

科目概要

科目名	概要
アニメ概論	アニメーションの基本原理、歴史について学びます。映像としてのアニメーションの歴史が始まる以前の映像玩具をはじめ、古典的なアニメーション作成方法から現在のアニメーション制作に至る過程を、アニメーション史上の重要な作品鑑賞を通して学習します。
演出・絵コンテ	絵コンテを読み取り、ショットの種類やカメラワークの効果を理解し、映像を演出するために必要な創作技術について学習します。
作品鑑賞	過去現在の優秀なアニメ作品を作り手側の見方で鑑賞し、演出・作画・色指定・背景・撮影など、それぞれの職種別に魅力を分析します。更に、携わったクリエイターの経歴なども研究し、より良い作品・クリエイターを研究する事でアニメ・映像の美的感覚の向上・知見の強化を養うことを目的とします。
フォトショップ	画像制作ツール (Adobe Photoshop) の基本操作と共にCG業務に必要な用語やファイル形式、画像の構造等を習得する科目です。
ペイントマン・ アフターエフェクト	アニメ制作業務における仕上げ (Paint Man) 、及び撮影 (Adobe After Effects) の各プロセスを学習することに加え、それぞれのソフトウェアのオペレーションを習得します。
デッサンⅠA	画材の扱いから始まり、デッサンの基礎描写力の表現・技術を習得します。ⅠAに於いては描写力の基礎となる固有色・陰影・立体感、線表現などの習得を単純な形態から行い、後半は人体の部分描写を行います。
デッサンⅠB	デッサンⅠAでの基礎描写力を踏まえ、更に難度の高い表現を習得します。老若男女の違いやコスチュームの表現を学び、後半では全身を短時間で描く訓練 (クロッキー) を行います。
人物デッサンⅠ	デッサンⅠでの基礎描写力を踏まえ、全身の描写力を習得します。骨格・筋肉に始まり、様々なポーズ、アングルを描き、人体表現の応用力を強化します。
人物デッサンⅡA	1年次のデッサン科目の習得を踏まえ、更に応用と強化を進めます。難易度の高いアングルやポーズなどを描き、後半は全身を短時間で捉える技術の訓練を行います。
人物デッサンⅡB	人物デッサンⅡAの続きとして更に全身を短時間で捉える技術の訓練を行います。また「絵になるポーズ」を学生自身にポーズさせることで自らその感覚を体現し、「作る」から「創る」への本質を学びます。

科目名	概要
ポートフォリオⅠ	就職活動に必要な自主制作の作品と、その収集ファイルを作成します。アニメーションの各職種に適した作品内容とはどのようなものを模索しながら作品制作を行い、就職活動に備えます。
ポートフォリオⅡA	ポートフォリオⅠを踏まえ、本格的な自主作品の制作を行います。各職に於いて業界から求められる技術・表現を個人個人で模索し、オリジナリティと高い技術の双方を伸ばし、作品数を十分な量に増やしていきます。
ポートフォリオⅡB	後期の応募会社に即した作品内容を考慮しながら、更に自主作品の制作を行います。会社によって望まれる作品の内容も異なる場合がある為、十分な研究・調査と、それに準じた作品の準備を行います。
作画基礎	人体のパーツごとの描写方法や、頭身別・年齢別の描き分け・パースに乗せた描き方などは勿論、動物や乗り物などの描き方を学び、アニメーション作画における基礎の考え方と描き方を習得します。
動画ⅠA	アニメーション制作における動画の基礎を学ぶ科目です。使用する道具の取り扱いから、タイムシートの読解、記入方法といった基本的な知識習得に加え、原画を補完し動画を作成する技術やトレース技術を習得します。
動画ⅠB	動画ⅠAから更にパースの伴った奥行きや回転といった動的表現を加味した立体的な動画の表現方法を習得します。さらに合成やクミなどの制作現場で多用する手法も学びます。
アニメーション 力学	自然界で働く力（重力や慣性運動、力学）の概念を学習します。その上で手描きによる動画表現において、予備動作や重さ、速度配分、重心移動といったリアルな表現力を養う科目です。
動画ⅡA	動画Ⅰで習得した技術を応用し、より高度で精密な動画生成技術を高める科目です。1年次よりも難易度を上げた課題で、トレース線の強化は勿論、自然描写エフェクトなどの新たな動画演習も実践します。
動画ⅡB	動画ⅡAを応用し、より高度で精密な動画描写を目指します。制作現場レベルの教材を使用し、動物や無機物などの動画演習も実践します。
原画作法	アニメーション制作における原画の基礎を学ぶ科目です。表現する動作の作画方法、タイミング設定等、原画作業時のルールを学習します。レイアウト、キャラクター設定を使用し、演技の伴う原画の描画方法を学びます。

科目名	概要
背景・パース A	3次元（立体、空間）を2次元（平面）上に再現するため、透視図法を用いた描画手法を学習し、画面構成や空間表現の効果的な手法を習得します。
背景・パース B	パース A での学習内容を踏まえて、一点透視図法における建物内観描写や三点透視（測点法）俯瞰・仰角といった、様々なアングルに対応した描画方法を習得します。
レイアウト作法	アニメーション制作におけるレイアウト（画面設計）の作業プロセスを実践的に学習する科目です。絵コンテ、キャラクター設定、美術設定を使用し、作業の流れ、構図の取り方、書式等のルールを学びます。
アニメ制作演習	アニメーション制作を演習します。課題として絵コンテをもとにレイアウトからムービー出力までを一通り行い、アニメーションの制作プロセスを学習します。
アニメ作品制作	1年次で学習した様々な知識・技術を踏まえ、オリジナルのアニメ制作を行います。企画から編集までのプロセスを個人制作で行うことで、映像表現力を養う科目です。
卒業制作	学科作品発表会に向けて2年間の集大成となるアニメ作品をグループで制作します。共同作業を通し、コミュニケーション能力と各自の技術向上を計るための科目です。
イラスト制作	デジタルで彩色されたオリジナルイラスト作品制作を行う科目です。イラストレーションの概論を学び、原画を応用し動きのあるポーズ、エフェクト描画を実践します。作品制作を通して構図、アイデアの発想力を習得します。
就職活動リテラシー	就職活動に於ける年間計画とその概要の理解に始まり、履歴書などの書類審査に必要なものの書き方や面接試験の服装・マナーなどを習得し、更にアニメーション業界特有の就職活動の内容も学習します。来る就職活動に向けて準備をします。
就職試験対策	アニメーション業界への就職における実技試験の傾向と対策を行う科目です。個々の長所の強化と弱点の克服、実技の強化を模擬試験形式で行います。