

2026

2026 科目ガイド

[総合アニメ・デジタルイラスト科]

2026年度 昼間部総合アニメ・デジタルイラスト科 履修表

年次・学期・週時数				一年次		二年次		三年次			
				前期	後期	前期	後期	前期	後期		
教科目、必修・選択の別及び種別											
専 門 課 程 I 部 総 合 ア ニ メ ・ デ ジ タ ル イ ラ ス ト 科	講 義 ・ 演 習 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	講義	3		3		3		
		アニメーション研究	必	講義	3	3					
		キャリアデザイン	必	講義			3	3			
		ビジネスコミュニケーション	必	講義					3	3	
		英会話	必	講義			3	3			
		描画基礎	必	実習	2	2					
		ドローイング I	必	実習	2	2					
		ドローイング II	必	実習			2	2			
		アニメーション I	必	演習	3	3					
		アニメーション II	必	演習	3	3					
		アニメーション III	必	演習			3	3			
		アニメーション IV	必	演習					3	3	
		デジタルスキル	必	実習	2	2					
		デジタルイラスト I	必	実習	3	3					
		デジタルイラスト II	必	演習			3	3			
		デジタルイラスト III	必	演習					3	3	
		イラストレーション I	必	演習	2	2					
		イラストレーション II	必	演習			3	3			
		キャラクターデザイン I	必	実習	2	2					
		キャラクターデザイン II	必	実習			2	2			
		デジタルクリエイションワーク	必	演習					3	3	
		プロジェクトワーク	必	演習			3	3			
		ディレクション演習	必	演習					3	3	
		クリエイティブラボ	必	実習					4	2	
		ゼミ	必	演習					3	6	
		3DCG アニメーション I	選	実習			2	2			
		3DCG アニメーション II	選	実習					2	2	
		フォトグラフィー	選	実習			2	2			
	キャラクターデザイン III	選	実習					2	2		
	特 別 科 目	集中授業	選	実習	2		2		2		
		学外研修	選	実習	2			2		2	
		海外研修	選	実習			2				
作品展(進級・卒業)		選	実習		2		2		2		
各期単位数				25 単位	22 単位	29 単位	26 単位	29 単位	27 単位		
年間単位数合計				47 単位 1,200 時間相当		55 単位 1,200 時間相当		56 単位 1,200 時間相当			

必は必修 選は選択科目

各学年学期、定められた単位数を履修すること。総合アニメ・デジタルイラスト科においては、1 年間に履修する授業科目の上限は上記のとおり。単位未取得の場合は、再履修、再試験または補修授業、特別課題のいずれかを合格することで単位取得を認める。

必要な科目単位数を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2026

区分

必修

対象

I部SAD科1年

科目名	アニメーション研究			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	氷川 竜介			
授業概要	第2次アニメブームから50年、若手スタッフの知識が年々乏しくなりつつある中、制作現場から「君は良く分かっているね！」と信頼され、知識面で群を抜く人材を目標に教育を行う。具体的には東映、虫プロ、タツノコ社から始まる制作会社の系譜と代表作、活躍したレジェンドスタッフなどを作品鑑賞と併せて学んでいく。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	科目概要を理解できるようになる	筆記具
	2	黎明期	黎明期の3社と制作工程を理解できるようになる	筆記具
	3	東映動画	東映初期作品を理解できるようになる	筆記具
	4	虫プロ・タツノコ	TVアニメ黎明期2社の作品を理解できるようになる	筆記具
	5	虫プロの派生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる	筆記具
	6	虫プロの派生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる	筆記具
	7	虫プロの派生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる	筆記具
	8	虫プロの派生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる	筆記具
	9	出崎統	出崎統作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	10	松本零士	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる①	筆記具
	11	宮崎駿・大塚康生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる②	筆記具
	12	宮崎駿・大塚康生	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる③	筆記具
	13	富野由悠季	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる④	筆記具
	14	富野由悠季	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる⑤	筆記具
	15	富野由悠季	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる⑥	筆記具
後期	1	富野由悠季	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる⑦	筆記具
	2	河森正治	第1次アニメブームの要因を理解できるようになる⑧	筆記具
	3	庵野秀明	アニメブームで育った制作者を理解できるようになる	筆記具
	4	宮崎駿	宮崎ルパンの魅力を理解できるようになる	筆記具
	5	金田伊功	金田伊功の魅力を理解できるようになる	筆記具
	6	大友克洋	『AKIRA』のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	7	ガイナックス	ガイナックス作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	8	プロダクションI.G	プロダクションI.G作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	9	大友克洋	大友克洋作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	10	庵野秀明	庵野秀明作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	11	庵野秀明	庵野秀明作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	12	今敏	今敏作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	13	ボンズ	ボンズ作品の魅力を理解できるようになる	筆記具
	14	A-1 Pictures	A-1ピクチャーズ作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
	15	新海誠	新海誠作品のヒットの要因を理解できるようになる	筆記具
評価方法	感想文 授業態度			
使用ソフト テキスト				

科目名	キャリアデザイン			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名				
授業概要	<p>一般職とは異なる特殊な業界である日本の商業アニメーション業界の就職活動に必要な知識や考え方、就職後の将来設計について考え学んでいく。日本の商業アニメーション業界は分業制である事が最も大きな特徴であり、それぞれの職種の特徴や求められるスキル、作り手としての心構えなども学び、更に入職からの9年後、5年後、10年後といった将来設計までも構想し、自身の目指すべき道を明確化することで就職活動に臨む指標を作り上げていく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	働くとは	人は何故働かねばならないのかを理解できるようになる	筆記具
	2	挨拶	正しい挨拶・言葉遣いができるようになる	筆記具
	3	メールマナー	正しいメールの書き方ができるようになる	筆記具
	4	身だしなみ	就活の正しい身だしなみを理解ができるようになる	筆記具
	5	スケジュール	就職活動のスケジュールを理解できるようになる	筆記具
	6	準備	卒業年次までの準備を理解できるようになる	筆記具
	7	職種概要	各職種の概要を知ることができるようになる①	筆記具
	8	職種概要	各職種の概要を知ることができるようになる②	筆記具
	9	進路変更	職種ごとの違いを理解できるようになる	筆記具
	10	元請け企業	元請企業を知る事ができるようになる	筆記具
	11	下請企業	下請企業を知る事ができるようになる	筆記具
	12	会社訪問	会社説明会、会社訪問の要点を理解できるようになる	筆記具
	13	1次試験	採用1次試験を理解できるようになる	筆記具
	14	2次試験	採用2次試験を理解できるようになる	筆記具
	15	内定後	内定後の対応を理解できるようになる	筆記具
後期	1	自己PR	自己PRの書き方を理解できるようになる	筆記具
	2	自己PR	自己PRを完成させる事ができるようになる	筆記具
	3	志望動機	志望動機の書き方を理解できるようになる	筆記具
	4	志望動機	志望動機を完成させられるようになる	筆記具
	5	履歴書	履歴書の書き方を理解できるようになる	筆記具
	6	履歴書	履歴書を完成させる事ができるようになる	筆記具
	7	ポートフォリオ	ポートフォリオの内容を理解できるようになる	筆記具
	8	ポートフォリオ	暫定のポートフォリオを作成できるようになる	筆記具
	9	ポートフォリオ	不足している内容を理解できるようになる	筆記具
	10	面接試験	面接試験でのマナー、言葉づかいを理解できるようになる	筆記具
	11	面接試験	面接試験でのマナー、言葉づかいをできるようになる	筆記具
	12	面接試験	面接試験によく出る質問を理解できるようになる	筆記具
	13	面接試験	面接試験によく出る質問に的確に答えられるようになる	筆記具
	14	求人票	求人票の見方を理解できるようになる	筆記具
	15	キャリアセンター	キャリアセンターの利用法を理解できるようになる	筆記具
評価方法	提出課題 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026		区分	必修	対象	I部SAD科3年
------	--	----	----	----	----------

科目名	ビジネスコミュニケーション				
開講期	前後期			時間数	3H
講師名					

授業概要	<p>会社には、聡明な人も愚昧な人もいます。そのような人達の中で所定労働時間過ぎなければなりません。この授業では、入社したい会社の就職試験に合格することは元より、入社してから不可欠なスキルという点に絞って学習していきます。</p>				
------	---	--	--	--	--

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物		
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる 実力テスト「ピースの手を描く」	筆記用具、PC		
	2	名文模写と要約トレーニング	新聞のコラムや文学作品の一節を模写する。模写後、自分の言葉で 200字に要約する。慣れてきたら、同じテーマで自分なりの意見文(600~800字)を書く。語彙や表現の幅を広げる。			
	3		構成力と要約力を鍛え、要点を押さえた文章を書けるようにする。			
	4		短文ライティング		5分間で「1テーマにつき100字でまとめる」練習を行う。「最近気になったニュース」「好きな食べ物の魅力を伝える」「5年後の自分」など、文字制限内で端的かつ説得力のある表現を意識。	
	6	ディベート型文章作成	賛否が分かれるテーマ(例:「制服は必要か」「SNSの年齢制限は厳しくすべきか」など)でグループディスカッションを実施。議論後に自分の立場で意見文を作成(600~1000字)。論理的に主張を展開し、反論への対応を意識した文章構成を学ぶ。			
	7		感情的な主張を展開し、反論への対応を意識した文章構成を学ぶ。			
	8	感想文から批評文へ	映画、ニュース記事、小説などを題材に感想文を書く。感想文だけでなく、批評文に挑戦。			
	9		例:「良かった点と改善点」「別視点からの考察」「問題提起と解決策の提案」などを盛り込む。感情的な文章ではなく、論理的で深みのある文章に仕上げる練習。			
	10		描写力強化!五感ライティング		写真や風景を見て、「視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚」を意識した文章を書く。例:「春の公園」→桜の色合い、風の匂いなどを細かく描写。800字程度で情景や感情を豊かに表現する練習。描写力と表現力を向上させる。	
	12	即興スピーチの練習	テーマを設定し即興スピーチを行う。「私の好きなアニメ」「最近見たアニメ」「影響を受けた作品」など。準備時間は 2分、スピーチは3分間。「結論→理由→具体例→再結論」のシンプルな構成を意識すること。瞬時に考えをまとめ、分かりやすく話す練習。			
	13		話し方トレーニング		ショートスピーチや物語の一節を朗読。「強調する部分」「間を置くタイミング」を指導。録音して自分の話し方を客観的にチェック。慣れてきたら、実際のスピーチ原稿を使って抑揚を意識した発表練習。聴衆を惹きつける話し方を身につける。	
	14		話し方トレーニング		ショートスピーチや物語の一節を朗読。「強調する部分」「間を置くタイミング」を指導。録音して自分の話し方を客観的にチェック。慣れてきたら、実際のスピーチ原稿を使って抑揚を意識した発表練習。聴衆を惹きつける話し方を身につける。	
	15	話し方トレーニング	ショートスピーチや物語の一節を朗読。「強調する部分」「間を置くタイミング」を指導。録音して自分の話し方を客観的にチェック。慣れてきたら、実際のスピーチ原稿を使って抑揚を意識した発表練習。聴衆を惹きつける話し方を身につける。			
	後期	1	プレゼン資料作成&発表		テーマを決めてスライドを作成(3~5枚程度)。「好きな本」「社会問題の提案」「自分の理想の未来」など。資料作成後に3~5分間のプレゼンを実施。発表後はクラスメイトから質問を受け付け、質疑応答の練習も行う。資料作成と発表の両方を体験することで実践力を養う。	筆記用具、PC
		2			ペアディベート	
3		校外にて五感を使った観察日記。観察後に 400字程度で文章を作成し情景描写を意識して表現。				
4		観察力を養う	写真観察&想像トレーニング。情報を元に、写真に基づく短い物語(300~400字)を作成。			
5			デッサンで細部を観察。描いた後に、「気づいたこと」を 100~200字で言語化。			
6			人間観察&表情・動作描写。観察し、その人の行動を文章で描写(300字程度)			
7			1時間30分で○○をテーマにA3の用紙に物の名前、イラスト、何でもよいので書き続ける。			
8			自己PR動画の作成	企画・構成の準備(目的、ターゲット、構成案、台本の作成)		
9				自己PR、スキルアピール。仕事への意欲を伝える動画なのかを明確にする。動画の流れをざっくりと決める。セリフは簡潔で明瞭に自然に伝わるようにする。		
10				撮影。不要な部分をカット等スマホを使って1~2分に編集。テロップやBGMを入れてもOK		
11	発表。企業のイメージに合っているか?など					
12	発表。企業のイメージに合っているか?など					
13	発表。企業のイメージに合っているか?など					
14	発表。企業のイメージに合っているか?など					
15	発表。企業のイメージに合っているか?など					

評価方法	作品 授業態度				
------	---------	--	--	--	--

使用ソフト					
テキスト					

科目名	英会話		
開講期	前後期	単位数	3H
講師名			
授業概要	<p>英語が話せるようになりたい。 でも、それにはまず、英語を学ぶことが楽しいと思えることが何よりも大切です。 そして地道な努力と覚悟。そのきっかけを見つけてもらうのがこのクラスの目的です。自分の作品を切り口に、とにかく声に出して英語をしゃべってもらいます。恥ずかしいなんて言っているヒマはもうありません！ 初歩的なレベル(中学)から英会話を学ぶ。英語力だけでなく国際感覚も身に着ける。 ※下記内容は学生の習熟度やレベルによって変更になる場合があります。</p>		
授業計画	回	主題・目的	授業予定
前期	1	ガイダンス	授業説明、英語で自己紹介①
	2	英語総合	英語で自己紹介②
	3	英語総合	クリエイティブで使う英語表現①
	4	英語総合	クリエイティブで使う英語表現②
	5	英語総合	屋外実習(訪日外国人旅行者に英語でインタビュー)第1回目
	6	英語総合	実習の発表会①
	7	英語総合	実習の発表会②
	8	英語総合	ゲストスピーカー
	9	英語総合	屋外実習(訪日外国人旅行者に英語でインタビュー)第2回目
	10	英語総合	実習の発表会①
	11	英語総合	実習の発表会②
	12	英語総合	海外とオンラインでつなぎ、英語で話してみよう
	13	英語総合	前期の反省会(前期を振り返り、後期につなげる)
	14	英語総合	
	15	英語総合	
後期	1	英語総合	後期授業説明、休み期間にやったことを英語で説明する
	2	英語総合	日本や自国のことを英語で紹介できるようにする①
	3	英語総合	日本や自国のことを英語で紹介できるようにする②
	4	英語総合	海外とオンラインでつなぎ、英語で話してみよう
	5	英語総合	屋外実習(訪日外国人旅行者に英語でインタビュー)第3回目
	6	英語総合	実習の発表会①
	7	英語総合	実習の発表会②
	8	英語総合	ゲストスピーカー
	9	英語総合	作品に英語のタイトルとキャプションをつけて発表する①
	10	英語総合	作品に英語のタイトルとキャプションをつけて発表する②
	11	英語総合	屋外実習(訪日外国人旅行者に英語でインタビュー)第4回目
	12	英語総合	実習の発表会①
	13	英語総合	実習の発表会②
	14	英語総合	海外とオンラインでつなぎ、英語で話してみよう
	15	英語総合	有名な英語スピーチ
評価方法	出席回数、習熟度、理解度、授業態度、自助努力		
テキスト 参考書	授業配布プリント、各自所有の辞書・単語本・熟語本・文法書など		

2026

区分	必修	対象	I部SAD科1年
----	----	----	----------

科目名	描画基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	上田 耕造			
授業概要	アニメーターに求められる描写力の基本となる人体の観察法とその表現法を学んでいく。絵を描く他の職と異なる、アニメーターの最も特筆すべき点は線描で全てを表現する事である。その線描表現を1から学び、世界的に未だ構築されていない線描に特化された人体の描画法を体系的に習得する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる 実力テスト	鉛筆・消しゴム
	2	円	様々な円を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	3	立方体	立方体を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	4	立方体	立方体を描けるようになる(応用①)	鉛筆・消しゴム
	5	立方体	立方体を描けるようになる(応用②)	鉛筆・消しゴム
	6	立方体	立方体を描けるようになる(応用③)	鉛筆・消しゴム
	7	直方体	貨物コンテナを描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	8	直方体	貨物コンテナを描けるようになる(応用)	鉛筆・消しゴム
	9	楕円	様々な楕円を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	10	楕円	楕円が含まれる立体を描けるようになる(導入)①	鉛筆・消しゴム
	11	楕円	楕円が含まれる立体を描けるようになる(完成)①	鉛筆・消しゴム
	12	楕円	楕円が含まれる立体を描けるようになる(導入)②	鉛筆・消しゴム
	13	楕円	楕円が含まれる立体を描けるようになる(完成)②	鉛筆・消しゴム
	14	銃	銃を描けるようになる(導入)	鉛筆・消しゴム
	15	銃	銃を描けるようになる(完成)	鉛筆・消しゴム
後期	1	家屋	家屋を描けるようになる 導入	鉛筆・消しゴム
	2	家屋	家屋を描けるようになる 完成	鉛筆・消しゴム
	3	家屋	家屋を描けるようになる(応用①) 導入	鉛筆・消しゴム
	4	家屋	家屋を描けるようになる(応用①) 完成	鉛筆・消しゴム
	5	家屋	家屋を描けるようになる(応用②) 導入	鉛筆・消しゴム
	6	家屋	家屋を描けるようになる(応用②) 完成	鉛筆・消しゴム
	7	家屋	家屋を描けるようになる(応用③) 導入	鉛筆・消しゴム
	8	家屋	家屋を描けるようになる(応用③) 完成	鉛筆・消しゴム
	9	クロッキー	クロッキー①	鉛筆・消しゴム
	10	クロッキー	クロッキー②	鉛筆・消しゴム
	11	クロッキー	クロッキー③	鉛筆・消しゴム
	12	クロッキー	クロッキー④	鉛筆・消しゴム
	13	クロッキー	クロッキー⑤	鉛筆・消しゴム
	14	クロッキー	クロッキー⑥	鉛筆・消しゴム
	15	クロッキー	クロッキー⑦	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分

必修

対象

I部SAD科1年

科目名	ドローイング I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	上田 耕造			
授業概要	<p>人気、元請けの制作会社のアニメーター採用で内定を勝ち取れるレベルの描写力を備えるための訓練を行う。実際の人体やキャラクターの描画方法を基本から学び、更にはレイアウト(背景も含めた絵)を制作できる能力も備える為、遠近法を始めとした空間表現や質感表現なども習得し、総合的な描写力を備える。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	科目概要を理解できるようになる 実力テスト「好きなキャラの全身を記憶で	鉛筆・消しゴム
	2	線と階調	線・グラデーションが描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	3	陰影	陰影が描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	4	陰影	陰影が描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	5	陰影	陰影が描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	6	陰影	陰影が描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	7	人体	人体を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	8	人体	人体を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	9	人体	人体を描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	10	人体	人体を描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	11	人体	人体を描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	12	人体	人体を描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	13	人体	人体を描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	14	人体	人体を描けるようになる⑧	鉛筆・消しゴム
	15	人体	人体を描けるようになる⑨	鉛筆・消しゴム
後期	1	人体	人体を描けるようになる⑩	鉛筆・消しゴム
	2	人体	人体を描けるようになる⑪	鉛筆・消しゴム
	3	人体	人体を描けるようになる⑫	鉛筆・消しゴム
	4	人体	人体を描けるようになる⑬	鉛筆・消しゴム
	5	人体	人体を描けるようになる⑭	鉛筆・消しゴム
	6	人体	人体を描けるようになる⑮	鉛筆・消しゴム
	7	人体	人体を描けるようになる⑯	鉛筆・消しゴム
	8	人体	人体を描けるようになる⑰	鉛筆・消しゴム
	9	人体	人体を描けるようになる⑱	鉛筆・消しゴム
	10	人体	人体を描けるようになる⑲	鉛筆・消しゴム
	11	人体	人体を描けるようになる⑳	鉛筆・消しゴム
	12	人体	人体を描けるようになる㉑	鉛筆・消しゴム
	13	動き	歩きの全身を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
14	動き	走りの全身を描けるようになる	鉛筆・消しゴム	
15	動き	踊る全身を描けるようになる	鉛筆・消しゴム	
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分

必修

対象

I部SAD科1年

科目名	ドローイングⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	人気、元請けの制作会社のアニメーター採用で内定を勝ち取れるレベルの描写力を備えるための訓練を行う。実際の人体やキャラクターの描画方法を基本から学び、更にはレイアウト(背景も含めた絵)を制作できる能力も備える為、遠近法を始めとした空間表現や質感表現なども習得し、総合的な描写力を備える。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	科目ガイダンス 動きのあるポーズを描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	日常芝居	日常芝居を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	3	全身	動きのある全身を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	4	全身	動きのある全身を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	5	クロッキー	10～15分でクロッキーを描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	6	頭部	頭部を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	7	頭部	頭部を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	8	キャラ	キャラを描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	9	キャラ	キャラを描けるようになる(応用)①	鉛筆・消しゴム
	10	キャラ	キャラを描けるようになる(応用)②	鉛筆・消しゴム
	11	キャラ	キャラを描けるようになる(応用)③	鉛筆・消しゴム
	12	動物	動物を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	13	動物	動物を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	14	動物	動物を描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	15	動物	動物を描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
後期	1	画角	画角を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	建物	建物を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	3	建物	建物を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	4	建物	自然を描けるようになる	鉛筆・消しゴム
	5	作品集	作品集の内容を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	6	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	7	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	8	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	9	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	10	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	11	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	12	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	13	透視図法	透視図法を利用し描けるようになる⑧	鉛筆・消しゴム
	14	作品集	作品集を纏める事が出来るようになる①	鉛筆・消しゴム
	15	作品集	作品集を纏める事が出来るようになる②	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I部SAD科1年
----	----	----	----------

科目名	アニメーション I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	館野 仁美			
授業概要	アニメーション制作現場に入り、すぐ仕事ができるための業務知識と技能を身につける。ふりむき、歩きなど基礎的な動画を、実戦と同様の課題を使い、タイムシートの理解を軸に、様々な例で繰り返し学習していく。それに伴い、実務に対して、自分の画力に何が足りないのかの認識を明確にしていくことで、基礎画力向上のモチベーションとする。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	振り向き	振り向きの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	3	振り向き	振り向きの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	4	振り向き	振り向きの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	5	歩き	歩きの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	6	歩き	歩きの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	7	歩き	歩きの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	8	動物	犬の走りの動画を描く	鉛筆・消しゴム
	9	動物	馬の走りの動画を描く	鉛筆・消しゴム
	10	水	水面、水のエフェクトの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	11	水	水面、水のエフェクトの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	12	水	水面、水のエフェクトの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	13	セリフ	セリフ合成斜め顔、横顔の動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	14	セリフ	セリフ合成斜め顔、横顔の動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	15	セリフ	セリフ合成斜め顔、横顔の動画を描く3	鉛筆・消しゴム
後期	1	旗	旗なびきの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	2	旗	旗なびきの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	3	旗	旗なびきの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	4	髪	髪なびきの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	5	髪	髪なびきの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	6	髪	髪なびきの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	7	炎と湯気	炎と湯気の動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	8	炎と湯気	炎と湯気の動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	9	炎と湯気	炎と湯気の動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	10	タッチ	タッチブレ、草のタッチの動画を描く	鉛筆・消しゴム
	11	クリンナップ	少女涙流す動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	12	クリンナップ	少女涙流す動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	13	波おくり	波送りしぶきの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	14	波おくり	波送りしぶきの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	15	波おくり	波送りしぶきの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I部SAD科1年
----	----	----	----------

科目名	アニメーションⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	有村 虎彦			
授業概要	職業アニメーターとしての自己管理方法や基礎知識、動きとは何かという根源的な認識、上達のための知識、継続のための知識、仕事に対する考え方など、アニメーターとして生きていく上で必要な知識を深める。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる 日常の課題	鉛筆・消しゴム
	2	実務知識	「動き」とは何か、その魅力を知る	鉛筆・消しゴム
	3	実務知識	自分に合った上達方法を知る	鉛筆・消しゴム
	4	実務知識	自分の現在位置を知る	鉛筆・消しゴム
	5	実務知識	折れそうな心との戦い方 メンタルの保ち方	鉛筆・消しゴム
	6	実務知識	自分を攻略する セルフマネジメント	鉛筆・消しゴム
	7	動き	○だけで動きを表現する1	鉛筆・消しゴム
	8	動き	○だけで動きを表現する2	鉛筆・消しゴム
	9	動き	○だけで動きを表現する3	鉛筆・消しゴム
	10	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き1	鉛筆・消しゴム
	11	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き2	鉛筆・消しゴム
	12	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き3	鉛筆・消しゴム
	13	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き4	鉛筆・消しゴム
	14	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き5	鉛筆・消しゴム
	15	動き	棒人間だけで動きを表現する:歩き6	鉛筆・消しゴム
後期	1	実務知識	教わる側の考え方を学ぶ	鉛筆・消しゴム
	2	動き	棒人間だけで動きを表現する:感情1	鉛筆・消しゴム
	3	動き	棒人間だけで動きを表現する:感情2	鉛筆・消しゴム
	4	動き	棒人間だけで動きを表現する:感情3	鉛筆・消しゴム
	5	動き	棒人間だけで動きを表現する:感情4	鉛筆・消しゴム
	6	動き	棒人間だけで動きを表現する:感情5	鉛筆・消しゴム
	7	実務知識	一流職人の共通技術を学ぶ	鉛筆・消しゴム
	8	実務知識	自分の活かし方を知る	鉛筆・消しゴム
	9	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する1	鉛筆・消しゴム
	10	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する2	鉛筆・消しゴム
	11	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する3	鉛筆・消しゴム
	12	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する4	鉛筆・消しゴム
	13	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する5	鉛筆・消しゴム
	14	動き	制限された枠内で、動きだけで表現する6	鉛筆・消しゴム
	15	実務知識	自分の磨き方を知る	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I部SAD科2年
----	----	----	----------

科目名	アニメーションⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	アニメーション制作現場に入り、すぐ仕事ができるための業務知識と技能を身につける。エフェクトや難しい角度の人体の動きなどについて、セルワークやタイムシートの理解を軸に、様々な例で繰り返し学習していく。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ドアノブと手	ドアノブと手の動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	2	ドアノブと手	ドアノブと手の動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	3	ドアノブと手	ドアノブと手の動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	4	もぐもぐ	五平餅もぐもぐする動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	5	もぐもぐ	五平餅もぐもぐする動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	6	もぐもぐ	五平餅もぐもぐする動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	7	階段のぼり	階段のぼりの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	8	階段のぼり	階段のぼりの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	9	階段のぼり	階段のぼりの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	10	後ろ姿走り	後ろ姿の走りの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	11	後ろ姿走り	後ろ姿の走りの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	12	後ろ姿走り	後ろ姿の走りの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	13	階段おり	階段おりの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	14	階段おり	階段おりの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	15	階段おり	階段おりの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
後期	1	立ち上がる	立ち上がる動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	2	立ち上がる	立ち上がる動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	3	立ち上がる	立ち上がる動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	4	座学	座学: PANの指示を知る OL、色OLを知る	鉛筆・消しゴム
	5	爆発	爆発と破片の動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	6	爆発	爆発と破片の動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	7	爆発	爆発と破片の動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	8	座学	座学: 多重合成、複数クミ、共通クミを知る	鉛筆・消しゴム
	9	座学	座学: 兼用カット演習、多重合成にして良い例を知る	鉛筆・消しゴム
	10	奥歩き	後ろ向き奥歩きの動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	11	奥歩き	後ろ向き奥歩きの動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	12	奥歩き	後ろ向き奥歩きの動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	13	笑顔	お姉さんの笑顔の動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	14	笑顔	お姉さんの笑顔の動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	15	笑顔	お姉さんの笑顔の動画を描く3	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I部SAD科3年
----	----	----	----------

科目名	アニメーションⅣ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	アニメーション制作現場に入り、すぐ仕事ができるための業務知識と技能を身につける。さらに高度な実戦的な課題に挑戦し、様々な例で繰り返し学習していく。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き1	鉛筆・消しゴム
	2	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き2	鉛筆・消しゴム
	3	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き3	鉛筆・消しゴム
	4	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き4	鉛筆・消しゴム
	5	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き5	鉛筆・消しゴム
	6	動画	応用編の動画を描く:中4中5歩き6	鉛筆・消しゴム
	7	動画	応用編の動画を描く:日常芝居1	鉛筆・消しゴム
	8	動画	応用編の動画を描く:日常芝居2	鉛筆・消しゴム
	9	動画	応用編の動画を描く:日常芝居3	鉛筆・消しゴム
	10	動画	応用編の動画を描く:日常芝居4	鉛筆・消しゴム
	11	動画	応用編の動画を描く:日常芝居5	鉛筆・消しゴム
	12	動画	応用編の動画を描く:日常芝居6	鉛筆・消しゴム
	13	動画	応用編の動画を描く:日常芝居7	鉛筆・消しゴム
	14	動画	応用編の動画を描く:日常芝居8	鉛筆・消しゴム
	15	動画	応用編の動画を描く:日常芝居9	鉛筆・消しゴム
後期	1	動画	応用編の動画を描く:アクション1	鉛筆・消しゴム
	2	動画	応用編の動画を描く:アクション2	鉛筆・消しゴム
	3	動画	応用編の動画を描く:アクション3	鉛筆・消しゴム
	4	動画	応用編の動画を描く:アクション4	鉛筆・消しゴム
	5	動画	応用編の動画を描く:アクション5	鉛筆・消しゴム
	6	動画	応用編の動画を描く:アクション6	鉛筆・消しゴム
	7	動画	応用編の動画を描く:アクション7	鉛筆・消しゴム
	8	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度1	鉛筆・消しゴム
	9	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度2	鉛筆・消しゴム
	10	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度3	鉛筆・消しゴム
	11	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度4	鉛筆・消しゴム
	12	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度5	鉛筆・消しゴム
	13	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度6	鉛筆・消しゴム
	14	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度7	鉛筆・消しゴム
	15	動画	応用編の動画を描く:特殊な角度8	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分

必修

対象

I部SAD科1年

科目名	デジタルスキル			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	鈴木 真紀夫			
授業概要	Photoshop、Illustratorの使い方、データの扱い方を学ぶ。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	授業の説明、学校、勉強、著作権など	
	2	Photoshop	Photoshopスキル	
	3	Photoshop	Photoshopスキル	
	4	Photoshop	Photoshopスキル	
	5	Photoshop	Photoshopスキル	
	6	Photoshop	Photoshopスキル	
	7	Photoshop	Photoshopスキル	
	8	Photoshop	Photoshopスキル	
	9	Photoshop	Photoshopスキル	
	10	Photoshop	Photoshopスキル	
	11	Photoshop	Photoshopスキル	
	12	Photoshop	Photoshopスキル	
	13	デジタルイラスト	Photoshop応用	
	14	デジタルイラスト	Photoshop応用	
	15	デジタルイラスト	Photoshop応用	
後期	1	Illustrator	Illustratorスキル	
	2	Illustrator	Illustratorスキル	
	3	Illustrator	Illustratorスキル	
	4	Illustrator	Illustratorスキル	
	5	Illustrator	Illustratorスキル	
	6	Illustrator	Illustratorスキル	
	7	Illustrator	Illustratorスキル	
	8	Illustrator	Illustratorスキル	
	9	Illustrator	Illustratorスキル	
	10	Illustrator	Illustratorスキル	
	11	Illustrator	Illustratorスキル	
	12	Illustrator	Illustratorスキル	
	13	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
	14	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
	15	デジタルイラスト制作	Photoshop Illustrator応用	
評価方法	提出物 出席など			
使用ソフト テキスト	Photoshop Illustrator 他			

科目名	デジタルイラスト I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	刻田 門大			
授業概要	デジタルツールを使って作画をすることも増えておりその際に必要となるClipStudioPaintの使い方を中心とした授業になります。基本的にはツールの使い方中心にはなるのですが、実際に作画に意識して使用しないと定着が図れないので、機能を利用した状態で作画を行う課題もあります。進行状況に合わせて課題量などは調整予定です。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	CSPの基本仕様など1	Clipの機能を意識しつつ、機材になれ絵を描けるようになる	PC必須
	2	CSPの基本仕様など2	Clipの機能を知りつつ、機材になれる意識を持ち絵を描けるようになる	PC必須
	3	CSP基本機能塗りつぶし	塗りつぶしの機能を使いつつ色の基本を学ぶ	PC必須
	4	CSP基本機能塗りつぶし	塗りつぶしの機能を使いつつ色の基本を学ぶ	PC必須
	5	デジタルイラストの基礎	基本機能を知ったうえでイラスト作成を行い使い方の定着を図る	PC必須
	6	デジタルイラストの基礎	基本機能を知ったうえでイラスト作成を行い使い方の定着を図る	PC必須
	7	デジタルイラストの基礎	基本機能を知ったうえでイラスト作成を行い使い方の定着を図る	PC必須
	8	CSPの基本仕様など3	作画に使えるツールについて学び整った線がかけられるようになる	PC必須
	9	CSPの基本仕様など4	作画に使えるツールについて学び整った線がかけられるようになる	PC必須
	10	デジタルイラスト基本機能影つけ	Clipの機能を意識しつつ、機材になれる意識を持ち塗に必要な機能が使えるようになる	PC必須
	11	デジタルイラスト基本機能影つけ	Clipの機能を意識しつつ、機材になれる意識を持ち塗に必要な機能が使えるようになる	PC必須
	12	CSPの基本仕様など5	作画に使えるレイヤー構造など基本的なツールの仕組みを知る	PC必須
	13	CSPの基本仕様など6	作画に使えるレイヤー構造など基本的なツールの仕組みを知る	PC必須
	14	CSP基本機能マスク	デジタルツールの基本となるマスク機能を理解して絵が描けるようになる	PC必須
	15	CSP基本機能マスク	デジタルツールの基本となるマスク機能を理解して絵が描けるようになる	PC必須
後期	1	CSP基本機能マスク応用	レイヤーマスクを利用した陰影をつける方法を使えるようになる	PC必須
	2	CSP基本機能マスク応用	レイヤーマスクを利用した陰影をつける方法を使えるようになる	PC必須
	3	デジタルイラストの基礎2	仕様書の理解と仕様書にのったイラストを作成する1	PC必須
	4	デジタルイラストの基礎2	仕様書の理解と仕様書にのったイラストを作成する1	PC必須
	5	CSP3Dモデルの利用法	3Dモデルの利用法と作成したモデルにポーズを指定して作画する	PC必須
	6	CSP3Dモデルの利用法	3Dモデルの利用法作成したモデルにポーズを指定して作画する	PC必須
	7	CSP定規の利用法	定規の基本的な利用法を理解してデザインなどに活用する	PC必須
	8	CSP定規の利用法	定規の基本的な利用法を理解してデザインなどに活用する	PC必須
	9	CSPパス定規の利用法	パス定規の利用法を理解して扱えるようになる	PC必須
	10	CSPパス定規の利用法	パス定規の利用法を理解して扱えるようになる	PC必須
	11	デジタルイラストの基礎3	今までの機能を理解してデジタルイラストと背景を作画する	PC必須
	12	デジタルイラストの基礎3	今までの機能を理解してデジタルイラストと背景を作画する	PC必須
	13	デジタルイラストの基礎3	今までの機能を理解してデジタルイラストと背景を作画する	PC必須
	14	デジタルイラストの基礎3	今までの機能を理解してデジタルイラストと背景を作画する	PC必須
	15	予備日		
評価方法	基本的に作品の出来もありますが授業内での課題の提出率を8割で評価しています。遅延提出や出席率は別になりますのでご注意ください。			
使用ソフト テキスト	プリントはなく授業中のWEBポータルサイトやスライドなどが資料および提出先になります。PCがない場合は対応できないこともありますのでご注意ください			

科目名	デジタルイラストⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	<p>普段、目にはするがあまり描かないさまざまなコンセプトや構図の絵をイラストを描く事で基礎、応用、復習を重ね描いた事が無いモノに対する苦手意識を克服しつつ、総合的な画力を底上げを図りつつ幅広くイラストを作成していく。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	現実の空間と画面内の空間	<p>空間認識能力を上げるべく実際の空間(学校内)を元に背景を体感し、起こし、そこに人物を描き込んだイラストを作成する。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	空間と人物と武器(長物)	<p>人物、空間を立体的に意識し、武器も加えて躍動感のあるイラストを制作する。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	人物と食べ物	<p>人物が空間(パース)に対し、配置によってどのような角度でみえるか大きさが変わるかを考えながら描く。</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9	世界観と統一感とヴィネット	<p>イラストを描く上での基本が詰まった『ヴィネット』イラストを制作する。 この授業の集大成である！</p> <p>上記のメイン課題に加えて課題を進める上で必要な技術をレクチャーするサブ課題が6つ前後あり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC一式 ・筆記用具 ・A4用紙を5枚くらい
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	基本的にはデッサンやパースの正確さ、作品の情報量、締切が対象である。			
使用ソフト テキスト	クリップスタジオEX、自作のデータ・プリント・動画等々			

2026

区分	必修	対象	I部SAD科3年
----	----	----	----------

科目名	デジタルイラストⅢ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	キャラクター制作を中心に企業や社内、個人の仕事の受注を想定とした依頼書より作品制作をする科目である。実際の仕事をする際の実働に近い作品を作成し、場合によっては企業課題なども作成する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2	シルエットから考えるキャラクターデザイン	シルエットから考えるキャラクターデザインを制作することにより相手の印象に残りやすいデザインを作成できるようになる。	
	3			
	4			
	5	デザインの色について	キャラクターデザインにおける色についての基礎と実技:キャラクターデザインにおける色の重要性と及び違いの部分の理解と実技とそれに適した手法などを出来るようになる。	
	6			
	7			
	8	仕様書デザイン	仕様書よりキャラクターデザインを作成する:仕様書より趣旨を理解し依頼者にたいして最大限の対応が出来るようになる。	
	9			
	10			
	11			
	12			
	13	交換キャラクターイラスト	前回の仕様書より作成したキャラクターをクラスメイト同士で交換して指定されたポーズで描けるようになる。	
	14			
	15			
後期	1			
	2	キャラクターデザイン	近年需要が増しているLive2D用のキャラクターを作成しどのようなレイヤー構成でどのような点に注意する必要があるのか学ぶ。	
	3			
	4			
	5	Live2D作成	前回作成したLive2Dのキャラクターを実際に動かせるところまで作成する 余裕があれば配信用のソフトなども連動して基礎部分を扱えるようになる。	
	6			
	7	予備日	進行状況に合わせて調整をする。	
	8			
	9			
	10	モンスターデザイン基礎	人だけではなくモンスターなどを実際に作成し求められる需要に対して対応できるようにいろいろなものを描けるようになる。	
	11			
	12			
	13	利用したイラスト作成	前述したモンスターデザインを利用して仕様書に則ったキャラクターデザイン及びイラスト作成が出来る用になる。	
	14			
	15			
評価方法	『作品を提出』し、そのURLを担当及び教務に『メールで送信し確認』された段階で評価する。			
使用ソフト テキスト				

科目名	イラストレーション I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	松本 美加代			
授業概要	<p>* 授業の概要</p> <p>イラストレーション制作に必要な「描く力」とグラフィックデザインの中でイラストレーションを機能させる「伝える力」を身につける。前期は「描く力」を養う課題を中心におこない、後期は「描く力」を用いて「伝える力」を養う。</p> <p>前期: 描く事を中心の課題 後期: 伝えることを中心の課題</p> <p>「レクチャー」、「作品制作」、「課題講評」の3つの枠組みを中心に授業を行う。 ※課題内容・進行は個々のペースを見て調整しながら進めます。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	今後の授業内容について、自己紹介	・デジタル作画機材 (パソコン&タブレット) ・外付け記録媒体(必要であれば) ・筆記用具 ・ノート(ルーズリーフ可) 毎回 必ず持参
	2	デジタル基礎知識	解像度、色彩基礎、印刷基礎(RGB、CMYK)	
	3		イラスト構図、効果エフェクト、光と影(ライティング)など	
	4		課題① オリジナルイラスト制作	
	5			
	6			
	7	課題② オリジナルイラスト制作		
	8			
	9		描く事を主題とした課題	
	10			
	11			
	12	課題③ オリジナルイラスト制作		
	13			
	14			
	15	前期まとめ	前期の課題提出 確認 / 講評と添削	
後期	1	後期開始	後期の授業内容について / 制作開始	
	2	後期課題①	名刺デザイン制作(イラスト、デザイン含む)	
	3			
	4			
	5	後期課題②	A4プロモーション チラシ制作(イラスト、デザイン含む)	
	6			
	7			
	8	課題説明と方向性の確認		
	9			
	10			
	11	後期課題③ トータルデザイン	オリジナル イラスト集 制作 (書籍、雑誌想定、WEBなど まとめる形式は比較的 自由)	
	12			
	13			
	14			
	15	前後期まとめ	最終課題の確認と講評 / 全課題の提出確認	
評価方法	出席率 および 課題(提出率と完成度) 授業態度など、総合評価で算出する。			
使用ソフト テキスト	CLIP STUDIO PAINT、Adobe photoshop、Illustratorなど			

2026

区分	必修	対象	I部SAD科2年
----	----	----	----------

科目名	イラストレーションⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名				
授業概要	目的に合わせてサイズやスケジュール、レイアウトを意識して描く。プロとして仕事を請負ったイメージでのイラスト制作。フ→本制作の手順を踏むことを覚える。用途に合わせたデータの作り方。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	グッズ デザイン	iPhoneケース(手帳型)のデザイン 課題説明	筆記用具/PC等各自必要なもの
	2		ラフの制作	
	3		ラフの提出/本制作開始(画材自由)	
	4		制作	
	5			
	6			
	7		提出/SUZURIサイトへの登録	
	8	カレンダー	文字/数字を配置することを考えたイラスト テイストの統一	筆記用具/PC等各自必要なもの
	9		ラフの制作	
	10		レイアウトの決定	
	11		制作	
	12			
	13			
	14		提出	
	15			
後期	1	選択課題	書籍/雑誌/タロットカード/パッケージから各自選択して制作 制作物の決定/ラフの制作	筆記用具/PC等各自必要なもの
	2			
	3			
	4		ラフの提出/制作物報告/ブラッシュアップ	
	5		制作	
	6			
	7			
	8		提出	
	9			
	10		LINEスタンプ	
	11			
	12	提出		
	13	予備日		
	14			
	15			
評価方法	ラフのわかりやすさ/完成作品			
使用ソフト テキスト	自由			

2026

区分	必修	対象	I部SAD科2年
----	----	----	----------

科目名	プロジェクトワーク			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	各個人において、線画による1分前後の短編のアニメーション作品を制作する。ここまでで学んだ描画基礎や立体の捉え方、そして絵の動かし方を生かし、「動きで感情を伝えること」を課題として、アニメーターとしての現在地を表現する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	企画	何をどのように表現するか企画を立てる 1	鉛筆・消しゴム
	3	企画	何をどのように表現するか企画を立てる 2	鉛筆・消しゴム
	4	企画	何をどのように表現するか企画を立てる 3	鉛筆・消しゴム
	5	絵コンテ	絵コンテを描く1	鉛筆・消しゴム
	6	絵コンテ	絵コンテを描く2	鉛筆・消しゴム
	7	絵コンテ	絵コンテを描く3	鉛筆・消しゴム
	8	絵コンテ	絵コンテを描く4	鉛筆・消しゴム
	9	絵コンテ	コンテ撮を作る	鉛筆・消しゴム
	10	作画打合せ	カットを割り振り、作画内容を決める	鉛筆・消しゴム
	11	作画	ラフレイアウトを描く1	鉛筆・消しゴム
	12	作画	ラフレイアウトを描く2	鉛筆・消しゴム
	13	作画	ラフレイアウトを描く3	鉛筆・消しゴム
	14	作画	ラフレイアウトを描く4	鉛筆・消しゴム
	15	作画	レイアウト撮を作る	鉛筆・消しゴム
後期	1	作画	原画を描く1	鉛筆・消しゴム
	2	作画	原画を描く2	鉛筆・消しゴム
	3	作画	原画を描く3	鉛筆・消しゴム
	4	作画	原画を描く4	鉛筆・消しゴム
	5	作画	原画を描く5	鉛筆・消しゴム
	6	作画	原画を描く6	鉛筆・消しゴム
	7	作画	原画撮を作る	鉛筆・消しゴム
	8	作画	動画を描く1	鉛筆・消しゴム
	9	作画	動画を描く2	鉛筆・消しゴム
	10	作画	動画を描く3	鉛筆・消しゴム
	11	作画	動画を描く4	鉛筆・消しゴム
	12	作画	動画を描く5	鉛筆・消しゴム
	13	作画	動画を描く6	鉛筆・消しゴム
	14	作画	動画を描く7	鉛筆・消しゴム
	15	作画	完成映像を出力する	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分

必修

対象

I部SAD科1年

科目名	キャラクターデザイン I			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	上田 耕造			
授業概要	<p>商業アニメーションの花形であるアニメーター職。その中でもトップクラスのアニメーターが担うキャラクターデザインに必要とされる知識と描画を学ぶ。日本の商業アニメーションにおいて原画マンや作画監督などに配布されるキャラクターデザイン(設定)では、制作に携わる各アニメーターが十分に理解でき、過不足なく描けるデザインを制作できる知識・描写力がデザイナーに求められる。そのデザインを制作するために必要な要素を学び、デザインできる知識と描写力を習得する。Iでは全身、表情、比較図、プロップ(小物)など、設定の内容・項目を中心に学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	科目ガイダンス アニメのキャラクターデザインを理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	設定とは	設定の内容・項目を理解することができるようになる	鉛筆・消しゴム
	3	プロップ	プロップの参考資料を模写し内容を理解できるようになる①	鉛筆・消しゴム
	4	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(導入)①	鉛筆・消しゴム
	5	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(完成)①	鉛筆・消しゴム
	6	プロップ	プロップの参考資料を模写し内容を理解できるようになる②	鉛筆・消しゴム
	7	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(導入)②	鉛筆・消しゴム
	8	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(完成)②	鉛筆・消しゴム
	9	プロップ	プロップの参考資料を模写し求められている内容を理解できるようになる③	鉛筆・消しゴム
	10	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(導入)③	鉛筆・消しゴム
	11	プロップ	プロップの設定をオリジナルで描けるようになる(完成)③	鉛筆・消しゴム
	12	キャラクター	キャラクター設定を理解できるようになる①	鉛筆・消しゴム
	13	キャラクター	表情を描くことができるようになる①	鉛筆・消しゴム
	14	キャラクター	表情を描くことができるようになる②	鉛筆・消しゴム
	15	キャラクター	表情を描くことができるようになる③	鉛筆・消しゴム
後期	1	キャラクター	頭部を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	2	キャラクター	頭部を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	3	キャラクター	頭部を描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	4	キャラクター	頭部を描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	5	キャラクター	頭部を描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	6	キャラクター	頭部を描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	7	キャラクター	キャラクター設定を理解できるようになる②	鉛筆・消しゴム
	8	キャラクター	キャラを描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	9	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)①	鉛筆・消しゴム
	10	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)②	鉛筆・消しゴム
	11	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)③	鉛筆・消しゴム
	12	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)④	鉛筆・消しゴム
	13	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)⑤	鉛筆・消しゴム
	14	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)⑥	鉛筆・消しゴム
	15	キャラクター	キャラを描けるようになる(応用)⑦	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

科目名	キャラクターデザイン II			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	<p>商業アニメーションの花形であるアニメーター職。中でもトップクラスのアニメーターが担うキャラクターデザインに必要とされる知識と描画を学ぶ。日本の商業アニメーションにおいて原画マンや作画監督などに配布されるキャラクターデザイン(設定)では、制作に携わる各アニメーターが十分に理解でき、過不足なく描けるデザインを制作できる知識・描写力がデザイナーに求められる。そのデザインを制作するために必要な要素を学び、デザインできる知識と描写力を習得する。IIでは頭身(プロポーション)や体形などの項目を中心に学ぶ。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	概要	科目ガイダンス 頭身(プロポーション)や体形を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	子供	子供が描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	3	子供	子供が描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	4	子供	子供が描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	5	子供	子供が描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	6	子供	子供が描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	7	子供	子供が描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	8	子供	子供が描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	9	子供	子供が描けるようになる⑧	鉛筆・消しゴム
	10	子供	子供が描けるようになる⑨	鉛筆・消しゴム
	11	子供	子供が描けるようになる⑩	鉛筆・消しゴム
	12	子供	子供が描けるようになる⑪	鉛筆・消しゴム
	13	子供	子供が描けるようになる⑫	鉛筆・消しゴム
	14	子供	子供が描けるようになる⑬	鉛筆・消しゴム
	15	子供	子供が描けるようになる⑭	鉛筆・消しゴム
後期	1	子供	子供が描けるようになる⑮	鉛筆・消しゴム
	2	子供	子供が描けるようになる⑯	鉛筆・消しゴム
	3	大人	大人が描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	4	大人	大人が描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	5	大人	大人が描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	6	大人	大人が描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	7	大人	大人が描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	8	大人	大人が描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	9	大人	大人が描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	10	大人	大人が描けるようになる⑧	鉛筆・消しゴム
	11	大人	大人が描けるようになる⑨	鉛筆・消しゴム
	12	大人	大人が描けるようになる⑩	鉛筆・消しゴム
	13	大人	大人が描けるようになる⑪	鉛筆・消しゴム
	14	大人	大人が描けるようになる⑫	鉛筆・消しゴム
	15	大人	大人が描けるようになる⑬	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I 部SAD科3年
----	----	----	-----------

科目名	デジタルクリエイションワーク			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	デジタルによる作画実務を習得する。作画時のデジタル作画ツールについて、セットアップ方法から作業時に使用するショートカットの設定や納品時のファイル操作など、課題を通してデジタル実務に必要な知識を習得する。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	アプリ	各アプリの特徴と業界の状況	鉛筆・消しゴム
	3	デジタル動画	アプリで動画環境のセットアップ1	鉛筆・消しゴム
	4	デジタル動画	アプリで動画環境のセットアップ2	鉛筆・消しゴム
	5	デジタル動画	アプリで動画に使うショートカット1	鉛筆・消しゴム
	6	デジタル動画	アプリで動画に使うショートカット2	鉛筆・消しゴム
	7	デジタル動画	アプリで動画に使うショートカット3	鉛筆・消しゴム
	8	デジタル動画	アプリで動画を描く際のやっではないいけないこと1	鉛筆・消しゴム
	9	デジタル動画	アプリで動画を描く際のやっではないいけないこと2	鉛筆・消しゴム
	10	デジタル動画	アプリで動画を描く際のやっではないいけないこと3	鉛筆・消しゴム
	11	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで1	鉛筆・消しゴム
	12	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで2	鉛筆・消しゴム
	13	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで3	鉛筆・消しゴム
	14	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで4	鉛筆・消しゴム
	15	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで5	鉛筆・消しゴム
後期	1	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで6	鉛筆・消しゴム
	2	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで7	鉛筆・消しゴム
	3	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで8	鉛筆・消しゴム
	4	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで9	鉛筆・消しゴム
	5	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで10	鉛筆・消しゴム
	6	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで11	鉛筆・消しゴム
	7	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで12	鉛筆・消しゴム
	8	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで13	鉛筆・消しゴム
	9	デジタル動画	アプリで動画カットを納品まで14	鉛筆・消しゴム
	10	アプリ	仕上アプリの特徴を知る	鉛筆・消しゴム
	11	デジタル仕上	アプリで仕上をする1	鉛筆・消しゴム
	12	デジタル仕上	アプリで仕上をする2	鉛筆・消しゴム
	13	デジタル仕上	アプリで仕上をする3	鉛筆・消しゴム
	14	デジタル仕上	アプリで仕上をする4	鉛筆・消しゴム
	15	デジタル仕上	アプリで仕上をする5	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026

区分	必修	対象	I部SAD科3年
----	----	----	----------

科目名	ディレクション演習			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	絵コンテの読み方および作画として必要な演出の知識を習得する。演出家が伝えたい意図や構図をどのように読み取るか、そして足りない情報をどのように確認するべきかなど、作画において一番大事な情報共有を、事例や例題を元に学んでいく。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	絵コンテ	脚本から絵コンテにする際に、考えるべきことを知る1	鉛筆・消しゴム
	3	絵コンテ	脚本から絵コンテにする際に、考えるべきことを知る2	鉛筆・消しゴム
	4	絵コンテ	脚本から絵コンテにする際に、考えるべきことを知る3	鉛筆・消しゴム
	5	絵コンテ	脚本から絵コンテにする際に、考えるべきことを知る4	鉛筆・消しゴム
	6	絵コンテ	絵コンテの読み取り方1	鉛筆・消しゴム
	7	絵コンテ	絵コンテの読み取り方2	鉛筆・消しゴム
	8	絵コンテ	絵コンテの読み取り方3	鉛筆・消しゴム
	9	絵コンテ	絵コンテの読み取り方4	鉛筆・消しゴム
	10	絵コンテ	絵コンテの読み取り方5	鉛筆・消しゴム
	11	レイアウト	意図が伝わるレイアウトを知る1	鉛筆・消しゴム
	12	レイアウト	意図が伝わるレイアウトを知る2	鉛筆・消しゴム
	13	レイアウト	意図が伝わるレイアウトを知る3	鉛筆・消しゴム
	14	レイアウト	意図が伝わるレイアウトを知る4	鉛筆・消しゴム
	15	レイアウト	意図が伝わるレイアウトを知る5	鉛筆・消しゴム
後期	1	演出	作画として知るべき演出意図を知る1	鉛筆・消しゴム
	2	演出	作画として知るべき演出意図を知る2	鉛筆・消しゴム
	3	演出	作画として知るべき演出意図を知る3	鉛筆・消しゴム
	4	演出	作画として知るべき演出意図を知る4	鉛筆・消しゴム
	5	演出	作画として知るべき演出意図を知る5	鉛筆・消しゴム
	6	演出	作画として知るべき演出意図を知る6	鉛筆・消しゴム
	7	演出	作画として知るべき演出意図を知る7	鉛筆・消しゴム
	8	演出	作画として知るべき演出意図を知る8	鉛筆・消しゴム
	9	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く1	鉛筆・消しゴム
	10	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く2	鉛筆・消しゴム
	11	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く3	鉛筆・消しゴム
	12	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く4	鉛筆・消しゴム
	13	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く5	鉛筆・消しゴム
	14	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く6	鉛筆・消しゴム
	15	作画	作画打合せ時に確認するべき事項を知り、描く7	鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度			
使用ソフト テキスト				

2026		区分	必修	対象	I部SAD科3年
------	--	----	----	----	----------

科目名	クリエイティブラボ				
-----	-----------	--	--	--	--

開講期	前後期	時間数	3H		
-----	-----	-----	----	--	--

講師名					
-----	--	--	--	--	--

授業概要	<p>制作会社へのインターンを行い、実務の現場を通して強化すべき課題を発見していく。また制作会社によって様々な環境やルールがあることを学び、自分に合う職場の雰囲気や環境を考えていく。</p>				
------	---	--	--	--	--

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
------	---	-------	----	-----

前期	1	事前学習	報告事項の確認およびコンプライアンスについて	鉛筆・消しゴム
	2	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる1	鉛筆・消しゴム
	3	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる2	鉛筆・消しゴム
	4	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる3	鉛筆・消しゴム
	5	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる4	鉛筆・消しゴム
	6	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる5	鉛筆・消しゴム
	7	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる6	鉛筆・消しゴム
	8	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる7	鉛筆・消しゴム
	9	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる8	鉛筆・消しゴム
	10	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる9	鉛筆・消しゴム
	11	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる10	鉛筆・消しゴム
	12	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる11	鉛筆・消しゴム
	13	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる12	鉛筆・消しゴム
	14	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる13	鉛筆・消しゴム
		15	事後報告会	各社の環境や状況について、会社ごとに報告共有会

後期	1	事前学習	報告事項の確認およびコンプライアンスについて	鉛筆・消しゴム
	2	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる14	鉛筆・消しゴム
	3	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる15	鉛筆・消しゴム
	4	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる16	鉛筆・消しゴム
	5	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる17	鉛筆・消しゴム
	6	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる18	鉛筆・消しゴム
	7	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる19	鉛筆・消しゴム
	8	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる20	鉛筆・消しゴム
	9	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる21	鉛筆・消しゴム
	10	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる22	鉛筆・消しゴム
	11	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる23	鉛筆・消しゴム
	12	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる24	鉛筆・消しゴム
	13	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる25	鉛筆・消しゴム
	14	インターン	研修先において、実務経験を活かした就業研修がなされる26	鉛筆・消しゴム
		15	事後報告会	各社の環境や状況について、会社ごとに報告共有会

評価方法	作品 研修態度				
------	---------	--	--	--	--

使用ソフト テキスト					
---------------	--	--	--	--	--

2026

区分	必修	対象	I部SAD科3年
----	----	----	----------

科目名	ゼミ		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名			
授業概要	複数人のチームを組んで、線画による3分～5分程度の短編のアニメーション作品を制作する。ここまでで学んだことを生かし、「動きで感情を伝えること」を課題として、アニメーターとしての現在地を表現する。		
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物
前期	1	科目概要	科目概要を理解できるようになる グループ分け 鉛筆・消しゴム
	2	企画	何をどのように表現するか企画を立てる1 鉛筆・消しゴム
	3	企画	何をどのように表現するか企画を立てる2 鉛筆・消しゴム
	4	企画	何をどのように表現するか企画を立てる3 鉛筆・消しゴム
	5	絵コンテ	絵コンテを描く1 鉛筆・消しゴム
	6	絵コンテ	絵コンテを描く2 鉛筆・消しゴム
	7	絵コンテ	絵コンテを描く3 鉛筆・消しゴム
	8	絵コンテ	絵コンテを描く4 鉛筆・消しゴム
	9	絵コンテ	コンテ撮を作る 鉛筆・消しゴム
	10	作画打合せ	カットを割り振り、作画内容を決める 鉛筆・消しゴム
	11	作画	ラフレイアウトを描く1 鉛筆・消しゴム
	12	作画	ラフレイアウトを描く2 鉛筆・消しゴム
	13	作画	ラフレイアウトを描く3 鉛筆・消しゴム
	14	作画	ラフレイアウトを描く4 鉛筆・消しゴム
	15	作画	レイアウト撮を作る 鉛筆・消しゴム
後期	1	作画	原画を描く1 鉛筆・消しゴム
	2	作画	原画を描く2 鉛筆・消しゴム
	3	作画	原画を描く3 鉛筆・消しゴム
	4	作画	原画を描く4 鉛筆・消しゴム
	5	作画	原画を描く5 鉛筆・消しゴム
	6	作画	原画を描く6 鉛筆・消しゴム
	7	作画	原画撮を作る 鉛筆・消しゴム
	8	作画	動画を描く1 鉛筆・消しゴム
	9	作画	動画を描く2 鉛筆・消しゴム
	10	作画	動画を描く3 鉛筆・消しゴム
	11	作画	動画を描く4 鉛筆・消しゴム
	12	作画	動画を描く5 鉛筆・消しゴム
	13	作画	動画を描く6 鉛筆・消しゴム
	14	作画	動画を描く7 鉛筆・消しゴム
	15	作画	完成映像を出力する 鉛筆・消しゴム
評価方法	作品 授業態度		
使用ソフト テキスト			

2026

区分 選択 対象 I部SAD科2年

科目名	3DCGアニメーション I			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名				
授業概要	一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる。Iでは基礎的な操作方法の習得を目指す。			
授業計画	回	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	基本操作	ボクセルニワトリ	
	2	基礎モデリング	マリオの土管、スター、ブロック、キノコ	
	3	アニメ基礎	スライムのモデリングと簡単なアニメーション	
	4	テクスチャ	宝箱モデリング、テクスチャ、HDRi	
	5	モデリング	ポケモンのコイルのモデリング	
	6	布シミュレーション	テーブルクロス、鯉のぼり	
	7	パーティクル	ロケット	
	8	配列	配列モディファイア、花、螺旋階段	
	9	ラーメン	ラーメンのモデリング	
	10	キャラモデリング	ローポリのクマのモデリング	
	11	リギング	クマのモデルにボーン、ウェイト、アニメーション入れ。	
	12	ショートケーキ	マテリアルの作り込み	
	13	かぼちゃ	ハロウィンかぼちゃとおバケの¥のモデリング	
	14	ローポリキャラ	ローポリの犬のモデリング	
	15	部屋	部屋のモデリング	
後期	1	シャンデラ	シャンデラのモデリング	
	2	カエル	カエルのモデリング	
	3	シェイプキー	モアイのモデリング	
	4	アニメ顔1	モデリング	
	5	アニメ顔2	モデリング	
	6	アニメ顔3	髪の毛のモデリング	
	7	エフェクト	エフェクト、パーティクル&ノード	
	8	機能	ヘアー、グリースペンシル、物理	
	9	スカルプト	スカルプト	
	10	ワークサイクル	ウォークサイクル	
	11	合成	VFX,実写合成	
	12	背景	背景シーン	
	13	テクスチャアニメ	テクスチャアニメーション,カービィ	
	14	自主課題	チュートリアル	
	15	自主課題	チュートリアル	
評価方法	提出物、授業、出席			
使用ソフト テキスト	Blender			

2026

区分	選択	対象	I部SAD科3年
----	----	----	----------

科目名	3DCGアニメーションⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名				
授業概要	一般的な3DCGのワークフローを一通り実践し身につける。作りたいと思ったものを、適宜必要な情報にアクセスし自分自身で作ることができる。Ⅱでは実践的・応用的な内容を行う。映像、ゲーム、イラスト等、実践する分野においてプロクオリティとして通用するものを目指す。			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ライティング1	ライティング、レンズの説明。シーンの試作。	
	2	ライティング2	映画のワンシーンを選び、3DCGでライティングを再現する。	
	3	ライティング3	制作	
	4	ライティング4	制作	
	5	スカルプト1	スカルプトによる顔の制作。説明、試作。	
	6	スカルプト2	任意の写真をもとにオリジナルキャラクターの顔を制作。	
	7	スカルプト3	制作	
	8		制作	
	9	基本機能	IK、ジオメトリノード、ノーマルマップのベイク、ラインアート	
	10	模造1	ゲーム、映画、アニメ等から好きなアセットを選び模造する。	
	11	模造2	制作	
	12	模造3	制作	
	13	イラスト	3DCGを活用してイラストの制作	
	14	イラスト	制作	
	15	イラスト	制作	
後期	1	コンペ1	映像コンペ用のアセットの制作	
	2	コンペ2	制作	
	3	コンペ3	制作	
	4	模擬授業1	学生による模擬授業	
	5	模擬授業2	学生による模擬授業	
	6	背景1	映像に使う背景として3DCGのアセットを制作	
	7	背景2	制作	
	8	背景3	制作	
	9	背景4	制作	
	10	キャラクター	オリジナルキャラクターの制作	
	11	キャラクター2	制作	
	12	キャラクター3	制作	
	13	キャラクター4	制作	
	14	短編映像	制作した背景上をオリジナルキャラクターをアニメーションさせる。	
	15	短編映像	制作	
評価方法	提出物、授業、出席			
使用ソフト テキスト	Blender			

科目名	フォトグラフィー			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名				
授業概要	<p>1990年代以降カメラアイの表現がマンガやアニメーションの世界で一般的になりました。この授業では写真の基礎学習を通して、カメラレンズを通して描くことができる画の構図や、レンズ効果による絵の描き方を学ぶことで、カメラアイの表現を習得し、自身のイラストレーションの幅を広げることが目的です。</p> <p>この授業は実習・実技形式を基本とし、一眼レフカメラやスマートフォンのカメラを用いながら、課題の撮影を行います。また、撮影後はその写真を基に線画の下絵を作る処理を行えるようPhotoshopでの仕上げも学びます。前期では主に標準レンズを用いて構図の基礎を中心に学び、後期では様々なレンズを応用してレンズ効果を駆使した映像表現を学びます。撮影課題は前期後期とも13つつ行います。いずれも授業内に制作から提出まで完結する予定です。</p>			
授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
前期	1	授業内容説明	一眼レフカメラの扱い方・スマートフォンカメラとの違いについて／撮影課題① 標準レンズとは	スマートフォン
	2	自由課題	撮影課題② 「一眼レフで写真を撮ってみよう」	PC
	3	PC処理実習①	撮影課題②で撮った写真を線画にしてみよう	
	4	復習	Photoshopの基本操作等の復習	
	5	遠近法とは	撮影課題③ 標準レンズを使った遠近法の表現	
	6	PC処理実習②	撮影課題③で撮った写真を線画にしてみよう	
	7	構図①	撮影課題④ 構図の種類を増やす	
	8	構図②	撮影課題④-2 構図の種類を増やす	
	9	構図③	撮影課題④-4 構図の種類を増やす	
	10	復習	遠近法と構図の復習	
	11	自由課題	撮影課題⑤ 構図を使った表現「写真を撮ってみよう」	
	12	ポートレート①	ポートレートの撮影の基本	
	13	ポートレート②	基礎的なライティングによるポートレートの効果を学ぶ	
	14	自由課題	撮影課題⑥ 構図とライティングを意識してポートレートを撮ろう	
	15	PC処理実習③	撮影課題⑥で撮った写真をイラストにしてみよう	
後期	1	絞りとシャッタースピード	絞りとシャッタースピードによる効果効果線の表現との比較	
	2	絞りとシャッタースピード	撮影課題① マンガやアニメのワンシーンを再現してみよう	
	3	フレア効果	入射光・ゴースト・アナモフィックレンズフレア	
	4	レンズ効果	広角レンズの効果	
	5	レンズ効果	望遠レンズの効果	
	6	復習	標準レンズの順光写真との比較をしてみよう	
	7	レンズ効果	撮影課題②-1 レンズ効果を使った写真を撮ってみよう	
	8	レンズ効果	撮影課題②-2 レンズ効果を使った写真を撮ってみよう	
	9	自由課題	撮影課題③-1 レンズ効果を使ってマンガやアニメのワンシーンを再現してみよう	
	10	自由課題	撮影課題③-2 レンズ効果を使ってマンガやアニメのワンシーンを再現してみよう	
	11	レンズ効果	撮影課題④ マクロレンズ、オールドレンズ、ピン送りの表現を体験しよう	
	12	復習	ここまでの復習	
	13	自由課題	撮影課題⑤ 一年間の総仕上げ 自由に表現してみよう	
	14	自由課題	撮影課題⑥ 撮影課題⑤を線画にしてみよう	
	15	講評	まとめの講評撮影課題⑤⑥をプレゼンテーション	課題
評価方法	課題提出・授業態度			
使用ソフト テキスト	Adobe Photoshop			

科目名	キャラクターデザインⅢ		
-----	-------------	--	--

開講期	前後期	時間数	3H
-----	-----	-----	----

講師名	
-----	--

授業概要	<p>商業アニメーションの花形であるアニメーター職。中でもトップクラスのアニメーターが担うキャラクターデザインに必要とされる知識と描画を学ぶ。日本の商業アニメーションにおいて原画マンや作画監督などに配布されるキャラクターデザイン(設定)では、制作に携わる各アニメーターが十分に理解でき、過不足なく描けるデザインを制作できる知識・描写力がデザイナーに求められる。そのデザインを制作するために必要な要素を学び、デザインできる知識と描写力を習得する。Ⅲでは髪型、人種、衣装などの項目を中心に学ぶ。</p>
------	---

授業計画	回	主題・目的	概要	持参物
------	---	-------	----	-----

前期	1	概要	人種の種類を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	人種	人種を描き分けられるようになる①	鉛筆・消しゴム
	3	人種	人種を描き分けられるようになる②	鉛筆・消しゴム
	4	人種	人種を描き分けられるようになる③	鉛筆・消しゴム
	5	人種	人種を描き分けられるようになる④	鉛筆・消しゴム
	6	人種	人種を描き分けられるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	7	人種	人種を描き分けられるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	8	人種	人種を描き分けられるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	9	人種	人種を描き分けられるようになる⑧	鉛筆・消しゴム
	10	人種	人種を描き分けられるようになる⑨	鉛筆・消しゴム
	11	人種	人種を描き分けられるようになる⑩	鉛筆・消しゴム
	12	人種	人種を描き分けられるようになる⑪	鉛筆・消しゴム
	13	人種	人種を描き分けられるようになる⑫	鉛筆・消しゴム
	14	人種	人種を描き分けられるようになる⑬	鉛筆・消しゴム
	15	人種	人種を描き分けられるようになる⑭	鉛筆・消しゴム

後期	1	概要	現代の髪型、日本・欧州の古典衣装を理解できるようになる	鉛筆・消しゴム
	2	髪型	様々な髪形を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	3	髪型	様々な髪形を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	4	髪型	様々な髪形を描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	5	髪型	様々な髪形を描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	6	髪型	様々な髪形を描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	7	髪型	様々な髪形を描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	8	髪型	様々な髪形を描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム
	9	衣装	様々な衣装を描けるようになる①	鉛筆・消しゴム
	10	衣装	様々な衣装を描けるようになる②	鉛筆・消しゴム
	11	衣装	様々な衣装を描けるようになる③	鉛筆・消しゴム
	12	衣装	様々な衣装を描けるようになる④	鉛筆・消しゴム
	13	衣装	様々な衣装を描けるようになる⑤	鉛筆・消しゴム
	14	衣装	様々な衣装を描けるようになる⑥	鉛筆・消しゴム
	15	衣装	様々な衣装を描けるようになる⑦	鉛筆・消しゴム

評価方法	作品 授業態度
------	---------

使用ソフト テキスト	
---------------	--