

大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

2024年度 授業内容(シラバス)

コミック・アート学科 アニメコース 専門教育科目

科目名	教員名	授業形態	年次	ページ
アニメ原作基礎Ⅰ	東陰地 正喜	講義	1	1
キャリアデザイン	奈良 行博	講義	1	3
アニメ制作演習Ⅰ	井口 幹康	演習	1	5
アニメ制作演習Ⅱ	井口 幹康	演習	1	7
シナリオ	南 珠里	演習	1	9
絵コンテ	南 珠里	演習	1	11
キャラクター制作Ⅰ	服部 年弘	演習	1	13
キャラクター制作Ⅱ	服部 年弘	演習	1	15
デッサンⅠ	佐藤 元	実習	1	17
デッサンⅡ	佐藤 元	実習	1	19
デジタル実習Ⅰ	東陰地 正喜	実習	1	21
デジタル実習Ⅱ	東陰地 正喜	実習	1	23
アニメ制作基礎実習Ⅰ	服部 年弘	実習	1	25
アニメ制作基礎実習Ⅱ	服部 年弘	実習	1	27
アニメ原作基礎Ⅱ	南 珠里	講義	2	29
編集	東陰地 正喜	演習	2	31
音響表現	東陰地 正喜	演習	2	33
映像制作Ⅰ	菅原 広司	演習	2	35
映像制作Ⅱ	菅原 広司	演習	2	37
アニメ制作実習Ⅰ	佐藤 元	実習	2	39
アニメ制作実習Ⅱ	佐藤 元	実習	2	41
アニメ制作実習Ⅲ	服部 年弘	実習	2	43
アニメ制作実習Ⅳ	服部 年弘	実習	2	45
デジタルアニメーションⅠ	天野 真由美	実習	2	47
デジタルアニメーションⅡ	天野 真由美	実習	2	49
卒業制作	服部 年弘	実習	2	51

科目名	アニメ原作基礎 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ			年次	1	履修コード	1205

授業目的と到達目標

だれにでも物語はある。その意味を知り、それを表現に高めていくための知識と技術、感性を身につける土台をつくる。

授業概要

物語をつくる基礎を理論的に学びながら、実際にショートストーリーを仕上げていく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザインの制作者による、時間展開の構造論と物語の土台を築くための実践的な方法論。
出席・受講態度	50%	
課題の評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ原作基礎 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ			年次	1	履修コード	1205

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	概論 物語とは何か
第2回	核となるもの コンセプトとテーマ
第3回	欠かせないもの キャラクター・場所・時間・ターゲット
第4回	キャラクターの設定
第5回	キャラクターの深化と関係性
第6回	場所と時間 舞台設定
第7回	場所と時間 シーン単位で考える
第8回	ターゲットの設定
第9回	構成・プロットについて
第10回	説明・省略と想像の余地について
第11回	シナリオの形式
第12回	メディアとトランス
第13回	課題制作 (短編企画)
第14回	課題制作 (短編シナリオ)
第15回	課題制作 (プレゼンテーション)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	3206

授業目的と到達目標

キャリアデザインとは「どこで」「何をするか」を計画・設計する講座です。まず「どこで」では、自分が活躍する場面・場所をきちんと想定して、そこに存在する物・存在しない物について正しい予備知識をもっておく必要性を学びます。「何をするか」では、自分の能力を支えてくれている人や物について知り、それらを土台として自分が今できることは何か、また更に別の助力を得て何をやってみたいかを考えます。そしてそれを文章にして他人にも分かり易くアピールする方法を学びます。

授業概要

スポーツで言えば種目が違えば、試合の土俵も装備も異なりますし、ユニホームも異なります。キャリアデザインでは、自分が出場したい「土俵」のイメージを固める作業、自分が今まで「力」を注ぎ「時間」を使ってきたことを振り返る作業から始めます。そのうえで、自分が更に学んでスキルを向上させたいこと、創造・制作したいものがどのようなものであるか、を言葉で整理して表現する練習を行います。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
課題提出率	60%	
授業内アンケート	20%	
受講意欲と反応	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャリアデザイン			教員名	奈良 行博		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	2時限	形態	講義
コース	マンガ、アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	3206

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	教員と受講者の自己紹介。授業の進め方やその方法についてのガイダンス。
第2回	今の自分を支えてくれている人や物について考え、自分の任務と役割を知る。
第3回	自分が育った家庭環境、受けた学校教育、郷土の自然についてその特徴を語る。
第4回	自分の能力を使って社会に貢献できることは何かを考える。
第5回	自分が憧れる人や仕事についてその魅力を語る。
第6回	自分が社会に出たときに誰とどういう仕事をしているかチームネットを語る。
第7回	自分が学校で学んだこと、注力したこと、独自に作った作品について語る。
第8回	自分を10個の事柄で褒めるとすれば、何があるか列挙する。
第9回	自分の失敗を分析し改善案を出す、他人の苦情を傾聴し問題点をまとめる。
第10回	「就職能力シート」自分の力の特徴を知る 自分の能力発揮の場所を探る
第11回	「就職能力シート」自己開示をしながら就職先の仕事との一致点を探る
第12回	「就職能力シート」相手の自尊心を損なわないための配慮と準備
第13回	「就職能力シート」自分の経歴と能力、そして貢献できる事柄を文章化
第14回	面接に大事な「あいさつ」「話の要約」「将来展望」を持って実践演習
第15回	他人の面接風景を見た感想、改善案の提示、自分のスキルアップ目標

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	アニメ制作演習 I			教員名	井口 幹康		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2108

授業目的と到達目標

自身のアニメーション制作に必要な基礎的知識・技能を習得する。また、習得した技能を用いて習作に取り組む。

授業概要

主に商業アニメーション制作現場の各セクションを例に、実際の現場と同様の機材・教材を用いて各技能に触れる。デジタルによる超短編アニメーションの制作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、アニメーション及びゲーム制作会社で制作進行・企画・演出等の実務経験とフリーランス作家としての制作経験を生かして、企画の発想からアニメーション映像の制作・プレゼンテーションまで幅広く指導します。
出席	50%	
課題提出	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作演習 I			教員名	井口 幹康		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2108

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	映画と商業アニメーションの歴史、デジタルアニメーションに触れる
第3回	商業アニメーションの制作フローの講義
第4回	セルアニメーション作画
第5回	セルアニメーション仕上げ(彩色)
第6回	セルアニメーション撮影
第7回	セルアニメーション編集
第8回	企画の作り方
第9回	企画をプレゼンする
第10回	シナリオの書き方
第11回	絵コンテの書き方
第12回	レイアウトの書き方
第13回	ショートアニメ制作
第14回	ショートアニメ制作
第15回	ショートアニメの講評、まとめ

受講上の注意

課題等は授業時間内で完結する予定ですが、普段からアニメーションに限らず映画や多様な娯楽・芸術作品に触れて感覚を育てましょう。

特記事項

科目名	アニメ制作演習Ⅱ			教員名	井口 幹康		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2109

授業目的と到達目標

自身のアニメーション制作を通じて、基礎的知識・技能を研究する。また、短編作品を完成させる。

授業概要

アニメ制作演習Ⅰで習得した技術を生かして、進級制作として個人またはグループワークで実際に短編アニメーションを制作する。自らテーマや目標を設定し、映像技術だけでなく制作管理等についても習得する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	担当教員は、アニメーション及びゲーム制作会社で制作進行・企画・演出等の実務経験とフリーランス作家としての制作経験を生かして、企画の発想からアニメーション映像の制作・プレゼンテーションまで幅広く指導します。
出席	50%	
課題提出	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作演習Ⅱ			教員名	井口 幹康		
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2109

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	講義・制作管理について。実際にこれから制作する作品のスケジュールを立てる
第2回	企画作成
第3回	企画作成
第4回	シナリオ作成
第5回	絵コンテ作成
第6回	講義・美術背景について
第7回	レイアウト・作画
第8回	作画
第9回	作画
第10回	作画
第11回	作画
第12回	仕上げ
第13回	撮影
第14回	編集、音響
第15回	講評、まとめ

受講上の注意

作品提出には締め切りがありますので、厳守するように努めてください。授業時間以外にも制作時間を確保する必要があります。普段からアニメーションに限らず映画や多様な娯楽・芸術作品に触れて感覚を育てましょう。

特記事項

○進捗状況に応じて各回に応用的な技術の講義・質疑応答

科目名	シナリオ			教員名	南 珠里		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	3317

授業目的と到達目標

シナリオの構成能力を、向上させる。オリジナリティあふれるシナリオ表現を探り、アニメーション制作につなげる。

授業概要

アフターレコーディングを想定した、シナリオを構成。プランニングに重きを置き、シナリオを作成する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のプランナーにより、シナリオの基本を中心に幅広く指導します。
出席状況	50%	
課題の評価	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	シナリオ			教員名	南 珠里		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	3317

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	アイデア
第3回	テーマ
第4回	プランニング
第5回	プロット
第6回	ターゲット
第7回	キャラクター①
第8回	キャラクター②
第9回	タイトル
第10回	企画書
第11回	ト書き
第12回	セリフ
第13回	シナリオ①
第14回	シナリオ②
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	絵コンテ			教員名	南 珠里		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	3318

授業目的と到達目標

画面の構成、キャラクターのセリフ、アニメーションの秒数等を、構築する能力を身につける。

授業概要

アニメーションの設計図となる、絵コンテを作成。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のプランナーにより、絵コンテの基本を中心に幅広く指導します。
出席状況	50%	
課題の評価	50%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	絵コンテ			教員名	南 珠里		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	3318

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	アイデア
第3回	テーマ
第4回	プランニング
第5回	プロット
第6回	ターゲット
第7回	シナリオ
第8回	キャラクター
第9回	タイトル
第10回	企画書
第11回	コンテ①
第12回	セリフ
第13回	効果音
第14回	コンテ②
第15回	プレゼンテーション

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	キャラクター制作 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5410

授業目的と到達目標

個人の創造性を生かした魅力的で個性的なキャラクターの制作を目的とし、それに必要なノウハウや考え方を身につける。

授業概要

アニメーション制作を前提とし、キャラクターの描き方・見せ方・動かし方を考え、制作します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャラクター制作 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5410

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクター制作について。
第2回	キャラクター分析
第3回	人物(自分)のキャラクター化
第4回	キャラクターの表情・喜怒哀楽
第5回	キャラクターの表情・喜怒哀楽
第6回	キャラクターのポーズ・基本動作
第7回	キャラクターのポーズ・基本動作
第8回	キャラクターの立体造形
第9回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第10回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第11回	物語の企画とその世界観に合ったキャラクターの制作
第12回	動物・植物の擬人化キャラクター
第13回	動物・植物の擬人化キャラクター
第14回	企業キャラクター
第15回	課題返却・合評

受講上の注意

特になし。

特記事項

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5411

授業目的と到達目標

企業・広告等ニーズに合ったキャラクターの企画・制作を進め、社会に必要とされるオリジナルキャラクターを生み出します。

授業概要

アニメーション制作を前提とし、キャラクターの描き方・見せ方・動かし方を考え、制作します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	キャラクター制作Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ、フィギュア			年次	1	履修コード	5411

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス・キャラクター制作について。
第2回	人気キャラクターの研究・考察
第3回	設定別のキャラクター構築
第4回	設定別のキャラクター構築
第5回	オリジナルストーリーの企画・シナリオ
第6回	オリジナルストーリーの企画・シナリオ
第7回	キャラクターデザイン
第8回	キャラクターデザイン
第9回	絵コンテ
第10回	絵コンテ
第11回	企画・制作プレゼン
第12回	web等の各種コンペティションへの参加
第13回	web等の各種コンペティションへの参加
第14回	web等の各種コンペティションへの参加
第15回	web等の各種コンペティションへの参加

受講上の注意

特になし。

特記事項

科目名	デッサン I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	4315

授業目的と到達目標

基本的作画能力の習得。造型・ポージングの立体としての理解力を深める。2年次、就職に向けて、絵を描くことの楽しさの理解。

授業概要

○デッサン・クロッキーによる作画。○課題による実習。○実写作品等から、ポージングの研究及び、創作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43年の実務経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
出席率	50%	
授業態度	30%	
作品評価	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサン I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	4315

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第 1 回	ガイダンスイメージトレーニング
第 2 回	キャラクター理論デッサン・クロッキー
第 3 回	アニメーションの歴史線の重要性
第 4 回	動画トレス 1 影の必要性
第 5 回	双子のパラドックスイマジナリーライン
第 6 回	MAD 理論重ね合わせの不確実性の発生
第 7 回	歩き・走りの種類職業別走り
第 8 回	質感イメージ重さ・物質による反動の違い
第 9 回	レイアウト基本レンズの違いによる画角の見せ方
第 10 回	キャラクター模写角度変更
第 11 回	水のクロッキー表現水の動き
第 12 回	炎のクロッキー表現炎の動き
第 13 回	煙のクロッキー表現煙の動き
第 14 回	作品の歴史研究 1 動線演出 1
第 15 回	音の必要性アンマッチ演出

受講上の注意

実際のプロになった時の、作業に慣れるためにも、作画することに関して、楽しんで絵を描くようにしてください。

特記事項

科目名	デッサンⅡ			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	4316

授業目的と到達目標

基本的作画能力の習得。造型・ポージングの立体としての理解力を深める。2年次、就職に向けて、絵を描くことの楽しさの理解。

授業概要

○デッサン・クロッキーによる作画。○課題による実習。○実写作品等から、ポージングの研究及び、創作。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43年の実務経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
出席率	50%	
授業態度	30%	
作品評価	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デッサンⅡ			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	木曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	4316

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イメージトレーニング 線の復習
第2回	キャラ表制作
第3回	年齢表現
第4回	表情集制作
第5回	アイテム作画
第6回	メカ作画
第7回	イメージ・クロッキー クイック・クロッキー
第8回	感情動作 (表情)
第9回	背景作画 サークルパース
第10回	背景作画 サークルパース
第11回	ポーズ研究
第12回	アクションポーズ研究
第13回	線の種類と応用性
第14回	実践作画 1
第15回	実践作画 2

受講上の注意

実際のプロになった時の、作業に慣れるためにも、作画することに関して、楽しんで絵を描くようにしてください。

特記事項

科目名	デジタル実習 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	6310

授業目的と到達目標

Mac (または PC) を使って、Adobe Photoshop (Ps) や Illustrator (Ai) の基本的な使い方を学びます。静止画を自由に表現できるようになるのが目標です。

授業概要

コンピュータの基本操作からはじめて、画像の加工や合成、グラフィックの作成など、小課題を重ねながら、少しずつステップアップしていきます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザインの制作者による 2D グラフィックの基礎実習。
授業に取り組む姿勢	40%	
課題の評価	40%	
出席状況	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタル実習 I			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	6310

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	コンピュータ概論 (OS 基本操作、web ブラウザ、文字入力) / Ps と Ai の体験
第2回	Ps (ビットマップ) と Ai (ベクトル) の画像の違い / 解像度について / 撮影画像の取り込みとスキヤニング
第3回	Ps 基礎編 (トリミング、色補正とフィルタ、レタッチ) / 色について
第4回	Ps 基礎編 (選択範囲の作り方)
第5回	Ps 基礎編 (レイヤーについて) / 画像の合成-1
第6回	Ps 基礎編 (文字について、描画モードとレイヤー効果) / モノクロ画像・線画の彩色
第7回	Ps 基礎編 (さまざまな表現) / イラスト課題
第8回	Ai 基礎編 (プリミティブ図形と直線の表現) / 地図の作成
第9回	Ai 基礎編 (ベジェ曲線の編集-1) / 自由な形
第10回	Ai 基礎編 (文字と基本のレイアウト) / 名刺の作成
第11回	Ai 基礎編 (ベジェ曲線の編集-2) / トレースとロゴの作成
第12回	Ai 基礎編 (ベジェ曲線の編集-3) / イラスト課題
第13回	Ps 応用編 (パスとチャンネルの利用、マスクについて) / 画像の合成-2
第14回	Ai 応用編 (パターンの作成など) / 印刷の基礎知識
第15回	総合課題「ポストカードの作成」

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	東陰地 正喜		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	6311

授業目的と到達目標

Mac (または PC) を使ってデジタル動画の基礎を学びます。前期の Photoshop (Ps)、Illustrator (Ai) のほか、Premiere (Pr) の基本的な使い方と動画と音声のデジタルデータの基本知識を得るのが目標です。

授業概要

前期の復習からはじめて、少しずつ動画の基本を学びます。簡単な実写やコマ撮りを素材として、動画の編集・MA から合成まで、デジタルを用いた映像表現の基礎を学びます。課題制作を通じてステップアップしていきます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザイン制作者による、サウンドも含めたタイムベースドデザインの実践。
課題に取り組む姿勢	40%	
課題の評価	40%	
出席状況	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	デジタル実習Ⅱ			教員名	東陰地 正喜		
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	6311

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	前期の復習/Psでイラスト作成
第2回	前期の復習/Aiでイラスト作成
第3回	映像の基礎知識/動画の撮影
第4回	Pr入門(カット編集)
第5回	Pr入門(速度の調整、音の処理)
第6回	Pr入門(エフェクトとキーフレーム)
第7回	Pr入門(グラフィックスの追加)
第8回	Pr入門(モーションとキーフレーム)
第9回	Pr入門(最終調整と書き出し)
第10回	コマ撮りとシーケンス読み込み
第11回	合成について
第12回	総合課題(1)
第13回	総合課題(2)
第14回	合評
第15回	見せ方について(webとメディア)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	アニメ制作基礎実習 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2304

授業目的と到達目標

手描きによる作画練習を中心に、キャラクターの動かし方を理解し、アニメーション表現の基礎を身につける。

授業概要

○参考作品の鑑賞・分析・表現手法について考える。○小課題による実習。○企画から作品完成までの制作基礎の習得。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作基礎実習 I			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2304

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	作画基本動作の練習 (歩く・走る・飛ぶなど)
第3回	作画基本動作の練習 (歩く・走る・飛ぶなど)
第4回	作画基本動作の練習 (歩く・走る・飛ぶなど)
第5回	ストーリーの企画・構成
第6回	ストーリーの企画・構成
第7回	絵コンテの制作
第8回	絵コンテの制作
第9回	作画・被写体制作
第10回	作画・被写体制作
第11回	作画・被写体制作
第12回	作画・被写体制作
第13回	撮影
第14回	撮影
第15回	合評

受講上の注意

特になし。

特記事項

小課題をしながら授業を進めます。

科目名	アニメ制作基礎実習Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2307

授業目的と到達目標

短編アニメーションの制作と完成。アニメ制作の行程を理解し、完成までの各作業を習得する。

授業概要

実制作を通して、アニメーションの知識と技術を学びます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作基礎実習Ⅱ			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	1	履修コード	2307

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	作画練習 (設定に合ったキャラクターの動かし方)
第2回	作画練習 (設定に合ったキャラクターの動かし方)
第3回	作画練習 (設定に合ったキャラクターの動かし方)
第4回	様々な表現手法を使ったアニメーション制作 (切り絵・砂・粘土など)
第5回	企画・シナリオ
第6回	企画面談
第7回	絵コンテ
第8回	被写体・背景制作
第9回	被写体・背景制作
第10回	被写体・背景制作
第11回	撮影
第12回	撮影
第13回	撮影
第14回	編集
第15回	音入れ・仕上げ

受講上の注意

アニメ制作には時間がかかります。授業時間外でも作業できる時間をつくって下さい。

特記事項

短編 (1～3分) アニメの企画から完成まで。後期は短編アニメ作品の完成を目標とし、面談をしながら制作を進めます。

科目名	アニメ原作基礎II			教員名	南 珠里		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2502

授業目的と到達目標

物語の構造分析や翻案、実作を通じて、映像で物語るために必要な思考の深さと視野の広さを得る。

授業概要

神話や昔話を題材に、物語の構成要素を分解して理解を深める。また企画に現代的な意義を持たせる視点や、リアリティのある描写にするための方法を考える。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役のプランナーにより、翻案の可能性を探る。
出席状況	50%	
課題の評価	50%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ原作基礎II			教員名	南 珠里		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	3時限	形態	講義
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2502

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	ガイダンス
第2回	物語の型と意味、構造理解
第3回	キャラクターと象徴
第4回	原作と原案
第5回	プロット (1)
第6回	プロット (2)
第7回	説話形式 (1)
第8回	説話形式 (2)
第9回	マーケティングと作品分析
第10回	調査・取材 (1)
第11回	調査・取材 (2)
第12回	プレゼンテーション (1)
第13回	課題制作
第14回	課題制作
第15回	プレゼンテーション (2)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	編集			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	3319

授業目的と到達目標

デジタルの手法による映像制作を学び、その可能性と限界を知ること、作品表現の幅を広げる。

授業概要

モーショングラフィックス、ロトスコープの実践、合成などコンピュータを用いた映像編集を学んでいく。主に Photoshop、Illustrator、After Effects などのアプリケーションを使用する。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	映像デザインの制作者によるタイムベースドデザインの実践。
課題	50%	
授業に取り組む姿勢	30%	
出席状況	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	編集			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	火曜日	時限	4-5 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	3319

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	モーショングラフィックス (1) キーフレームと基本トランスフォーム
第2回	モーショングラフィックス (2) 基本トランスフォームと時間調整
第3回	モーショングラフィックス (3) マスクアニメーション
第4回	モーショングラフィックス (4) エフェクト効果
第5回	モーショングラフィックス (5) 課題制作
第6回	ロトスコープ (1)
第7回	ロトスコープ (2)
第8回	ロトスコープ (3)
第9回	ロトスコープ (4)
第10回	合成 (アルファチャンネル)
第11回	合成 (様々なキーイング) と特殊効果
第12回	擬似3D
第13回	課題制作 (1)
第14回	課題制作 (2)
第15回	課題制作 (3)

受講上の注意

--

特記事項

--

科目名	音響表現			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	3320

授業目的と到達目標

目と違い、耳は閉じることができない。そのような音の特性を意識し、表現の可能性を広げるための音の理論・技術を学ぶ。

授業概要

音に関する基礎的な理論を学んだ後、録音・編集・加工を実践する。マイク、レコーダ、コンピュータなどの機材を使用してクラス内課題を制作する。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	映像デザインの制作者による、サウンドデザインの 実践。
授業に取り組む姿勢	40%	
課題制作における貢献度	40%	
出席状況	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	音響表現			教員名	東陰地 正喜		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	1-2 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	3320

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	映像における音の役割
第2回	音と映像、音と言葉との関係
第3回	音の三相 (音圧、音程、音色) と波形
第4回	録音の原理
第5回	モノラルとステレオ
第6回	音のデジタル化と圧縮
第7回	音の採集、録音技術の基本
第8回	録音機材の扱い方
第9回	フィールド録音
第10回	スタジオ録音
第11回	サウンドライブラリの活用
第12回	音の編集・加工
第13回	サウンドトラックの制作
第14回	サウンドトラックの制作
第15回	サウンドトラックの制作

受講上の注意

課題制作にはグループワークを含みます。

特記事項

科目名	映像制作 I			教員名	菅原 広司		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2337

授業目的と到達目標

実写を中心とした映像制作を通じて、アニメにも通じる映像表現の基本構成と演出方法を身につける。

授業概要

カメラの基本を学びつつ、企画、脚本、絵コンテ、撮影、編集といった実写作品の制作過程を体験する。演出意図を持ってカメラで切り取る、ショットをつないで時間軸の中で物語を展開する、など映像制作の基礎をグループワークのなかで学んでいく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像ディレクターとして、編集を中心に企画から撮影まで幅広く指導します。
出席率	30%	
グループ制作での貢献度	30%	
課題の評価	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	映像制作 I			教員名	菅原 広司		
期区分	前期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2337

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	概論 映像表現の基礎理論
第2回	撮影基礎 (1) さまざまなカメラの構造と実習
第3回	撮影基礎 (2) 露出と被写界深度
第4回	撮影基礎 (3) 構図と意味
第5回	グループ課題 ミュージックビデオの作成 (1)
第6回	グループ課題 ミュージックビデオの作成 (2)
第7回	グループ課題 ミュージックビデオの作成 (3)
第8回	短編ドラマ企画
第9回	短編ドラマ脚本 (1)
第10回	短編ドラマ脚本 (2)
第11回	絵コンテと演出意図・ロケハン
第12回	撮影準備
第13回	撮影 (1)
第14回	撮影 (2)
第15回	撮影 (3)

受講上の注意

グループワークが中心となります。

特記事項

科目名	映像制作 II			教員名	菅原 広司		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2338

授業目的と到達目標

実写を中心とした映像制作を通じて、アニメにも通じる映像表現の基本構成と演出方法を身につける。

授業概要

カメラの基本を学びつつ、企画、脚本、絵コンテ、撮影、編集といった実写作品の制作過程を体験する。演出意図を持ってカメラで切り取る、ショットをつないで時間軸の中で物語を展開する、など映像制作の基礎をグループワークのなかで学んでいく。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像ディレクターとして、編集を中心に企画から撮影まで幅広く指導します。
出席率	30%	
グループ制作での貢献度	30%	
課題の評価	40%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	映像制作Ⅱ			教員名	菅原 広司		
期区分	後期	曜日	水曜日	時限	3-4 時限	形態	演習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2338

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	編集 (1) 粗編
第2回	編集 (2) 精編
第3回	編集 (3) エフェクトとカラーグレーディング
第4回	編集 (4) MA 作業
第5回	仕上げ
第6回	展開 ダイジェスト/トレーラー映像の制作
第7回	実写とアニメーション (1)
第8回	実写とアニメーション (2)
第9回	実写とアニメーション (3)
第10回	ショートフィルム企画
第11回	ショートフィルム脚本
第12回	ショートフィルム撮影
第13回	ショートフィルム撮影
第14回	ショートフィルム編集
第15回	ショートフィルム編集

受講上の注意

グループワークが中心となります。

特記事項

科目名	アニメ制作実習 I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	5110

授業目的と到達目標

一年次の基本動画に、感情や状況に応じた変化を付けられるような応用範囲の広いアニメーション技術の習得。商業アニメに対する幅広い理解と知識を身に付ける。

授業概要

○一年次の基礎をさらに深く、広く考えさせる。○課題による実習。○実際の作品からの研究及び実習。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43年の実務経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	40%	
出席率	30%	
授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作実習 I			教員名	佐藤 元		
期区分	前期	曜日	金曜日	時限	1-3 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	5110

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イメージトレーニングフリーハンド練習
第2回	動画トレス2キャラクターの立たせ方
第3回	レイアウト応用1 防犯カメラ映像レイアウト
第4回	重さ・材質による反動の違い寄せ目盛りの理解
第5回	歩き・走りの応用角度を変えた歩き・走り
第6回	感情・状況による動きの変化リアクション
第7回	作品の歴史研究2 時代による作画の違い
第8回	時代劇に見る殺陣の動線動線演出
第9回	絵コンテ作画カメラワーク
第10回	エフェクト作画破壊エフェクト
第11回	レイアウト応用2 作画フレーム研究
第12回	基本人物動画1 静物作画
第13回	アニメーションカラー研究カラーバランス
第14回	ディフォルメアクション1 オーバーアクション1
第15回	動物クロッキー骨格研究

受講上の注意

プロを目指す以上、作品の好き嫌い、及び作画の好き嫌いは無くすように心がけてください。

特記事項

科目名	アニメ制作実習Ⅱ			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	5111

授業目的と到達目標

感情や状況に応じた変化を付けられるような応用範囲の広いアニメーション技術の習得。商業アニメに対する幅広い理解と知識を身に付ける。プロとして通用する能力の開発。

授業概要

○一年次の基礎をさらに深く、広く考えさせる。○課題による実習。○実際の作品からの研究及び実習。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	担当教員は、マンガ家・アニメーター・イラストレーター・ゲームクリエイターとして、43年の実務経験を持ち、講師歴も35年の経験を持っております。そのマルチな考え方、手法から、脳トレなどの発想トレーニングなど、生徒の基本的能力を引き上げ、実務経験からの技術指導までフォローします。
作品評価	40%	
出席率	30%	
授業態度	30%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作実習Ⅱ			教員名	佐藤 元		
期区分	後期	曜日	金曜日	時限	1-3時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	5111

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	イメージトレーニング 清書練習
第2回	動物「犬」歩きと走り
第3回	動物「ネコ」歩きと走り
第4回	動物「ウマ」歩きと走り
第5回	基本人物動画2
第6回	人物行動「投げる」
第7回	人物行動「打つ」
第8回	人物行動「蹴る」
第9回	人物行動「日常行動」
第10回	人物行動「食事」
第11回	レイアウト応用3
第12回	人物日常行動動線
第13回	総合表現作画1
第14回	総合表現作画2
第15回	作画技能まとめ

受講上の注意

プロを目指す以上、作品の好き嫌い、及び作画の好き嫌いは無くすように心がけてください。

特記事項

科目名	アニメ制作実習Ⅲ			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	6312

授業目的と到達目標

商業アニメを含む、様々なアニメーション技法の研究と開発を目的とし、今後、個人として制作活動する為の知識と技術の習得を目標とします。

授業概要

色々なアニメ技法を実践し、自分に合った表現方法を模索します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	50%	
出席率	30%	
授業態度	20%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作実習Ⅲ			教員名	服部	年弘	
期区分	前期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	6312

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	作画練習 (動きの緩急)
第2回	作画練習 (動きの緩急)
第3回	作画練習 (動きの緩急)
第4回	ストップモーション (コマ撮り) 撮影でのアニメ制作
第5回	企画
第6回	絵コンテ
第7回	被写体・背景制作
第8回	被写体・背景制作
第9回	撮影
第10回	撮影
第11回	編集・合評
第12回	作画練習 (演出・表情)
第13回	作画練習 (演出・表情)
第14回	作画練習 (演出・表情)
第15回	作画練習 (演出・表情)

受講上の注意

特になし。

特記事項

小課題による基礎練習をします。

科目名	アニメ制作実習IV			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	6313

授業目的と到達目標

短編アニメーション作品の企画から完成まで。卒業制作を含む、個人またはグループでのアニメーション制作を進め、学外での映像コンペティションにも積極的に参加します。

授業概要

実制作を通して、アニメ制作の知識と技術を習得します。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
作品評価	80%	
出席率	10%	
授業態度	10%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	アニメ制作実習IV			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	土曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	6313

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	卒業制作を含む、オリジナルアニメの企画・シナリオ
第2回	企画面談
第3回	企画リライト
第4回	絵コンテ
第5回	絵コンテ
第6回	絵コンテ面談
第7回	作画・被写体・背景制作
第8回	作画・被写体・背景制作
第9回	作画・被写体・背景制作
第10回	作画・被写体・背景制作
第11回	中間報告
第12回	撮影・スキャン
第13回	撮影・スキャン
第14回	編集・音入れ
第15回	編集・仕上げ

受講上の注意

作品の完成を最優先の目的とします。授業時間外の作業も必要になります。

特記事項

企画から順次面談を通して制作を進めます。

科目名	デジタルアニメーション I			教員名	天野 真由美		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	1323

授業目的と到達目標

1 年次の実習・演習で修得させたスキルをもとにアプリケーションの操作、アニメ制作の応用を学び魅力的で共感を呼ぶ作品を制作し完成させる。

授業概要

Photoshop、AfterEffects、Retas Studio を使ってアニメーションの応用を学びます。作画、レイアウト、色彩設計、仕上げを実習して商業アニメの水準に近い技術を身につけます。タイムシートの使い方も学んで作品を完成させます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	教員実務経験
作画等作品の完成度	60%	
ストーリー	20%	
編集	20%	
	%	
	%	

東レ株式会社ファッション企画部でファッション関係のデジタルデザイン職。退職の後ウェブデザイナーとして web のグラフィックデザイン、web ディレクション、html と css コーディング、Javascript カスタマイズを行い web 構築、運営をしています。クライアントは大学病院や学校、アパレルブランドなど。

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタルアニメーション I			教員名	天野 真由美		
期区分	前期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	1323

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	Photoshop 及び ClipStudio でペンタブを使って背景を描く。下絵を作成しスキャニングと線のクリーンナップをする。ペンタブを使ってブラシの様々な活用を使いこなせるようにする。
第2回	AfterEffects を使って歩行、走行、流れる風景の制作
第3回	AfterEffects を使って歩行、走行、流れる風景の制作
第4回	AfterEffects : パーティクル使った練習。桜吹雪、粉碎、流れるキラキラ etc & 卒制に向けてのプロット作り
第5回	AfterEffects : パーティクルを使った動画を作成する。 & 卒制に向けてプロットに沿ってストーリー作り
第6回	AfterEffects : 階段を降りる。雨が降る。嵐の中の稲妻 etc & 卒制に向けてプロットに沿ってストーリー作り
第7回	AfterEffects : シェイプレイヤーの練習 & 卒制に向けてプロットに沿ってストーリー作り、絵コンテ
第8回	AfterEffects : シェイプレイヤーを使った作品を制作 & 卒制に向けてのストーリー作り、絵コンテ
第9回	AfterEffects : 走り抜ける、振り返る、歩く、カメラワーク etc & 卒制に向けての絵コンテ、作画準備
第10回	卒業制作のための絵コンテに合わせてレイアウトを考える。レイアウトのための背景を描く。
第11回	レイアウトと背景制作。タイムシートの使い方を学ぶ。
第12回	原画制作、色彩設計のための練習
第13回	ラフの制作 (RetasStudio)
第14回	作品のプレゼンテーション (RetasStudio)
第15回	プレゼンテーションの反省、夏休みの予定を立てる。

受講上の注意

出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。

特記事項

科目名	デジタルアニメーションII			教員名	天野 真由美		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	1324

授業目的と到達目標

魅力的で共感を呼ぶ作品を制作し完成させる。

授業概要

Photoshop、AfterEffects、Retas Studio、Premiere を使ってアニメーションの作品を完成させます。

成績評価方法・基準

教員実務経験

種別	割合	東レ株式会社ファッション企画部でファッション関係のデジタルデザイン職。退職の後ウェブデザイナーとして web のグラフィックデザイン、web ディレクション、html と css コーディング、Javascript カスタマイズを行い web 構築、運営をしています。クライアントは大学病院や学校、アパレルブランドなど。
作画等の完成度	60%	
ストーリー	20%	
編集	20%	
	%	
	%	

教科書

適宜プリント配布

参考書・参考文献

適宜紹介

参考 URL

科目名	デジタルアニメーションII			教員名	天野 真由美		
期区分	後期	曜日	月曜日	時限	3-5 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	1324

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	前期に作成したストーリーに沿って絵コンテ、作画
第2回	ストーリーと企画の確定、絵コンテ、作画
第3回	絵コンテ、作画、背景画ラフ案
第4回	絵コンテ作画、背景画
第5回	作画、制作
第6回	作画、制作
第7回	作画、制作
第8回	作画、制作
第9回	AfterEffects、Retas などを使って動画制作
第10回	AfterEffects、Retas などを使って動画制作
第11回	AfterEffects、Retas などを使って動画制作。効果音など選び適応させる
第12回	動画の完成。展示用にエンドロールやタイトルを確認する。
第13回	プレゼンテーション
第14回	展示のためにパネルを制作。
第15回	展示の準備

受講上の注意

出題されたテーマに合わせて情報収集や調査を心がけ、私語を慎み制作に集中すること。わからないことがあれば積極的に質問すること。

特記事項

適宜プリント配布

科目名	卒業制作			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2 時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2110

授業目的と到達目標

アニメーション制作に必要な技術・知識の習得。完成度の高い映像作品を目指します。

授業概要

企画から完成にいたる全ての行程を実製作によって進めます。

成績評価方法・基準		教員実務経験
種別	割合	現役の映像・造形作家として、アニメーション制作の為の基礎知識と作品完成までのプロセスを指導します。
制作過程	30%	
作品評価	70%	
	%	
	%	
	%	

教科書

参考書・参考文献

参考 URL

科目名	卒業制作			教員名	服部	年弘	
期区分	後期	曜日	火曜日	時限	1-2時限	形態	実習
コース	アニメ			年次	2	履修コード	2110

授業計画 (各回予定)

授業内容	
第1回	企画&シナリオ計画
第2回	企画審査
第3回	企画リライト
第4回	絵コンテ
第5回	絵コンテ
第6回	作画・被写体制作
第7回	作画・被写体制作
第8回	作画・被写体制作
第9回	作画・被写体制作
第10回	撮影・スキャン
第11回	撮影・スキャン
第12回	中間報告
第13回	編集・音入れ
第14回	編集・音入れ
第15回	仕上げ作業

受講上の注意

授業時間以外でも制作に取り組んで下さい。

特記事項