 煙の送り課題
23	紙作画 簡単な振り向き課題
24	紙作画 簡単な振り向き課題 続き
25	紙作画 簡単な振り向き課題 続き
26	紙作画 姿勢の変化の課題
27	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
28	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
29	紙作画 姿勢の変化の課題 続き
30	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題
31	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
32	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
33	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き
34	後期全課題締切、提出
35	課題講評評価
36	課題講評評価

【成績評価方法】

出席・参加。作品評価(ルール通りに作画できるか。作業スピード、作業内容)課題素材の取扱など、マナーに徹しているか。提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

アニメーション基礎教本他、随時配布。

担当教員は、動画マンとしてアニメスタジオに入社しアニメーションの業界に入る。主に動画、動画検査などを担当。現在はフリーのアニメーター。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	立体造形	堀口 ミネオ	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーションの制作作業工程にはない、立体物の作成、制作を行う事により、3Dソフトウェアでは補えない、モノを立体的に捉える・多角的に捉える、電気を使用しない原動力で動くおもちゃの理解と創造。「動く」ギミックの面白さと、そこに付随する遊び心をテーマに、幅広い「創作の面白さ」を伝えることができる、人間力のある学生を目標とする。

【講義概要】

こども向けの手作りおもちゃを制作。デザインと機能と面白さを体感させる。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	ペーパークラフト・折り紙
3	ペーパークラフト
4	ペーパークラフト(ポップアップカード)
5	ペーパークラフト
6	布ぐるみ半立体人形 キャララフスケッチ
7	厚紙で格パーツの切り取り作業
8	各パーツに布をぐるむ作業
9	各パーツに布をぐるむ作業
10	各パーツを組み立て完成
11	粘土を使ったレリーフ作品のラフスケッチ3案
12	1案 決定後 彩色
13	粘土作業、鳥づくり、虫づくり
14	発泡スチロールで鳥の胴の芯づくり、足、羽、尾づくり
15	鳥の組み立て、虫の組み立て
16	前期課題作品。全提出
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	レリーフ作品制作
21	鳥、虫の彩色
22	レリーフ作品制作
23	レリーフ作品制作
24	レリーフ作品制作
25	レリーフ作品制作
26	レリーフ作品制作
27	レリーフ作品制作。額縁制作、完成
28	粘土立体人形、親子3人家族
29	粘土立体人形、親子3人家族
30	粘土立体人形、親子3人家族
31	粘土立体人形、親子3人家族
32	粘土立体人形、親子3人家族
33	粘土立体人形、親子3人家族。色づけ作業
34	粘土立体人形、親子3人家族色づけ作業、完成
35	後期全課題締切、提出
36	課題講評評価

【成績評価方法】

提出課題、出席状況、授業態度を総合的に判定して成績を評価する。提出課題と出席状況および授業態度の評価比率は6:4とする。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

画用紙、ハサミ、のり、セロハンテープ、折り紙、輪ゴム、紙粘土など工作を行う。担当教員は、農機具メーカーデザイン室入社。同メーカー退社後、フリーイラストレーターとして活動。立体イラストレーターとして教科書や幼児雑誌など、様々な媒体に作品を提供。また、年に数回、個展や合同展を行い、作品を発表する。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	企画・キャラクターデザイン I	片野 功	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

ほぼ1年をかけてクラス全員で一本のアニメーション作品を制作する。日本の商業アニメーションの制作現場と同じ手順でアニメ作品を企画から立ち上げ、年間スケジュールを練り、各自自分の役割を理解して作業に当たり、作品完成までの全てのプロセスを体験し、現場に出た時に即戦力となる様に各自のスキルがある人材になることを目標とする。

【講義概要】

基本は学生主体で進める。講師はクライアントとして全体の進行を見る。アニメーションの制作フローチャート等を参考に、手順を全員で確認しながら進行。問題発生時も解決は基本学生主体だが、うまく行かない時は講師が誘導する。各自の作業状況は常にチェックし、適時アドバイスをする。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	卒業制作の内容及び制作スケジュールを考える。
3	作品内容を決定する。ストーリーボード・イメージボード作成
4	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業
5	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。シナリオ作成。他学科への交渉開始
6	レイアウト
7	レイアウト
8	レイアウト
9	レイアウト
10	レイアウトアップ。原画作業へ
11	原画作業
12	原画作業
13	原画作業
14	原画作業
15	動画作業開始。予告編案作成
16	制作作品の進行状況報告
17	前期までの作品進行度等、講評評価
18	前期までの作品進行度等、講評評価
19	後期オリエンテーション
20	動画作業開始。予告編作業
21	仕上げ作業開始。背景作業開始
22	仕上げ・背景作業
23	仕上げ・背景作業
24	仕上げ・背景作業
25	撮影開始
26	撮影開始
27	撮影開始
28	完成予定日
29	予備日
30	予備日
31	リテーク作業
32	リテーク作業
33	リテーク作業
34	卒業制作作品完成披露予定日
35	卒業制作講評評価
36	卒業制作講評評価

【成績評価方法】

出席率と受講態度を80点からの減点方式。制作貢献度と取り組む意欲を最大20点加点。就活との向き合い方と、講師とのコミュニケーションを+α(講師が、クライアントとしての視点から見た評価)。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

基本的に学生が主体となって作品制作にあたる時間。各個人のスケジュールと全体でのスケジュールのバランスの取り方を注視。講師はクライアントでありアドバイザーの役割に徹する。担当教員は、アニメーション業界に37年間携わる。サザエさんのチーフアニメーターを経て東京工学院講師へ。原画マンだったが最近絵コンテにシフト。

開講課程	開講学科・コース	開講年度	履修対象
芸術専門課程	アニメーション科 アニメーションコース	2019年度	2年 通年
講義区分	授業科目名	担当教員	単位・時間数
専門応用科目	アニメーション概論Ⅱ	叶 精二	108時間

【授業の到達目標及びテーマ】

アニメーションの原理を学び、省略様式のセルアニメーションを日本独自の文化とする風潮を批判的に捉え、「動く画」としての魅力を追求する作品の独創性と優位性を検証する。無限の広がりを持つ芸術様式として、アニメーションを捉え返すことを目標とする。

【講義概要】

前期は「日本のアニメーションの将来性」を模索することを主旨として展開する。日本のテレビ・アニメーションの源流である手塚治虫と虫プロダクションの業績を踏まえた、鑑賞・検証・討議を行う。その対岸に位置する高畑勲と宮崎駿の演出を対比的に学ぶ。自主的な学習素材提供による討議やレポートを元とした講義展開を模索する。後期は「世界のアニメーション史」を主旨として概論を展開する。さらに広範な世界各国の名匠・巨匠の作品と作風をとり上げ、素材ごとのアニメーションの作業工程の違いと独創性、共通する技術思想を学ぶ。

回	授業計画及び学習内容
1	前期オリエンテーション
2	シラバス確認／短編アニメーションの成立条件1
3	短編アニメーションの成立条件2
4	日本の漫画はアニメーションの素材に向いているか?
5	絵本はアニメーションになるか?
6	日常芝居の演出～原恵一「カラフル」
7	ロトスコープの成功条件～岩井俊二「花とアリス殺人事件」
8	フラッシュの成功条件～湯浅政明「夜は短かし歩けよ乙女」
9	出崎統の特異な演出法～「エースをねらえ!」
10	手塚治虫と虫プロダクション～「鉄腕アトム」「火の鳥2772」
11	宮崎演出の研究～「もののけ姫」1
12	宮崎演出の研究～「もののけ姫」2
13	宮崎演出の研究～「もののけ姫」3
14	高畑勲の演出1～「ホーホケキョ となりの山田くん」
15	高畑勲の演出2～「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」□
16	前期レポート制作。締切
17	前期講評評価
18	前期講評評価
19	後期オリエンテーション
20	シラバス確認／カナダ・アニメーション1～NFBノーマン・マクラレンの世界
21	カナダ・アニメーション2～NFBコ・ホードマンの世界
22	カナダ・アニメーション1～NFBライアン・ラーキン/イシュ・パテル/キャロライン・リーフ/ジャック・ドゥルーアン
23	フランス・アニメーション1～「キリクと魔女」ミッシェル・オスロの世界1
24	フランス・アニメーション2～「アズールとアスマール」ミッシェル・オスロの世界2
25	フランス・アニメーション3～「ファンタスティック・プラネット」ルネ・ラルーの世界
26	フランス・アニメーション4～「手を失くした少女」「パリ猫ディノの夜」
27	チェコ・アニメーション1～「飲みすぎた一杯」ブジェチスラフ・ポヤールの世界
28	チェコ・アニメーション2～「バヤヤ」「手」イジ・トルンカの世界
29	チェコ・アニメーション3～「悪魔の発明」「水玉の幻想」カレル・ゼマンの世界
30	ロシア・アニメーション2～「雪の女王」「ミトン」ソユーズ・ムリト・フィルムの世界
31	アイルランド・アニメーション～「ソング・オブ・ザ・シー」
32	中国・アニメーション～「牧笛」「ナーザが海を動かす」上海電映美術の世界
33	日本の個人作家のアニメーション～山村浩二・伊藤有壺・村田朋泰ほか□
34	後期レポート制作。締切
35	後期講評評価
36	後期講評評価

【成績評価方法】

1. 出席率と受講姿勢。2. 作品または作家をテーマとした図書+WEB+作品鑑賞の総合レポート A4用紙1枚以上。(※詳細下記)。3. 講義感想・意見メモ(毎回用紙を配布)。4. 事前の自主申告と講師の了解があれば、「2」の様式を踏襲した自由課題提出でも可。5. 1年生講義・討議の司会・進行。ただし出席率が8割以上の者を評価対象とする。

【授業の特徴・形式と教員紹介】

妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。討議では自己の意見を論理性に整理し、クラスでディベート出来る主体性・積極性・協調性を学ぶ。各作品に取り組むスタッフの妥協を許さない創作態度、作品に向かう姿勢などの生き様と思想に触れ、見聞と考察を深める。担当教員は、フリーライター。