

# 大阪芸術大学附属大阪美術専門学校

## 2026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

形態	科目名	教員名	年次	ページ
講義	アニメ原作基礎I	菅原 広司	1	1
	アニメ原作基礎II	南 珠里	2	2
演習	アニメ制作演習I	井口 幹康	1	3
	アニメ制作演習II	井口 幹康	1	4
	シナリオ	南 珠里	1	5
	絵コンテ	南 珠里	1	6
	キャラクター制作I	服部 年弘	1	7
	キャラクター制作II	服部 年弘	1	8
	編集	東陰地 正喜	2	9
	音響表現	菅原 広司	2	10
	映像制作I	菅原 広司	2	11
	映像制作II	菅原 広司	2	12
	実習	デッサンI	佐藤 元	1
デッサンII		佐藤 元	1	14
デジタル実習I		林 咲来	1	15
デジタル実習II		林 咲来	1	16
アニメ制作基礎実習I		服部 年弘	1	17
アニメ制作基礎実習II		服部 年弘	1	18
アニメ制作実習I		佐藤 元	2	19
アニメ制作実習II		佐藤 元	2	20
アニメ制作実習III		服部 年弘	2	21
アニメ制作実習IV		服部 年弘	2	22
デジタルアニメーションI		天野 真由美	2	23
デジタルアニメーションII		天野 真由美	2	24
卒業制作		服部 年弘	2	25

**教員名** 菅原 広司 **科目名** アニメ原作基礎 I

**教員実務経験** 現役の映像ディレクターによる物語を生み出すための方法論の習得と実践

**授業目的と到達目標** 物語とは何か。作品分析を行いながら表現のための知識、技術、感性を身につける

**授業概要** 物語をつくるための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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 南 珠里 **科目名** アニメ原作基礎Ⅱ

**教員実務経験** 現役のプランナーにより、翻案の可能性を探る。

**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** 出席状況 50% 課題の評価 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 井口 幹康 **科目名** アニメ制作演習 I

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** 自分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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 ガイダンス
- 2 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
- 3 商業アニメーションの制作フローの講義
- 4 セルフアニメーション作画
- 5 セルフアニメーション仕上げ (彩色)
- 6 セルフアニメーション撮影
- 7 セルフアニメーション編集
- 8 企画の作り方
- 9 企画をプレゼンする
- 10 シナリオの書き方
- 11 絵コンテの書き方
- 12 レイアウトの書き方
- 13 ショートアニメ制作
- 14 ショートアニメ制作
- 15 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・芸術作品に触れて完成を育てましょう。

**特記事項**

**教員名** 井口 幹康 **科目名** アニメ制作演習 II

**教員実務経験** 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。

**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、映像技術だけではなく、制作管理等についても習得する。

**成績評価方法・基準** 出席 50% 課題提出 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 企画作成
- 3 企画作成
- 4 シナリオ作成
- 5 絵コンテ作成
- 6 講義。美術背景について
- 7 レイアウト・作画
- 8 作画
- 9 作画
- 10 作画
- 11 作画
- 12 仕上げ
- 13 撮影
- 14 編集、音響
- 15 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

**教員名** 南 珠里 **科目名** シナリオ

**教員実務経験** 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。

**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** 出席状況 50% 課題の評価 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 南 珠里 **科目名** 絵コンテ

**教員実務経験** 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。

**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** 出席状況 50% 課題の評価 50%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 服部 年弘 **科目名** キャラクター制作 I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意** 特になし。

**特記事項**

**教員名** 服部 年弘 **科目名** キャラクター制作Ⅱ

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 東陰地 正喜 **科目名** 編集

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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
- 2 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
- 3 モーショングラフィックス (3) マスクアニメーション
- 4 モーショングラフィックス (4) エフェクト効果
- 5 モーショングラフィックス (5) 課題制作
- 6 ロトスコープ (1)
- 7 ロトスコープ (2)
- 8 ロトスコープ (3)
- 9 ロトスコープ (4)
- 10 合成 (アルファチャンネル)
- 11 合成 (様々なキーイング) と特殊効果
- 12 疑似 3D
- 13 課題制作 (1)
- 14 課題制作 (2)
- 15 課題制作 (3)

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 東陰地 正喜 **科目名** 音響表現

**教員実務経験** 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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 菅原 広司 **科目名** 映像制作 I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 菅原 広司 **科目名** 映像制作 II

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 佐藤 元 **科目名** デッサン I

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** 基本的作画能力の習得。造形・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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 佐藤 元 **科目名** デッサンII

**教員実務経験** 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。

**授業目的と到達目標** 基本的作画能力の習得。造形・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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 林 咲来 **科目名** デジタル実習 I

**教員実務経験** 個展/デザイン(ロゴ・タペストリー)/CG ジャケット/アニメーション MV/ウェディング MV/YouTube 編集/CLIP STUDIO 基礎などに携わる。

**授業目的と到達目標** Mac(またはPC)を使って。CLIP STUDIO PAINT や 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するのが目標です。

**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** 課題 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**

**授業計画(予定)**

- 1 コンピュータ概論(OS 基本操作、web ブラウザ、文字入力)/CLIP STUDIO と Ps と Ai の体験
- 2 Photoshop(実写の豪税・加工)/Illustrator(ポスター作製)
- 3 CLIP STUDIO PAINT 入門(1)
- 4 CLIP STUDIO PAINT 入門(2)
- 5 CLIP STUDIO PAINT 入門(3)
- 6 CLIP STUDIO PAINT(ロゴ作成)
- 7 CLIP STUDIO PAINT(名刺作成)
- 8 CLIP STUDIO PAINT 基礎(キャラクターデザイン)(1)
- 9 CLIP STUDIO PAINT 基礎(キャラクターデザイン)(2)
- 10 CLIP STUDIO PAINT 基礎(グッズデザイン)(1)
- 11 CLIP STUDIO PAINT 基礎(グッズデザイン)(2)
- 12 総合課題「LINE スタンプアニメーション作成」
- 13 総合課題「LINE スタンプアニメーション作成」
- 14 総合課題「LINE スタンプアニメーション作成」
- 15 総合課題「LINE スタンプアニメーション作成」

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 林 咲来 **科目名** デジタル実習 II

**教員実務経験** 個展/デザイン(ロゴ・タペストリー)/CG ジャケット/アニメーション MV/ウェディング MV/YouTube 編集/CLIP STUDIO 基礎などに携わる。

**授業目的と到達目標** Mac(またはPC)を使って。CLIP STUDIO PAINT や 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するのが目標です。

**授業概要** 前期の復習からはじめて、少しずつ動画の基礎を学びます。簡単な実写やコマ撮りを素材として、動画の編集から合成まで、デジタルを用いた映像表現の基礎を学び、前期と後期で作った課題をまとめてポートフォリオを作っていきます。

**成績評価方法・基準** 課題 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**

**授業計画(予定)**

- 16 映像の基礎知識/動画の撮影
- 17 Pr 入門(カット編集)
- 18 Pr 入門(速度調整、音の処理)
- 19 Pr 入門(エフェクトとキーフレーム)
- 20 Pr 入門(グラフィックスの追加)
- 21 Pr 入門(モーションとキーフレーム)
- 22 Pr 入門(最終調整と書き出し)
- 23 CLIP STUDIO PAINT(ポートフォリオ制作) (1)
- 24 CLIP STUDIO PAINT(ポートフォリオ制作) (2)
- 25 CLIP STUDIO PAINT(ポートフォリオ制作) (3)
- 26 CLIP STUDIO PAINT(ポートフォリオ制作) (4)
- 27 総合課題(1)
- 28 総合課題(2)
- 29 総合課題(3)
- 30 合評

**受講上の注意**

**特記事項**

**教員名** 服部 年弘 **科目名** アニメ制作基礎実習 I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 服部 年弘 **科目名** アニメ制作基礎実習 II

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

- 1 作画練習（設定に合ったキャラクターの動かし方）
- 2 作画練習（設定に合ったキャラクターの動かし方）
- 3 作画練習（設定に合ったキャラクターの動かし方）
- 4 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）
- 5 企画・シナリオ
- 6 企画面談
- 7 絵コンテ
- 8 被写体・背景制作
- 9 被写体・背景制作
- 10 被写体・背景制作
- 11 撮影
- 12 撮影
- 13 撮影
- 14 編集
- 15 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。

**教員名** 佐藤 元 **科目名** アニメ制作実習 I

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 佐藤 元 **科目名** アニメ制作実習 II

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 服部 年弘 **科目名** アニメ制作実習 III

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**受講上の注意** 特に無なし。

**特記事項** 小課題による基礎練習をします。

**教員名** 服部 年弘 **科目名** アニメ制作実習 IV

**教員実務経験** 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。

**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** 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**

**授業計画(予定)**

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

**教員名** 天野 真由美 **科目名** デジタルアニメーション I

**教員実務経験** 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。

**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 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 mp 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** 作画等作品の完成度 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**

**授業計画(予定)**

- 1 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。
- 2 Aftereffects を使って歩行、走行、流れる風景の制作
- 3 Aftereffects を使って歩行、走行、流れる風景の制作
- 4 Aftereffects:パーティクルを使った練習。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
- 5 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
- 6 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
- 7 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のストーリー作り、絵コンテ
- 8 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
- 9 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
- 10 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。
- 11 レイアウトと背景制作。タイムシートの使い方を学ぶ。
- 12 原画制作、色彩設計のための練習
- 13 ラフの制作(RetasStudio)
- 14 作品のプレゼンテーション(RetasStudio)
- 15 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**

**教員名** 天野 真由美 **科目名** デジタルアニメーション II

**教員実務経験** 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。

**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、PremierePro 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** 作画等作品の完成度 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**

**授業計画(予定)**

- 1 前期に作成したストーリーに沿って絵コンテ、作画
- 2 ストーリーと企画の確定、絵コンテ、作画
- 3 絵コンテ、作画、背景画ラフ案
- 4 絵コンテ作画、背景画
- 5 作画、制作
- 6 作画、制作
- 7 作画、制作
- 8 作画、制作
- 9 AfterEffects を使って動画制作
- 10 AfterEffects を使って動画制作
- 11 AfterEffects を使って動画制作。効果音など選び適応させる
- 12 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。
- 13 プレゼンテーション
- 14 展示のためにパネルを制作。
- 15 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

**教員名** 服部 年弘 **科目名** 卒業制作

**教員実務経験** 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。

**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** 制作過程 30% 作品評価 70%

**教科書**

**参考書・参考文献**

**参考 URL**

**授業計画(予定)**

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