

科目名	3DCG1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 堯
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	CG業界8年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広く案件を進行しております。 「ペルセルク(モデル制作)」「あんさんぶるスターズ(LIVE映像)」「スーパーロボット大戦X(OP制作)」などを担当。						
授業の学習 内容	イラスト系や、CGデザイナーなど、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの職種でも通用するようなCGの技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してからも活躍できるような、実際現場で使われているCG制作のコツみたいなものを随所で教えていきますので、 これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①「ゲームやアニメのキャラクターや武器をPC上で作ることができるようになる」 ②「人や物をPC上で自由に動かすことができるようになる」 ③「自分の画集(ポートフォリオ)が作成できるようになる」						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。なお、本授業における技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(講義:授業説明)自己紹介。授業の目的や、それぞれの学生がどのようなスキルを習得したいかなどをディスカッションする	レポート
2		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
3		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
4		演習	(実技:応用)アニメで現場で実際に使うスキルや、工程ごと【モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング】の流れを説明する	レポート
5		演習	(実技:応用)アニメで現場で実際に使うスキルや、工程ごと【モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング】の流れを説明する	レポート
6		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
7		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
8		演習	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。	レポート
9		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
10		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
11		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
14		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
15		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を指導し、作品として纏めていく。	レポート
準備学習 時間外学習			CGは習得に時間がかかるものですので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya				

科目名	3DCG1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 堯
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	CG業界8年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広く案件を進行しております。						
授業の学習 内容	1年生と2年生が参加しているため、スキル差を要しない授業を行います。具体的には、昨今のアニメにCGがどのように使われているかを説明します。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを教えていきます。 ソフトウェアとしては、Mayatoonや、pencil+が現場で多く使われるため、こちらの習得も視野に入れます。						
到達目標	アニメの現場で、CGを作成する際のコツや、Mayatoon、pencil+の設定方法を習得。 最終的には、アニメ用のモデルを1つ～2つ作ってもらう事を目標としております。 2年生にはポートフォリオとして纏めてもらう事も目標にしたいと思いますと考えております。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。なお、本授業における技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(講義:授業説明)後期にむけて授業の目的や、それぞれの学生がどのようなスキルを習得したいかななどをディスカッションする	レポート
2		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
3		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
4		演習	(実技:応用)アニメ現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
5		演習	(実技:応用)アニメ現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
6		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
7		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
8		演習	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。	レポート
9		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
10		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
11		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
14		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
15		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を指導し、作品として纏めていく。	レポート
準備学習 時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間に特に授業外でも制作する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用ソフト: Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya				

科目名	3DCG2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川越 堯
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	CG業界8年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広く案件を進行しております。						
授業の学習 内容	イラスト系や、CGデザイナーなど、目指す所がそれぞれ違いますので、 どの職種でも通用するようなCGの技術を実践レベルで幅広くお教えします。 その中で、自分が欲しているスキルを、一緒に見つけていければと思います。 また、就職してから活躍できるような、実際現場で使われているCG制作のコツみたいなものを随所で教えていきますので、 これからのクリエイター業に是非役立ててください！						
到達目標	①「ゲームやアニメのキャラクターや武器をPC上で作ることができるようになる」 ②「人や物をPC上で自由に動かすことができるようになる」 ③「自分の画集(ポートフォリオ)が作成できるようになる」						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。なお、本授業における技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(講義:授業説明)自己紹介。授業の目的や、それぞれの学生がどのようなスキルを習得したいかななどをディスカッションする	レポート
2		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
3		演習	(実技:基礎)Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使用するスキルやノウハウを説明する。	レポート
4		演習	(実技:応用)アニメ現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
5		演習	(実技:応用)アニメ現場で実際使うスキルや、工程ごと[モデリング、テクスチャ、マテリアル、レンダリング]の流れを説明する	レポート
6		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
7		演習	(実技:実践)実際モデルを制作していきながら、モデルとして完成していくプロセスを教える。	レポート
8		演習	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。	レポート
9		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
10		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ラフモデリング、UV展開	レポート
11		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:本モデリング、テクスチャ制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
14		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる作品制作:ブラッシュアップ作業	レポート
15		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を指導し、作品として纏めていく。	レポート
準備学習 時間外学習			CGは習得に時間がかかるものですので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya				

科目名	3DCG2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	川越 堯
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	CG業界8年目で、現在「株式会社フックアップ」のプロデューサーとして活動中。 アニメ、ゲーム、アミューズメントなど幅広く案件を進行しております。						
授業の学習 内容	1年生と2年生が参加しているため、スキル差を要しない授業を行います。具体的には、昨今のアニメにCGがどのように使われているかを説明します。 その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを教えていきます。 ソフトウェアとしては、Mayatoonや、pencil+が現場で多く使われるため、こちらの習得も視野に入れます。						
到達目標	アニメの現場で、CGを作成する際のコツや、Mayatoon、pencil+の設定方法を習得。 最終的には、アニメ用のモデルを1つ～2つ作ってもらう事を目標にしております。 2年生にはポートフォリオとして纏めてもらう事も目標にしたいと思いますと考えております。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。なお、本授業における技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	3DCG/撮影編集 撮影・編集練習	レポート
2		演習	3DCG/撮影編集・基礎練習 セット制作、ワイングラスとテーブルをモデリング、質感設定。自分の好きな壁紙を貼った室内を作成	レポート
3		演習	4DCG/撮影編集・基礎練習 セット制作、ワイングラスとテーブルをモデリング、質感設定。自分の好きな壁紙を貼った室内を作成	レポート
4		演習	3DCG/撮影編集・基礎練習 3dsmaxでアニメーション作成→出力 AfterEffectsで撮影処理・編集加工、同じことをPremiereで行う	レポート
5		演習	3DCG/撮影編集・基礎練習 4dsmaxでアニメーション作成→出力 AfterEffectsで撮影処理・編集加工、同じことをPremiereで行う	レポート
6		演習	3DCG/撮影編集・応用 撮影処理の練習・Pencil+の練習	レポート
7		演習	4DCG/撮影編集・応用 撮影処理の練習・Pencil+の練習	レポート
8		演習	(講義:選定)作成したい作品の選定、資料集め。	レポート
9		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
10		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
11		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
12		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
13		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
14		演習	3DCG/撮影編集・応用 Pencil+適用・Bipedを使ったリグ設定	レポート
15		演習	(実技:作品制作)ポートフォリオに入れる際の注意点や、載せ方等を指導し、作品として纏めていく。	レポート
準備学習 時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用ソフト: Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya 教材: Mayaのトレーニングブック				

科目名	アニメ制作I(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	初動ではアニメ制作に於ける設計図としての絵コンテの役割や基本的な演出技法を学ぶ。並行して用語集の中から現場で使用頻度の高い物を中心に意味や用法を学ぶ。項目毎に理解を深める為、参考映像作品の視聴も行い実践的な使用例を学ぶ。段階的に、作画に必要なパースやレイアウトの学習も踏まえ、現場での絵コンテ制作を踏襲した実践的な絵コンテ制作をデジタルツールを用いて行う。						
到達目標	①アニメや映像制作に於ける『演出』を理解し、『演出』する技術を習得する。 ②絵コンテの用語用法を理解し、絵コンテの『読み』『描き』ができるようになる。 ③演出力を通して観察眼や作画のスキルを身につける。 ④相手に要点をわかりやすく伝達するツールである絵コンテのノウハウを通してディレクション能力やプロ意識を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	参考短編映像作品の視聴で理解を深めて映像演出の基本概念を学ぶことができる	レポート
2		演習	絵コンテの基礎知識及びコンテ用語の解説①「レイアウト・作画ワークフロー」を学び、参考短編映像作品の視聴で理解を深めるようになる	レポート
3		演習	コンテ用語解説②「カメラワーク・作画手法」を学ぶ。参考短編映像作品の視聴で理解ができるようになる	レポート
4		演習	コンテ用語解説③「撮影・画面効果」を学び、参考短編映像作品の視聴でより理解ができるようになる	レポート
5		演習	絵コンテを描く練習①画面から絵コンテに必要な情報を読み取ることが出来るようになる	レポート
6		演習	絵コンテを描く練習②簡易パースや画面レイアウトを描けるようになる	レポート
7		演習	絵コンテを描く①前半「教室での1シーン」キャラクター設定をもとにした実践的絵コンテ作成が出来るようになる	レポート
8		演習	絵コンテを描く①後半「教室での1シーン」講師による中間チェックを受けつつ、絵コンテを完成できるようにする	レポート
9		演習	絵コンテを描く②前半「放課後の1シーン」キャラクター設定をもとにした実践的絵コンテ作成が出来るようになる	レポート
10		演習	絵コンテを描く②後半「放課後の1シーン」講師による中間チェックを受けつつ、完成絵コンテができるようになる	レポート
11		演習	絵コンテを描く③前半「商品のCM」15秒の短尺に視覚的伝達手法が凝縮されたCM演出を学び、絵コンテへの落とし込みが出来るようになる	レポート
12		演習	絵コンテを描く③後半「商品のCM」講師による中間チェックを受けつつ、完成絵コンテができるようになる	レポート
13		演習	絵コンテを描く④前半「ヒーロー危機一髪」キャラクター設定をもとにした実践的絵コンテ作成が出来るようになる	レポート
14		演習	絵コンテを描く④後半「ヒーロー危機一髪」講師による中間チェックを受けつつ、完成絵コンテができるようになる	レポート
15		演習	絵コンテを描く④最終「ヒーロー危機一髪」講師指導のもと絵コンテのブラッシュアップを行い完成稿をデータにし提出出来るようになる	レポート
準備学習 時間外学習			絵や図解で伝達するため、一定の画力が求められます。人物クロッキーをするなど、絵を描く練習を習慣化してください。 また、実践現場に於いても独特の専門用語を用いて文章を記載したり、読解したりする必要があるため、留学生は日本語の勉強も怠らないよう努めて下さい。	
【使用教科書・教材・参考書】				
筆記用具				

科目名	アニメ制作1(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習 時間外学習			アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホットキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	アニメ制作2(前期)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	【スケジュール】授業説明_アニメ制作の工程解説_制作物の選択	レポート
2	4月25日	演習	【撮影用語】カメラワーク指示の解説_さつま!を見ながら小テスト	レポート
3	5月9日	演習	【コンテの理解・作打ち体験】コンテ理解度の向上_作打ちスピードの体験	レポート
4	5月16日	演習	【コンテ書き起こし】コンテ作業を通し演出の仕事の一部を体験	レポート
5	5月30日	演習	【コンテチェック】理解度の確認	レポート
6	6月6日	演習	【L/O】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
7	6月13日	演習	【二原①】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
8	6月20日	演習	【二原②】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
9	6月27日	演習	【シート調整】自分の感覚との擦り合わせ	レポート
10	7月4日	演習	【動画①】実作業を通り、作画工程を知る	レポート
11	7月11日	演習	【動画②・仕上げ】実作業を通り、各工程を知る	レポート
12	7月18日	演習	【成果確認・撮影】夏休み課題の確認_完成に近く画面を体験する	レポート
13	9月5日	演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
14	9月12日	演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15	9月19日	演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習: 授業内に終了しなかった制作の補足作業 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	アニメ制作2(後期)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	制作作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習 時間外学習			アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物:A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細:鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	キャリアプログラム1(前期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	愛木 翔
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策(第一印象について) 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。 →挨拶、メール作成、言葉使い ●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。 →第一印象の理解 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようになる。	レポート
4		演習	前回の復習をし、全員できるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる	レポート
6		演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		演習	1～4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		演習	5～8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		演習	9～11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習 時間外学習			後半は履歴書も本番の用紙をいいます。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム1(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	愛木 翔
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策(第一印象について) 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。 →挨拶、メール作成、言葉使い ●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。 →第一印象の理解 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		講義・演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		講義・演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようになる。	レポート
4		講義・演習	前回の復習をし、全員できるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		講義・演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる。	レポート
6		講義・演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		講義・演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		講義・演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		講義・演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		講義・演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		講義・演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		講義・演習	1～4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		講義・演習	5～8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		講義・演習	9～11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		講義・演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習 時間外学習			企業様の来る際は事前に企業様を調べておくようにする。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	デジタル1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	刻田門大
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
【担当教員_実務者経験】 漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキィホームズ2、田中 年齢イコール彼女いない歴の魔法使い、百花繚乱筆							
【授業の学習内容】 基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術(ツール)であるPhotoshop、Illustratorクリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するための授業です。							
【到達目標】 Photoshop、Illustrator、クリップスタジオの基本的な操作を学ぶことでデジタルツールを使った作画作業ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	デジタルツール初めまして1:デジタルツール及びPC自体の基本的な使用方法と用途に理解できるようになる						
2回目	デジタルツール初めまして1:デジタルツールの基礎に触れつつ自身でもアナログと違う絵の描き方が理解できるようになる						
3回目	Photoshopはどういうことに使われているのかという基本知識+作業+ブラシを使った作画等ができるようになる						
4回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(塗りつぶし) 塗りつぶしツールを使ったキャラの塗+塗りつぶすということはどういう事が必要なのか、その際に必要な事などを理解でき						
5回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(選択範囲) キャラの塗りつぶしができたので今度はそれを利用して陰影をキャラクターにつけてタブレット+ソフトに慣れるその際に選択						
6回目	Photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(フィルタ) 絵作りの入門編ということでフィルタ等を使い自分で「描く」ことなく操作を中心としてモノを作れることができるようになる						
7回目	Photoshop1:photoshopを使った基本的作業とPC自体の作業(4回のおさらい)						
8回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等) Illustratorを使い図形と自由な線を引けることができるようになる事とphotoshopとの違い。基本であり鬼門のパス練習1						
9回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等2) ペンツール、図形ツール、パスファインダを使い自分の狙った図形を作れるようになる。基本であり鬼門のパス練習2						
10回目	Illustratorを使った基本的作業(パス等3) ペンツールでなかなかうまい線が引けない場合色々手段を使えるようになる。利用しキャラを描いてみましょう。						
11回目	Illustratorを使った基本的作業(アピアランス) もちろんIllustratorにはパス以外にも色々機能があります。その当たりの機能を学びます。						
12回目	Illustratorを使った基本的作業とPC自体の作業(4回のおさらい) 今までの4回分の授業で学んだことを使ってキャラクターを描いてみましょう。						
13回目	Photoshopとillustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう(カードやカレンダー的なものを作						
14回目	Photoshopとillustratorの併用 photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく創ってみましょう(カードやカレンダー的なものを作						
15回目	小テスト						
準備学習 時間外学習	授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						

受講生へのメッセージ	デジタル作画がメインになって久しくありますが日常生活ではスマホの普及によりあまり縁のない学生が多いと思います。この授業でPCに慣れることでまずは PCは難しい道具 ではなく 単に便利な画材 であると認識し楽しく使えるようにしましょう
------------	--

【使用教科書・教材・参考書】

タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください

科目名	デジタル1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	刻田門大
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
【担当教員・実務者経験】							
漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキホームズ2、田中 年齢イコール彼女いない歴の魔法使い 百花繚乱等							
【授業の学習内容】							
基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術(ツール)であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するための授業です。							
【到達目標】							
Photoshop、Illustrator、クリップスタジオの基本的な操作を学ぶことでデジタルツールを使った作画作業ができるようになる							
授業計画・内容							
1回目	photoshopはどういうことに使われているのかという基本知識+作業+プランを使った作画等を理解できるようになる。						
2回目	塗りつぶしツールを使ったキャラの塗+塗りつぶすということはどういう事が必要なのか、その際に必要な事などを理解できるようになる。						
3回目	キャラの塗りつぶしができたので今度はそれを利用して陰影をキャラクターにつけてタブレット+ソフトに慣れる、その際に選択範囲の概念を理解出来るようになる。						
4回目	絵作りの入門編ということでフィルタ等を使い自分で「描く」ことなく操作を中心としてモノを「創る」ことが出来るようになる。						
5回目	4回分の授業内容をまとめてキャラクターに色を塗ったり、背景を作成したりすることができるようになる。						
6回目	Illustratorを使い図形と自由な線を引けることを確認する事とphotoshopとの違い。基本のパスが扱えるようになる。						
7回目	ペンツール、図形ツール、パスファインダを使い自分の狙った図形を作ってみましょう。基本のパスが扱えるようになる。						
8回目	ペンツールでなかなかうまく線が引けない場合色々手段を使ってきれいにすることもできます。そのへんをつかってキャラを描けるようになる。						
9回目	もちろんIllustratorにはパス以外にも色々機能があります。その当たりの機能を学びます。						
10回目	今までの4回分の授業で学んだことを使ってキャラクターを描いてスキルを伸ばすことができる。						
11回目	photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく制作を行う。(カードやカレンダー的なものを作る予定です)						
12回目	photoshopの得意な部分とIllustratorの得意な部分を使いあまり描く事なく制作を行う。(カードやカレンダー的なものを作る予定です)						
13回目	実際のイラスト制作を通してよりPhotoshop/Illustratorの基礎知識とスキルを高めることが出来る。						
14回目	実際のイラスト制作を通してよりPhotoshop/Illustratorの基礎知識とスキルを高めることが出来る。						
15回目	キャラクターイラスト制作を通してよりPhotoshop/Illustratorの基礎知識とスキルを高めることが出来る。						
準備学習 時間外学習	授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						
受講生へのメッセージ	デジタル作画がメインになって久しくありますが日常生活ではスマホの普及によりあまり縁のない学生が多いと思います。この授業でPCに慣れることでまずは PCは難しい道具 ではなく 単に便利な画材 であると認識し楽しく使えるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください							

科目名	デジタル2 (前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	刻田門大
学科・コース		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
【担当教員 実務者経験】							
漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキィホームズ2、田中 年齢イコール彼女いない歴の魔法使い 百花繚乱等							
【授業の学習内容】							
基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術(ツール)であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するそして形にするための授業です。							
【到達目標】							
1年でやったことを踏まえた上でphotoshop、Illustrator、クリップペイントスタジオなどを使い キャラクターを書くためのテクニックを習得し就職活動に使える作品作りができるようになることが目的です。							
授業計画・内容							
1回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 色を塗るのではなく「塗り分ける」ことの理解ができるようになる						
2回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 色を塗るのではなく「塗り分ける」ことについて2						
3回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 シルエットから考えるキャラクターデザインについて						
4回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 色の配色を中心とした技術とキャラクターデザインの基本となる部分を知る						
5回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 構図の前に抑えておきたい地に足を付けた絵のとはどのようなものなのかを3Dモデルを併用						
6回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 構図の前に抑えておきたいキャラクターの意図を持たせたホースを理解しできるようにする						
7回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 今までの授業内容を利用しテーマと構図を利用したイラスト作成をする						
8回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 テーマと構図を利用したイラスト作成2						
9回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 構図の前に抑えておきたいキャラクターの配置について写真などに絵を載せる手法ができるようになる						
10回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 実際にイラストを書く際の構図などについて知識を学び使えるようになる						
11回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 実際にイラストを書く際の構図などについて2						
12回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 テーマと構図を利用したイラスト作成1						
13回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 テーマと構図を利用したイラスト作成2						
14回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 テーマと構図を利用したイラスト作成3						
15回目	イラストを描くためのデジタルツールの使い方 テーマと構図を利用したイラスト作成4						
準備学習 時間外学 習	授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						
受講生への メッセージ	デジタル作画がメインになって久しくありますが日常生活ではスマホの普及によりあまり縁のない学生が多いと思います。この授業でPCに慣れることでまずはPCは 難しい道具 ではなく単に 便利な画材 であると認識し楽しく使えるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください							

科目名	デジタル2 (後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	刻田門大
学科・コース		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
【担当教員 実務者経験】							
<p>漫画家をしている刻田門大です。PCを使って普段マンガやイラストやアニメ関係の背景設定、張り込み用イラスト、デザイン等仕事及び同業者、異業種に向けてデジタル作画方法などを指導しております。作品はミルキィホームズ2、田中 年齢イコール彼女いない歴の魔法使い 百花繚乱等</p>							
【授業の学習内容】							
<p>基本的に今の視聴者に届く絵の仕事はデジタルで納品物を作成されています。 この授業ではその納品物をつくるにあたり必要な技術(ツール)であるPhotoshop、Illustrator クリップペイントスタジオなどを使い、キャラクターなどを書くためのテクニック 及びなぜそのテクニックを学ぶ必要と状況があるのかを理解し習得するそして形にするための授業です。</p>							
【到達目標】							
<p>1年でやったことを踏まえた上でphotoshop、Illustrator、クリップペイントスタジオなどを使い キャラクターを書くためのテクニックを習得し就職活動に使える作品作りができるようになることが目的です。</p>							
授業計画・内容							
1回目	ペンツールなどを使いキャラクターラフからペン入れを行うことができる。						
2回目	塗りつぶしツールなどを使い下塗りまで進める。その際にマスク切り技術を習得することが出来る。						
3回目	影付け、タッチなどを学び質感の出し方などを学ぶことが出来る。						
4回目	PHOTOSHOPで実際に絵を書いたりする場合の注意点等を踏まえて作品作りを行うことが出来る。						
5回目	PHOTOSHOPで実際に絵を書いたりする場合の注意点等を踏まえて作品作りを行うことが出来る。 (レイヤーマスクなどを使った直しに強い作品制作)						
6回目	PHOTOSHOPで実際に絵を書いたりする場合の注意点等を踏まえて作品作りを行うことが出来る。(フィルタ編)						
7回目	PHOTOSHOPで実際に絵を書いたりする場合の注意点等を踏まえて作品作りを行うことが出来る。(まとめ編)						
8回目	Illustratorのその他の使い方を復習することが出来る。						
9回目	実働的なIllustratorのその他の使い方を復習することが出来る。						
10回目	実際に張り込みをする場合、クリッピングマスクなどの使い方 スマートオブジェクトなどを使った複合ツールの組み合わせ等を学ぶことが出来る。						
11回目	オートトレースなどをつかいIllustratorだけでは表現が難しいところの組み合わせを学ぶことが出来る。						
12回目	まとめとして最終週までに作品作り1 まずは自分の作品制作をスタートすることが出来る。						
13回目	まとめとして最終週までに作品作り2 クオリティのアップ。複数ツールでどういこうところにどういこうツールが 向いているのかを考えることが出来る。						
14回目	まとめとして最終週までに作品作り3 デザインなどを組み合わせ見る人に見やすく提示することが出来る。						
15回目	photoshopを使用してオリジナルノイストレーションが完成することが出来る。						
準備学習 時間外学 習	授業準備 / 筆記用具 時間外学習 / 現時点で予定していません。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ◎ 授業内提出率(送信メール含む) 20% ◎ 授業内提出物内容(送信メール含む) 20%						
受講生へ のメッセ ージ	デジタル作画がメインになって久しくありますが日常生活ではスマホの普及によりあまり縁のない学生が多いと思います。この授業でPGIに慣れることでまずはPCは 難しい道具 ではなく単に 便利な画材 であると認識し楽しく使えるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】							
タブレットはすべての授業で使うので持ち込んでください							

科目名	デッサン1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 泉原昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン等を手掛ける。現在はStudioMangosteemを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。					
授業の学習 内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。					
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。					
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	デッサン基礎1 (カイトパス・デッサンとは何か、各用具の説明) (コミックキャラクターを紙の大きさに合わせて描く)	レポート
2	4月25日	演習	デッサン基礎2 同じモチーフを模写する デッサンにおける三要素(トーン、線、タッチ)と面の捉え方について学ぶ	レポート
3	5月9日	演習	デッサン基礎3 モチーフ:相貫体と六角柱 形の持つ基本的な構造を理解、構図について学ぶ	レポート
4	5月16日	演習	静物1-1(単体) モチーフ:石膏-レンガ 質感と色の表現を目指す-1、構図について学ぶ	レポート
5	5月30日	演習	静物1-2(単体) 講評	レポート
6	6月6日	演習	静物2-1(単体) モチーフ:ブロック 質感と色の表現を目指す-2、構図について学ぶ	レポート
7	6月13日	演習	静物2-2(単体) 講評	レポート
8	6月20日	演習	静物3-1(単体) モチーフ:回転体-1・ハコフ 見る角度によって楕円はどのように変化するのか、構造線を意識し、同じような曲面を表現する	レポート
9	6月27日	演習	静物3-2(単体) 講評	レポート
10	7月4日	演習	静物4-1(単体) モチーフ:回転体-2・ビール瓶 質感表現-ガラスの質感を表現する。	レポート
11	7月11日	演習	静物4-2(単体) 講評	レポート
12	7月18日	演習	クロッキー 順番にモデル(ポージング)をし、短時間で全身の動きを描写する。	レポート
13	9月5日	演習	パースについて 透視図法の理解 一点から三点透視の練習課題を行う。	レポート
14	9月12日	演習	静物5-1(単体) 回転体-応用・ゴム製長靴 単純な構造線から複雑な形態を持つ構造線を捉える。	レポート
15	9月19日	演習	静物5-2(単体) 講評	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチブック (画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	デッサン1(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習 内容	主に鉛筆(4B~4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	人体デッサン(手の模写)(自分の手をデッサン)	レポート
2		演習	静物デッサン 講評	レポート
3		演習	静物デッサン 講評	レポート
4		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
5		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
6		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
7		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
8		演習	A石膏像一首像デッサン1-1 B相貫体1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	A石膏像一首像デッサン1-2 講評	レポート
10		演習	A静物デッサン1-1 B石膏像一首像デッサン1-1 カラス翼の回転体の応用、素材の違うモチーフを描くことで、質感、調子、バリエーションに対する意識を高める	レポート
11		演習	A静物デッサン1-2 B石膏像一首像デッサン1-2 講評	レポート
12		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 回転体の応用・カラス翼の表現と回転体の応用、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バリエーションに対する	レポート
13		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2 講評	レポート
14		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 鳥の持つムーブマン 羽毛の質感表現を目指す、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、バリエーションに対する	レポート
15		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2 講評	レポート
準備学習 時間外学習		時間外学習:クロッキーを続けること		
【使用教科書・教材・参考書】				
スケッチブック(画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	デッサン2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	晴被 幸一
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	1994 - 現在 彫刻家 彫刻講師						
授業の学習 内容	主に鉛筆(4B~4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、 空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	静物1-1(組み) モチーフ/石膏幾何=複数 複数の石 膏幾何形体をデッサンする。陰影の表現や空間の関係性 をみる	レポート
2		演習	静物1-2(組み) 講評	レポート
3		演習	静物2-1(組み) モチーフ/フロッグ*ビール瓶 カラス真 の表現と回転体の応用、素材の異なるモチーフを描く事 で、質感、調子に対する意識を高める	レポート
4		演習	静物2-2(組み) 講評	レポート
5		演習	静物3-1(組み) モチーフ/レンガ一組 陰影の表現 や空間の関係性をみる。構図について意識を高める。	レポート
6		演習	静物3-2(組み) 講評	レポート
7		演習	静物4-1(組み) モチーフ/ビニール傘 床に置かれ た透明のビニール傘を描く。スケール(大きさ)と空間に対 する意識を高める	レポート
8		演習	静物4-2(組み) 講評	レポート
9		演習	クロッキー1 短時間で人物の動きを描く 限られた時 間内で、どう描けば人物として表現できるのか、そのポイ ジンを理解する	レポート
10		演習	模写1-1 人物画を模写する 模写することで、顔の 細部(目、鼻、口、顎など)を観察すること	レポート
11		演習	模写1-2 講評	レポート
12		演習	人体1-1 課題/自分の手を構成する 自分の手と 別のものを組み合わせ、構成デッサンする。	レポート
13		演習	人体1-2 講評	レポート
14		演習	人体2-1 モチーフ/自分の足 自分の足元に見える 視界をトリミングし、デッサンする。	レポート
15		演習	人体2-1 講評	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 スケッチブック (画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	デッサン2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	晴枝 幸一
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	1994 - 現在 彫刻家 彫刻講師						
授業の学習 内容	主に鉛筆(4B~4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	静物デッサン1-1 ガラス瓶の表現と回転体の応用、素材の異なるモチーフを描くことで、質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
2	4月25日	演習	静物デッサン1-2 講評	レポート
3	5月9日	演習	クロッキー 全体のバランス、プロポーションを把握する訓練。ムーブマンを捉えることを目指す。	レポート
4	5月16日	演習	クロッキー 全体のバランス、プロポーションを把握する訓練。ムーブマンを捉えることを目指す。	レポート
5	5月30日	演習	パース 1~3点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
6	6月6日	演習	パース 1~4点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
7	6月13日	演習	パース 1~5点透視を理解する、各自与えられた課題を行う。校舎内でパースを描ける箇所を探してデッサンする。	レポート
8	6月20日	演習	石膏像一首像デッサン1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9	6月27日	演習	石膏像一首像デッサン1-2 講評	レポート
10	7月4日	演習	静物デッサン2-1 素材、色の異なる二種類のモチーフを描くことで、質感、調子、パハールに対する意識を高める。	レポート
11	7月11日	演習	静物デッサン2-2 素材、色の異なる二種類のモチーフを描くことで、質感、調子、パハールに対する意識を高める。	レポート
12	7月18日	演習	静物デッサン2-3 講評	レポート
13	9月5日	演習	静物デッサン3 質感、調子、パハールに対する意識を高める。	レポート
14	9月12日	演習	動物デッサン1-1 鳥の持つムーブマン羽毛の質感を目指す。	レポート
15	9月19日	演習	動物デッサン1-2 講評	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
スケッチブック (画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,HB,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	映像編集1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようにする。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(進級制作)撮影。	レポート
12		演習	(進級制作)撮影。	レポート
13		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(進級制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習 時間外学習			CGは自宅に時間がかかるものなので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像編集1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようにする。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(進級制作)撮影。	レポート
12		演習	(進級制作)撮影。	レポート
13		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(進級制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(進級制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習 時間外学習			CGは自分で時間がかかるものであるので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像編集2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようになる。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
12		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
13		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(卒業制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習 時間外学習			UGは宿待に時間がかかるもので90分、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像編集2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野智陽
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようにする。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
12		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
13		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(卒業制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習 時間外学習			CGは自分で時間がかかるものであるので、授業外で復習や、自主製作の時間は必ず取ってください。 基本的に授業では復習は1度しか行いません。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	原画1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 泉原 昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	フリーランスのアニメーターとして、海外の映像作品展等をはじめ、幅広く活躍。					
授業の学習 内容	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し原画マンの体験。					
到達目標	原画作成の為の知識を得、動かす楽しさを知る。					
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【授業説明】アニメ業界の概要説明。レクリエーションを通して画力測定	レポート
2		演習	【原画とは】作画部門の詳細説明。タイムシートの読み方書き方。原画の違い	レポート
3		演習	【動きの基本】観察・実演の重要性。潰し・伸ばし・残し・合成・同トレスの使い分け	レポート
4		演習	【バラバラ漫画制作】送り描きでアニメーション制作	レポート
5		演習	【バラバラ漫画制作】送り描きでアニメーション制作	レポート
6		演習	【タイミング・詰め】中枚数の違い、詰め指示の違い	レポート
7		演習	【パース】透視図法の種類と使い分け	レポート
8		演習	【歩き】基本的な歩きのアニメーション	レポート
9		演習	【歩き応用】様々な方向から見た歩き。歩きの種類	レポート
10		演習	【走り】基本的な走りのアニメーション	レポート
11		演習	【全身振り向き】日常動作の原画作成体験	レポート
12		演習	【LOとは】LOの役割。LOの重要性	レポート
13		演習	【LO構造】LO構成の為の知識	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習: アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根箒、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	原画1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉原 昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	フリーランスのアニメーターとして、海外の映像作品展等をはじめ、幅広く活躍。						
授業の学習 内容	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し原画マンの体験。						
到達目標	原画作成の為の知識を得、動かす楽しさを知る。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【キャライラスト1】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
2		演習	【キャライラスト2】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
3		演習	【8方向を描く】8方向を描いてアニメーションさせる説明と、キャラクターのデザインをやる	レポート
4		演習	【8方向を描く2】正面、背面のイラストを描く	レポート
5		演習	【8方向を描く3】横向き of 左右のイラストを描く	レポート
6		演習	【8方向を描く4】正面側のナナメ左右のイラストを描く	レポート
7		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
8		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
9		演習	【8方向で描く7】できた映像をみんなで観る	レポート
10		演習	【キャライラスト3】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
11		演習	【キャライラスト4】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
12		演習	【テーマに沿ったイラスト1】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
13		演習	【テーマに沿ったイラスト2】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
14		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習: アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	原画2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 泉原 昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	フリーランスのアニメーターとして、海外の映像作品展等をはじめ、幅広く活躍。					
授業の学習 内容	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し原画マンの体験。					
到達目標	原画作成の為の知識を得、動かす楽しさを知る。					
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【画力測定】授業説明レクリエーションを通して画力測定	レポート
2		演習	【速度測定】タイムイズマネー_現時点の自分の作業スピードを認識する	レポート
3		演習	【頭身・LO構築】原画マンとしての最低ライン_構築力の鍛錬	レポート
4		演習	【演技】原画の役割	レポート
5		演習	【物理現象】エフェクトの作画	レポート
6		演習	【アクション・背景動画】難易度の高い原画	レポート
7		演習	【パース基礎】パースの知識_使い方	レポート
8		演習	【パースの乗せる】空間に存在させる描き方	レポート
9		演習	【キャラ似せ】作画監督への足掛かり	レポート
10		演習	【二原】二原とは_二原技術の補い	レポート
11		演習	【合わせ】合わせの必要性_技術の補い	レポート
12		演習	【LO実技①】原画マンとしての力の訓練_作打ち体験	レポート
13		演習	【LO実技②】	レポート
14		演習	【LO実技③】	レポート
15		演習	【LO実技④】	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習: アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	原画2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	泉原 昭人
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	フリーランスのアニメーターとして、海外の映像作品展等をはじめ、幅広く活躍。						
授業の学習 内容	アニメ業界の話を交えつつ、原画作成方法の指導、実作業を通し原画マンの体験。						
到達目標	原画作成の為の知識を得、動かす楽しさを知る。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【キャライラスト1】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
2		演習	【キャライラスト2】ポーズカタログを使ってオリジナルのキャラクターを描く	レポート
3		演習	【8方向を描く】8方向を描いてアニメーションさせる説明と、キャラクターのデザインをやる	レポート
4		演習	【8方向を描く2】正面、背面のイラストを描く	レポート
5		演習	【8方向を描く3】横向き of 左右のイラストを描く	レポート
6		演習	【8方向を描く4】正面側のナナメ左右のイラストを描く	レポート
7		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
8		演習	【8方向を描く6】完成した8枚のイラストをコマコマで撮影する	レポート
9		演習	【8方向で描く7】できた映像をみんなで観る	レポート
10		演習	【テーマに沿ったイラスト1】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
11		演習	【テーマに沿ったイラスト2】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
12		演習	【テーマに沿ったイラスト3】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
13		演習	【テーマに沿ったイラスト4】出されたテーマに沿ったイラストを描く	レポート
14		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
15		演習	【予備制作】完成に向けて制作する	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習: アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物: A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細: 鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆 赤 水色 黄緑)(三菱軟質 水色 黄緑 緑 肌色 ピンク 黄色 好きな色)、消しゴム、羽根筆、	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	制作進行管理1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	角野 裕二
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本テレビサービス 退社(契約社員) モスクワ大学 経済学部卒業 有限会社WINWIN入社 (株)フジテレビジョン 情報番組とくダネ! ディレクター配属 (株)フジテレビジョン 情報番組 直撃LIVEグッディ! ディレクター・件SNSプロデューサーとして配属 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンターテイメント入社 テレビ番組 ディエルマスターズ 制作進行 テレビ番組 シンカリオン 演出兼プロデューサー 東京アニメ声優&eスポーツ専門学校 教務						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術を使用して「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	プロの工程を俯瞰し、使用するソフトの役割がわかるようになる	レポート
2		演習	OpentoonzとAfterEffectsの違いをわかるようになる。	レポート
3		演習	Opentoonzを使用して他授業で書いた絵が動画ファイルとして書き出せるようになる	レポート
4		演習	Opentoonzを使用してスキャンと二値トレースを操作できるようになる	レポート
5		演習	Opentoonzを使用してサンプルイラストの色が塗れるようになる	レポート
6		演習	Opentoonzを使用して自分が書いた絵の色が塗れるようになる	レポート
7		演習	Opentoonzを使用してサンプル素材を撮影できるようになる	レポート
8		演習	Opentoonzを使用してカメラワークを理解できるようになる	レポート
9		演習	Opentoonzを使用して自分で書いた絵を組み合わせで撮影できるようになる	レポート
10		演習	Opentoonzを使用して画面に効果を加えることができるようになる	レポート
11		演習	AfterEffectsを利用して簡単な映像加工ができるようになる	レポート
12		演習	OpentoonzからAfterEffectsに素材を受け渡して加工できるようになる	レポート
13		演習	AfterEffectsを利用して、バラバラだったムービーを1つの映像にまとめることができるようになる	レポート
14		演習	他の授業で作成した素材を利用して映像を作ることができるようになる	レポート
15		演習	OpentoonzとAfterEffectsを駆使して基本的なアニメ映像を一人で作れるようになる	レポート
準備学習 時間外学習			授業準備 / 筆記用具・適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください 時間外学習 / 現時点で予定していません。	
【使用教科書・教材・参考書】				
適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。				

科目名	制作進行管理1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	角野 裕二
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本テレビサービス 退社(契約社員) モスクワ大学 経済学部卒業 有限会社WINWIN入社 (株)フジテレビジョン 情報番組とくダネ! ディレクター配属 (株)フジテレビジョン 情報番組 直撃LIVEグッディ! ディレクター兼SNSプロデューサーとして配属 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンターテイメント入社 テレビ番組 ディエルマスターズ 制作進行 テレビ番組 シンカリオン 演出兼プロデューサー 東京アニメ声優&eスポーツ専門学校 教務						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	フォルダ構成とタイムリマップ	レポート
2		演習	リマップソフトの使用	レポート
3		演習	Googleスプレッドシート(1)	レポート
4		演習	Googleスプレッドシート(2)	レポート
5		演習	Googleスプレッドシート(3)	レポート
6		演習	Googleスプレッドシート(4)	レポート
7		演習	Googleスプレッドシート(5)	レポート
8		演習	Googleスプレッドシート(6)	レポート
9		演習	撮影指示を理解する	レポート
10		演習	AfterEffects(1)	レポート
11		演習	AfterEffects(2)	レポート
12		演習	AfterEffects(3)	レポート
13		演習	AfterEffects(4)	レポート
14		演習	AfterEffects(5)	レポート
15		演習	後期の復習	レポート
準備学習 時間外学習			この授業は前半を講義+実習形式、後半を応用+制作課題の問題クリアをしていきます。制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。	
【使用教科書・教材・参考書】				
適時紹介、または配布などします				

科目名	制作進行管理2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	角野 裕二
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	2009年3月 日本テレビサービス 退社(契約社員) 2011年2月 モスクワ大学 経済学部卒業 2011年3月 有限会社WINWIN入社 2011年3月 (株)フジテレビジョン 情報番組とくダネ! ディレクター配属 2015年3月 (株)フジテレビジョン 情報番組 直撃LIVEグッディ! ディレクター・件SNSプロデューサーとして配属 2017年6月 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンターテイメント入社 2017年7月 テレビ番組 ディエルマスターズ 制作進行 2018年2月 テレビ番組 シンカリオン 演出件プロデューサー 2019年7月 東京アニメ声優&eスポーツ専門学校						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	授業についての説明と使用ソフトについて解説	レポート
2		演習	AfterEffectsに触れる	レポート
3		演習	Opentoonzに触れる	レポート
4		演習	UATとGoogleスプレッドシートに触れる	レポート
5		演習	作画した素材を撮影してみる	レポート
6		演習	カメラワークをつけてみる	レポート
7		演習	ロケハンを体験する	レポート
8		演習	Opentoonzで仕上げをする～スキャン&トレス～	レポート
9		演習	Opentoonzで仕上げをする～ペイント&カラーモデル～	レポート
10		演習	AfterEffectsのエフェクトと調整レイヤーを学ぶ	レポート
11		演習	AfterEffectsでの光演出を学ぶ	レポート
12		演習	コンボジットした素材を編集する	レポート
13		演習	カラーグレーディングをする	レポート
14		演習	データフォーマットについて学ぶ	レポート
15		演習	まとめ	レポート
準備学習 時間外学習		この授業は前半を講義+実習形式、後半を応用+制作課題の問題クリアをしていきます。制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】				
適時紹介、または配布などします				

科目名	制作進行管理2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	角野 裕二
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	2009年3月 日本テレビサービス 退社(契約社員) 2011年2月 モスクワ大学 経済学部卒業 2011年3月 有限会社WINWIN入社 2011年3月 (株)フジテレビジョン 情報番組とくダネ! ディレクター配属 2015年3月 (株)フジテレビジョン 情報番組 直撃LIVEグッディ! ディレクター一件SNSプロデューサーとして配属 2017年6月 株式会社小学館ミュージック&デジタルエンターテイメント入社 2017年7月 テレビ番組 ディエルマスターズ 制作進行 2018年2月 テレビ番組 シンカリオン 演出件プロデューサー 2019年7月 東京アニメ声優&eスポーツ専門学校						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	フォルダ構成とタイムリマップ	レポート
2		演習	リマップソフトの使用	レポート
3		演習	Googleスプレッドシート(1)	レポート
4		演習	Googleスプレッドシート(2)	レポート
5		演習	Googleスプレッドシート(3)	レポート
6		演習	Googleスプレッドシート(4)	レポート
7		演習	Googleスプレッドシート(5)	レポート
8		演習	Googleスプレッドシート(6)	レポート
9		演習	撮影指示を理解する	レポート
10		演習	AfterEffects(1)	レポート
11		演習	AfterEffects(2)	レポート
12		演習	AfterEffects(3)	レポート
13		演習	AfterEffects(4)	レポート
14		演習	AfterEffects(5)	レポート
15		演習	後期の復習	レポート
準備学習 時間外学習		この授業は前半を講義+実習形式、後半を応用+制作課題の問題クリアをしていきます。制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】				
適時紹介、または配布などします				

科目名	動画/タイムシート1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画を配布して実際にクリンナップをやってもらい、動画の初歩の仕事覚えてもらう。	レポート
2		演習	実技、動画の初歩的な作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の初歩的な作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の初歩的な作法、目パチロバクなど	レポート
5		演習	実技、動画の初歩的な作法、目パチロバクなど	レポート
6		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
7		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
8		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
9		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
10		演習	実技、動画の初歩的な作法、タップ割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
13		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
14		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
15		演習	実技、動画の初歩的な作法、合成	レポート
準備学習 時間外学習			鉛筆(下に詳細有り)、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15mc定規、30cm定規、クリアファイル2枚(素材用、作品用)、クリップ(目玉クリップ2個以上、クリップ2個)、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規 (鉛筆に関する備考)鉛筆Uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆Uni三菱硬質(赤、水色、黄緑)三菱軟質(赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色)	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	動画/タイムシート1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習:アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物:A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホッチキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細:鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	動画/タイムシート2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大久保 彩 可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	アニメーションの動画の中割り、クリンナップなど						
到達目標	アニメーターの仕事としての第一歩である動画の仕事の理解を深める。初歩的な動きを中割りできるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	講学と実技、アニメ業界の話や、仕事の話をする。2限目に原画クリンナップ	レポート
2		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
3		演習	実技、動画の作法、クリンナップ	レポート
4		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
5		演習	実技、動画の作法、タップ割り	レポート
6		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
7		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
8		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
9		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
10		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
11		演習	実技、おさらいテスト。動画のテストをします。	レポート
12		演習	実技、動画の作法、クリンナップ、中割り	レポート
13		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
14		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
15		演習	実技、動画の作法、中割り	レポート
準備学習 時間外学習			鉛筆(下に詳細有り)、プラスチック消しゴム、タップ、メンディングテープ、羽ホウキ、ストップウォッチ、15cm定規、30cm定規、クリアファイル2枚(素材用、作品用)、クリップ(目玉クリップ2個以上、クリップ2個)、ティッシュ、テンプレート、円定規、楕円定規 (鉛筆に関する備考)鉛筆Uniクラスの鉛筆B、2Bを各三本以上色鉛筆○三菱硬質(赤、水色、黄緑)三菱軟質(赤、青、水色、黄緑、緑ピンク、オレンジ、黄土色、黄色)	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				

科目名	動画/タイムシート2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大久保 彩可
学科・コース	アニメ総合制作科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	日本大学卒業 アニメシナリオライター						
授業の学習 内容	制作を通してアニメの制作工程を知る						
到達目標	作品の完成						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
2		演習	【前期のおさらい】前期のおさらい	レポート
3		演習	【クミ等の処理】セルクミ、BGクミ、BOOKクミなどの処理の仕方を勉強する	レポート
4		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
5		演習	【走り・歩き】横向きの走り、歩きの動画を中割りする	レポート
6		演習	【なびき】なびきを中割りする	レポート
7		演習	【中割り1】与えられた課題の中割りをする	レポート
8		演習	【中割り2】与えられた課題の中割りをする	レポート
9		演習	【中割り3】与えられた課題の中割りをする	レポート
10		演習	【中割り4】与えられた課題の中割りをする	レポート
11		演習	【中割り5】与えられた課題の中割りをする	レポート
12		演習	【中割り6】与えられた課題の中割りをする	レポート
13		演習	【中割り7】与えられた課題の中割りをする	レポート
14		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
15		演習	【復習試験】今迄の復習	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習:アニメーション作品の鑑賞と感想文の提出(任意) 持物:A4サイズ40ページクリアファイル×1/メモ用ノート×1/筆記用具/作画道具(下記に詳細)/ホットキス/スマホ(アプリ「Wariken」ダウンロード) 作画道具詳細:鉛筆(B以上で描きやすい物を3本以上)、色鉛筆(三菱硬筆_赤_水色_黄緑)(三菱軟質_水色_黄緑_緑_肌色_ピンク_黄色_好きな色)、消しゴム、羽根筆、30cm定規	
【使用教科書・教材・参考書】				
授業毎に紹介				