

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		アニメーション学科/2年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	8回	0単位(16時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
1. 3KAN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育成する 2. 基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3. 目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
就職活動全般(企業訪問・面接・インターネットでの応募・履歴書の郵送・添削など)				
回	テーマ	内容		
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析	企業が求める人材の理解と自分を理解する		
2~ 3	仕事の基本	1) ほうれんそう 「報告」「連絡」「相談」のポイントについて 2) 5W3H 仕事における「5W3H」の使い方について 新入社員ノートをつくる  3) PDCA 学習における「PDCA」 日常における「PDCA」 新社会人における「PDCA」		
4	グループディスカッション・ワーク	NASAゲーム、ノベルティ決めを用いてディスカッションを体験する。 森ゼミ資料のディスカッションを用いて就職研修のディスカッションを行う		
5	就職や社会におけるSNSの活用	①SNSとはどのようなものか ②SNSを利用した就職活動の方法例 ③SNSの利用を誤った場合の失敗例		
6	新聞を通して、情報の入手の仕方 や、新聞の読み方を学ぶ	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方		

回	テーマ	内 容		
7	社会に出た際に必要となる知識を学び理解する（働くことの基礎知識～労働・給与・税金～）	給与計算の基礎知識 ・給与に関する法律 ・給与支払いの5原則 ・給与明細の見方 ・残業時間の計算 ・法定労働時間と変形労働時間制 ・残業時間を計算する ・時間外労働の割増率 ・税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する	①徳島県の世代別平均年収 ②徳島県の生涯賃金 ③学生と社会人の比較		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業担当者によるレジュメ		出席率	100.0%	【準備学習】 就活に必要な力は、多岐に及ぶので、毎回の授業で習った事を見直していこう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル作画 I		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	海老名 智一
授業の概要				
CLIP STUDIOの基本操作				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOの基本操作の習得				
実務経験有無	実務経験内容			
有	平成25年大阪コミュニケーションカート専門学校マンガ科卒業 フリーでイラスト等の仕事に携わる、平成29年10月より本校講師			
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて作業準備をしておく				
回	テーマ	内容		
1~ 2	新規作成と保存	基本画面の構成と新規作成時のサイズについて		
3~ 4	描画ツール	簡単な線画を描いてみる		
5~ 6	着色	色のレイヤー分けと合成モードを使用しての着色		
7	定規・遠近	定規ツールを使い小物を描く		
8	コマ割り	コマ枠フォルダーを使用してのコマ割り		
9	効果とトーン	図形ツールとトーンを使用した効果		
10	文字	文字の入れ方とフキダシツール		
11~ 12	スキャン	紙原稿の取り込みと修正		
13	素材	CLIP素材のダウンロード		
14	加工	イラストの加工・編集		
15	相談会	不明な点や苦手な部分の解消		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「CLIP STUDIO公式リファレンスブック」		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサンⅢ		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
練りk祖卒業制作、就活用作品制作				
授業終了時の到達目標				
自分の決めた目標に沿った作品を完成させる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	1985年～1986年 百貨店で広告職に従事 1995年～2015年 フリーランスとしてデザイナー、イラストレーター			
時間外に必要な学修				
授業に必要な材料の調達、授業に必要な資料の検索・収集				
回	テーマ	内容		
1	授業内容を確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分に今必要な作品はどのようなものか考える</li> <li>・足りない部分を伸ばす作品(弱点をなくす)</li> <li>・自分の長所を伸ばす作品(長所を伸ばす)</li> <li>・スケジュールを立てる</li> </ul>		
2～28	デッサン課題制作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・資料収集</li> <li>・各自のペースで制作を始める</li> <li>・進捗状況の確認、修正、アップデート</li> <li>・個々の作画状況の確認</li> </ul>		
29	発表会の準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の仕上げ作業</li> <li>・キャプションボード等のデザイン、印刷</li> <li>・装飾品(額、額立て、敷物、装飾用オブジェ等)の準備(作品を良く見せるための工夫を考える)</li> </ul>		
30	完成した作品の発表会	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の作品のコンセプトや制作時の工夫等を説明する</li> <li>・他の人の発表を良く聞く</li> <li>・鑑賞会、総評</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ドローイングブック 各種鉛筆 練り消し		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ作画Ⅲ		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を動かす仕組みを理解する</li> <li>・簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)の描き方を理解する</li> <li>・絵を動かす事の楽しさを理解する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を動かす仕組みを理解する</li> <li>・動かす事の楽しさを理解する</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	アニメーター業務経験有 (東映動画、サンライズ作品類の日本を代表とするアニメ制作に携わる)			
時間外に必要な学修				
アニメ視聴(偏りのない作品) 描画訓練としてSNSに週に1度の投稿(フォロワー数を上げていく)				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2	復習課題	1年次に学んだ事を復習及び作画		
3~5	応用動画-1	トレース課題(復習を兼ねた応用原画から作画)		
6~7	応用動画-2	斜め「歩き・走り」動画 難しい角度における動画制作		
8~9	応用動画-3	合成伝票の仕組み ロパクにおける合成について		
10~13	応用動画-4	自然描写について 火、水、風などの描写を作画		
14~17	応用動画-5	メカニック動画について		
18~21	応用動画-6	メカニック作画に関する応用技術について		
22~24	応用動画-前期復習	前期復習を兼ねた動画制作について		
25~28	期末試験	オリジナル動画(自己作品につながる物)作成		
29~30	期末試験フィードバック	実技試験評価		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教材: トレース台		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
レイアウト演習		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	西谷 美香
授業の概要				
構図の基礎や種類を学びレイアウトに活かす				
授業終了時の到達目標				
描きたい構図に合わせてキャラクターや背景が描けるようにする				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	背景と人物を描く練習	一点透視の背景について 一点透視の背景に人物を描く練習		
4~7	構図・レイアウトを学ぶ	いくつかの構図の具体例を紹介 絵の印象を変える配置の学びを練習		
8~15	テーマ・ストーリーを設定したキャラと背景を描く	シチュエーションを設定してキャラの表情やポーズ、背景などを描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメーション演出		アニメーション学科/2年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	井手 美佳
授業の概要				
アニメ演出に関する基本的な内容において講話				
授業終了時の到達目標				
演出の基礎を理解し自主制作アニメ作画時に活かす。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	業界で必要とされる演出技術について		
2~14	演出について説明	アニメ演出における要素について講話 喜怒哀楽につなげる技法 カメラワークにおける演出法		
15	確認テスト	講話の中から出たキーワードの理解度テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価 確認テスト	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG演習 I		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
blenderを使用し簡易的に作れる3Dにて自己作品をつくる				
授業終了時の到達目標				
blenderの基礎を理解する				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	アニメ業界で必要とされる3Dについて		
2	3D基礎	インターフェースについて		
3~ 14	3D制作-1	簡易的な3Dに挑戦 ・シンプルな家具を制作		
15~ 29	3D制作-2	日常品を3Dで制作		
30	まとめ	制作に関する事項を理解できたかどうかの確認を図る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		確認テスト 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
シナリオ・絵コンテ		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	井手 美佳
授業の概要				
物語の設定の創り方を理解 登場人物のつくり方を説明 構成、シーンの組み立て方 の講話を通し物語をつくる方法について学ぶ				
授業終了時の到達目標				
自身で作りたい、書きたい物語を創る 物語、世界観に合うキャラクターができる キャラクターの動き、世界観を大切にしながら物語をつくる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ゲーム会社(studio-R)にて勤務実績あり。 ゲーム開発に向け多種業務をこなし企画~デザイン~構築までの実績アリ			
時間外に必要な学修				
プロの作品を読んだり他のクリエイターがどのような物語を書いているか参考にする				
回	テーマ	内容		
1~3	物語の姿を知ろう	創作でつくる物語について理解する 好きなオリジナル物語を楽しんで作る どんなものを創るのか資料を集める		
4~6	物語の設定の創り方	面白い物語をつくるにはどうすればよいのか資料を集めて 自身の物語に取り入れる		
7~9	登場人物の創り方	自身の創作キャラクターを創る		
10~12	物語の構成の立て方	起承転結をそれぞれ言葉の機能をテーマにし1つずつ理解 しながら物語のクライマックスなど考える		
13~15	シーンの描き方	キャラクターの動き、行動、場面、面白さなどを創る アニメーションにした時のイメージを持たせる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 期末試験	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
進路/業界研究Ⅲ		アニメーション学科/2年	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	7回	0単位(14時間)	必須	井手 美佳
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメ制作工程の基礎知識の理解</li> <li>・作画部署にて働くにあたる基礎情報の理解</li> <li>・企業から得られる情報から学ぶ業界情報の理解</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
アニメ業界に関する基礎知識の習得 進路、業界基礎知識の更なる向上を図る				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	業界知識の幅を広げる		
2~6	オンライン指導における業界情報の確認	最新アニメ産業における情勢を確認		
7	業界再認識テスト	業界に基礎知識において確認事項のテストを行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		確認テスト 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集 I		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
スマートフォンを用いて動画の撮影・編集を行う				
授業終了時の到達目標				
スマートフォンで自由に動画の編集ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
別の課題で制作しているゲームやイラストなどのタイムラプス撮影				
回	テーマ	内容		
1	スマートフォンの動画アプリのインストール	YouTubeアプリやIn Shot、キネマスターなどのアプリのインストール		
2~3	サンプル動画の編集	フリー素材をスマートフォンでダウンロードする フリー素材をスマートフォンで編集する		
4~7	動画撮影	教室でのグループワークを撮影する 学外に出て風景を撮影する		
8~13	動画編集	撮影した動画の編集を行う		
14~15	プレゼンテーション	制作した動画の提出・発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
背景・パース I		アニメーション学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	西谷 美香
授業の概要				
背景パースと表現技法の習得				
授業終了時の到達目標				
背景パース(2点透視図法)を理解し建物や屋内などの背景が描ける				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	背景を描く基礎の復習	1年次の授業復習(一点透視おさらい)		
4~9	2点透視の基礎	2点透視の説明と練習、見本参考に簡単な室内などから初めて背景を描写		
10~15	2点透視の応用&写真から背景を描く	1点透視の背景の中にある2点透視の小物の描き方、2点での階段の描き方 写真を元にパースを用いて背景・人物を描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス文書		アニメーション学科/2年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	板東 里枝
授業の概要				
①表記技能/ビジネス文書の書き表し方 ②表現技能/ビジネス文書を書く要領 ③実務技能/ビジネス文書を作成する、取り扱う ④検定過去問題				
授業終了時の到達目標				
①ビジネス文書技能検定3級または2級の取得 ②実社会でビジネス文書を正確、迅速に作成できるよう基本知識を身につける				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【準備学習】前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内容		
1~3	社会人常識マナー検定対策	第30回～第32回問題実施 解答・解説		
4	表記技能	1. ビジネス文書とは 2. ビジネス文書検定とは 3. ビジネス文書作成のポイント		
5	表現技能	1. 正確な文章を書く 2. 件名をつける 3. 無駄な部分を削る 4. 箇条書きの書き方		
6~7	実務技能	1. 用紙・封筒のサイズと用途 2. 社内文書の基礎知識 3. 社外文書の基礎知識		
8~13	ビジネス文書検定対策	過去問題を解き、解答解説		
14	ビジネスメールの知識	1. ビジネスメールの重要性 2. ビジネスメールの構成 3. ビジネスメールの注意点 4. ビジネスメールの作成演習		
15	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書技能検定問題集		期末試験 課題・レポート 検定対策・結果	40.0% 20.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタル作画Ⅱ		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	海老名 智一
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションの応用を学び制作</li> <li>・編集方法を学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーション制作の応用を習得。</li> <li>・動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	伝承アニメ「お松口権現」の作画担当 四国放送 radiko(ラジコ) アニメーションCMなどのショートアニメーションの作画担当			
時間外に必要な学修				
授業で終わらなかった課題 歩きなどの作画練習				
回	テーマ	内容		
1~14	アニメーション制作①	アニメーション制作演習Ⅰで学んだことを踏まえて作品制作。		
15~30	アニメーション制作②	アニメーション制作演習Ⅰで学んだことを踏まえて作品制作。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ショートアニメーションメイキング講座		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサンⅣ		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写				
授業終了時の到達目標				
基礎的な造形表現の習得。 質感の描き分け 人体についての研究、描写				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~5	静物デッサン	様々な質感の描き分け プラスチック、ガラス、金属、木のコップを描く		
6~11	静物デッサン	サイコロ、卵、トイレットペーパー、ワイングラス、ティッシュの箱を描く		
12~17	人体表現の研究	フォトショップを使用し、男女全身素体の塗の研究 モノトーンで影を付ける練習		
18~22	3Dソフトmayaを使用し人体の研究	3Dソフトmayaを使用し人体の研究		
23~30	人物デッサン・クロッキー	人物デッサン・クロッキーの描き方		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ作画IV		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
アニメ会社に入社すべき応用技術を学び優良な自己作品を制作				
授業終了時の到達目標				
就活用ポートフォリオ制作				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~4	アニメ動画応用-1	斜め走り応用		
5~7	アニメ動画応用-2	メカニック作画(メカの動きを作画)		
8~10	アニメ動画応用-3	馬、龍、モンスターの作画		
11~13	アニメ動画応用-4	車、バイクなどの人口機械物を作画		
14~15	アニメ動画応用-5	終了制作として、自身で作画した作品をプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート 実習・実技評価	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG演習Ⅱ		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
blenderを活用し、就職活動自己作品に活かせる3D作品を制作				
授業終了時の到達目標				
blenderの基礎は完全習得				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	blender応用-1	操作方法とツールの説明 オブジェクトモード・編集モードの切り替え 視点の切り替え メッシュ編集		
4~8	blender応用-2	ローポリデータの3DCGモデリング ポリゴンモデリング 起点設定 マテリアルの設定		
9~14	blender応用-3	スタンドライトの作成と複雑なマテリアル設定 テクスチャの設定 プリファレンスの設定 ノードを利用した複雑なマテリアルの設定		
15~19	blender応用-4	3Dモデルのアニメーション作成 アーマチュア(ボーン)の設定 ウェイトペイントの設定 アニメーションタイムラインの設定		
20~23	blender応用-5	フィギュアのテクスチャ設定 テクスチャペイント用シームの設定 スマートUV展を使用したペイント 3Dプリンターへの出力設定		
24~26	blender応用-6	リアルなモデリング メッシュの分離・ソリッド化 スカルプトを利用したモデリング パーティクルの設定		
27~30	blender応用-7	メラワークを利用したCGアニメーションの作成 背景の作成とアドオンの活用 カメラによるアニメーションの作成 Webサービスを使ってキャラクターを自動的に動かす		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		確認テスト 実習・実技評価 課題・レポート	40.0% 20.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
進路/業界研究Ⅳ		アニメーション学科/2年	2025/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	井手 美佳
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・業界にて仕事をするあたり、必要とされる業界情報及び定期的な企業説明会を通し、就職に関する意識づけ及び方向性の発見を補う授業</li> <li>・企業セミナーなども定期的実施し、業界の旬な情報を学ぶ</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメ制作工程の基礎知識の理解</li> <li>・作画部署にて働くにあたる基礎情報の理解</li> <li>・企業から得られる情報から学ぶ業界情報の理解</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		アニメ企業5年勤務、制作工程における業務行程を理解		
時間外に必要な学修				
アニメーションを視聴していく中でオープニング、エンディングなど観察しどの企業がどんなアニメを制作しているのかを学習しておく				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション(後期編)	後期授業カリキュラムにおいて説明就職活動における意識づけ		
2~6	企業研究	各種アニメ企業における動向の考察について		
7	アニメ制作工程応用-1	構図の捉え方において簡易的な学習を通して学ぶ		
8	アニメ制作工程応用-2	アニメーションで使用される背景の描画方法について学習		
9	アニメ制作工程応用-3	動画マンとして行う業務について学習		
10	アニメ制作工程応用-4	仕上げ業務における業務行程及びポートフォリオについて		
11	アニメ制作工程応用-5	簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
12	アニメ制作工程応用-6	簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
13	アニメ制作工程応用-7	声優業界について学習		
14	アニメ制作工程応用-8	前期復習を兼ねた確認テスト		
15	アニメ制作工程応用-9	解答及びレクチャー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・教科書「アニメができるまで」		確認テスト 期末試験	50.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映像編集Ⅱ		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
スマートフォンを用いて動画の撮影・編集を行う				
授業終了時の到達目標				
スマートフォンで自由に動画の編集ができる				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
PCのSSD容量に余裕があればアニメーション原画制作中の様子をタイムラプス撮影				
回	テーマ	内容		
1	スマートフォンの動画アプリのインストール	YouTubeアプリやIn Shot、キネマスターなどのアプリのインストール		
2~3	サンプル動画の編集	フリー素材をスマートフォンでダウンロードする フリー素材をスマートフォンで編集する		
4~7	動画撮影	教室でのグループワークを撮影する 学外に出て風景を撮影する		
8~13	動画編集	撮影した動画の編集を行う		
14~15	プレゼンテーション	制作した動画の提出・発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
背景・パースⅡ		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	西谷 美香
授業の概要				
背景パースと表現技術の習得				
授業終了時の到達目標				
背景パース(1~3点透視図法)を理解し、建物や室内、自然物、車などの背景が描ける				
実務経験有無	実務経験内容			
有	フリーでマンガ・イラスト制作10年の経験 これまでの経験を活かし、ClipStudioを使用しての作品制作を指導			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	背景パースの基礎	1点透視の説明と練習、見本を参考に室内を描く		
4~6	背景パースの基礎	2点透視の説明と練習、見本を参考に家、廊下を描く		
7~9	背景パースの基礎	3点透視の説明と練習、見本を参考にビルを描く		
10~12	自然物のある背景	山、樹木、岩、砂利、川のある背景の描写		
13~15	写真から背景を描く	写真を元に背景、人物を描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		アニメーション学科/2年	2025/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	今野 昌浩
授業の概要				
2年間通して学んできた全ての講義内容を活かし、チーム制作として1本のアニメーションフィルムを作成する。				
授業終了時の到達目標				
就活用自己作品及びアニメコンテンツ系コンテストに応募できるようにする。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	企画・脚本・原案の作成	チームで話し合い、作品の方向性を検討する		
4~7	キャラクターデザイン・イメージボードの作成	キャラデザ担当、及びイメージイラストの作成に入る		
8~19	絵コンテ・作画・彩色の作成	要の箇所「作画作業」「彩色作業」にとりかかる		
20~29	撮影・編集	順次出来上がってきた作品から編集作業にはいる		
30~36	α版完成	仮段階であるが作成できた物のチェック改善箇所、ブラッシュアップを図る		
37~41	β版完成	リファインした作品のブラッシュアップ		
42~45	プレゼン大会	個々の活動して点について総合評価をプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		実習・実技評価	100.0%	