

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	2026／前期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（16時間）		必須		南 敦子
授 業 の 概 要				
・すべてのビジネスパーソンが身に付けるべきリテラシーを学ぶ ・データサイエンティストの思考を学ぶ ・ChatGPTの仕組み・使い方を理解し、留意点を学ぶ ・AIの全体像を理解する、生成AIの全体像を理解する ・AIに入力するプロンプトの作成を理解する ・DXとはを理解し、日常をDXに置き換えて変化させることができる				
授業終了時の到達目標				
・なぜ今DXが必要とされているのかを自身の言葉で説明できるようになる。 ・データを分析して意味を導き出すための基本的なプロセスを再現できるようになる。 ・大規模言語モデル（LLM）の概念を理解し、ChatGPTなどの対話型AIを日常業務の中で操作できるようになる。 ・組織の変化に対して主体的に関わり、行動を起こせるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
事前に授業内容を確認しておく。授業時間内でできない課題については、各自ですすめておく（欠席等の場合も同様）				
回	テ ー マ	内 容		
1	DXリテラシー_I	第1章 活用事例(How)からDXの背景(Why)を知る 第2章 デジタル技術(What)を知る		
2	DXリテラシー_Ⅱ 紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_I	第3章 デジタルツールの活用例(How)を知る 第4章 デジタルツール利用での留意点(How)を知る 第1章 デジタル時代に必要なデータリテラシー 第2章 データを読む力を身につける		
3	紙とえんぴつで始めるデータサイエンス入門_Ⅱ	第3章 データから予測する力を身につける① 第4章 データから予測する力を身につける②		
4	LLMリテラシー_I	1. LLM/ChatGPTとは 2. ChatGPTの利用準備 3. ChatGPTを使ってみよう 4. LLMの活用事例		
5	イメージで理解するAI/生成AI_	AIの基礎 AIを理解するための全体像 AIモデルの作り方 識別と生成 生成モデルのトレンド理解		
6	ユースケースで理解する生成AI	1. イントロダクション 2. 生成AI概要の復習 3. 実践：業務で活用できるユースケース 4. まとめ		
7	DXマインドスタンス_I	1. DX時代のマインド・スタンスとは 2. DXのマインド・スタンスを知る		
8	DXマインドスタンス_Ⅱ	2. DXのマインド・スタンスを知る 3. DXマインド・スタンスを自分事化する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
NECeトレーニング		課題・レポート NEC認定	40.0% 60.0%	

回	テ ー マ	内 容		

作成者:海老名 智一

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
clipstudioでデジタル作画を行う。 アニメーションの基礎を学ぶ。（図形やキャラクター、エフェクトなどのアニメーション制作）			
授業終了時の到達目標			
基本的なアニメーション制作方法を習得し、アニメーション制作に関心を持つ。 動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	前年度の復習	目パチ・ロパク・あごパクの作画 振り向きの作画	
3～ 14	作画練習	映像から原画作画	
15～ 30	動画課題作成	テーマに沿った動画作成 簡単なキャラ設定画、絵コンテ、原画作成 習熟度に合わせてテーマ変更の可能性あり	
教科書・教材		評価基準	評価率
ショートアニメーションメイキング講座 技術評論社		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		武市 理恵
授 業 の 概 要			
さまざまな題材での鉛筆デッサン演習 （長所を生かし短所を減らす作品制作）			
授業終了時の到達目標			
ポートフォリオに入れることのできるクオリティの作品を制作する			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業時間内に完成しなかった場合には自主的に完成させる			
回	テ ー マ	内 容	
1～4	桜を描く	・花びらのやわらかさと白に近い色を表現する ・枝の色の濃さを調節して花と対比させる ・光と影を表現する	
5～9	学生を描く	・眉、まつ毛、後れ毛のやわらかさを表現する ・おでこの広さ・丸みに注意する ・肩のライン、首の長さをよく見る	
10～14	馬を描く	・頭部と体、尻尾のバランス ・ツヤツヤした質感を出す ・脚の長さや角度に気を配る	
15～19	子どもと犬を描く	・子どもと犬のバランス ・質感の違いの描き分け ・腕の長さや太さに気を配る	
20～24	雪山（エベレスト）を描く	・冷たく鋭い岩肌の質感を描く ・光と影を対比させる ・夕焼け雲のやわらかさを表現する	
25～29	金魚を描く	・鱗やヒレはじっくりと描く ・明るい部分と暗い部分の対比 ・目のバランスを良く見る	
30	予備	・できていない課題を仕上げる ・修正して完成度を上げる	
教科書・教材		評価基準	評価率
教科書：特になし 教材：鉛筆、スケッチブック、羽簞など		作品提出	100.0%
			その他

作成者:海老名 智一

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
絵コンテから原画の作画を行う。			
授業終了時の到達目標			
絵コンテの指示通りに原画を作画できるようになる。 動きに破綻がないように、動きのイメージを正確に作画できるようになる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1～12	絵コンテから原画を作画	絵コンテの指示通りに原画を作画する。	
13～15	提出予備日	進行状況によって提出課題を調整	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	100.0%
			その他

作成者:大東 優也

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
キャラクターの作り方、描き方を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
魅力的なキャラクターを作るためのスキルと知識の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業時間内に終わらなかった課題			
回	テ ー マ	内 容	
1	レイアウトとは	・ アニメを作る工程のひとつ「レイアウト」を理解する ・ お題に沿って、キャラや背景をレイアウトする	
2	レイアウト用紙の使い方	レイアウト用紙の説明 実際にレイアウト用紙を使ってみる	
3～6	レイアウト作業①	他の人が描いた絵コンテから、レイアウトを描いてみる	
7～15	レイアウト作業②	「シナリオ・絵コンテ」の授業で作った絵コンテから、レイアウトを描いてみる	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
レイアウト・・・強調、カメラマン、パース、モブの各テーマからレイアウトを学ぶ テンポ・・・音、セリフ、間、緩急の各テーマからテンポを学ぶ			
授業終了時の到達目標			
参考画像（絵コンテ、レイアウト）から正しいレイアウトの作画方法や考え方を学ぶ。 絵コンテの指示通りのレイアウト（もしくはラフ）を作画できるようになる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1	演出とは強調すること	講義、ラフ作成	
2	かわいいレイアウトを意識しよう	〃	
3	アニメーターはカメラマンである	〃	
4	レイアウトのパースを考えよう	〃	
5	部屋のレイアウトはなぜ難しいのか	〃	
6	カメラワークはカメラマンになったつもりで	〃	
7	モブこそが世界観を表現する	講義、模擬試験	
8	映像のテンポは音で作られる	講義、ラフ作成	
9	セリフでテンポを作る	〃	
10	間の取り方にこだわる	〃	
11	遅い動きと速い動き	〃	
12～14	ラフ作成、期末テスト	ラフ作成、期末試験対策	
15	期末試験	期末試験テスト	
教科書・教材		評価基準	評価率
特になし		期末試験	100.0%
			その他

回	テ ー マ	内 容		

作成者:海老名 智一

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
3 DCG演習 I	アニメーション学科／2年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
Blenderを用いて、3DCGの作成方法を学ぶ。			
授業終了時の到達目標			
1. Blenderを用いて、指定された立体を作成できるようになる。 2. 空間把握能力を養い、アニメやイラストの作画能力を向上させる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
課題（講義時間内に終わらなかった場合）			
回	テ ー マ	内 容	
1～ 2	環境設定・立体作成	環境設定 移動・拡大・縮小など 立体作成	
3～ 4	機能紹介・立体作成	押し出し・インセット・フィル・ループカット・ベベル 立体作成	
5～ 30	立体作成	サンプルと同じ立体の作成 サンプルは生徒の習熟度に合わせて変更	
教科書・教材		評価基準	評価率
Blender		課題・レポート	100.0%
			その他

作成者:大東 優也

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
アニメのシナリオと絵コンテの作り方を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
・アニメの絵コンテの描き方の習得 ・おもしろいストーリーを作る脚本力と構成力の習得			
実務経験有無	実務経験内容		
有	・TVアニメ「HINOMARU！」原作・原画担当 ・伝承アニメ「お松?権現」キャラクターデザイン担当		
時間外に必要な学修			
授業時間内に終わらなかった課題			
回	テ ー マ	内 容	
1	おもしろいシナリオとは	アニメや映画などの「シナリオ」について考える	
2～3	「絵コンテ」とは	アニメの制作過程のひとつ「絵コンテ」を学ぶ 実際に絵コンテを描いてみる	
4～7	ストーリーの作り方	ストーリーの「起承転結」、 どうすればストーリーがおもしろくなるかを学ぶ	
8～15	オリジナル作品制作	架空のオリジナルアニメの絵コンテを作ってみる	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／前期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
0単位（14時間）		必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要				
アニメーション制作の全部門に視野を広げて知識を身に付ける。				
授業終了時の到達目標				
アニメーションに必要な作業を全て理解し今後の作品制作に活かせる。				
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				
演出意図や関わっているスタッフ数などの点を気かけながらアニメを視聴し、勉強になる演出プランがあれば取り入れる。				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業概要説明 アニメーション知識の確認、質疑応答		今後の授業展開を説明。 アニメーション制作において何の部署が幾つあり、何人が関わっているかを知る。 各学生同士でのディスカッション。	
2	アニメーション制作工程①「本読み」		企画→営業を経ての第一段階。シナリオを固めるための会議について説明。 脚本のプロットチェックがクリアになるまでの工程を解説。 各学生同士でのディスカッション。	
3	アニメーション制作工程②「コンテ打」、「コンテ制作」		絵コンテを作るための打ち合わせ「コンテ打(ち合わせ)」について解説。 コンテ作業についての説明。今後自分で絵コンテを描く際の注意点についての講義。各学生同士でのディスカッション。	
4	アニメーション制作工程③「コンテ撮」		アフレコを行うための簡易動画作り。「映像編集Ⅰ」の授業とも並行して解説。	
5	アニメーション制作工程④「作打ち、香盤表制作」		絵コンテ内容をアニメーターに振り分けるための下準備と打ち合わせ内容について解説。	
6	アニメーション制作工程⑤「レイアウト」		L.0(レイアウト)についての解説。最もやってはいけない注意点など。	
7	アニメーション制作工程⑥「L.0演出チェック、作画監督チェック、監督チェック」		L.0の演出チェックについて解説。最も大事とされるセクション。その点を説明。。	
8	アニメーション制作工程⑦「原画作業」		L.0のチェック後の原画作業について説明。	
9	アニメーション制作工程⑧「原画→演出→作画監督→総作画監督→監督チェック」		L.0と同じく原画チェックの流れを説明。原画において気を付けることなど。	
10	アニメーション制作工程⑨「動仕作業」		動画と仕上げ作業についての解説。	
11	アニメーション制作工程⑩「BG作業」		原画を基に背景を描く工程の解説。	

回	テ ー マ	内 容		
12	アニメーション制作工程⑪「撮影作業」	原画、仕上げ、背景が終わった素材のはめ込み作業とエフェクト作業について解説。		
13	アニメーション制作工程⑫「編集」	工程11まで終わったバラバラの動画素材を1つに繋いで尺・BGM・音量・セリフの調整を行う。		
14	振り返り、復習	最終試験に向けての振り返り		
15	知識確認試験	第13回目までの知識問題を総括した試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
図解入門業界研究 最新アニメ業界の動向とカラクリがよ〜くわかる本		課題	40.0%	
		試験	60.0%	

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	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）		必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要				
Adobeの動画編集ソフトの使い方を学習する。				
授業終了時の到達目標				
自分で描いた原画を編集してムービーにすることができる。				
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				
今まで描いた原画素材を整理整頓。 動かすための原画素材を新作。				
回	テ ー マ		内 容	
1	Adobeの動画アプリのインストール機能の把握		Adobe Premiere Pro & Adobe After Effectsをインストール。 各ツールや機能の基本を解説。	
2	フレームレートについて キーフレームについて		アニメーションの24frの意味を正確に理解する。 1frごとの動きの座標について実践・学習する。	
3	Lumetoriカラー、文字ツール		色の調整やテロップ打ちについて学習・実践する	
4	シートワーク①「フレームを意識して動かそう」		今まで描いた原画を24fsに当てはめて編集。 動きに違和感がないコマ数の編集。	
5～7	課題①「コンテ撮」ムービーの制作		第4回までの知識を活かしてラフ原の編集	
8～9	課題?「タイムラプス動画」の提出		今まで記録しているクリップスタジオのタイムラプス録画に解説テロップや音声を付けて見やすく適切に編集	
10	3Dアニメーション練習①「ガラス」		画面のひび割れを3Dアニメーションで練習	
11	3Dアニメーション練習?「炎」		3Dアニメーションで炎のエフェクトを制作	
12	3Dアニメーション練習③「風&雷」		3Dアニメーションで風と雷のエフェクトを制作	
13～15	課題③「細部の最終仕上げ」		エフェクト、文字、音楽、効果音全てを入れたムービーを制作して提出	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
PremierePro&AfterEffectsいますぐ作れる！ムービー制作の教科書		課題① 課題? 課題③	20.0% 30.0% 50.0%	

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	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		大東 優也
授 業 の 概 要			
背景イラストの描き方・パースを学ぶ			
授業終了時の到達目標			
・ CLIP STUDIOの機能を学ぶ ・ 「パース」を理解する ・ アニメで使用される背景の描き方を学ぶ			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
授業時間内に終わらなかった課題			
回	テ ー マ	内 容	
1	「パース」の基本 おさらい	「パース」とは何か イラストの「距離感」「遠近感」を理解する	
2～ 7	パース定規機能の使い方	CLIP STUDIOの「パース定規」機能を使い、イラストを描く	
8～ 15	アニメの背景イラストを描く	・ アニメで使用される様々な背景を描く ・ 海などの自然物・建物など	
教科書・教材		評価基準	評価率
		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／後期	講義
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）		必須		川城 美智子
授 業 の 概 要				
1. ビジネス文書作成に必要な基本知識や表現上の要点を理解する。 2. ビジネス文書検定3級の全員取得を目標とし、試験対策を軸に学習を進める。 3. 職場で求められる文書表現の実践力を養う。				
授業終了時の到達目標				
1. ビジネス文書検定3級（試験日2026年11月29日）を取得している。 または次回試験合格水準（過去問60%以上取得）レベルに到達している。 2. ビジネス文書作成における要点や注意点を理解している。 3. 目的や状況に応じたビジネス文書を自ら作成できる。				
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	オリエンテーション 目標設定と事前理解		1) Goal設定、試験対策キックオフ 2) 試験内容の把握、過去問による自己理解	
2～ 3	検定試験構成：実務技能（全体理解）		社内外文書に触れ、その役割と特徴、取扱いの基本を理解し学ぶ。	
4～ 5	検定試験構成：表記技能		総合、用事、用語、書式を中心に、表記の基礎を学ぶ。	
6～ 7	検定試験構成：表現技能		正確な文章、分かりやすい文章、礼儀正しい文章を中心に正確で明瞭、かつ礼儀を備えた文章表現の基本を学ぶ。	
8	検定試験構成：実務技能（社内文書）		社内文書の形式と目的を理解し、作成しながら学ぶ。	
9	検定試験構成：実務技能（社外文書）		社外文書の構成と表現を理解し、作成しながら学ぶ。	
10～ 13	検定対策		各項目の振り返りと確認。 ビジネス文書検定過去問題を解き、解説する。	
14	職場で求められる文書表現		検定終了後の結果分析と習得度に応じ、実務力を強化。 合格者は応用力を高め、再試験組は合格を目指し準備。	
15	期末試験		授業の総まとめとして、筆記形式の期末試験を実施する	
教科書・教材		評価基準		評価率
ビジネス文書技能検定問題集		期末試験 確認テスト 検定取得状況 実践的な文書作成		30.0% 15.0% 50.0% 5.0%
				その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		海老名 智一
授 業 の 概 要			
・アニメーションの応用を学び制作 ・編集方法を学ぶ			
授業終了時の到達目標			
・アニメーション制作の応用を習得。 ・動きの観察・理解の重要性を学び、作画技術を向上させる。			
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	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。	
2～5	歩きの中割	クリップスタジオを活用したデジタルアニメ作画「歩き」について	
6～9	走りの中割	クリップスタジオを活用したデジタルアニメ作画「走り」について	
10～14	走りの中割-2	角度を変えた形での走り動画を演習	
15～18	頭を回し、髪なびきの中割り	ナチュラルな自然的な動きの訓練「振り向き」「髪のなびき」	
19～22	背景を考える（一点透視）	教科書に基づくクリップスタジオを使用した背景の描き方の演習	
23～26	背景を考える（二点透視）	教科書に基づくクリップスタジオを使用した背景の描き方の演習	
27～30	期末試験	総まとめ：ここまでの学習を振り返り、まとめ課題を実行	
教科書・教材		評価基準	評価率
ショートアニメーションメイキング講座		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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	パプリカを描く	・五角形？六角形？になっている ・表面のツヤ感を表現する ・黄色と赤の色の違いを描き分ける	
6～10	手を描く	・シワや血管の浮き、毛穴などを細かく描写する ・黒くなりすぎないように描く ・指と手のひらのバランスに気をつける	
11～15	子猫を描く	・顔の表情 ・目の大きさ、輝きの表現 ・毛の流れと明暗	
16～20	ビニール袋	・ビニールの質感を描く ・水滴を丁寧に描く ・光の表現を美しく描く	
21～25	鴨の親子を描く	・顔のバランス ・羽の流れに沿って描く ・水面の表現に気を配る	
26～30	海辺の風景	・明暗と遠近感を出す ・四辺をやや暗めに書く ・鳥、左のタイヤ、島を真っ黒に近い色で描く	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		作品評価	100.0%
			その他

作成者:海老名 智一

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		海老名 智一
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
		課題・レポート	100.0%
			その他

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3 DCG演習Ⅱ		アニメーション学科／2年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		海老名 智一
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 将来アニメ制作環境の変化にあわせるべく「3 DCG」について勤勉。				
授業終了時の到達目標				
blenderの基礎は完全習得 ポートフォリオになる3D作品5点は完成させておく。				
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 ウエ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		
27～29	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		
30	物理演算を学ぶ	簡単な物理演算を学び、使いこなす		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

回	テ ー マ	内 容		

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
・ 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			
・ 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			
授業終了時の到達目標			
・ アニメ制作工程の基礎知識の理解			
・ 作画部署にて働くにあたる基礎情報の理解			
・ 企業から得られる情報から学ぶ業界情報の理解			
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	復習：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	復習：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	復習：動画マンとして行う業務について学習	
10～14	アニメ業界考察	現代におけるアニメ産業において新規な情報を照会しつつ、最新アニメの上映を通し「動き」「演出」「会社」について学ぶ	
15	総括 アニメ産業について	業界内定者まで仕事に就く→そしてその先に・・・を真摯に説明	
教科書・教材		評価基準	評価率
・ 教科書「アニメができるまで」		課題・レポート 期末試験	50.0% 50.0%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1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		
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			
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
特になし		実習・実技評価 課題・レポート	30.0% 70.0%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		大東 優也
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		
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	
13～14	写真から背景を描く	写真を元に背景、人物を描く	
15	総括	パースペクティブについて理解度確認テスト	
教科書・教材		評価基準	評価率
オリジナルの教材		課題・レポート	100.0%
			その他

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	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（90時間）	必須		黒田 洋平
授 業 の 概 要			
基本的には自由であるが、卒業制作としてふさわしいものとする。（動画尺は1分30秒～10分範囲） ただし、完成しないような過大な作品を目標としないこと。 ＜例＞ ：アニメ系 youtube公開も兼ねるのでBGM、素材に注意 ：ムービー系 コマ撮りムービー、CGムービー、実写動画など。 ：そのほか、担任が判断して適当と認めたもの ※かならず申請をおこなうこと。			
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		
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			
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	
8～10	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	
11	中間発表	進捗状況のプレゼン	
12～19	ブラッシュアップ	関連講師における講評をベースにブラッシュアップを図る	
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	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	
31～36	プレゼン資料作成	ブラッシュアップを図りつつ、プレゼン資料の準備にかかる。 PowerPointなど活用し、実本量に明確になる形でプレゼン	
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
		実習・実技評価	100.0%
			その他