

アニメーション学科[2年制]

目 標	●アニメーション業界等で活躍できる専門知識・技能と社会人としての一般教養を併せて学習する ●企業で活用できる基礎資格の取得 ●各種公募に挑戦し実績・地域貢献・産学連携を通し自信と実力をつけていく ●日本の基幹産業であるエンターテインメント産業を支え、世界に誇れる文化を世界に発信できる人材となる
めざす資格	●CGクリエイター検定 ●美術検定 ●Photoshop®クリエイター能力認定試験 ●社会人常識マナー検定 ●ビジネス文書検定

	1 年 次		2 年 次	
	＜前期＞	＜後期＞	＜前期＞	＜後期＞
到達目標	アナログをベースとした、アニメ作画についての演習を中心に学習。アニメ会社で必要とされる専門用語および、制作工程の知識を身につける。		1年次に学んだ基礎を踏まえ、デジタルコンテンツにおける実技および、知識を高め現代のアニメ制作工程を学習する。また、地域貢献および産学連携としても、企業課題・公募課題に積極的に取り組む。	
カリキュラム	演習 アニメ作画Ⅰ	演習 アニメ作画Ⅱ	演習 アニメ作画Ⅲ	演習 アニメ作画Ⅳ
	講義 アニメ概論Ⅰ	講義 アニメ概論Ⅱ		
	演習 デッサンⅠ	演習 デッサンⅡ	演習 デッサンⅢ	演習 デッサンⅣ
	演習 クロッキーⅠ	演習 クロッキーⅡ		
	演習 キャラクターデザインⅠ	演習 キャラクターデザインⅡ	演習 3DCG演習Ⅰ	演習 3DCG演習Ⅱ
		演習 背景創画		
	講義 美術概論	講義 社会人基礎講座Ⅰ	講義 社会人基礎講座Ⅱ	
	講義 映画論	演習 画像処理演習		演習 卒業制作
	演習 CG演習Ⅰ	演習 CG演習Ⅱ	講義 就職実務	
	講義 ビジネスマナーⅠ	講義 ビジネスマナーⅡ	演習 背景・パースⅠ	演習 背景・パースⅡ
試験	講義 進路・業界研究Ⅰ	講義 進路・業界研究Ⅱ	講義 進路・業界研究Ⅲ	講義 進路・業界研究Ⅳ
		演習 修了制作	演習 デジタル作画Ⅰ	演習 デジタル作画Ⅱ
			演習 レイアウト演習	講義 ビジネス文書
			講義 アニメーション演出	
			演習 シナリオ・絵コンテ	
			講義 映像編集Ⅰ	講義 映像編集Ⅱ
	前期末試験	後期末試験	前期末試験	後期末試験
スケジュール	入学式 新入生オリエンテーション	美術館見学	就職講演会	県内イベント出展
	ボウリング大会	CGクリエイター検定	1・2年生合同イベント	ビジネス文書検定
	業界説明会	防災訓練	業界説明会	防災訓練
		学園祭		学園祭
		スポーツ大会		スポーツ大会
	夏休み	冬休み	夏休み	冬休み
	社会人常識マナー検定	業界説明会	インターンシップ	卒業作品発表会
	業界説明会	Photoshop®クリエイター能力認定検定	卒業制作	学びフェス
		社会人常識マナー検定		
		就職研修 春休み 学びフェス 校内合同企業セミナー		卒業式

科目内容	
アニメ作画Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	さまざまな物の動きを作画しながらアニメーションの基礎的な考え方を学び、スキル向上を図る。人物・動物・クリーチャー・メカ・自然等の、ジャンルを問わない動画訓練を行う。
アニメ概論Ⅰ・Ⅱ	アニメ制作工程における部署別作業の基本を学習する。制作進行・絵コンテ制作・演出等を学習する。
デッサンⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	絵を描く基礎となるデッサン力を強化。表現に必要な「観察」「理解」「描画」の3つのポイントで表現力を向上させる。
クロッキーⅠ・Ⅱ	人物画における簡易的な捉え方を学び、短時間での作画を習得する。質より量における描写訓練を行う。
キャラクターデザインⅠ・Ⅱ	アニメーション作画におけるキャラクターデザインの基礎を学ぶ(老若男女・表情差分・メカ・クリーチャー等)。
背景創画	アニメ制作の上で必要とされるバックグラウンドの要素を学習する(パース・背景画・写真・実写撮影等)。
修了制作	1年次成果物作成におけるアニメ作品を制作する。一人でも制作できるショートムービーを制作する。
社会人基礎講座Ⅰ・Ⅱ	3CAN教育(1.自己効力感、2.成長実感、3.学び続ける習慣)により企業が求める人材をめざす。
映画論	過去の名作動画を題材に、さまざまなテーマを通して客観的に分析する。
画像処理演習	Photoshop検定資格取得をめざした学習。画像の扱い方から、構図(レイアウト)法も学習する。
CG演習Ⅰ・Ⅱ	クリエイターに必要である「著作権」「2DCG」「3DCG」の基礎知識を学習する。
ビジネスマナーⅠ・Ⅱ	前期:コミュニケーション検定資格を取得すべく学習する。 後期:社会人常識マナー検定資格を取得すべく学習する。
美術概論	美術検定試験対策と合わせて、名画から構成・構図について学習する。
進路・業界研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	進路先となるアニメ業界について、市場性やトレンド・技術革新等について学習し、就職活動の参考とする。「芝居」「演技」の勤勉も図る。
デジタル作画Ⅰ・Ⅱ	デジタルに特化したツールを使い、新時代のアニメ制作に伴う作画実習を学習する。
レイアウト演習	新時代を担う新しい構図の取り組みおよび、素材撮りを通してカメラワーク研究を図る。
就職実務	就職活動における基本を学ぶ。
アニメーション演出	実写映像とは異なる、アニメーション独特の映像演出を学ぶ。
3DCG演習Ⅰ・Ⅱ	3DCG作成における「Blender・Maya」の基本操作を学習する。
シナリオ・絵コンテ	物語の作り方、絵コンテ作画の基礎学習。講義時に修了制作用として、作成していく。
ビジネス文書	ビジネス社会・企業などの組織の一員として活躍するために、必要な社会常識や心構えを学ぶ。
映像編集Ⅰ・Ⅱ	「AfterEffects」「Premiere Pro」などのソフトを学ぶ。修了制作に活用する編集業務を学習する。
背景・パースⅠ・Ⅱ	遠近法を用いた風景・背景の学習やレイアウト作画など、1点透視～3点透視図法まで学ぶ。
卒業制作	実際のアニメーション制作工程同様、2年間の集大成としてグループワークでアニメーション制作を行う。