

## シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択		授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作以前に、自身がパフォーマーとなって動きアニメーションを体感し、描く際の技術を向上させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要	アニメーションを制作する以前に、自身がダンスや歌、演劇などのパフォーマンスをおこない、アニメーションのキャラクターになりきり動きを体感させる。体感することでキャラクターをアニメーションへ落とし込む説得度と納得度を上げ、より高い技術へ昇華。またパフォーマンスの様子をYouTubeチャンネルを開設し、アップロードすることで、視聴者から見られる立場に慣れてもらう					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	科目の趣旨説明。目的、目標の確認				
	4	アニメーションとは。観る、観られる双方の視点の違い				
	5	グループ分け。グループ内でオリエンテーション				
	6	グループ内で、自分達が楽しくパフォーマンスできるものを探す				
	7	パフォーマンスをどう見せるか、本人も視聴者も楽しいとおもうコンテンツとは				
	8	パフォーマンスYouTuberを観て、カテゴリの幅を知ろう				
	9	YouTubeチャンネルをグループ毎に開設				
	10	パフォーマンスをしてみよう(1)				
	11	パフォーマンスをしてみよう(2)				
	12	パフォーマンスをしてみよう(3)				
	13	パフォーマンスを動画撮影してみよう				
	14	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(1)				
	15	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(2)				
	16	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(3)				
	17	各チームの取り組んだ事と結果、この先の指針プレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		前期成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> 50% R<実働実践型学習> 0% A<主体的参加型学習> 50% G<海外体感型学習> 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期	後 期	通 年	授 業 時 間 数
			必 修 ・ 選 択	必 修 選 択		36 時 間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作以前に、自身がパフォーマーとなって動きアニメーションを体感し、描く際の技術を向上させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要	アニメーションを制作する以前に、自身がダンスや歌、演劇などのパフォーマンスをおこない、アニメーションのキャラクターになりきり動きを体感させる。体感することでキャラクターをアニメーションへ落とし込む説得度と納得度を上げ、より高い技術へ昇華。また声優・演劇科の学生、教員にパフォーマンスを教わり、アニメーション科と声優・演劇科のコラボレーション作品をつくり上げYouTube配信する					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(姿勢)				
	4	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(立ち振る舞い)				
	5	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(ダンス)				
	6	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(演技)				
	7	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(声の出し方)				
	8	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(ナレーションの方法)				
	9	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(声優)				
	10	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(1)				
	11	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(2)				
	12	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(3)				
	13	コラボした動画を編集しYouTubeへアップロード(1)				
	14	コラボした動画を編集しYouTubeへアップロード(2)				
	15	テクノス展にてパフォーマンスコラボ成果を観てもらうための方法を検討(1)				
	16	テクノス展にてパフォーマンスコラボ成果を観てもらうための方法を検討(2)				
	17	各チームの取り組んだ事と結果をプレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		後期成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名		デッサン基礎		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択		授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的		鉛筆、石膏デッサンにより描画基礎技術を学ぶ					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		ポスターカラー彩色作画によるアニメーション制作の背景、色指定、仕上能力を身につけることを目標とする					
授業概要		鉛筆、ポスターカラー画材を中心として、画用紙へモノクロ、カラーのアナログ描画を行う					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」1	
	2	オリエンテーション2			20	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」2	
	3	オリエンテーション3			21	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」3	
	4	石膏デッサン「球体と円錐、角柱」講義、構図、形の取り方。光、陰影の描き方の実習1			22	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」4	
	5	石膏デッサン「球体と円錐、角柱」講義、構図、形の取り方。光、陰影の描き方の実習2			23	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」5	
	6	石膏デッサン「女性の足」1			24	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」6	
	7	石膏デッサン「女性の足」2			25	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」1	
	8	石膏デッサン「女性の足」3			26	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」2	
	9	石膏デッサン「メディチ像」1			27	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」3	
	10	石膏デッサン「メディチ像」2			28	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」4	
	11	石膏デッサン「メディチ像」3			29	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」5	
	12	石膏デッサン「メディチ像」4			30	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方1	
	13	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等1			31	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方2	
	14	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等2			32	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方3	
	15	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等3			33	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方4	
	16	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等4			34	確認テスト・まとめ1	
	17	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等5			35	確認テスト・まとめ2	
	18	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等6			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		90%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		10%			
		レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P<<課題解決型学習>> 50% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 50% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロフィール		東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名		描画基礎 I		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的		人物に対して描写力、表現力、想像力を学修し養う					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		人物、写実的なリアル調のキャラクターからデフォルメ、可愛いキャラクターまで、仕事でどんなキャラクターを依頼されても幅広いアニメーション作品に対応出来る人物育成を目標とする					
授業概要		人物の描き分け。写実的な絵からデフォルメを全身ポーズから表情まで幅広い視野で描く					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	6タイプの全く異なる男女の顔を描く	
	3	オリエンテーション3			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	
	4	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			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	
	5	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			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	
	6	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			24	顔の表情。うつらうつら眠い顔	
	7	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			25	顔の表情と手の仕草	
	8	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			26	走る姿を横から描く。若い男性	
	9	体系別10人のキャラクターを描く。豊満型、痩せ型など			27	走る姿を横から描く。若い男性と若い女性	
	10	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			28	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	
	11	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			29	歩く姿を横ポーズから描く	
	12	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			30	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	
	13	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			31	歩く姿を前ポーズから描く。男性と女性。横より3ポーズ	
	14	19種類の違った髪型の男性、女性を描く			32	歩く姿を後ろから描く。体系別に10ポーズ。若い男性	
	15	19種類の違った髪型の男性、女性を描く。第2回			33	制作作品。締切、提出	
	16	8つの髪型で24の顔を描く			34	確認テスト・まとめ1	
	17	10つの髪型で27の顔を描く			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期制作作品。提出			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		90%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		10%			
		レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P<<課題解決型学習>> 50% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 50% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロフィール		東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名	アニメーション概論Ⅰ		担 当 者 名		叶 精二	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期・後 期 必 修・選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	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					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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。					
授業概要	前期は「日本のアニメーション史」を主旨として展開する。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。					
授業計画表		授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1		19	シラバスの確認／海外短編の紹介	
	2	オリエンテーション2		20	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	
	3	オリエンテーション3		21	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	
	4	シラバスの確認／アニメーションの原理		22	アメリカ・アニメーション2～「コララインとボタンの魔女」ライカの世界	
	5	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		23	アメリカ・アニメーション3～ディズニーの軌跡「アナと雪の女王」	
	6	「千と千尋の神隠し」宮崎駿とスタジオジブリの世界 1		24	アメリカ・アニメーション4～ディズニーの軌跡 初期短編と技法の確立	
	7	宮崎駿とスタジオジブリの世界 2 ～制作の歴史		25	アメリカ・アニメーション5～ディズニーの軌跡「白雪姫」「ピノキオ」「ファンタジア」	
	8	戦前・戦後のアニメーション～政岡憲三・森康二の世界「東映動画の長編1「白蛇伝」		26	アメリカ・アニメーション6～「バットマン」兄弟の軌跡	
	9	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」		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	
	10	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」		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・シヨメの世界	
	11	東映動画の長編3「太陽の王子ホルスの大冒険」		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	
	12	東映動画の長編4「長靴をはいた猫」		30	ロシア・アニメーション2～「雪の女王」「ミトン」ソユーズ・ムルト・フィルムの世界	
	13	東映動画の長編5「どうぶつ宝島」		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	
	14	大塚康生の世界		32	カナダ・アニメーション～「クラック!」「木を植えた男」フレデリック・バックの世界	
	15	東映長編の潮流～「バンダコバンダ」「名探偵ホームズ」		33	日本のパペットアニメーション	
	16	「ホーホケキョ」となるの山田くん」高畑勲の世界 1		34	確認テスト・まとめ1	
	17	「じゃりン子チエ」高畑勲の世界 2		35	確認テスト・まとめ2	
	18	「耳をすませば」近藤喜文の世界		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		10%			
	レポート		60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 30% R≪実働実践型学習≫ 25% A≪主体的参加型学習≫ 15% G≪海外体験型学習≫30%					
講師プロフィール	亜細亜大学・女子美術大学・大正大学講師。フリーライター、映像研究者。					

## シラバス

科目名		作画基礎 I		担 当 者 名		松井 芳彦	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期・通 年 必 修 ・ 選 択・必修選択		授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		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し、即現場で活躍できる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		「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したい。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	紙作画 簡単な振り向き課題 続き	
	2	オリエンテーション2			20	紙作画 簡単な振り向き課題 続き	
	3	オリエンテーション3			21	紙作画 姿勢の変化の課題	
	4	デジタル作画 ボールの弾み			22	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	5	デジタル作画 振り子			23	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	6	デジタル作画 簡単な中割り(均等)課題			24	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	7	デジタル作画 目パチロパク合成の課題			25	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題	
	8	デジタル作画 イスから立ち上がる課題			26	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	9	デジタル作画 イスから立ち上がる課題 続き			27	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	10	デジタル作画 横から見た歩きの課題			28	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	11	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き			29	紙作画 予備日	
	12	デジタル作画 横から見た走りの課題			30	紙作画 予備日	
	13	デジタル作画 横から見た走りの課題			31	紙作画 予備日	
	14	デジタル作画 うなずき課題			32	紙作画 予備日	
	15	紙作画 止めロパク			33	紙作画 予備日	
	16	紙作画 うなずき			34	確認テスト・まとめ1	
	17	紙作画 煙の送り課題			35	確認テスト・まとめ2	
	18	紙作画 簡単な振り向き課題			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		50%			
		実技		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 20% R≪実働実践型学習≫ 50% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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へ。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。					

## シラバス

科目名		演出		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的		映像における感情表現や視野を広げ、作品と心の豊かさを増長させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		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。					
授業計画表		授業内容				授業内容	
	1	オリエンテーション1			19	前期授業オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	時代、季節、時間を演出で表現する。1回目	
	3	オリエンテーション3			21	時代、季節、時間を演出で表現する。2回目	
	4	前期授業オリエンテーション			22	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写。1回目	
	5	ショット時間の意図と感覚を覚える。			23	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写。2回目	
	6	ある演技をし、かかった時間を予想する			24	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目。	
	7	5W1H。実際に映画を見て5W1Hの箇所を探る。1回目			25	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目。2回目	
	8	5W1H。実際に映画を見て5W1Hの箇所を探る。2回目			26	実写とアニメーションのカメラワークの種類と違い。1回目	
	9	アニメーションの絵コンテ知識を教える。1回目			27	実写とアニメーションのカメラワークの種類と違い。2回目	
	10	アニメーションの絵コンテ知識を教える。2回目			28	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目	
	11	イマジナリーラインの考察			29	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。2回目	
	12	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ。1回目			30	映像と音のシンクロ。作品の速度感	
	13	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ。2回目			31	伏線の意図。張り方と回収を知る	
	14	アニメーションの絵コンテ知識を学ぶ。1回目			32	優れた映像作品と監督を知る	
	15	アニメーションの絵コンテ知識を学ぶ。2回目			33	掟破りな演出作法を知る。[体験学習]実写映画を1作品選ぶ	
	16	短いシナリオから絵コンテを描く。1回目			34	確認テスト・まとめ1	
	17	短いシナリオから絵コンテを描く。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	20%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	70%				
		レポート	10%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 20% G≪海外体験型学習≫ 10%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名		ビジネススキルⅠ		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		1 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)	
授業目的		社会人として必要なスキルを身に付け、協働力を実感し学修する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		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。 また就職活動においての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。また、学生からの疑問、質問に応じて授業内容は変化する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	2	オリエンテーション2			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	
	3	オリエンテーション3			21	就職活動指導。面接について	
	4	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			22	就職について。履歴書の書き方。志望動機とは	
	5	一般常識テスト実施			23	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは	
	6	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			24	一般常識テスト実施	
	7	みどりの村委員の選定。研修とは何かの伝達			25	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	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			26	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談	
	9	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			27	就職活動指導。面接について	
	10	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			28	就職活動指導。面接について。2回目	
	11	夏期期間中の課題確認			29	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	
	12	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方			30	一般常識テスト実施	
	13	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方。2回目			31	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	
	14	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方			32	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。2回目	
	15	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方。2回目			33	マナー・プロトコール3級試験対策テスト。採点	
	16	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは			34	確認テスト・まとめ1	
	17	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	入学5ヶ月で感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		70%			
		レポート		10%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					



## シラバス

科目名	デジタルアニメーション技術Ⅰ		担 当 者 名		若菜 陽子	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、演習	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	PCを使用し、彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得。即戦力になる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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身に付ける。					
授業概要	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。 (進行状況を見ながら)					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)	
	2	オリエンテーション2		20	デジタル彩色(18) 続き	
	3	オリエンテーション3		21	デジタル彩色(19) 続き	
	4	デジタル彩色(1) ペイントの基本		22	制作概論の作品①の彩色	
	5	デジタル彩色(2) 続き		23	制作概論の作品①の彩色	
	6	デジタル彩色(3) T光、Wラシ、Hi、OL、組みの塗り		24	制作概論の作品①の彩色	
	7	デジタル彩色(4) 続き		25	制作概論の作品①の彩色	
	8	デジタル彩色(5) 続き		26	デジタル撮影(3)制作概論の作品①の撮影	
	9	デジタル彩色(6) 続き		27	デジタル彩色 作品制作予備日	
	10	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)		28	デジタル彩色 作品制作予備日	
	11	デジタル彩色(8) 続き		29	デジタル彩色 作品制作予備日	
	12	デジタル彩色(9) 続き		30	デジタル彩色 作品制作予備日	
	13	デジタル彩色(10) スキャンしながらの(1)～(9)の塗り		31	デジタル彩色 作品制作予備日	
	14	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1／QTムービーの作成		32	デジタル彩色 作品制作予備日	
	15	デジタル彩色(11) 続き		33	デジタル彩色 作品制作予備日	
	16	デジタル彩色(12) 続き		34	確認テスト・まとめ1	
	17	デジタル彩色(13) 続き		35	確認テスト・まとめ2	
	18	デジタル彩色(14) 続き		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		50%			
	レポート		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 20% R≪実働実践型学習≫ 50% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	アニメーション業界で40年間、彩色、色指定、色彩設計で等々様々な作品を手掛ける。アナログからデジタルまで幅広く対応					

## シラバス

科目名		パフォーミングアートⅠ		担 当 者 名		片 野 功	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		アニメーションに必要な地力を鍛える。クロッキーと模写をメインとする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		アニメーション業界で生きていく為には、基礎体力が必要不可欠。森羅万象に興味を持ち、対象を理解し咀嚼して再構築する作業を当たり前出来る様にする。					
授業概要		特に人物クロッキーを中心に、模写等を繰り返し反復練習。室内室外を問わず人・車・草木等身の回りのあらゆるモノに興味を持ち、観察して理解する癖をつける。ポートフォリオにも使える様に、とにかく数をこなして行く。「伝える力」を養う。学外の美術鑑賞では、公的な場所での振る舞いをチェック指導し、教養を深める。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	クロッキー。	
	2	オリエンテーション2			20	学外見学・写生。	
	3	オリエンテーション3			21	クロッキー。	
	4	授業説明。軽いテスト。			22	クロッキー。	
	5	クロッキー。			23	日用品を使ったクロッキー。	
	6	クロッキー。			24	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	7	校内写生。			25	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	8	クロッキー。			26	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	9	美術鑑賞。			27	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	10	クロッキー。			28	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	11	クロッキー。			29	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	12	ミッション。			30	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	13	クロッキー。			31	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	14	クロッキー。			32	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	15	ファッション誌を使ったクロッキー。			33	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	16	アニメーション雑誌を使ったクロッキー。			34	確認テスト・まとめ1	
	17	クロッキー。			35	確認テスト・まとめ2	
	18	クロッキー。			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト・作品チェック		40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度・出席率		30%			
		レポート・適性理解		30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体験型学習≫10%					
講師プロフィール		業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。					

## シラバス

科目名	映像制作Ⅰ		担 当 者 名		小泉　みのり	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習、実技	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アニメーション制作工程となるコンボジット、それに伴う基礎知識を理解。					
授業概要	素材準備・動画の制作・基本テクニック・作品の完成と基順を追って進めて行く。 作品がどのように作られているのか・シミュレーション実習。主に個人制作を行う。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	PS_写真合成③_フィルター	
	2	オリエンテーション2		20	PS_写真合成④_レタッチ	
	3	オリエンテーション3		21	Pre_編集ソフトの違い	
	4	基本操作①Photoshopツール・パネル		22	AE_レイヤーの種類と特徴	
	5	基本操作②AfterEffects_ワークフロー		23	AE_テキストアニメーション作成	
	6	PS_写真加工_色調補正		24	予告編制作①30秒	
	7	PS_写真合成①_トリミング		25	中間制作_予告編制作②15秒	
	8	PS_写真合成②_マスクと合成		26	AE_図形を使用したアニメーション	
	9	PS_ポストカード作成・地図・印刷設定		27	AE_シェイプ・マスクを利用したアニメーション	
	10	中間制作__CD/DVDジャケット制作		28	AE_自然な動きを再現する・グラフエディタの設定	
	11	AE_アニメーション映像の基本・基本設定		29	AE_手書き風書アニメーション	
	12	AE_オープニングタイトル		30	AE_レイヤー・エフェクトの活用	
	13	AE_セルを使って動きを与える		31	AE_自然現象の作成①	
	14	AE_背景の動き・キーフレームの種類		32	AE_自然現象の作成②	
	15	AE_カメラの動き①_画面演出・表情合成		33	期末制作_課題制作・自由制作	
	16	AE_カメラの動き②_距離感・残像効果		34	確認テスト・まとめ1	
	17	AE_編集・エンディングクレジットの作成		35	確認テスト・まとめ2	
	18	期末制作		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		80%	学習FB方法	前期・後期　成績表送付	
	学習態度		20%			
	レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫　40%　R≪実働実践型学習≫　40%　A≪主体的参加型学習≫　20%　G≪海外体感型学習≫　0%					
講師プロフィール	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。 現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名	アニメーション制作概論		担 当 者 名		片 野 功	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	アニメーションの制作過程を学び、プロとして作品制作が出来る様に心構え等も身につけさせる。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	映像制作に於いてプロとして必要な考え方、プロセスを身につける。あくまでも商品を作るという意識を持たせるために、個人制作を3本以上制作する。完成した作品は学祭や卒展で発表し評価を受けさせる。					
授業概要	観た人間に確実に伝わる、独りよがりにならない表現方法を常に考える様になるために、基本的な動きをどう素材を使って表現するか、をクレイタウンというソフトを使用し実践で学ぶ。物語を制作する為の視聴者との間に存在する約束事を、プロも使用しているレタスというソフトを使用してアニメーション作品を作り、実践で学ぶ。同時にスケジュール管理と締切を守る事を確り理解させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	最終課題。ストーリー作品制作。「歩き」と「球」を入れる。	
	2	オリエンテーション2		20	40秒、50秒、60秒いずれかの尺で制作。	
	3	オリエンテーション3		21	ストーリーのプレゼンをする。キャラチェック。	
	4	授業説明。		22	イメージボード制作。絵コンテチェック。	
	5	クレイタウンの説明。課題提示。		23	スケジュールの確認。	
	6	クレイタウンでの課題。チェック。		24	最終課題。	
	7	クレイタウンでの課題。チェック。		25	最終課題。	
	8	作画基礎1との連携。スタイロスでの作業。前期は授業内容入れ替え有。		26	最終課題。	
	9	スタイロスでの課題作業。チェック。		27	最終課題。	
	10	クレイタウンを使用してストーリー制作。		28	最終課題。	
	11	クレイタウンを使用してストーリー制作。		29	最終課題。	
	12	完成作品評価。		30	最終課題。	
	13	クレイタウン作品制作予備日。		31	最終課題。	
	14	「歩き」のストーリー作品。		32	最終課題。	
	15	「歩き」のストーリー作品。		33	完成作品評価。	
	16	「歩き」のストーリー作品。		34	確認テスト・まとめ1	
	17	「歩き」のストーリー作品。		35	確認テスト・まとめ2	
	18	完成作品評価。		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	30%				
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体感型学習≫10%					
講師プロフィール	業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。					

## シラバス

科目名		描画基礎Ⅱ		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的		人物を多角度から描写できるようになり、求められる仕事の要求にも即対応できる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		赤ちゃんから老人、またいろいろな曲業仁を描く事を学び、1、2、3点透視図法、俯瞰、アオリによる室内から風景まで背景作画ができるよう目標とする。常に日常の人物を観察し、描写が可能な能力を身につける。					
授業概要		パースを重視し、主に鉛筆を使用して人物を多角的に描写する。全アナログ描写授業					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	1点透視、事務所、受付カウンター前、ドアから出てきた女性を描く	
	2	オリエンテーション2			20	1点透視、繁華街を歩く人々。両側のビル目線、首の高さで描く	
	3	オリエンテーション3			21	1点透視。大通り沿いの歩道。歩行者10人ほど俯瞰で描く	
	4	手を描く。年齢別(赤ちゃん、幼児、成人男女、老人)の両手を合わせた手をデッサン			22	建設工事現場。俯瞰。平常目線。アオリ。12人の作業員を描く	
	5	物を持つ手、コップ、ワイングラス、サングラス、ピストルを持つ手など			23	2点透視。駅の改札口。少し俯瞰。駅員、乗客、キオスクを描く	
	6	タバコを喫煙する男の手と顔12を描く。マンガ「君はペット」男女の手と顔を描く			24	2点透視。バス停前、バスと人物3人、背景風景を描く	
	7	足と靴。男の素足9方向、靴9方向から描く			25	斜め上から見下ろした玄関入り口での3人。俯瞰で描く	
	8	ビジネススーツ、男全身。女全身を描く			26	平行俯瞰。ダイニングテーブル。食卓で食事する、4～5人の家族を俯瞰で描く	
	9	年齢別人物。赤ちゃん全身、正面、後ろ、斜め、顔5方向			27	垂直俯瞰。上から真下を見下ろした室内。人物、家具、小物類を描く	
	10	少年、少女、全身正面、後ろ、斜め横、顔5方向			28	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く	
	11	思春期学生。男子学生服、女子セーラー服、顔5方向			29	アオリ。歩道橋、階段を上り下りする人物2～3人。下から見上げたアオリで描く	
	12	成人男女全身、正面、後ろ、斜め横、顔5方向			30	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く人物をつぶす足元に目園をとり、見上げた背景建物。人物より低く描く	
	13	太った老人、痩せた老人。男女。正面、後ろ、斜め横、顔5方向			31	3点透視。階段、踊り場、上り階段、下り階段より下る2人を描く	
	14	職業別キャラクターを描く。警察官、消防士、駅員、バス運転士、医師、看護師			32	3点透視。高校生10人。休憩時間、教室内俯瞰。3点透視で描く。	
	15	職業別キャラクターを描く。左官、宅配業者、銀行員、ファーストフード店員、ラーメン屋			33	3点透視。図書館、受付カウンター前、人物3人。俯瞰3点透視で描く	
	16	1点透視、2点透視でテーブルとテーブル上の小物類を描く。			34	確認テスト・まとめ1	
	17	1点透視。室内でくつろぐ女性と家具。小物類を描く			35	確認テスト・まとめ2	
	18	1点透視、学校廊下での男子学生と女子学生。カフェで話す男女			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	0%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	50%				
		レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫50% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名		作画基礎Ⅱ		担 当 者 名		松井 芳彦	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期・通 年 必 修 ・ 選 択・必修選択		授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		紙とデジタルの両方を使用したアニメーション作画の技術を習得し、就職後、即戦力になる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		「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したい。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	紙作画 実践動画課題 続き	
	2	オリエンテーション2			20	紙作画 実践動画課題 続き	
	3	オリエンテーション3			21	紙作画 実践動画課題 続き	
	4	デジタル作画 髪の毛のなびき課題			22	紙作画 実践動画課題 続き	
	5	デジタル作画 髪の毛のなびき課題 続き			23	紙作画 実践動画課題 続き	
	6	デジタル作画 マントのはためき課題			24	紙作画 実践動画課題 続き	
	7	デジタル作画 鳥の羽ばたき課題			25	紙作画 実践動画課題 続き	
	8	デジタル作画 大きな動きの課題			26	紙作画 実践動画課題 続き	
	9	デジタル作画 走る車・BG動画の課題			27	紙作画 実践動画課題 続き	
	10	デジタル作画 タッチの課題			28	紙作画 実践動画課題 続き	
	11	デジタル作画 動物の歩きの課題			29	紙作画 予備日	
	12	デジタル作画 動物の歩きの課題 続き			30	紙作画 予備日	
	13	デジタル作画 シャガむ課題			31	紙作画 予備日	
	14	デジタル作画 シャガむ課題 続き			32	紙作画 予備日	
	15	紙作画 ここから本番用カットを使つての実践動画 課題になります。			33	紙作画 予備日	
	16	紙作画 実践動画課題 続き			34	確認テスト・まとめ1	
	17	紙作画 実践動画課題 続き			35	確認テスト・まとめ2	
	18	紙作画 実践動画課題 続き			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	0%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	50%				
		レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>50% A<主体的参加型学習>30% G<海外体感型学習> 0%					
講師プロフィール		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へ。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。					

## シラバス

科目名		立体造形		担 当 者 名		堀口 ミネオ	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的		モノを立体的に捉え、2D、3Dの両方向からアプローチ。主流のアニメーション技法に対応させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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オモチャの理解と創造。 「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。					
授業概要		紙と木材、ボンドやテープ、ハサミなどの文具で、幼児から大人まで楽しめる、ギミックのある作品を制作。デザインと機能 と面白さを体感させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	レリーフ作品制作	
	3	オリエンテーション3			21	鳥、虫の彩色	
	4	ペーパークラフト・折り紙			22	レリーフ作品制作1	
	5	ペーパークラフト			23	レリーフ作品制作2	
	6	ペーパークラフト(ポップアップカード)			24	レリーフ作品制作3	
	7	布くるみ半立体人形 キャラのラフスケッチ			25	レリーフ作品制作4	
	8	厚紙で格パーツの切り取り作業			26	レリーフ作品制作5	
	9	各パーツに布をくるむ作業1			27	粘土立体人形、親子3人家族1	
	10	各パーツに布をくるむ作業2			28	粘土立体人形、親子3人家族2	
	11	各パーツを組み立て完成			29	粘土立体人形、親子3人家族3	
	12	粘土を使ったレリーフ作品のラフスケッチ3案			30	粘土立体人形、親子3人家族4	
	13	1案 決定後 彩色			31	粘土立体人形、親子3人家族。色づけ作業	
	14	粘土作業、鳥づくり、虫づくり			32	粘土立体人形、親子3人家族色づけ作業、完成	
	15	発泡スチロールで鳥の胴の芯づくり、足、羽、尾 づくり			33	後期全課題締切、提出	
	16	鳥の組み立て、虫の組み立て			34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期課題作品。全提出			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		100%			
		レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～6 9点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P<<課題解決型学習>> 30% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 70% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロ フィール		金沢美術工芸大学 工業デザイン卒業。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。					

## シラバス

科目名	アニメーション概論Ⅱ		担 当 者 名		叶 精二	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	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					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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。					
授業概要	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。 後期は広範多岐に亘る技法・テーマの世界各国の現代アニメーションを長編を中心に展開する。また、1年生との合同講義(1時間)を計画し主催する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	カナダ・アニメーション1～NFBノーマン・マクラレンの世界	
	2	オリエンテーション2		20	カナダ・アニメーション2～NFBコ・ホードマンの世界	
	3	オリエンテーション3		21	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	
	4	シラバスの確認／アニメーションの原理		22	アイルランド・アニメーション～カートゥーン・サルーン「ブレットウィナー」	
	5	短編アニメーションの成立条件		23	フランス・アニメーション1～「レッドタートル」	
	6	日本の漫画はアニメーションの素材に向いているか?		24	フランス・アニメーション2～「パリ猫ディノの夜」	
	7	絵本はアニメーションになるか?		25	フランス・アニメーション3～「手を失くした少女」	
	8	日常芝居の演出～原恵一「カラフル」		26	フランス・アニメーション4～「アズールとアスマール」ミッシェル・オスロの世界	
	9	ロトスコープの成功条件～岩井俊二「花とアリス殺人事件」		27	スペイン・アニメーション～「しわ」	
	10	フラッシュの成功条件～湯浅政明「夜は短かし歩けよ乙女」		28	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・ボヤールの世界	
	11	出崎統の特異な演出法～「エースをねらえ!」		29	チェコ・アニメーション2～「バヤヤ」「手」イジ・トルンカの世界	
	12	手塚治虫と虫プロダクション～「鉄腕アトム」「火の鳥2772」		30	チェコ・アニメーション2～「悪魔の発明」「水玉の幻想」カレル・ゼマンの世界	
	13	「ジャンピング」「おんぼろフィルム」～手塚治虫のアニメーション2		31	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	
	14	宮崎演出の研究～「もののけ姫」1		32	台湾・アニメーション～「幸福路のチー」	
	15	宮崎演出の研究～「もののけ姫」2		33	日本のパペットアニメーションⅡ	
	16	宮崎演出の研究～「もののけ姫」3		34	確認テスト・まとめ1	
	17	高畑演出の研究1～「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」		35	確認テスト・まとめ2	
	18	高畑演出の研究2～「赤毛のアン」		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	10%				
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> 30% R<<実働実践型学習>> 25% A<<主体的参加型学習>> 15% G<<海外体感型学習>>30%					
講師プロフィール	亜細亜大学・女子美術大学・大正大学講師。フリーライター、映像研究家。					



## シラバス

科目名	企画・キャラクターデザインⅡ		担 当 者 名		片 野 功	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	アニメーション業界のどの分野で働くか、自分の適性を考えさせ就活に結び付ける。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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を磨いていく。					
授業概要	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。アニメーション制作のフローチャートを参考に、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。就活に向けての作業の調整とアドバイスも講師が指導する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	2	オリエンテーション2		20	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	3	オリエンテーション3		21	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	4	卒業制作の内容を考える。		22	動画作業。仕上げ・背景作業。予告編納品。	
	5	作品内容を決定する。		23	動画・仕上げ・背景作業。	
	6	ストーリーボード・イメージボード作成。		24	動画・仕上げ・背景作業。	
	7	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。		25	動画・仕上げ・背景作業。撮影開始。	
	8	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。		26	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	9	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ		27	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	10	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ		28	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	11	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ		29	完成予定。	
	12	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ		30	予備日	
	13	レイアウトアップ。原画作業へ。		31	予備日	
	14	原画作業／背景作業		32	リテイク作業。	
	15	原画作業／背景作業		33	完成披露予定。	
	16	原画作業／背景作業		34	確認テスト・まとめ1	
	17	原画作業／背景作業		35	確認テスト・まとめ2	
	18	動画作業開始。予告編作業開始。		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト・作品完成		40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率		30%			
	レポート・反省と業界への抱負		30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体感型学習≫10%					
講師プロフィール	業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。					

## シラバス

科目名		ビジネススキルⅡ		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		1 単位 2 学年	開 講 期  必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年  必修・選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)	
授業目的		社会人として必要なスキルを身に付け、協働力を実感し学修する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		卒業制作作品の制作状況を確認。 また就職活動においてのチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就職指導ノートのチェック。 各委員会に所属する学生からの告知、提案。					
授業計画表		授業内容				授業内容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	個人就活ノートチェック	
	3	オリエンテーション3			21	就職活動指導。面接について	
	4	前期オリエンテーション			22	テクノス祭の準備。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	
	5	1年生までの振り返り。2年生ですべきこと			23	テクノス祭の振り返り。次年度へ向けてのディスカッション	
	6	就職について。2年次のキャリア支援オリエンテーション			24	一般常識テスト実施	
	7	PDCAを使った問題解決方法の作法。一般常識テスト実施			25	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	8	就職活動状況把握。就職指導個人ノートのチェック1			26	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談	
	9	就職活動状況把握。就職指導個人ノートのチェック2			27	就職活動指導。面接について	
	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			28	就職活動指導。面接について。2回目	
	11	夏期期間中の課題確認			29	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	
	12	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1			30	卒業制作作品のパッケージや配布方法の最終報告	
	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2			31	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	
	14	一般常識テスト実施			32	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	
	15	就職について。企業研究方法、自己PRのつくり方。2回目			33	テクノス展の準備。教室の見せ方。最終報告	
	16	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは			34	確認テスト・まとめ1	
	17	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
		学習態度	70%				
		レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡA		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択		授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作風景を撮影しアップロードすることで、第三者視点から制作環境、状況を体感する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要	制作風景と作品をYouTubeにアップロードすることで、作品に対するスケジュールと視聴者を意識した学びが学修する。チャンネル登録者と再生数を増やすマーケティングを主体的に考え行動する。アニメーション作品とその作業工程を動画に撮り、客観的に作品制作の効率を考え、チームワークの協働力でその都度発生する問題を学生同士で解決させる					
授 業 計 画 表		授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	シラバス、科目の趣旨説明。目的、目標の確認(1)				
	4	グループ毎のオリエンテーション				
	5	世界が求める映像コンテンツとは				
	6	アニメーション制作の作業内容の精査。伝えたいこと、興味深いと思える行程とは				
	7	アニメーション制作の作業内容の精査。専門的な道具と用語解説(1)				
	8	アニメーション制作の作業内容の精査。専門的な道具と用語解説(2)				
	9	視聴者を意識したコンテンツ。なにげない風景をエンターテインメントへ(1)				
	10	視聴者を意識したコンテンツ。なにげない風景をエンターテインメントへ(2)				
	11	再生回数、チャンネル登録者数、いいね！数の結果と課題				
	12	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(2)				
	13	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(3)				
	14	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(4)				
	15	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(5)				
	16	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(6)				
	17	各チームの取り組んだ事と結果、この先の指針プレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト		0%	学習FB方法	前期成績表送付	
	学習態度		50%			
	レポート		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 必 修	後 期 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数 36 時 間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作風景を撮影しアップロードすることで、第三者視点から制作環境、状況を体感する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各チームが開設したチャンネル登録者数をSNSやクチコミで増やし、最後の授業時にはチャンネル登録者数1000人、総動画再生回数10000回を目標とする。					
授業概要	アップロードした動画に対し、ビュー数を増やす、チャンネル登録者数を増やすにはをディスカッションし、作品と制作者に対する注目を集める方法を模索させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容		
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	ゼミのテーマ、趣旨確認オリエンテーション				
	4	テクノス祭への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(1)				
	5	テクノス祭への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(2)				
	6	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(6)				
	7	ライブ配信				
	8	YouTube 内外で視聴者と交流(1)				
	9	YouTube 内外で視聴者と交流(2)				
	10	アニメーションの予告編をアップロード				
	11	予告編から本編視聴まで導く方法(1)				
	12	予告編から本編視聴まで導く方法(2)				
	13	テクノス展への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(1)				
	14	テクノス展への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(2)				
	15	制作アニメーション作品をアップロード				
	16	1週間でのチャンネル登録者数、再生回数、アナリティクス解析をおこなう				
	17	各チームの取り組んだ事と結果をプレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		後期成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> 50% R<実働実践型学習> 0% A<主体的参加型学習> 50% G<海外体感型学習> 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	デジタルアニメーション技術Ⅱ		担 当 者 名		若菜 陽子	
学科	アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期・後 期 必 修・選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	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させ、スムーズに仕事が可能な人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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身に付ける。					
授業概要	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。 (進行状況を見ながら)					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)	
	2	オリエンテーション2		20	デジタル彩色(18) 続き	
	3	オリエンテーション3		21	デジタル彩色(19) 続き	
	4	デジタル彩色(1) 1年の復習(1元、Wクン、HiOL、組みの塗り、含む) 色指定をみながらの塗り		22	デジタル彩色 作品制作予備日	
	5	デジタル彩色(2) 続き		23	デジタル彩色 作品制作予備日	
	6	デジタル彩色(3) 続き		24	デジタル彩色 作品制作予備日	
	7	デジタル彩色(4) 続き		25	デジタル彩色 作品制作予備日	
	8	デジタル彩色(5) 続き		26	デジタル撮影(3)卒業制作 撮影・編集	
	9	デジタル彩色(6) リテーク直しの練習		27	デジタル彩色 作品制作予備日	
	10	デジタル彩色(7) 続き		28	デジタル彩色 作品制作予備日	
	11	デジタル彩色(8) 続き		29	デジタル彩色 作品制作予備日	
	12	デジタル彩色(9) 色見本、色変え(夜色、夕景色)		30	デジタル彩色 作品制作予備日	
	13	デジタル彩色(10) 続き		31	デジタル彩色 作品制作予備日	
	14	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1／QTムービーの作成		32	デジタル彩色 作品制作予備日	
	15	デジタル彩色(11) 続き		33	デジタル彩色 作品制作予備日	
	16	デジタル彩色(12) 続き		34	確認テスト・まとめ1	
	17	デジタル彩色(13) 続き		35	確認テスト・まとめ2	
	18	デジタル彩色(14) 続き		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		50%			
	レポート		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫50% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫					
講師プロフィール	アニメーション業界で40年間、彩色、色指定、色彩設計で等々様々な作品を手掛ける。アナログからデジタルまで幅広く対応					

## シラバス

科目名		映像制作Ⅱ		担 当 者 名		小泉 みのり	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習、実技	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		アニメーション撮影技術習得					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		最終的には動画の特殊加工まで制作できるようにする。アニメ撮影の練習を積み重ねテクニックを身に付ける。					
授業概要		素材準備・動画の制作・基本テクニック・作品の完成と基順を追って進めて行く。 作品がどのように作られているのか・シミュレーション実習。主に個人制作を行う。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容		
	1	オリエンテーション1		19	映像表現のガイドライン		
	2	オリエンテーション2		20	アニメ撮影技術 セルのローリング		
	3	オリエンテーション3		21	アニメ撮影技術 透過光／バックライト		
	4	人獣の作成① レイヤーマスクを使いこなす		22	アニメ撮影技術 霧がかかる		
	5	基本① / <人獣>の作成②		23	アニメ撮影技術 川面に映りこむ夕焼け／夏の日差し		
	6	基本② / スタンプ制作①		24	アニメ撮影技術 きらきらの輝き／光と影の表現		
	7	スタンプ制作②／著作権表示について		25	アニメ撮影技術 お風呂の湯気(fog・DF)		
	8	映像の種類別による設定		26	アニメ撮影技術 群衆アニメーション		
	9	画面演出① カメラワーク		27	アニメ撮影技術 花火		
	10	画面演出② エフェクト		28	アニメ撮影技術 稲妻 雨 雪／集まる光		
	11	編集・クレジット・書き出し		29	アニメ撮影技術 水の中の表現／スピード感の表現		
	12	アニメ撮影技術 FIX /PAN		30	アニメ撮影技術 小川のせせらぎ／スタッフロール		
	13	アニメ撮影技術 TU.TB /Follow		31	アニメ撮影技術 画面が割れる／砕けて粉になる		
	14	アニメ撮影技術 S.L /ジャンプスライド		32	アニメ撮影技術 炎／ドラゴンの動き		
	15	アニメ撮影技術 画面を揺らす		33	アニメ撮影技術 3Dfollow		
	16	アニメ撮影技術 つけパン		34	確認テスト・まとめ1		
	17	アニメ撮影技術 密着マルチ		35	確認テスト・まとめ2		
	18	アニメ撮影技術 ストロボ		36	確認テスト・まとめ3		
成績割合		テスト	80%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	20%				
		レポート	0%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 40% A≪主体的参加型学習≫ 20% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。 現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名		卒業作品制作		担 当 者 名		小泉 みのり	
学科		アニメーション科 アニメーションコース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・ 通 年 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間 (週講時数 3)
授業目的		クラス全員で一本のアニメーション作品を制作する。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		基本的に学生が主体となって作品制作にあたる。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。各個人のスケジューリングと全体でのスケジューリングのバランスの取り方を注視。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。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	制作作品の進行状況報告	
	2	オリエンテーション2			20	動画作業開始。予告編作業。アフレコ	
	3	オリエンテーション3			21	仕上げ作業開始。 背景作業開始	
	4	制作の内容及び制作スケジュールを考える。			22	仕上げ・背景作業	
	5	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			23	仕上げ・背景作業	
	6	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業			24	仕上げ・背景作業	
	7	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。シナリオ作成。			25	撮影開始	
	8	レイアウト。他学科への交渉開始			26	撮影	
	9	レイアウト			27	撮影・パッケージ制作	
	10	レイアウト			28	撮影・ポスター制作	
	11	レイアウト			29	予備日	
	12	レイアウト			30	予備日	
	13	レイアウトアップ。原画作業へ			31	リテーク作業	
	14	原画作業			32	リテーク作業・出展準備	
	15	原画作業			33	リテーク作業・完成	
	16	原画作業			34	確認テスト・まとめ1	
	17	原画作業			35	確認テスト・まとめ2	
	18	動画作業開始。予告編案作成			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		20%			
		レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫10% R≪実働実践型学習≫10% A≪主体的参加型学習≫80% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。 現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名	基礎ゼミ I A		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択		授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作以前に、自身がパフォーマーとなって動きアニメーションを体感し、描く際の技術を向上させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要	アニメーションを制作する以前に、自身がダンスや歌、演劇などのパフォーマンスをおこない、アニメーションのキャラクターになりきり動きを体感させる。体感することでキャラクターをアニメーションへ落とし込む説得度と納得度を上げ、より高い技術へ昇華。またパフォーマンスの様子をYouTubeチャンネルを開設し、アップロードすることで、視聴者から見られる立場に慣れてもらう					
授業計画表		授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	科目の趣旨説明。目的、目標の確認				
	4	アニメーションとは。観る、観られる双方の視点の違い				
	5	グループ分け。グループ内でオリエンテーション				
	6	グループ内で、自分達が楽しくパフォーマンスできるものを探す				
	7	パフォーマンスをどう見せるか、本人も視聴者も楽しいとおもうコンテンツとは				
	8	パフォーマンスYouTuberを観て、カテゴリの幅を知ろう				
	9	YouTubeチャンネルをグループ毎に開設				
	10	パフォーマンスをしてみよう(1)				
	11	パフォーマンスをしてみよう(2)				
	12	パフォーマンスをしてみよう(3)				
	13	パフォーマンスを動画撮影してみよう				
	14	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(1)				
	15	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(2)				
	16	動画にテロップと音、ナレーションを追加し、より分かりやすい動画にブラッシュアップ(3)				
	17	各チームの取り組んだ事と結果、この先の指針プレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト		0%	学習FB方法	前期成績表送付	
	学習態度		50%			
	レポート		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					



## シラバス

科目名	基礎ゼミⅠA		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 後 期 通 年 必 修 ・ 選 択 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 2)	
授業目的	アニメーション制作以前に、自身がパフォーマーとなって動きアニメーションを体感し、描く際の技術を向上させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要	アニメーションを制作する以前に、自身がダンスや歌、演劇などのパフォーマンスをおこない、アニメーションのキャラクターになりきり動きを体感させる。体感することでキャラクターをアニメーションへ落とし込む説得度と納得度を上げ、より高い技術へ昇華。また声優・演劇科の学生、教員にパフォーマンスを教わり、アニメーション科と声優・演劇科のコラボレーション作品をつくり上げYouTube配信する					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(姿勢)				
	4	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(立ち振る舞い)				
	5	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(ダンス)				
	6	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(演技)				
	7	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(声の出し方)				
	8	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(ナレーションの方法)				
	9	前期までの振り返り。声優・演劇科にパフォーマンスを学ぶ(声優)				
	10	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(1)				
	11	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(2)				
	12	声優・演劇科とパフォーマンスコラボレーション制作(3)				
	13	コラボした動画を編集しYouTubeへアップロード(1)				
	14	コラボした動画を編集しYouTubeへアップロード(2)				
	15	テクノス展にてパフォーマンスコラボ成果を観てもらうための方法を検討(1)				
	16	テクノス展にてパフォーマンスコラボ成果を観てもらうための方法を検討(2)				
	17	各チームの取り組んだ事と結果をプレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		後期成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> 50% R<実働実践型学習> 0% A<主体的参加型学習> 50% G<海外体感型学習> 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	デッサン基礎		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択		授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的	鉛筆、石膏デッサンにより描画基礎技術を学ぶ					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ポスターカラー彩色作画によるアニメーション制作の背景、色指定、仕上能力を身につけることを目標とする					
授業概要	鉛筆、ポスターカラー画材を中心として、画用紙へモノクロ、カラーのアナログ描画を行う					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」1	
	2	オリエンテーション2		20	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」2	
	3	オリエンテーション3		21	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」3	
	4	石膏デッサン「球体と円錐、角柱」講義、構図、形の取り方。光、陰影の描き方の実習1		22	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」4	
	5	石膏デッサン「球体と円錐、角柱」講義、構図、形の取り方。光、陰影の描き方の実習2		23	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」5	
	6	石膏デッサン「女性の足」1		24	ポスターカラー彩色「霧たちこめる山の風景」6	
	7	石膏デッサン「女性の足」2		25	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」1	
	8	石膏デッサン「女性の足」3		26	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」2	
	9	石膏デッサン「メディチ像」1		27	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」3	
	10	石膏デッサン「メディチ像」2		28	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」4	
	11	石膏デッサン「メディチ像」3		29	ポスターカラー彩色「夕陽と人物の風景」5	
	12	石膏デッサン「メディチ像」4		30	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方1	
	13	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等1		31	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方2	
	14	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等2		32	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方3	
	15	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等3		33	ポスターカラー彩色「暖炉のある室内」。講義、溝引き作画、溝引きの使い方4	
	16	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等4		34	確認テスト・まとめ1	
	17	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等5		35	確認テスト・まとめ2	
	18	ポスターカラー彩色「田園風景」講義。パネルにポスター用紙の水張りの方法等6		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		90%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		10%			
	レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> 50% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 50% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロフィール	東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名		描画基礎 I		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必 修 選 択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		人物に対して描写力、表現力、想像力を学修し養う					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		人物、写実的なリアル調のキャラクターからデフォルメ、可愛いキャラクターまで、仕事でどんなキャラクターを依頼されても幅広いアニメーション作品に対応出来る人物育成を目標とする					
授業概要		人物の描き分け。写実的な絵からデフォルメを全身ポーズから表情まで幅広い視野で描く					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	6タイプの全く異なる男女の顔を描く	
	3	オリエンテーション3			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	
	4	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			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	
	5	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			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	
	6	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			24	顔の表情。うつらうつら眠い顔	
	7	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			25	顔の表情と手の仕草	
	8	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			26	走る姿を横から描く。若い男性	
	9	体系別10人のキャラクターを描く。豊満型、痩せ型など			27	走る姿を横から描く。若い男性と若い女性	
	10	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			28	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	
	11	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			29	歩く姿を横ポーズから描く	
	12	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			30	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	
	13	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			31	歩く姿を前ポーズから描く。男性と女性。横より3ポーズ	
	14	19種類の違った髪型の男性、女性を描く			32	歩く姿を後ろから描く。体系別に10ポーズ。若い男性	
	15	19種類の違った髪型の男性、女性を描く。第2回			33	制作作品。締切、提出	
	16	8つの髪型で24の顔を描く			34	確認テスト・まとめ1	
	17	10つの髪型で27の顔を描く			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期制作作品。提出			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	90%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
		学習態度	10%				
		レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P<<課題解決型学習>> 50% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 50% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロフィール		東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名	アニメーション概論Ⅰ		担 当 者 名		叶 精二	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	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					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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。					
授業概要	前期は「日本のアニメーション史」を主旨として展開する。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。					
授業計画表		授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1		19	シラバスの確認／海外短編の紹介	
	2	オリエンテーション2		20	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	
	3	オリエンテーション3		21	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	
	4	シラバスの確認／アニメーションの原理		22	アメリカ・アニメーション2～「コララインとボタンの魔女」ライカの世界	
	5	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		23	アメリカ・アニメーション3～ディズニーの軌跡「アナと雪の女王」	
	6	「千と千尋の神隠し」宮崎駿とスタジオジブリの世界 1		24	アメリカ・アニメーション4～ディズニーの軌跡 初期短編と技法の確立	
	7	宮崎駿とスタジオジブリの世界 2 ～制作の歴史		25	アメリカ・アニメーション5～ディズニーの軌跡「白雪姫」「ピノキオ」「ファンタジア」	
	8	戦前・戦後のアニメーション～政岡憲三・森康二の世界「東映動画の長編1「白蛇伝」		26	アメリカ・アニメーション6～「バットマン」フラインジャー兄弟の軌跡	
	9	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」		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	
	10	東映動画の長編2「わんぱく王子の大蛇退治」		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・シヨメの世界	
	11	東映動画の長編3「太陽の王子ホルスの大冒険」		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	
	12	東映動画の長編4「長靴をはいた猫」		30	ロシア・アニメーション2～「雪の女王」「ミトン」ソユーズ・ムルト・フィルムの世界	
	13	東映動画の長編5「どうぶつ宝島」		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	
	14	大塚康生の世界		32	カナダ・アニメーション～「クラック!」「木を植えた男」フレデリック・バックの世界	
	15	東映長編の潮流～「バンダコバンダ」「名探偵ホームズ」		33	日本のパペットアニメーション	
	16	「ホーホケキョ」となりの山田くん」高畑勲の世界 1		34	確認テスト・まとめ1	
	17	「じゃりン子チエ」高畑勲の世界 2		35	確認テスト・まとめ2	
	18	「耳をすませば」近藤喜文の世界		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		10%			
	レポート		60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> 30% R<<実働実践型学習>> 25% A<<主体的参加型学習>> 15% G<<海外体験型学習>>30%					
講師プロフィール	亜細亜大学・女子美術大学・大正大学講師。フリーライター、映像研究者。					

## シラバス

科目名		作画基礎 I		担 当 者 名		松井 芳彦	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		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し、即現場で活躍できる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		「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したい。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	紙作画 簡単な振り向き課題 続き	
	2	オリエンテーション2			20	紙作画 簡単な振り向き課題 続き	
	3	オリエンテーション3			21	紙作画 姿勢の変化の課題	
	4	デジタル作画 ボールの弾み			22	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	5	デジタル作画 振り子			23	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	6	デジタル作画 簡単な中割り(均等)課題			24	紙作画 姿勢の変化の課題 続き	
	7	デジタル作画 目パチロパク合成の課題			25	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題	
	8	デジタル作画 イスから立ち上がる課題			26	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	9	デジタル作画 イスから立ち上がる課題 続き			27	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	10	デジタル作画 横から見た歩きの課題			28	紙作画 腕を上げる(小枝を持ち上げる)課題 続き	
	11	デジタル作画 横から見た歩きの課題 続き			29	紙作画 予備日	
	12	デジタル作画 横から見た走りの課題			30	紙作画 予備日	
	13	デジタル作画 横から見た走りの課題			31	紙作画 予備日	
	14	デジタル作画 うなずき課題			32	紙作画 予備日	
	15	紙作画 止めロパク			33	紙作画 予備日	
	16	紙作画 うなずき			34	確認テスト・まとめ1	
	17	紙作画 煙の送り課題			35	確認テスト・まとめ2	
	18	紙作画 簡単な振り向き課題			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		50%			
		実技		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 20% R≪実働実践型学習≫ 50% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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へ。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。					

## シラバス

科目名		演出		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		2 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的		映像における感情表現や視野を広げ、作品と心の豊かさを増長させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		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。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	前期授業オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	時代、季節、時間を演出で表現する。1回目	
	3	オリエンテーション3			21	時代、季節、時間を演出で表現する。2回目	
	4	前期授業オリエンテーション			22	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写。1回目	
	5	ショット時間の意図と感覚を覚える。			23	色、光、自然現象、特殊効果による感情表現・心理描写。2回目	
	6	ある演技をし、かかった時間を予想する			24	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目。	
	7	5W1H。実際に映画を観て5W1Hの箇所を探る。1回目			25	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目。2回目	
	8	5W1H。実際に映画を観て5W1Hの箇所を探る。2回目			26	実写とアニメーションのカメラワークの種類と違い。1回目	
	9	アニメーションの絵コンテ知識を教える。1回目			27	実写とアニメーションのカメラワークの種類と違い。2回目	
	10	アニメーションの絵コンテ知識を教える。2回目			28	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。1回目	
	11	イマジナリーラインの考察			29	POV(ポイント・オブ・ビュー)、主観視点、客観視点。2回目	
	12	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ。1回目			30	映像と音のシンクロ。作品の速度感	
	13	ワイプ、ディゾルブ、OLなど、繋ぎの手法を学ぶ。2回目			31	伏線の意図。張り方と回収を知る	
	14	アニメーションの絵コンテ知識を学ぶ。1回目			32	優れた映像作品と監督を知る	
	15	アニメーションの絵コンテ知識を学ぶ。2回目			33	掟破りな演出作法を知る。[体験学習]実写映画を1作品選ぶ	
	16	短いシナリオから絵コンテを描く。1回目			34	確認テスト・まとめ1	
	17	短いシナリオから絵コンテを描く。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	20%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	70%				
		レポート	10%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 20% G≪海外体験型学習≫ 10%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名		ビジネススキルⅠ		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		1 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)	
授業目的		社会人として必要なスキルを身に付け、協働力を実感し学修する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		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。 また就職活動においての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。また、学生からの疑問、質問に応じて授業内容は変化する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	2	オリエンテーション2			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	
	3	オリエンテーション3			21	就職活動指導。面接について	
	4	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			22	就職について。履歴書の書き方。志望動機とは	
	5	一般常識テスト実施			23	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは	
	6	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			24	一般常識テスト実施	
	7	みどりの村委員の選定。研修とは何かの伝達			25	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	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			26	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談	
	9	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			27	就職活動指導。面接について	
	10	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			28	就職活動指導。面接について。2回目	
	11	夏期期間中の課題確認			29	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	
	12	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方			30	一般常識テスト実施	
	13	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方。2回目			31	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	
	14	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方			32	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。2回目	
	15	就職について。企業研究方法、自己PRの作り方。2回目			33	マナー・プロトコール3級試験対策テスト。採点	
	16	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは			34	確認テスト・まとめ1	
	17	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	入学5ヶ月で感じたこと、思うこと、悩み、相談等の個人面談			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		70%			
		レポート		10%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	デジタルアニメーション技術Ⅰ		担 当 者 名		若菜 陽子	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、演習	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	PCを使用し、彩色と撮影、映像としてムービーに書き出すまでを習得。即戦力になる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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身に付ける。					
授業概要	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。 (進行状況を見ながら)					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)	
	2	オリエンテーション2		20	デジタル彩色(18) 続き	
	3	オリエンテーション3		21	デジタル彩色(19) 続き	
	4	デジタル彩色(1) ペイントの基本		22	制作概論の作品①の彩色	
	5	デジタル彩色(2) 続き		23	制作概論の作品①の彩色	
	6	デジタル彩色(3) T光、Wラシ、Hi、OL、組みの塗り		24	制作概論の作品①の彩色	
	7	デジタル彩色(4) 続き		25	制作概論の作品①の彩色	
	8	デジタル彩色(5) 続き		26	デジタル撮影(3)制作概論の作品①の撮影	
	9	デジタル彩色(6) 続き		27	デジタル彩色 作品制作予備日	
	10	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)		28	デジタル彩色 作品制作予備日	
	11	デジタル彩色(8) 続き		29	デジタル彩色 作品制作予備日	
	12	デジタル彩色(9) 続き		30	デジタル彩色 作品制作予備日	
	13	デジタル彩色(10) スキャンしながらの(1)～(9)の塗り		31	デジタル彩色 作品制作予備日	
	14	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1／QTムービーの作成		32	デジタル彩色 作品制作予備日	
	15	デジタル彩色(11) 続き		33	デジタル彩色 作品制作予備日	
	16	デジタル彩色(12) 続き		34	確認テスト・まとめ1	
	17	デジタル彩色(13) 続き		35	確認テスト・まとめ2	
	18	デジタル彩色(14) 続き		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度		50%			
	レポート		50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 20% R≪実働実践型学習≫ 50% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	アニメーション業界で40年間、彩色、色指定、色彩設計で等々様々な作品を手掛ける。アナログからデジタルまで幅広く対応					



## シラバス

科目名		パフォーミングアートⅠ		担 当 者 名		片 野 功	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年		3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的		アニメーションに必要な地力を鍛える。クロッキーと模写をメインとする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		アニメーション業界で生きていく為には、基礎体力が必要不可欠。森羅万象に興味を持ち、対象を理解し咀嚼して再構築する作業を当たり前出来る様にする。					
授業概要		特に人物クロッキーを中心に、模写等を繰り返し反復練習。室内室外を問わず人・車・草木等身の回りのあらゆるモノに興味を持ち、観察して理解する癖をつける。ポートフォリオにも使える様に、とにかく数をこなして行く。「伝える力」を養う。学外の美術鑑賞では、公的な場所での振る舞いをチェック指導し、教養を深める。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	クロッキー。	
	2	オリエンテーション2			20	学外見学・写生。	
	3	オリエンテーション3			21	クロッキー。	
	4	授業説明。軽いテスト。			22	クロッキー。	
	5	クロッキー。			23	日用品を使ったクロッキー。	
	6	クロッキー。			24	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	7	校内写生。			25	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	8	クロッキー。			26	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	9	美術鑑賞。			27	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	10	クロッキー。			28	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	11	クロッキー。			29	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	12	ミッション。			30	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	13	クロッキー。			31	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	14	クロッキー。			32	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	15	ファッション誌を使ったクロッキー。			33	シチュエーションを考えてクロッキー。	
	16	アニメーション雑誌を使ったクロッキー。			34	確認テスト・まとめ1	
	17	クロッキー。			35	確認テスト・まとめ2	
	18	クロッキー。			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト・作品チェック		40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度・出席率		30%			
		レポート・適性理解		30%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体感型学習≫10%					
講師プロフィール		業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。					

## シラバス

科目名	映像制作Ⅰ		担 当 者 名		小泉　みのり	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		実習、実技	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アニメーション制作工程となるコンボジット、それに伴う基礎知識を理解。					
授業概要	素材準備・動画の制作・基本テクニック・作品の完成と基順を追って進めて行く。 作品がどのように作られているのか・シュミレーション実習。主に個人制作を行う。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	PS_写真合成③_フィルター	
	2	オリエンテーション2		20	PS_写真合成④_レタッチ	
	3	オリエンテーション3		21	Pre_編集ソフトの違い	
	4	基本操作①Photoshopツール・パネル		22	AE_レイヤーの種類と特徴	
	5	基本操作②AfterEffects_ワークフロー		23	AE_テキストアニメーション作成	
	6	PS_写真加工_色調補正		24	予告編制作①30秒	
	7	PS_写真合成①_トリミング		25	中間制作_予告編制作②15秒	
	8	PS_写真合成②_マスクと合成		26	AE_図形を使用したアニメーション	
	9	PS_ポストカード作成・地図・印刷設定		27	AE_シェイプ・マスクを利用したアニメーション	
	10	中間制作__CD/DVDジャケット制作		28	AE_自然な動きを再現する・グラフエディタの設定	
	11	AE_アニメーション映像の基本・基本設定		29	AE_手書き風書アニメーション	
	12	AE_オープニングタイトル		30	AE_レイヤー・エフェクトの活用	
	13	AE_セルを使って動きを与える		31	AE_自然現象の作成①	
	14	AE_背景の動き・キーフレームの種類		32	AE_自然現象の作成②	
	15	AE_カメラの動き①_画面演出・表情合成		33	期末制作_課題制作・自由制作	
	16	AE_カメラの動き②_距離感・残像効果		34	確認テスト・まとめ1	
	17	AE_編集・エンディングクレジットの作成		35	確認テスト・まとめ2	
	18	期末制作		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト		80%	学習FB方法	前期・後期　成績表送付	
	学習態度		20%			
	レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点　A80～89　B70～79点　C60～69点　D59点以下は不合格	
	合計		100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫　40%　R≪実働実践型学習≫　40%　A≪主体的参加型学習≫　20%　G≪海外体感型学習≫　0%					
講師プロフィール	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。 現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名	アニメーション制作概論		担 当 者 名		片 野 功	
学科	アニメーション科 大学コース		授 業 方 法		実 習	
認定単位 開講学年	3 単位 1 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間 (週 講 時 数 3)
授業目的	アニメーションの制作過程を学び、プロとして作品制作が出来る様に心構え等も身につけさせる。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	映像制作に於いてプロとして必要な考え方、プロセスを身につける。あくまでも商品を作るという意識を持たせるために、個人制作を3本以上制作する。完成した作品は学祭や卒展で発表し評価を受けさせる。					
授業概要	観た人間に確実に伝わる、独りよがりにならない表現方法を常に考える様になるために、基本的な動きをどう素材を使って表現するか、をクレイタウンというソフトを使用し実践で学ぶ。物語を制作する為の視聴者との間に存在する約束事を、プロも使用しているレタスというソフトを使用してアニメーション作品を作り、実践で学ぶ。同時にスケジュール管理と締切を守る事を確り理解させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	最終課題。ストーリー作品制作。「歩き」と「球」を入れる。	
	2	オリエンテーション2		20	40秒、50秒、60秒いずれかの尺で制作。	
	3	オリエンテーション3		21	ストーリーのプレゼンをする。キャラチェック。	
	4	授業説明。		22	イメージボード制作。絵コンテチェック。	
	5	クレイタウンの説明。課題提示。		23	スケジュールの確認。	
	6	クレイタウンでの課題。チェック。		24	最終課題。	
	7	クレイタウンでの課題。チェック。		25	最終課題。	
	8	作画基礎1との連携。スタイロスでの作業。前期は授業内容入れ替え有。		26	最終課題。	
	9	スタイロスでの課題作業。チェック。		27	最終課題。	
	10	クレイタウンを使用してストーリー制作。		28	最終課題。	
	11	クレイタウンを使用してストーリー制作。		29	最終課題。	
	12	完成作品評価。		30	最終課題。	
	13	クレイタウン作品制作予備日。		31	最終課題。	
	14	「歩き」のストーリー作品。		32	最終課題。	
	15	「歩き」のストーリー作品。		33	完成作品評価。	
	16	「歩き」のストーリー作品。		34	確認テスト・まとめ1	
	17	「歩き」のストーリー作品。		35	確認テスト・まとめ2	
	18	完成作品評価。		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	30%				
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体感型学習≫10%					
講師プロフィール	業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。					

## シラバス

科目名		描画基礎Ⅱ		担 当 者 名		圓 池 茂	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的		人物を多角度から描写できるようになり、求められる仕事の要求にも即対応できる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		赤ちゃんから老人、またいろいろな曲業仁を描く事を学び、1、2、3点透視図法、俯瞰、アオリによる室内から風景まで背景作画ができるよう目標とする。常に日常の人物を観察し、描写が可能な能力を身につける。					
授業概要		パースを重視し、主に鉛筆を使用して人物を多角的に描写する。全アナログ描写授業					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	1点透視、事務所、受付カウンター前、ドアから出てきた女性を描く	
	2	オリエンテーション2			20	1点透視、繁華街を歩く人々。両側のビル目線、首の高さで描く	
	3	オリエンテーション3			21	1点透視。大通り沿いの歩道。歩行者10人ほど俯瞰で描く	
	4	手を描く。年齢別(赤ちゃん、幼児、成人男女、老人)の両手を合わせた手をデッサン			22	建設工事現場。俯瞰。平常目線。アオリ。12人の作業員を描く	
	5	物を持つ手、コップ、ワイングラス、サングラス、ピストルを持つ手など			23	2点透視。駅の改札口。少し俯瞰。駅員、乗客、キオスクを描く	
	6	タバコを喫煙する男の手と顔12を描く。マンガ「君はペット」男女の手と顔を描く			24	2点透視。バス停前、バスと人物3人、背景風景を描く	
	7	足と靴。男の素足9方向、靴9方向から描く			25	斜め上から見下ろした玄関入り口での3人。俯瞰で描く	
	8	ビジネススーツ、男全身。女全身を描く			26	平行俯瞰。ダイニングテーブル。食卓で食事する、4～5人の家族を俯瞰で描く	
	9	年齢別人物。赤ちゃん全身、正面、後ろ、斜め、顔5方向			27	垂直俯瞰。上から真下を見下ろした室内。人物、家具、小物類を描く	
	10	少年、少女、全身正面、後ろ、斜め横、顔5方向			28	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く	
	11	思春期学生。男子学生服、女子セーラー服、顔5方向			29	アオリ。歩道橋、階段を上り下りする人物2～3人。下から見上げたアオリで描く	
	12	成人男女全身、正面、後ろ、斜め横、顔5方向			30	アオリ、下から見上げた店舗カウンター前。店員、客、3～4人を描く人物をつぶす足元に目園をとり、見上げた背景建物。人物より低く描く	
	13	太った老人、痩せた老人。男女。正面、後ろ、斜め横、顔5方向			31	3点透視。階段、踊り場、上り階段、下り階段より下る2人を描く	
	14	職業別キャラクターを描く。警察官、消防士、駅員、バス運転士、医師、看護師			32	3点透視。高校生10人。休憩時間、教室内俯瞰。3点透視で描く。	
	15	職業別キャラクターを描く。左官、宅配業者、銀行員、ファーストフード店員、ラーメン屋			33	3点透視。図書館、受付カウンター前、人物3人。俯瞰3点透視で描く	
	16	1点透視、2点透視でテーブルとテーブル上の小物類を描く。			34	確認テスト・まとめ1	
	17	1点透視。室内でくつろぐ女性と家具。小物類を描く			35	確認テスト・まとめ2	
	18	1点透視、学校廊下での男子学生と女子学生。カフェで話す男女			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	0%	学習FB方法		前期・後期 成績表送付	
		学習態度	50%				
		レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫50% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		東京芸術大学、油絵専攻科卒業。シエル美術賞展三席受賞。フランス・パリ滞在10年。個展、3年に1度行う					

## シラバス

科目名	作画基礎Ⅱ		担 当 者 名		松井 芳彦	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	紙とデジタルの両方を使用したアニメーション作画の技術を習得し、就職後、即戦力になる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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。					
授業概要	「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したい。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	紙作画 実践動画課題 続き	
	2	オリエンテーション2		20	紙作画 実践動画課題 続き	
	3	オリエンテーション3		21	紙作画 実践動画課題 続き	
	4	デジタル作画 髪の毛のなびき課題		22	紙作画 実践動画課題 続き	
	5	デジタル作画 髪の毛のなびき課題 続き		23	紙作画 実践動画課題 続き	
	6	デジタル作画 マントのはためき課題		24	紙作画 実践動画課題 続き	
	7	デジタル作画 鳥の羽ばたき課題		25	紙作画 実践動画課題 続き	
	8	デジタル作画 大きな動きの課題		26	紙作画 実践動画課題 続き	
	9	デジタル作画 走る車・BG動画の課題		27	紙作画 実践動画課題 続き	
	10	デジタル作画 タッチの課題		28	紙作画 実践動画課題 続き	
	11	デジタル作画 動物の歩きの課題		29	紙作画 予備日	
	12	デジタル作画 動物の歩きの課題 続き		30	紙作画 予備日	
	13	デジタル作画 シャガむ課題		31	紙作画 予備日	
	14	デジタル作画 シャガむ課題 続き		32	紙作画 予備日	
	15	紙作画 ここから本番用カットを使つての実践動画 課題になります。		33	紙作画 予備日	
	16	紙作画 実践動画課題 続き		34	確認テスト・まとめ1	
	17	紙作画 実践動画課題 続き		35	確認テスト・まとめ2	
	18	紙作画 実践動画課題 続き		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫50% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール	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へ。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。					

## シラバス

科目名		立体造形		担 当 者 名		堀口 ミネオ	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	72 時 間(週講時数 2)
授業目的		モノを立体的に捉え、2D、3Dの両方向からアプローチ。主流のアニメーション技法に対応させる					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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オモチャの理解と創造。 「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。					
授業概要		紙と木材、ボンドやテープ、ハサミなどの文具で、幼児から大人まで楽しめる、ギミックのある作品を制作。デザインと機能 と面白さを体感させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	レリーフ作品制作	
	3	オリエンテーション3			21	鳥、虫の彩色	
	4	ペーパークラフト・折り紙			22	レリーフ作品制作1	
	5	ペーパークラフト			23	レリーフ作品制作2	
	6	ペーパークラフト(ポップアップカード)			24	レリーフ作品制作3	
	7	布くるみ半立体人形 キャラのラフスケッチ			25	レリーフ作品制作4	
	8	厚紙で格パーツの切り取り作業			26	レリーフ作品制作5	
	9	各パーツに布をくるむ作業1			27	粘土立体人形、親子3人家族1	
	10	各パーツに布をくるむ作業2			28	粘土立体人形、親子3人家族2	
	11	各パーツを組み立て完成			29	粘土立体人形、親子3人家族3	
	12	粘土を使ったレリーフ作品のラフスケッチ3案			30	粘土立体人形、親子3人家族4	
	13	1案 決定後 彩色			31	粘土立体人形、親子3人家族。色づけ作業	
	14	粘土作業、鳥づくり、虫づくり			32	粘土立体人形、親子3人家族色づけ作業、完成	
	15	発泡スチロールで鳥の胴の芯づくり、足、羽、尾 づくり			33	後期全課題締切、提出	
	16	鳥の組み立て、虫の組み立て			34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期課題作品。全提出			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト		0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
		学習態度		100%			
		レポート		0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～6 9点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P<<課題解決型学習>> 30% R<<実働実践型学習>> 0% A<<主体的参加型学習>> 70% G<<海外体感型学習>> 0%					
講師プロ フィール		金沢美術工芸大学 工業デザイン卒業。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。					

## シラバス

科目名	アニメーション概論Ⅱ		担 当 者 名		叶 精二	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	・通 年 ・必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	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					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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。					
授業概要	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。 後期は広範多岐に亘る技法・テーマの世界各国の現代アニメーションを長編を中心に展開する。また、1年生との合同講義(1時間)を計画し主催する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1		19	カナダ・アニメーション1～NFBノーマン・マクラレンの世界	
	2	オリエンテーション2		20	カナダ・アニメーション2～NFBコ・ホードマンの世界	
	3	オリエンテーション3		21	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・ドゥルルーアン	
	4	シラバスの確認／アニメーションの原理		22	アイルランド・アニメーション～カートゥーン・サルーン「ブレットウィナー」	
	5	短編アニメーションの成立条件		23	フランス・アニメーション1～「レッドタートル」	
	6	日本の漫画はアニメーションの素材に向いているか?		24	フランス・アニメーション2～「パリ猫ディノの夜」	
	7	絵本はアニメーションになるか?		25	フランス・アニメーション3～「手を失くした少女」	
	8	日常芝居の演出～原恵一「カラフル」		26	フランス・アニメーション4～「アズールとアスマール」ミッシェル・オスロの世界	
	9	ロトスコープの成功条件～岩井俊二「花とアリス殺人事件」		27	スペイン・アニメーション～「しわ」	
	10	フラッシュの成功条件～湯浅政明「夜は短かし歩けよ乙女」		28	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・ボヤールの世界	
	11	出崎統の特異な演出法～「エースをねらえ!」		29	チェコ・アニメーション2～「バヤヤ」「手」イジ・トルンカの世界	
	12	手塚治虫と虫プロダクション～「鉄腕アトム」「火の鳥2772」		30	チェコ・アニメーション2～「悪魔の発明」「水玉の幻想」カレル・ゼマンの世界	
	13	「ジャンピング」「おんぼろフィルム」～手塚治虫のアニメーション2		31	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	
	14	宮崎演出の研究～「もののけ姫」1		32	台湾・アニメーション～「幸福路のチー」	
	15	宮崎演出の研究～「もののけ姫」2		33	日本のパペットアニメーションⅡ	
	16	宮崎演出の研究～「もののけ姫」3		34	確認テスト・まとめ1	
	17	高畑演出の研究1～「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」		35	確認テスト・まとめ2	
	18	高畑演出の研究2～「赤毛のアン」		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	10%				
	レポート	60%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> 30% R<実働実践型学習> 25% A<主体的参加型学習> 15% G<海外体感型学習>30%					
講師プロフィール	亜細亜大学・女子美術大学・大正大学講師。フリーライター、映像研究家。					

## シラバス

科目名	企画・キャラクターデザインⅠ		担当者名	片野 功	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 ・ 通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)
授業目的	アニメーション業界のどの分野で働くか、自分の適性を考えさせ就活に結び付ける。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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を磨いていく。				
授業概要	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。アニメーション制作のフローチャートを参考に、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。就活に向けての作業の調整とアドバイスも講師が指導する。				
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1	19	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	2	オリエンテーション2	20	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	3	オリエンテーション3	21	動画作業。仕上げ・背景作業。	
	4	卒業制作の内容を考える。	22	動画作業。仕上げ・背景作業。予告編納品。	
	5	作品内容を決定する。	23	動画・仕上げ・背景作業。	
	6	ストーリーボード・イメージボード作成。	24	動画・仕上げ・背景作業。	
	7	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。	25	動画・仕上げ・背景作業。撮影開始。	
	8	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。	26	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	9	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ	27	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	10	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ	28	動画・仕上げ・背景作業。撮影。	
	11	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ	29	完成予定。	
	12	レイアウト／美設／キャラブラッシュアップ	30	予備日	
	13	レイアウトアップ。原画作業へ。	31	予備日	
	14	原画作業／背景作業	32	リテイク作業。	
	15	原画作業／背景作業	33	完成披露予定。	
	16	原画作業／背景作業	34	確認テスト・まとめ1	
	17	原画作業／背景作業	35	確認テスト・まとめ2	
	18	動画作業開始。予告編作業開始。	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト・作品完成		40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度・出席率		30%		
	レポート・反省と業界への抱負		30%		
	合計		100%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫50% R≪実働実践型学習≫20% A≪主体的参加型学習≫20% G≪海外体感型学習≫10%				
講師プロフィール	業界歴30年以上。TVアニメ作品にて作画チーフを経験。作品のオープニング・エンディングを多数手がける。現在絵コンテで作品と関わり続けている。				



## シラバス

科目名		ビジネススキルⅡ		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義	
認定単位 開講学年		1 単位 2 学年	開 講 期  必・選	前 期 ・ 後 期・通 年  必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	36 時 間(週講時数 1)	
授業目的		社会人として必要なスキルを身に付け、協働力を実感し学修する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		卒業制作作品の制作状況を確認。 また就職活動においてのチェックとアドバイス。PDCAによるチェックと、個人就職指導ノートのチェック。 各委員会に所属する学生からの告知、提案。					
授業計画表		授業内容				授業内容	
	1	オリエンテーション1			19	後期オリエンテーション	
	2	オリエンテーション2			20	個人就活ノートチェック	
	3	オリエンテーション3			21	就職活動指導。面接について	
	4	前期オリエンテーション			22	テクノス祭の準備。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	
	5	1年生までの振り返り。2年生ですべきこと			23	テクノス祭の振り返り。次年度へ向けてのディスカッション	
	6	就職について。2年次のキャリア支援オリエンテーション			24	一般常識テスト実施	
	7	PDCAを使った問題解決方法の作法。一般常識テスト実施			25	ポートフォリオ制作について。ポートフォリオとは	
	8	就職活動状況把握。就職指導個人ノートのチェック1			26	ポートフォリオ制作について。チェックと進行状況。面談	
	9	就職活動状況把握。就職指導個人ノートのチェック2			27	就職活動指導。面接について	
	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			28	就職活動指導。面接について。2回目	
	11	夏期期間中の課題確認			29	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	
	12	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1			30	卒業制作作品のパッケージや配布方法の最終報告	
	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2			31	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	
	14	一般常識テスト実施			32	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	
	15	就職について。企業研究方法、自己PRのつくり方。2回目			33	テクノス展の準備。教室の見せ方。最終報告	
	16	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは			34	確認テスト・まとめ1	
	17	就職について。私と企業のマッチング。仕事とは。2回目			35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評評価			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
		学習態度	70%				
		レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 20% A≪主体的参加型学習≫ 30% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名		応用ゼミⅡA		担 当 者 名		石井 裕章	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年		2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択		授業時間数	36 時間(週講時数 2)
授業目的		アニメーション制作風景を撮影しアップロードすることで、第三者視点から制作環境、状況を体感する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		世界を楽しませるアニメーション制作が創造できる人					
授業概要		制作風景と作品をYouTubeにアップロードすることで、作品に対するスケジュールと視聴者を意識した学びが学修する。チャンネル登録者と再生数を増やすマーケティングを主体的に考え行動する。アニメーション作品とその作業工程を動画に撮り、客観的に作品制作の効率を考え、チームワークの協働力でその都度発生する問題を学生同士で解決させる					
授業計画表		授業内容			授業内容		
	1	オリエンテーション1					
	2	オリエンテーション2					
	3	シラバス、科目の趣旨説明。目的、目標の確認(1)					
	4	グループ毎のオリエンテーション					
	5	世界が求める映像コンテンツとは					
	6	アニメーション制作の作業内容の精査。伝えたいこと、興味深いと思える行程とは					
	7	アニメーション制作の作業内容の精査。専門的な道具と用語解説(1)					
	8	アニメーション制作の作業内容の精査。専門的な道具と用語解説(2)					
	9	視聴者を意識したコンテンツ。なにげない風景をエンターテインメントへ(1)					
	10	視聴者を意識したコンテンツ。なにげない風景をエンターテインメントへ(2)					
	11	再生回数、チャンネル登録者数、いいね！数の結果と課題					
	12	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(2)					
	13	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(3)					
	14	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(4)					
	15	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(5)					
	16	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(6)					
	17	各チームの取り組んだ事と結果、この先の指針プレゼンテーション					
	18	確認テスト・まとめ1					
成績割合		テスト	0%	学習FB方法		前期成績表送付	
		学習態度	50%				
		レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫ 50% R≪実働実践型学習≫ 0% A≪主体的参加型学習≫ 50% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	応用ゼミⅡB		担 当 者 名		石井 裕章	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習、実技	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 必 修	後 期 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数 36 時 間(週講時数 2)
授業目的	アニメーション制作風景を撮影しアップロードすることで、第三者視点から制作環境、状況を体感する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	各チームが開設したチャンネル登録者数をSNSやクチコミで増やし、最後の授業時にはチャンネル登録者数1000人、総動画再生回数10000回を目標とする。					
授業概要	アップロードした動画に対し、ビュー数を増やす、チャンネル登録者数を増やすにはをディスカッションし、作品と制作者に対する注目を集める方法を模索させる。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容			授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1				
	2	オリエンテーション2				
	3	ゼミのテーマ、趣旨確認オリエンテーション				
	4	テクノス祭への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(1)				
	5	テクノス祭への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(2)				
	6	伝わるYouTubeのコンテンツ制作。制作風景を撮影し編集。YouTubeへアップロード(6)				
	7	ライブ配信				
	8	YouTube 内外で視聴者と交流(1)				
	9	YouTube 内外で視聴者と交流(2)				
	10	アニメーションの予告編をアップロード				
	11	予告編から本編視聴まで導く方法(1)				
	12	予告編から本編視聴まで導く方法(2)				
	13	テクノス展への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(1)				
	14	テクノス展への集客に向けたアニメーション科のコンテンツ制作(2)				
	15	制作アニメーション作品をアップロード				
	16	1週間でのチャンネル登録者数、再生回数、アナリティクス解析をおこなう				
	17	各チームの取り組んだ事と結果をプレゼンテーション				
	18	確認テスト・まとめ1				
成績割合	テスト	0%	学習FB方法		後期成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価		出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> 50% R<実働実践型学習> 0% A<主体的参加型学習> 50% G<海外体感型学習> 0%					
講師プロフィール	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。セルと絵の具を使用したアナログ彩色からコンピュータによるデジタル彩色まで幅広い知識と技術、作品とソフトウェアの関連性を追求し続ける					

## シラバス

科目名	デジタルアニメーション技術Ⅱ		担 当 者 名		若菜 陽子	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法		講義、実習	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期・後 期・通 年 必 修・選 択・必修選択	授 業 時 間 数	108 時 間(週講時数 3)	
授業目的	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させ、スムーズに仕事が可能なる人材を育成する					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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身に付ける。					
授業概要	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。 (進行状況を見ながら)					
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容		
	1	オリエンテーション1	19	デジタル撮影(2) After Effects撮影の応用(カメラワークの撮影)		
	2	オリエンテーション2	20	デジタル彩色(18) 続き		
	3	オリエンテーション3	21	デジタル彩色(19) 続き		
	4	デジタル彩色(1) 1年の復習(1元、Wフリン、HiOL、組みの塗り、含む) 色指定をみながらの塗り	22	デジタル彩色 作品制作予備日		
	5	デジタル彩色(2) 続き	23	デジタル彩色 作品制作予備日		
	6	デジタル彩色(3) 続き	24	デジタル彩色 作品制作予備日		
	7	デジタル彩色(4) 続き	25	デジタル彩色 作品制作予備日		
	8	デジタル彩色(5) 続き	26	デジタル撮影(3)卒業制作 撮影・編集		
	9	デジタル彩色(6) リテーク直しの練習	27	デジタル彩色 作品制作予備日		
	10	デジタル彩色(7) 続き	28	デジタル彩色 作品制作予備日		
	11	デジタル彩色(8) 続き	29	デジタル彩色 作品制作予備日		
	12	デジタル彩色(9) 色見本、色変え(夜色、夕景色)	30	デジタル彩色 作品制作予備日		
	13	デジタル彩色(10) 続き	31	デジタル彩色 作品制作予備日		
	14	デジタル撮影(1) After Effects撮影の基本1／QTムービーの作成	32	デジタル彩色 作品制作予備日		
	15	デジタル彩色(11) 続き	33	デジタル彩色 作品制作予備日		
	16	デジタル彩色(12) 続き	34	確認テスト・まとめ1		
	17	デジタル彩色(13) 続き	35	確認テスト・まとめ2		
	18	デジタル彩色(14) 続き	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度	50%				
	レポート	50%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫50% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫					
講師プロフィール	アニメーション業界で40年間、彩色、色指定、色彩設計で等々様々な作品を手掛ける。アナログからデジタルまで幅広く対応					

## シラバス

科目名	映像制作Ⅱ		担 当 者 名	小泉 みのり	
学科	アニメーション科 大学コース		授業方法	実習、実技	
認定単位 開講学年	3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期・通 年 必 修 ・ 選 択 ・ 必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的	アニメーション撮影技術習得				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	最終的には動画の特殊加工まで制作できるようにする。アニメ撮影の練習を積み重ねテクニックを身に付ける。				
授業概要	素材準備・動画の制作・基本テクニック・作品の完成と基順を追って進めて行く。 作品がどのように作られているのか・シミュレーション実習。主に個人制作を行う。				
授 業 計 画 表		授 業 内 容		授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1	19	映像表現のガイドライン	
	2	オリエンテーション2	20	アニメ撮影技術 セルのローリング	
	3	オリエンテーション3	21	アニメ撮影技術 透過光／バックライト	
	4	人獣の作成① レイヤーマスクを使いこなす	22	アニメ撮影技術 霧がかかる	
	5	基本① / <人獣>の作成②	23	アニメ撮影技術 川面に映りこむ夕焼け／夏の日差し	
	6	基本② / スタンプ制作①	24	アニメ撮影技術 きらきらの輝き／光と影の表現	
	7	スタンプ制作②／著作権表示について	25	アニメ撮影技術 お風呂の湯気(fog・DF)	
	8	映像の種類別による設定	26	アニメ撮影技術 群衆アニメーション	
	9	画面演出① カメラワーク	27	アニメ撮影技術 花火	
	10	画面演出② エフェクト	28	アニメ撮影技術 稲妻 雨 雪／集まる光	
	11	編集・クレジット・書き出し	29	アニメ撮影技術 水の中の表現／スピード感の表現	
	12	アニメ撮影技術 FIX /PAN	30	アニメ撮影技術 小川のせせらぎ／スタッフロール	
	13	アニメ撮影技術 TU.TB /Follow	31	アニメ撮影技術 画面が割れる／砕けて粉になる	
	14	アニメ撮影技術 S.L /ジャンプスライド	32	アニメ撮影技術 炎／ドラゴンの動き	
	15	アニメ撮影技術 画面を揺らす	33	アニメ撮影技術 3Dfollow	
	16	アニメ撮影技術 つけパン	34	確認テスト・まとめ1	
	17	アニメ撮影技術 密着マルチ	35	確認テスト・まとめ2	
	18	アニメ撮影技術 ストロボ	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫ 40% R≪実働実践型学習≫ 40% A≪主体的参加型学習≫ 20% G≪海外体感型学習≫ 0%				
講師プロフィール	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。 現在フリーランスとして活動。				

## シラバス

科目名		卒業作品制作		担 当 者 名		小泉 みのり	
学科		アニメーション科 大学コース		授業方法		実習	
認定単位 開講学年		3 単位 2 学年	開 講 期 必・選	前 期 ・ 後 期 必 修 ・ 選 択	通 年 必修選択	授 業 時 間 数	108 時間(週講時数 3)
授業目的		クラス全員で一本のアニメーション作品を制作する。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		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。					
授業概要		基本的に学生が主体となって作品制作にあたる。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。各個人のスケジュールリングと全体でのスケジュールリングのバランスの取り方を注視。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。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1			19	制作作品の進行状況報告	
	2	オリエンテーション2			20	動画作業開始。予告編作業。アフレコ	
	3	オリエンテーション3			21	仕上げ作業開始。 背景作業開始	
	4	制作の内容及び制作スケジュールを考える。			22	仕上げ・背景作業	
	5	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			23	仕上げ・背景作業	
	6	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業			24	仕上げ・背景作業	
	7	絵コンテ作業。キャラ及び美設作業。シナリオ作成。			25	撮影開始	
	8	レイアウト。他学科への交渉開始			26	撮影	
	9	レイアウト			27	撮影・パッケージ制作	
	10	レイアウト			28	撮影・ポスター制作	
	11	レイアウト			29	予備日	
	12	レイアウト			30	予備日	
	13	レイアウトアップ。原画作業へ			31	リテイク作業	
	14	原画作業			32	リテイク作業・出展準備	
	15	原画作業			33	リテイク作業・完成	
	16	原画作業			34	確認テスト・まとめ1	
	17	原画作業			35	確認テスト・まとめ2	
	18	動画作業開始。予告編案作成			36	確認テスト・まとめ3	
成績割合		テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
		学習態度	20%				
		レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格		
		合計	100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫10% R≪実働実践型学習≫10% A≪主体的参加型学習≫80% G≪海外体感型学習≫ 0%					
講師プロフィール		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。 現在フリーランスとして活動。					