

科目名	色彩技法 I								
科目名(英)	Basic Art and Design I								
単位数	2単位		時間数		30時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2023年度		実施時期		前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年								
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。								
授業形式	講義： ○		演習：		実習：	実技：	※ 主たる方法：○ その他：△		
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標			
	◎	○	○			作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる			
	○	○	○			理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる			
	○					色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり								
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1	・学習の進め方 ・ 色の比較の練習 ・ 色見本作成(対比・同化)					慣用色は学習するように告知(小テストで随時確認)		
	2	・色のはたらき(色の三属性) ・ 色見本作成(色相環)					色見本は宿題とし、期日までに提出		
	3	・色の表示(PCCS) ・ 色見本作成(アクセント・セパレーション)							
	4	・光と色(光とは何だろう) ・ 色彩調和(配色の基本的考え方)					(復習小テスト実施)		
	5	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(色相から配色を考える)							
	6	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(トーンから配色を考える)							
	7	・色彩心理(色の心理的効果)・課題作成					(復習小テスト実施)		
	8	・色彩心理(色の視覚効果)・課題作成(感情を色で表現)					終わらない場合宿題とする		
	9	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(味覚を色で表現)					終わらない場合宿題とする		
	10	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(年齢を色彩で表現)					終わらない場合宿題とする		
	11	・配色調和(配色イメージ)・配色イメージ分類課題①							
	12	・配色イメージ分類課題制作②・他の作品制作時間							
	13	・配色調和(ファッション)・ファッション配色課題					終わらない場合宿題とする		
	14	・配色調和(インテリア)・インテリア配色課題					終わらない場合宿題とする		
	15	・まとめ・理論習熟度確認テスト(前期試験)							
評価方法	色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。								
		知的技能		実技技能		協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験								
	課題提出	◎		○					30%
	出席						○		40%
	授業態度						○		30%
	その他								
履修上の注意									

科目名	空間表現 I											
科目名(英)	Spatial representation I											
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		藤村 海妙			
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		中学校で美術教員として3年勤務			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年											
授業概要	制作に必要な遠近法を使用した背景技法を習得させ、作品に活用させる。											
授業形式	講義：			演習： ○		実習：		実技：		※ 主たる方法：○ その他：△		
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標						
	○					教科書やプリントを使用し遠近法の知識を理解できる						
	○	○				パースを使用した背景と主題との複合課題で作品に活用できる						
テキスト・教材 参考図書	パース塾 オリジナル教材											
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示					
	1	パースとは？透視図法の基本					課題					
	2	アイレベルと透視図法 一点透視図法					課題①一点透視図法					
	3	様々な角度の立方体練習① 一点透視図法					課題②一点透視図法発展					
	4	アイレベルと透視図法 二点透視図法					課題①二点透視図法					
	5	様々な角度の立方体練習② 二点透視図法					課題③二点透視図法発展					
	6	アイレベルと透視図法 三点透視図法					課題①三点透視図法					
	7	様々な角度の立方体練習③ 三点透視図法					課題②三点透視図法発展					
	8	透視図 分割・増殖法① 練習					課題①分割・増殖法基礎					
	9	透視図 分割・増殖法② 発展					課題②分割・増殖法発展					
	10	透視図 窓を描く① 構造・基本					課題①構造					
	11	透視図 窓を描く② 実践					課題②透視図法					
	12	箱の内側を描く 部屋 質感表現① 構造・基本					課題①基本・構造					
	13	箱の内側を描く 部屋 質感表現② 発展					課題②発展					
	14	パースを使った小物を描く① 構造・基本					課題①基本・構造					
	15	パースを使った小物を描く② 発展					課題②発展					
評価方法	課題提出(60%)、授業への出席率(20%)、授業態度(10%)、小テスト(10%)を評価基準とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。											
			知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他 評価割合	
	定期試験											
	課題提出		○		◎						60%	
	出席								○		20%	
	授業態度								○		10%	
	小テスト				○						10%	
履修上の注意												

科目名	人体表現Ⅰ						
科目名(英)	Human body RepresentationⅠ						
単位数	1単位		時間数		60時間	担当者	徳永 靖之
実施年度	2023年度		実施時期		前期	担当者実務経験	アニメ制作会社でアニメーターとして3年勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	顔、身体、手、足などキャラクターを表現するにあたって基本的なポイントを解説を交えながら、様々な角度やポーズを描く実習を通して、人間の身体の仕組みや構造を学ぶ。 ・①→比率や構造、描き方の解説と実習 ・②→クロッキーサイトを用いたクロッキー						
授業形式	講義:		演習:		実習: ○	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	目標	
	○	○				キャラクターとしての人体の構造を理解した上でのキャラクター表現ができる。	
		○		○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	アニメ私塾流キャラ作画(X-Knowledge)、キャラクターの基本デッサン(誠文堂新光社)、人物を描く基本(ホビージャパン)など引用したプリント、クロッキー支援サイト(Draw This: https://www.youtube.com/playlist?list=PLVK1154-DZLpnvN40GeHvmVwdBuUFlmcW)など						
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示
	1	1.授業の導入、説明。現状の知識・技術でキャラの全身を描く。 2.クロッキーの描き方の導入、説明。					※週2コマのうち片方はクロッキーをやっていく。 ※授業頭に前週作品の講評を行う。(10～15分程度)
	2	3.顔の描き方①説明・練習 4.クロッキー					
	3	5.顔の描き方②三面図(髪の説明) 6.クロッキー					
	4	7.顔の描き方②つづき 8.クロッキー					
	5	9.表情の描き分け 10.クロッキー					
	6	11.表情の描き分け、つづき 12.クロッキー					
	7	13.年齢・性別による顔の描き分け 14.クロッキー					
	8	15.年齢・性別による顔の描き分け、つづき 16.クロッキー					
	9	17.手の描き方 18.手のクロッキー					
	10	19.腕の描き方 20.クロッキー					
	11	21.足の描き方 22.クロッキー					
	12	23.脚の描き方 24.クロッキー					
	13	25.身体の描き方①比率やアタリの取り方、素体の描き方 26.クロッキー					
	14	27.身体の描き方②性別による描き分け 28.クロッキー					
15	29.身体の描き方②性別による描き分け、つづき 30.クロッキー						
評価方法	①課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値・授業態度により判定を行う。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		60%
	出席				○		10%
	授業態度				○		30%
その他							
履修上の注意							

科目名	作画表現										
科目名(英)	Drawing Expression										
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		岩村 剛士		
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年										
授業概要	ポートフォリオに使用するアニメーションの設定画を作成していく。 テーマを4つに分けて行う。										
授業形式	講義：△		演習：○		実習：		実技：		※ 主たる方法：○ その他：△		
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標					
		○	○	○		ポートフォリオ作品のテーマ補助及び制作を行う事ができる					
	◎	○				アニメーション作品の設定作りに活かす事ができる					
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材										
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示				
	1	1.キャラクターデザインについて-世界感の設定を行う									
	2	2.キャラクターデザイン: 全身図のイメージと表情のラフ画を作成する									
	3	3.キャラクターデザイン: 設定として作成する									
	4	4.キャラクターデザイン: 設定として作成する									
	5	5.キャラクターデザイン: 設定として作成する									
	6	6.プロップデザイン: 小物の描き方									
	7	7.プロップデザイン: 設定として作成する									
	8	8.プロップデザイン: 設定として作成する									
	9	9.モンスターデザイン: 動物キャラの作成。設定として作成する									
	10	10.モンスターデザイン: 設定として作成する									
	11	11.モンスターデザイン: 設定として作成する									
	12	12.キービジュアルデザイン: ラフ→世界観を作成する									
	13	13.キービジュアルデザイン: ラフ→世界観を作成する									
	14	14.キービジュアルデザイン: 清書→世界観を作成する									
	15	15.キービジュアルデザイン: 清書→世界観を作成する									
評価方法	課題提出(40%)、授業への出席率(20%)、授業態度(40%)を評価基準とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。										
		知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他	
	定期試験										
	課題提出	◎		○						40%	
	出席							○		20%	
	授業態度							○		40%	
	その他										
履修上の注意											

科目名	レイアウト演習 I										
科目名(英)	Layout Practice I										
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		徳永 靖之		
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして3年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年										
授業概要	構図の基本やレイアウトの描き方、カメラやレンズについて学ぶ										
授業形式	講義:			演習: ○		実習:		実技: -		※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目 標					
	○	○		○		構図のパターンやレイアウトについて理解できる。					
	○	○		○		サムネイルスケッチやレイアウト模写などを行い、レイアウトの作画ができる。					
	○	○		○		カットティングやトランジション、カメラのレンズについて理解しレイアウト作画に活用できる。					
テキスト・教材 参考図書	「ストーリーボードの教科書(ポーンデジタル)」、「絵を描く仕事で成功するテクニック(ホビージャパン)」、「キャラが映える構図イラストポーズ集(ホビージャパン)」など										
授業計画	週	授業項目・内容							授業外学修指示		
	1	1-2サムネイルスケッチの描き方									
	2	3-4構図の基本形① サムネイルスケッチとレイアウト作画									
	3	5-6構図の基本形② サムネイルスケッチとレイアウト作画									
	4	7-8図形でレイアウトを描く									
	5	9-10ショット・アングルの説明、写真撮影(撮影した写真を11~18の課題で使用)									
	6	11-12サムネスケッチからレイアウト作画①フルショットとバストショット									
	7	13-14サムネスケッチからレイアウト作画②広角と望遠									
	8	15-16サムネスケッチからレイアウト作画③アオリ									
	9	17-18サムネスケッチからレイアウト作画④フカン									
	10	19-20実写 ネット出し									
	11	21-22実写 ネット出し									
	12	23-24撮影									
	13	25-26撮影									
	14	27-28編集									
15	29-30編集										
評価方法	課題提出(60%)、出席(10%)、授業態度(30%)を評価基準とする。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。										
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合			
	定期試験										
	課題提出		○	◎		○		60%			
	出席					○		10%			
	授業態度					○		30%			
その他											
履修上の注意											

科目名	アニメーション基礎									
科目名(英)	Animation Basic									
単位数	12単位		時間数		180時間		担当者		坂本 真来	
実施年度	2023年度		実施時期		前期		担当者実務経験		アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 その後フリーランスのアニメーターとして3年活動	
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年									
授業概要	アニメーションに必要な知識や技術をトレーニング形式で行う。基礎的な動きを「素体」を用いて作画し、自身の身体の動作を確認しながらキャラクターの動きやタイミングなどを学ぶ。									
授業形式	講義：		演習： ○		実習：		実技：		※ 主たる方法：○ その他：△	
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標				
	◎	○				アニメーション制作においての基礎知識と技術の習得ができる。				
		○	○			スケジュールに間に合わせる自己管理能力と、制作スピードの向上を図ることができる。				
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材									
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示			
	1	1-6メタモルフォーゼ1 機械的割り、創造的中割り								
	2	6-12メタモルフォーゼ2 原画リレー								
	3	13-18動きの基礎知識、軌道、速度配分について ホール、お辞儀								
	4	19-24つぶしとのぼし 人が跳ねる								
	5	25-30予備動作と重心移動 椅子とハンマー								
	6	31-36フォロースルー マント リボン								
	7	37-42動きの基礎知識まとめ①								
	8	43-48動きの基礎知識まとめ②								
	9	49-54動きの基礎知識まとめ③								
	10	55-60歩き								
	11	61-66走り								
	12	67-72振り向き応用 カーブを描いた走り(振り向きの応用)								
	13	73-78投げる								
	14	79-84蹴る								
	15	85-90 1カット レイアウト ラフ原作成								
評価方法	出席率、課題提出、授業態度意欲の観点より評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。									
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合		
	定期試験									
	課題提出		○	◎	○			40%		
	出席					○		20%		
	授業態度					○		40%		
	その他									
履修上の注意										

科目名	デジタルワーク							
科目名(英)	digital work							
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	岩村 剛士	
実施年度	2023年度		実施時期	前期		担当者実務経験	アニメ制作会社でアニメーターとして2年勤務 フリーランスのアニメーターとして11年活動	
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年							
授業概要	フルデジタルのワークフローで作画から編集までのアニメーションの作業工程を行う。各ソフトウェアのオペレーションを学びアニメ制作に役立てていく。							
授業形式	講義：△		演習：○	実習：		実技：	※ 主たる方法：○ その他：△	
学習目標 (到達目標)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標		
	◎	○				制作に必要な用語やオペレーションを学ぶ事ができる		
		○	○			ファイル形式毎の特徴や用途に応じたデジタルデータの取り扱いが出来る。		
テキスト・教材 参考図書	・ショートアニメーションメイキング講座 ・After Effects for アニメーションBEGINNER ・アニメーションの基礎知識大百科							
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示	
	1	1デジタル作画 CLIPSTUDIO ロパク合成と目パチ						
	2	2デジタル作画 CLIPSTUDIO ロパク合成と目パチ						
	3	1デジタルペイント RETAS PAINTMAN オペレーション						
	4	2デジタルペイント RETAS PAINTMAN 面合成と線合成						
	5	1撮影 After Effects インターフェイスとコンポジション						
	6	2撮影 After Effects タイムラインのオペレーション						
	7	1編集 Premiere pro オペレーションとカット繋ぎ						
	8	2編集 Audition 音声、効果音入れ						
	9	撮影 After Effects F.I.F.O						
	10	撮影 After Effects 連番セルの配置とトラックマツト						
	11	撮影 After Effects 親子関係 レイヤースライド						
	12	撮影 After Effects カメラワーク PAN						
	13	撮影 After Effects カメラワーク T.U、T.B、モーションブラー						
	14	撮影 After Effects 透過光の作成						
	15	映像効果と演出について						
評価方法	課題提出(40%)、授業への出席率(20%)、授業態度(40%)を評価基準とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。							
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合	
	定期試験							
	課題提出	◎	○				40%	
	出席				○		20%	
	授業態度				○		40%	
	その他							
履修上の注意								