

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ作画 I		アニメーション学科/1年	2024/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"> 絵を動かす仕組みを理解する 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 絵を動かす事の楽しさを理解する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 絵を動かす仕組みを理解する 動かす事の楽しさを理解する 				
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	メタモルフォーゼ	パラパラアニメの仕組みを理解する		
3~5	動画基礎-1	トレース課題(簡易的なキャラの清書描き)		
6~7	動画基礎-2	動きの法則を理解するための第一歩課題 物の構造を立体的に捉える力を養う		
8~9	動画基礎-3	瞬き(目パチ)動画作成 人体の目の仕組みを理解し作画を進める		
10~13	動画基礎-4	口パク動画作成 人体の口の動き、口内の仕組みを理解し作画を進める		
14~17	動画基礎-5	歩き動画について(2頭身~8頭身までの人体の仕組み)		
18~21	動画基礎-5	走り動画について(2頭身~8頭身までの人体の仕組み)		
22~24	基礎動画-前期復習	振り向き動画(頭蓋について、回転について)		
25~28	期末試験	オリジナルキャラを作画し「歩き」「走り」動画を作成		
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
教科書: 京都アニメーション 作画の手引き 教材: トレース台		出席率 実習・実技評価 授業態度	50.0% 40.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ概論 I		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作工程において各セクション内における業務内容について ・アニメーターとして覚えるべく制作についての用語について ・会社説明会等実施し、最新のアニメ業界についても学習していく 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作をするにあたり各部署の業務内容の把握 ・アニメーション制作において必要とされる専門用語の把握 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
アニメ会社の掌握(どの地域にどのアニメ会社があるのかを勤勉しておく)				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	アニメ業界の概要について 制作会社について		
2	アニメ工程基礎-1	企画立てについて(企画書作成)		
3	アニメ工程基礎-2	美術設定、キャラクターデザイン、シナリオ		
4	アニメ工程基礎-3	絵コンテ作成について-1 絵コンテ用紙を使用し、実際に作成		
5	アニメ工程基礎-4	絵コンテ作成について-2 絵コンテ用紙を使用し、実際に作成		
6	アニメ工程基礎-5	レイアウトについて 構図作成における説明		
7	アニメ工程基礎-6	背景部署について 背景企業の就職条件や必要なPFについて講話		
8	アニメ工程基礎-7	原画、CG部署		
9	アニメ工程基礎-8	色指定・仕上げ部署について 仕上げ部署の採用条件について		
10	アニメ工程基礎-9	撮影部署について 撮影技術における内容について		
11~ 13	アニメ工程基礎-10	編集及び撮影 基礎撮影について、自身で作成		
14	期末テスト	前期振り返りにおける確認テスト		

回	テ ー マ	内 容		
15	期末テストフィードバック	答合わせを通し、理解度を深める		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	・アニメーションの基礎知識大百科	出席率 授業態度 期末試験	60.0% 10.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサン I		アニメーション学科/1年	2024/前期	実習
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				
鉛筆デッサンの基礎を学び、幾何形の石膏を中心に作品を作る <ul style="list-style-type: none"> 基本的なデッサンを学ぶ 立体的構造の捉え方を理解する 				
授業終了時の到達目標				
鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方、紙の扱い方を理解する。 モノの質感表現ができる。バランスよく描くことができる。立体的に描くことができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
長期休暇期間等に自宅でもデッサン作品を描写しておく。 何事にも観察力を持って物の立体的構造を理解しておく。				
回	テーマ	内容		
1	鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方、紙の扱い方を理解する。	鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方、紙の扱い方を理解する。		
2	線の種類、グラデーション、グレースケール	練り消しゴムの使い方		
3	明暗表現と立体表現	陰と影、接地面、反射光、回り込み		
4	立方体の描き方			
5	円柱の描き方	回り込む所の形、面の向き、楕円の描き方を学ぶ		
6	球の描き方			
7	球のデッサン	色々な方向のタッチ、反射光、接地面について学ぶ		
8~17	幾何形 石膏デッサン 1体	基本形(立方体, 円柱, 球, 円錐) 1体につき2コマ目安×5体 ↳3時間(180分)		
18~25	幾何形の組み合わせ 2体	1組につき3コマ目安×3組		
26~27	りんご	持参りんごを描く		
28~30	3点モチーフデッサン	倉庫にあるものの組合せで描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デッサンの基礎		出席率 実習・実技評価 授業態度	20.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
クロッキー I		アニメーション学科/1年	2024/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
短時間で人物を簡易的に描写できるよう訓練 様々な角度で人体を捉える描画訓練				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・幾何形体、静物、風景の描写 ・男女の描き分けを短時間で描写 ・短時間で人体を捉える描写力 				
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~ 2	目標設定	自己紹介ワーク・ウォーミングアップ・目標設定 キャラクターデザイン		
3	イラスト伝言ゲーム	イラスト伝言ゲーム		
4~ 5	幾何形体クロッキー	正立方体、円柱、円錐、球体の描き方		
6	風景クロッキー	徳島中央公園で風景のクロッキー		
7~ 8	静物クロッキー	幾何形体に近い静物のクロッキー		
9~ 15	人物クロッキー	人物のクロッキー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		出席率 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
キャラクターデザイン I		アニメーション学科/1年	2024/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				
1. キャラクターデザイン基礎の理解 2. 課題プリントでの練習				
授業終了時の到達目標				
アニメ制作で活用且つポートフォリオ内で使用する男女キャラクターの全身の立ち絵が描ける				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ソーシャルゲーム「任侠伝」/キャラクターデザイン TVアニメ「スラムダンク」「セーラームーン」「機動戦士ガンダム0083」等、アニメーターとして原画業務			
時間外に必要な学修				
自己学習における講義内容の反復練習				
回	テーマ	内容		
1~2	イントロダクション 自己紹介/授業の概要説明 業界について	授業概要とスケジュール説明 ゲーム業界概要(求められる人材像について) 次回持参物説明		
3~4	顔の描き分け(基本編)	模写を通してでの作画訓練 アタリの捉え方		
5~6	顔の描き分け(男性/女性)	男性、女性の顔の捉え方について 頭蓋の仕組みについて		
7~8	顔の描き分け(正面/横/後頭部)	顔の三面図を説明/見本を通して作画(模写訓練)		
9~10	表情の描き分け	感情における顔の描き分けについて 喜怒哀楽描画訓練		
11~12	上半身の仕組み(1)	人体の全身の仕組み、骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
13~14	上半身の仕組み(2)	2週にかけて実習(模写も可)		
15~16	手の作画(仕組みについて)	手の骨格及び肉付き描写について概要説明及び描画訓練		
17~18	足の作画(仕組みについて)	足の骨格及び肉付き描写について概要説明及び描画訓練		
19~20	全身描画(男性編-1)	人体の全身の仕組みを骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
21~22	全身描画(男性編-2)	男性キャラのアクション画について描画訓練		
23~24	全身描画(女性編-1)	人体の全身の仕組みを骨格~肉付きについて講義 描写訓練(模写可)		
25~26	全身描画(女性編-2)	女性キャラのアクション画について描画訓練		
27~28	キャラクターの立ち絵制作(1)	全身図における立ち絵を作画(正面・横・後) 説明~手本作画~実習		

回	テーマ	内 容		
29～ 30	キャラクターの立ち絵制作(2 前期振り返り(まとめ講義))	前週につづき全身図における立ち絵を作画(正面・横・ 後) 夏季課題の説明		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書:「アニメ私塾流最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術」		出席率 授業態度 実習・実技評価	50.0% 10.0% 40.0%	【準備学習】 実習内容を振り返り、次回の授業に備える習性を身につけさせる

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスマナー I		アニメーション学科/1年	2024/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	市原 久弓
授業の概要				
1. 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 2. 職場でよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションのスキルを学ぶ 3. 業務処理に必要な接遇マナーやビジネスマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切なコミュニケーションが図れる 2. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー・来客対応・電話対応の基本、結婚・吊事のマナーなどの知識・技能を身につけている				
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	1. マナーとは	1. ビジネスマナーを学ぶ理由 2. 常識とマナーの違い		
2	2. ノンバーバルコミュニケーション	1. 接遇マナーとは 2. コミュニケーションとは 3. 環境を通して、人に送られる情報 4. 人から受け取る情報 身だしなみ、視線、表情、立ち居振る舞い		
3~5	3. バーバルコミュニケーション	1. 傾聴 2. 敬語の基本 3. 間違いやすい敬語 4. 相手が受け入れてくれる話し方		
6	4. 職場のマナー	1. 職場の組織 2. 公私のけじめ 3. 求められる人材 4. 仕事と成長		
7	5. 来客対応のマナー	1. 名刺のマナー 2. 応接室のマナー		
8~9	6. 電話対応のマナー	1. 電話対応の重要性 2. 電話対応の目的とポイント 3. 取次ぎの電話の要領 4. ケーススタディ		
10~14	7. 検定対策	1. 社会人常識マナー検定過去問題を解く 2. 解答・解説		

回	テ ー マ	内 容		
15	9. 復習と期末試験	1. 学習したことの復習 2. 期末試験		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	社会人常識マナー検定試験3級 最新過去問題 プリントほか	期末試験 課題・レポート	60.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I		アニメーション学科/1年	2024/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	岸 肇
授業の概要				
前期に学習した情報リテラシーの内容を元に、CG特有の知識・理論を学習する。 また、その応用としてエフェクトについても学習する				
授業終了時の到達目標				
CGクリエイター検定の取得及びエフェクト作成の方法を理解する。				
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	CGとは	CGの歴史、CGの産業応用、CG制作のワークフロー		
2	表現のきそ	遠近法、色と動き、色、文字、タイポグラフィ		
3	2次元CGと写真撮影	2次元CGの基礎、デジタル画像の基礎、ラスタ形式よベクタ形式		
4	2次元CGと写真撮影	ベクタ形式による描画、写真とレタッチ、写真撮影、写真のレタッチ		
5~9	3次元CGの制作	モデリング、点、線、面、移動、回転、スケール		
10~12	知的財産権	知的財産権、著作権法での保護、著作権と権利の発生・取得		
13~15	検定対策			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・入門CGデザイン -CG制作の基礎- [改訂新版] ・CGクリエイター検定エキスパート・ ベーシック公式問題集 改訂第二版		出席率 授業態度 その他(資格・検定取得)	30.0% 40.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
進路/業界研究 I		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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			
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	カリキュラム説明、業界内容における講話		
2	企画	企画書作成における記入事項について		
3	キャラデザ	少年誌などから実際にアニメで使われる際における簡易的捉え方について学習		
4	シナリオ、シリーズ構成	基礎的な起承転結を通して構成を学習		
5~6	絵コンテ、演出	基礎的な絵コンテを作成を通してアニメ1本の構成を学ぶ		
7	レイアウト	構図の捉え方において簡易的な学習を通して学ぶ		
8	背景、原画、CG	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	動画	動画マンとして行う業務について学習		
10	色指定・仕上げ	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	撮影	簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
12	編集。撮影	簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
13	アフレコ	声優業界について学習		
14	期末テスト	前期復習を兼ねた確認テスト		

回	テ ー マ	内 容		
15	期末テストフィードバック	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」	出席率 期末試験 授業態度	50.0% 40.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
映画論		アニメーション学科/1年	2024/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	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"> ・エンターテインメントにおける過去の名作動画を視聴し、人に魅せる「動き」「構成」「シナリオ」を学ぶ ・カメラワーク、レイアウトをエンタメ動画を視聴し見手の気持ち、企画者の気持ちを考察 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・作品類から制作者からのメッセージを感じる事ができるようになる ・レイアウト、カメラワークについて基礎は理解する ・プレゼン会において自身の考えを的確に語る事ができる 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業時間外においても、名作と言える作品を視聴し「逆企画書」を検証				
回	テーマ	内容		
1~2	イントロダクション ショートフィルム鑑賞	講義内容の説明 アンケート 映画の見方 過去名作から学びとる魅せ方の研究(視聴後はレポート提出)		
3~10	動画視聴、考察、感想、解説	過去名作動画の視聴を通し、 なぜ?この作品はヒットしたのか? なぜ?この作品に魅了されるのか? なぜ?この作品から感銘を受けたのか? を感じ取り、視聴後は関連記事を調べ、レポートを提出 レポートの入力から文面表現力の向上及びWord、excelの使用法を理解		
11~20	推し映画プレゼン	学生個人が見てきた作品をプレゼンを交えながら上映。 自分と他の学生が見た感覚の違いに気づき「万人受け」する作品づくりの礎とする。 視聴後は真摯に感想を書き提出。 アンケート内容から見出す共通感想から自身の作品づくりに活かすように学習する。		
21~26	海外作品から学ぶ	海外で名作、駄作と言われる作品から良き見本、反面見本等、様々な角度で視聴をし、真似るべき構成、真似ない構成等を活かし、自主制作アニメにおける部分で活用する		
27~28	シナリオ・絵コンテ	総括としてショートストーリーにおけるアニメ制作のシナリオ及び絵コンテを作成してみる		
29~30	総括: プレゼン会	自身の考えた作品を関係者までプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
通常筆記 レポート入力用PC		出席率 課題・レポート 期末試験	40.0% 30.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
美術概論		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・作品や作家、美術の歴史的な流れの基礎を知る。 ・美術の知識に関する資格として、進学や就職に活かす。 ・「アート思考」などビジネスシーンでも役立つ教養として、美術の基礎知識を身につける。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・美術作品から人に魅せる、魅了する作画方法を理解する。 ・構図、構成についての基礎理解力を高める。 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
写真素材として、構図を意識した写真を定期的にスマホにて撮影。				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション 学習内容について	個性の確認意図にて自己紹介を図る 構図基礎知識について		
2~ 6	構図/構成について	基本的な写真/絵画構図について学習		
7	構図/構成(基本編)-1	魅せる構図の条件「共感」について		
8	構図/構成(基本編)-2	魅せる構図の条件「共感」について		
9	構図/構成(基本編)-3	構図の9形式(シンメトリー/シンメトリー崩し型)		
10	構図/構成(基本編)-4	構図の9形式(衛星型/囲い込み型/流水型)		
11	構図/構成(基本編)-5	構図の9形式(パノラマ型/対決型/均一型/片流れ型)		
12~ 13	前期修了制作	作成してきたイラスト素材を基本構図を交え「魅せる」ポスターを作成。		
14	プレゼンテーション	自己作品における作品プレゼンを実施		
15	前期まとめ	前期講義内課題について振り返り 夏季課題発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
美術検定 入門編データ(classroom活用)		出席率 期末試験 授業態度	60.0% 30.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ作画Ⅱ		アニメーション学科/1年	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> ・絵を動かす仕組みを理解する ・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 ・絵を動かす事の楽しさを理解する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・絵を動かす仕組みを理解する ・動かす事の楽しさを理解する 				
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	後期履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2~5	動画基礎-6	前期復習 歩き、走り、振り向きを規定日数内に仕上げる		
6~9	動画基礎-7	角度を変えた歩き・走り動画を制作		
10~13	動画基礎-8	合成動画、日常動作について		
14~17	動画基礎-9	アクション性を重要視した作画制作 蹴る、殴る、構える等		
18~21	動画基礎-10	人外キャラの動画制作について クリーチャーによる動画訓練		
22~24	基礎動画-後期復習	総復習としポートフォリオにつながる日常動作のオリジナル動画の制作		
25~28	期末試験	オリジナルキャラを作画し「戦う」動画を作成		
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
教科書: 京都アニメーション 作画の手引き 教材: トレース台		出席率 実習・実技評価 授業態度	50.0% 40.0% 10.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アニメ概論Ⅱ		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作工程において各セクション内における業務内容について ・アニメーターとして覚えるべく制作についての用語について ・会社説明会等実施し、最新のアニメ業界についても学習していく 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作をするにあたり各部署の業務内容の把握 ・アニメーション制作において必要とされる専門用語の把握 				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
アニメ会社の掌握(どの地域にどのアニメ会社があるのかを勤勉しておく)				
回	テーマ	内容		
1	イントロダクション	アニメ業界の概要について 制作会社について復習		
2	アニメ工程基礎-11	企業別における作品づくりのこだわり		
3	アニメ工程基礎-12	美術設定、キャラクターデザイン、シナリオ		
4	アニメ工程基礎-13	3Dグラフィックの世界-1		
5	アニメ工程基礎-14	3Dグラフィックの世界-2		
6	アニメ工程基礎-15	3Dグラフィックの世界-3		
7	アニメ工程基礎-16	3Dグラフィックの世界-4		
8	アニメ工程基礎-17	3Dグラフィックの世界-5		
9	アニメ工程基礎-18	チーム制作の段取り、チーム編成-1		
10	アニメ工程基礎-19	チーム制作の段取り、チーム編成-2		
11~ 13	アニメ工程基礎-20	修了制作		
14	期末テスト	前期振り返りにおける確認テスト		

回	テ ー マ	内 容		
15	期末テストフィードバック	答合わせを通し、理解度を深める		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	・アニメーションの基礎知識大百科	出席率 授業態度 期末試験	60.0% 10.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デッサンⅡ		アニメーション学科/1年	2024/後期	実習
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				
鉛筆デッサンの基礎を学び、幾何形の石膏を中心に作品を作る <ul style="list-style-type: none"> 基本的なデッサンを学ぶ 立体的構造の捉え方を理解する 				
授業終了時の到達目標				
鉛筆や消しゴムなどの道具の使い方、紙の扱い方を理解する。 モノの質感表現ができる。バランスよく描くことができる。立体的に描くことができる。				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
長期休暇期間等に自宅でもデッサン作品を描写しておく。 何事にも観察力を持って物の立体的構造を理解しておく。				
回	テーマ	内容		
1～7	就職用 石膏像を描く	自己作品として必要とな石膏像類を個々のスキルに合わせ作画		
8～17	幾何形 石膏デッサン 1体	基本形(立方体, 円柱, 球, 円錐) 1体につき2コマ目安×5体 ↳3時間(180分)		
18～25	幾何形の組み合わせ 2体	1組につき3コマ目安×3組		
26～30	自画像制作	期末課題とし自画像を描画		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デッサンの基礎		出席率 実習・実技評価 授業態度	20.0% 40.0% 40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
クロッキーⅡ		アニメーション学科/1年	2024/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
短時間で人物を簡易的に描写できるよう訓練 様々な角度で人体を捉える描画訓練				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・幾何形体、静物、風景の描写 ・男女の描き分けを短時間で描写 ・短時間で人体を捉える描写力 				
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~ 2	目標設定	自己紹介ワーク・ウォーミングアップ・目標設定 キャラクターデザイン		
3	イラスト伝言ゲーム	イラスト伝言ゲーム		
4~ 5	幾何形体クロッキー	正立方体、円柱、円錐、球体の描き方		
6	風景クロッキー	徳島中央公園で風景のクロッキー		
7~ 8	静物クロッキー	幾何形体に近い静物のクロッキー		
9~ 15	人物クロッキー	人物のクロッキー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルの教材		出席率 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
背景創画		アニメーション学科/1年	2024/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(1点透視図法)を理解し建物や屋内、自然物などの背景が描ける学習				
授業終了時の到達目標				
空間把握能力を身につけ、立体的世界観を描ける描画力をにみつける				
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		
1~4	「背景」を描く練習	パースを用いずに人物の後ろに簡単な背景を描き画面全体の「遠近感」を意識する		
5~8	背景パースの基礎	1点透視の説明と練習。見本を参考に室内など描く		
9~11	自然物のある風景	山、樹木、岩、砂利、川のある背景を描画		
12~15	写真から背景を描く	写真を元にパースを用いて背景・人物を描きクリップスタジオなどで色塗りをして完成させる		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	10.0% 10.0% 30.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅱ		アニメーション学科/1年	2024/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	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			
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」		出席率 授業態度 課題・レポート 実習・実技評価	10.0% 10.0% 40.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスマナーⅡ		アニメーション学科/1年	2024/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	0単位(30時間)	必須	市原 久弓
授業の概要				
1. 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 2. 職場でよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションのスキルを学ぶ 3. 業務処理に必要な接遇マナーやビジネスマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切なコミュニケーションが図れる 2. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー・来客対応・電話対応の基本、結婚・吊事のマナーなどの知識・技能を身につけている				
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	1. マナーとは	1. ビジネスマナーを学ぶ理由 2. 常識とマナーの違い		
2	2. ノンバーバルコミュニケーション	1. 接遇マナーとは 2. コミュニケーションとは 3. 環境を通して、人に送られる情報 4. 人から受け取る情報 身だしなみ、視線、表情、立ち居振る舞い		
3~5	3. バーバルコミュニケーション	1. 傾聴 2. 敬語の基本 3. 間違いやすい敬語 4. 相手が受け入れてくれる話し方		
6	4. 職場のマナー	1. 職場の組織 2. 公私のけじめ 3. 求められる人材 4. 仕事と成長		
7	5. 来客対応のマナー	1. 名刺のマナー 2. 応接室のマナー		
8~9	6. 電話対応のマナー	1. 電話対応の重要性 2. 電話対応の目的とポイント 3. 取次ぎの電話の要領 4. ケーススタディ		
10~14	7. 検定対策	1. 社会人常識マナー検定過去問題を解く 2. 解答・解説		
15	9. 復習と期末試験	1. 学習したことの復習 2. 期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
社会人常識マナー検定試験3級 最新過去問題 プリントほか		期末試験 課題・レポート	60.0% 40.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
進路/業界研究Ⅱ		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・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				
<ul style="list-style-type: none"> ・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			
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		構図の捉え方において簡易的な学習を通して学ぶ		
8		アニメーションで使用される背景の描画方法について学習		
9		動画マンとして行う業務について学習		
10		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		簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
12		簡易的な編集アプリを使用し映像編集を行う		
13		声優業界について学習		
14		前期復習を兼ねた確認テスト		
15		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」		出席率 期末試験 授業態度	50.0% 40.0% 10.0%	

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		アニメーション学科/1年	2024/後期	実習
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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルアニメーション作品に制作を行う ・各個人ごとに役割分担を決めてグループ制作を行う ・スケジュール管理等、学生主体で行う 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作のワークフローの理解 ・グループ制作によるコミュニケーションスキルの向上 ・個々の責任感の向上 				
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	設定、役職決め	テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め		
2~4	絵コンテ	絵コンテの作成、配布		
5~8	レイアウト	レイアウト原画作成→チェック		
9~14	原画制作	作品原画の作成		
15~22	動画制作	動画の作画作業		
23~24	仕上げ			
25~28	撮影・編集			
29~30	作品発表	GC合同において自身の作品をプレゼン		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アニメ制作道具一式(タップ、トレース台、動画用紙、タイムシート、絵コンテ、各資料)				

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
画像処理実習		アニメーション学科/1年	2024/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				
Photoshopの操作を学ぶ Photoshopクリエイター能力認定試験合格に備える				
授業終了時の到達目標				
Photoshopクリエイター能力認定試験に合格する				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> ・前回の授業内容を復習しておくこと ・長期休暇期間「冬休み」に必ず予習をしておく 				
回	テーマ	内容		
1~2	必要なデータのダウンロード	クイックマスター・問題集のデータのダウンロード 補足、正誤表、読み替え案内の確認		
3~4	ツール、メニュー、パネルを覚える	各ツール、コマンドの名称、用途を覚える パネルを一通り確認する		
5~11	Photoshopの基本操作	基本操作 選択範囲の作成、画像の移動と変形 川ーモードと色調補正、フィルター ペイント レイヤー操作 パスとシェイプ テキスト、画像の入出力		
12~16	コンテンツの制作	フォトレタッチ ロゴデザイン カード&ステーションナリー フォトコラージュ Webサイトのデザイン		
17~19	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬1		
20~22	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬2		
23~25	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬3		
26~28	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬4		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	各自復習	苦手な個所の復習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「Photoshopクイックマスター」ウィネット 「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット		出席率 授業態度 課題・レポート	50.0% 10.0% 40.0%	検定の合否判定が 評価締切日に間に 合わない場合 課題・レポート： 70%、検定取 得：20% → 課題・レポート： 90%

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
就職活動も含めながら社会人となるための基礎力を身につける				
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				
次回の授業内容を踏まえて、テキストを用いて今回の学習内容の復習と予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	・就職活動の世界を知る ・キャリアマップについて	・就職活動の目的、目標を考える ・就職活動の準備として、キャリアマップの理解、登録を行う。		
2	・マイナビ、リクナビの登録	・マイナビ、リクナビを使って就職活動を行う		
3	「闇バイト」注意喚起講演会 徳島県警 生活安全課木村様	闇バイトの実態を知り、対策を取る		
4	適性検査	適性検査		
5	・文章の書き方と構成の仕方	・文章の書き方について学ぶ ・テーマに沿った文章を構成する		
6	・自己PR作成	・自己PR作成		
7	・自己PR作成	就職の手引き P13-14 自己PR作成(400字)		
8	・企業の見つけ方	各学科での業界研究、説明		
9	・履歴書の書き方と伝え方	・自身の基本情報、趣味を書き出す		
10	・志望動機	・志望動機を書く		
11	・30問30答	・30問30答の作成		
12	履歴書の書き方	・履歴書、30問30答、自己PRを完成させる		
13	・プレゼンの基本と応用	・自身の自己PRプレゼンテーションを振り返る		
14	・話の聴き方 ・面接の基本	・話の聴き方、面接の基本を学ぶ		

回	テーマ	内容		
15	・オンライン面接・グループディスカッション	・オンラインでもコミュニケーション方法		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材（穴吹学園） 就職の手引き（穴吹学園）	出席率	100.0%	2コマ欠課：A評価 4コマ欠課：B評価 5～8コマ欠課：C評価 9コマ以上：D評価 ただし、フォローを受けた場合はカウントしないが、最高はB評価とする

作成者:

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		アニメーション学科/1年	2024/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	今野 昌浩
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職についての考え方を改める(なぜ就職する必要があるのか) ・自分なりの考察をもとに、「自分のスタイル」を見つける ・書類の書き方も理解する 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職を「自分」の人生の進路活動のチェックポイントとし、自分の進路の道筋を考える準備が終了する 				
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	就職について	なぜ就職する必要があるのか、について		
2	履歴書	履歴書の書き方1		
3~4	自己分析1・2	過去		
5~6	自己分析3・4	現在、未来		
7~9	自己PR文作成	自己PR文の作成		
10~12	企業研究	企業をピックアップし、その企業の特徴から志望動機を作成する		
13~14	履歴書用文書の作成	自己PR、志望動機の履歴書版を作成する		
15	志望動機の作成	履歴書の清書作業を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルの教材を使用 ・課題によっては参考資料として(記事抜粋)書籍や新聞なども使用 		出席率 授業態度 課題・レポート	50.0% 30.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと