

2026年度 アニメーション専攻 シラバス						
授業名	視覚伝達論		学年	1	単位数	2（前期2）
授業目的	五感による情報伝達の仕組みを考え、表現者として自身の魅力を伝えるためのコミュニケーション能力と自己プロデュース力（マーケティング思考）を養う。					
授業概要	言葉や文章によるバーバルコミュニケーションと、視覚等で伝えるノンバーバルコミュニケーションの違いを理解する。五感を使った表現方法やデザインの基礎を学び、最終的に自分の価値を伝えるコンセプト設計を行う。					
教科書	レジュメ(プリント)	成績評価	出席率80%以上を前提とし、期末試験（50%）および小レポート・課題（50%）にて評価。五感による情報伝達の違いを理解し、自己のコンセプト設計が論理的にできているかを評価基準とする。			
備考	授業時間外に以下の学習を行うことが求められる。【予習】次回のテーマに関連するリサーチや、デザインの課題を出す。【復習】授業で学んだデザインの法則を、自分の日常生活や、視聴したアニメ・映画を振り返って分析し、発見をノートにまとめること。					
担当教員	小泉亮	実務経験	○			
実務内容	ミュージカル・ダンスの舞台制作、振付・演出の実務経験を持つ。その過程において、広報物（フライヤー・チケット）のグラフィックデザインや、舞台美術・衣装デザイン等も取り組んでいる。					
前 期			後 期			
1	自己紹介とコミュニケーションの定義		1			
2	バーバル（言語）とノンバーバル（非言語）の基礎		2			
3	五感 聴覚からくるコミュニケーション		3			
4	五感 嗅覚と味覚からからくるコミュニケーション		4			
5	五感 触覚からくるコミュニケーション		5			
6	五感 視覚からくるコミュニケーションと視覚実験		6			
7	広告とデザイン 人の心を動かす仕組み		7			
8	デザインの面白さ 色彩心理（色）とレイアウト（形）		8			
9	プレゼンテーションの仕方		9			
10	マーケティング思考①:コンセプトと顧客		10			
11	コンセプト作成実践①:ターゲット(WHO)を絞り込む		11			
12	コンセプト作成実践②:提供できる価値・強み(WHAT)		12			
13	コンセプト作成実践③:価値を届ける手段・メディア(HOW)		13			
14	1人1人のコンセプト設計		14			
15	講義のまとめと、筆記試験		15			
			16			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります						

2026年度 アニメーション専攻 シラバス				
授業名	ソーシャルコミュニケーション	学年	1	単位数 前期2、後期2
授業目的	ビジネスマナーの習得			
授業概要	社会人基礎能力の向上、マナーや言葉遣いの習得、就職意識の向上、ビジネス能力検定3級資格取得。			
教科書	ビジネス能力検定3級テキスト	成績評価	出席率・授業態度・復習(50%)、期末テストの得点(50%)。出席は前期後期それぞれ5回欠席、期末テスト未受験で単位認定不可	
備考	講義形式、期末テストを行う。授業態度で居眠りは減点とする。出席率、授業外での復習、テストの得点の評価による。A(100～85)、B(84～70)、C(69～50)、D(49以下)、E(単位未修得)の5段階評価。			
担当教員	山田 淳一	実務経験	○	
実務内容	ホテル業界でフロントの接客業を約7年間勤務後、総務部人事・財務を約15年間勤務。人事では、採用担当の業務に携わる。			

前 期		後 期	
1	ソーシャルコミュニケーションの必要性	1	仕事への取り組み方
2	キャリアと仕事へのアプローチ	2	ビジネス文書の基本
3	仕事の基本となる8つの意識	3	ビジネス文書の基本
4	仕事の基本となる8つの意識	4	電話応対
5	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	5	統計・データの読み方・まとめ方
6	コミュニケーションとビジネスマナーの基本	6	情報収集とメディアの活用
7	指示の受け方と報告、連絡・相談	7	会社を取り巻く環境と経済の基本 ビジネス用語の基本
8	話し方と聞き方のポイント	8	B検定 過去問題に取り組む
9	特別授業	9	B検定 過去問題に取り組む
10	話し方と聞き方のポイント	10	B検定 過去問題に取り組む
11	来客対応と訪問の基本マナー	11	B検定 過去問題に取り組む
12	来客対応と訪問の基本マナー	12	租税教室 後期期末試験
13	会社関係でのつき合い	13	就職活動に向けての準備、心構え 企業研究
14	仕事への取り組み方	14	自己分析
15	前期期末試験	15	自己PR
		16	自己PR
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス				
授業名	デッサン	学年	1	単位数 前期1、後期1
授業目的	モチーフを観察し、繰り返し描写する事でデッサン力・画力の向上を目的とする授業。			
授業概要	・モチーフをバランスよく画面に配置する。・遠近法や明暗法を理解し、モチーフの構造を表現する。・空間の把握と量感を的確に捉える力を伸ばす。・対象の特徴を捉え、質感を表現する。			
教科書	随時、プリント等の資料を配布する。	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(40%)・進級制作の採点による評価(10%)。出席15～13回でB、12～11回でC、出席は5回欠席で単位認定不可とする。	
備考	・授業の最初に人物クロッキーを行う(5分×2ポーズ) ・自主的学習態度を見ますので、毎時間自分の目標を立てること、クロッキーなどの訓練時間、課題制作における講義時間外の制作時間も評価に入れます。自主学習・参加度・作品の評価でAとします。居眠りは欠席扱いとします。			
担当教員	鶴沼東子	実務経験	○	
実務内容	高等学校教諭専修免許状(美術)・カラーセラピスト資格あり。 絵画教室講師・児童指導員・高校美術教員・小学校支援員として4年間実務経験あり。			

前 期		後 期	
1	授業の目標 道具の説明 鉛筆の削り方	1	静物デッサン 構図の取り方とパース、質感の違いの描き分け
2	基本形態①立方体 描くための基礎を学ぶ 線の描き方、比率の測り方、陰影・遠近法	2	↓
3	基本形態②球体 描くための基礎を学ぶ 曲線の描き方・陰影・明暗・遠近法	3	
4	基本形態③円柱 描くための基礎を学ぶ 楕円の観察と描き方・パースの表現・陰影・明暗	4	自画像と手 筋肉と骨格の表現
5	基本形の応用 菓子箱	5	↓
6	構造・パース・空間感・ロゴや模様の観察	6	
7	↓ 明暗・質感	7	静物デッサン
8	質感表現 ガラス瓶	8	↓
9	円柱形応用形態・立体感	9	
10	↓ 曲面にある文字	10	進級制作 紐靴
11	手を描く 人体の構造、手の描き方	11	↓
12	↓ 骨格を学ぶ・動きをとらえる	12	
13	大通り公園スケッチ 自然を描く(屋外で写生)	13	↓
14	↓ 教室で制作し提出	14	
15	人物クロッキー 顔や体の骨格・ムーブメント・プロポジション	15	↓
		16	
			提出
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ作画Ⅰ	学年	1	単位数	前期4、後期4
授業目的	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術である「動画」「タイムシートワーク」の学習・技術の習得。				
教科書	カリキュラム用PDF・スライドを使用	成績評価	前期15題・後期9題の課題を出題し、合格数に応じて評価。 それぞれ、A:2/3以上 B: 1/3以上 C:1/3以下 課題合格数が1以下の場合単位は取得できない。		
備考	前期授業は専攻テクニクⅡと連動して行う。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1	TVアニメーションの制作基本工程 各用紙の使い方・タイムシート基礎 原画トレース・クリンナップ技術習得	1	旗のなびき
2	原画トレース・クリンナップ技術習得	2	旗のなびき
3	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方 中割りの基礎・メタモルフォーゼ	3	送り動画
4	振り子運動・曲線運動・動きのタメツメ・タップ割基礎技術	4	髪の毛のなびき
5	手の振り練習（振り子・タメツメ・タップ割応 用、関節の意識）	5	髪の毛のなびき
6	手の振り練習（振り子・タメツメ・タップ割応 用、関節の意識）	6	煙の送り動画
7	目パチ口パク基礎・複雑なタップ割	7	煙の送り動画
8	目パチ口パク基礎・複雑なタップ割	8	焚火の炎が燃え続ける動画
9	横向きの口パク・セル合成の描き方	9	焚火の炎が燃え続ける動画
10	人間の歩き （Follow 3 コマ打ち中 3 枚） （fix 2 コマ打ち中 3 枚）	10	水滴が落ちる動画
11	人間の歩き （Follow 3 コマ打ち中 3 枚） （Fix 2 コマ打ち中 3 枚）	11	進級制作（アニメーション作品制作）
12	人間の走り （Follow 3 コマ打ち中 2 枚） （Fix 2 コマ打ち中3枚）	12	進級制作（アニメーション作品制作）
13	人間の走り （Follow 3 コマ打ち中 2 枚） （Fix 2 コマ打ち中3枚）	13	進級制作（アニメーション作品制作）
14	回転・人間の振り向き	14	進級制作（アニメーション作品制作）
15	回転・人間の振り向き	15	進級制作（アニメーション作品制作）
		16	進級制作（アニメーション作品制作）
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ作画Ⅱ	学年	1	単位数	前期2
授業目的	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作に必要な作画素材を制作するための基礎技術である「動画」「タイムシートワーク」の学習・技術の習得。				
教科書	カリキュラム用PDF・スライドを使用	成績評価	前期15題・後期9題の課題を出題し、合格数に応じて評価。 それぞれ、A:2/3以上 B: 1/3以上 C:1/3以下 課題合格数が1以下の場合単位は取得できない。		
備考	前期授業は専攻テクニックⅠと連動して行う。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1	TVアニメーションの制作基本工程 各用紙の使い方・タイムシート基礎 原画トレース・クリンナップ技術習得	1	
2	原画トレース・クリンナップ技術習得	2	
3	カメラフレーム内に収まるキャラの動きの描き方 中割りの基礎・メタモルフォーゼ	3	
4	振り子運動・曲線運動・動きのタメツメ・タップ割基礎技術	4	
5	手の振り練習（振り子・タメツメ・タップ割応 用、関節の意識）	5	
6	手の振り練習（振り子・タメツメ・タップ割応 用、関節の意識）	6	
7	目パチ口パク基礎・複雑なタップ割	7	
8	目パチ口パク基礎・複雑なタップ割	8	
9	横向きの口パク・セル合成の描き方	9	
10	人間の歩き （Follow 3 コマ打ち中 3 枚） （fix 2 コマ打ち中 3 枚）	10	
11	人間の歩き （Follow 3 コマ打ち中 3 枚） （Fix 2 コマ打ち中 3 枚）	11	
12	人間の走り （Follow 3 コマ打ち中 2 枚） （Fix 2 コマ打ち中3枚）	12	
13	人間の走り （Follow 3 コマ打ち中 2 枚） （Fix 2 コマ打ち中3枚）	13	
14	回転・人間の振り向き	14	
15	回転・人間の振り向き	15	
		16	
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ撮影Ⅰ、Ⅱ	学年	1	単位数	前期4、後期4
授業目的	アニメ撮影に必要な基礎的な表現力・再現力およびカメラワークを習得することを目的とする。				
授業概要	Ps／Ai／Aeの基本操作を習得し、アニメ撮影の基礎を学習。 日常の事象の観察を通じ、デジタル上で再現する表現力の土台を築く。				
教科書	講義はPDF資料を用い、画面提示により実施	成績評価	試験・課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	出欠確認時は明確に返事をする。返事が不明瞭な場合や無申告の遅刻は欠席扱いとする。また、課題は未提出不可とし、途中でも必ず提出すること。				
担当教員	多田まどか	実務経験	○		
実務内容	アニメーション撮影(コンポジター) CG制作会社で6年間アニメ撮影業務にあたり、現在はフリーランスで活動。				

前 期		後 期	
1	【オリエンテーション】 撮影の役割解説と工程体験	1	【AE／密着、マルチの組み方】 密着系のカメラワーク。パースの矛盾を防ぐ素材の動かし方を学ぶ
2	【Ps／レイヤーモードとレタッチ】 レイヤーモードの理解。色の馴染ませ方を学び、デジタル素材の扱いを習得する	2	【Ps・AE／線撮】 コンテ撮、LO撮、原撮のやり方、ボードについて学ぶ
3	【Ai／パスツールの基本操作と描画方法】 ベジェ曲線の基本操作。図形描画を学び、ベクターデータの特徴を理解する	3	【Ps・AE／線撮】 コンテ撮、LO撮、原撮のやり方、ボードについて学ぶ
4	【Ai／キャラトレース演習】 線の強弱や閉じを意識したパス作成を実践する	4	【AE／ループとパーティクルの調整】 ループの作成方法を学び、Particularを使用した空間演出を習得する
5	【AE／基本操作とFIX(固定)の組み方】 AEのインターフェースとプロジェクト管理、FIXカットの組み立て	5	【AE／入射光】 チンダル現象を意識した空気感の表現方法を学ぶ
6	【AE／PANの基本操作】 PANカットの組み立て	6	【AE／テキストチャ貼り込み】 描画モードとマスクを駆使し、ディテールアップさせる方法を学ぶ
7	【AE／フェアリングとwxpの組み方】 イージングの調整、多重露光を学ぶ	7	【AE／キャラクター処理】 髪や瞳へのグラデーション付加、主線の強弱付けについて学ぶ
8	【AE／TU、TBと解像度の関係】 T.U、T.Bの組み立て。拡大に耐えうる解像度を学ぶ	8	【実技テスト】 撮影技法および知識の定着度を確認する実技テスト
9	【AE／ポケとモーションブラーの設定】 被写界深度とシャッター速度を学ぶ	9	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
10	【AE／SLと透過光の表現技法】 SLカットの組み立て。加算、スクリーンを用いた光の質感作りを学ぶ	10	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
11	【AE／Followの組み方と計算】 Followカットの組み立て。親子関係(ヌル)を使用した素材の追従について学ぶ	11	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
12	【AE／特殊ブラーによる速度感の演出】 ラジアルブラーやストリームブラーを用いた、アニメ特有のスピード表現を学ぶ	12	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
13	【AE／クイック演出と雨の表現】 加速感のある演出。標準エフェクトを用いた雨の生成と、画面への馴染ませ方を学ぶ	13	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
14	【AE／縮小貼込、ピン送り、BGクミ】 素材の縮小配置と、フォーカス送り、背景にセルを合わせるコンポジットを学ぶ	14	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
15	【実技テスト】 撮影技法および知識の定着度を確認する実技テスト	15	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
		16	【進級制作支援】 各自の進級制作におけるコンポジット工程の個別指導
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	色彩構成	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	アニメーション制作に必要な仕上げ技術と色彩表現の基礎を習得する。				
授業概要	アニメーション制作における仕上げ作業の技術習得及び工程の技術習得を行うとともに、色彩表現について理解を深める。また、色の持つイメージや配色など、色彩に関する基礎知識を学ぶ。				
教科書	カリキュラム用PDF・スライド・プリントを使用	成績評価	前期:課題提出状況及び、テストの結果を総合して判断する。 後期:課題提出状況で評価		
備考	他科目含めたアニメーション制作における筆記テストも行う。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1	仕上げ工程とは・paintmanの基本操作	1	色が見える仕組み・光過敏性発作
2	画像改装度・paintmanの機能説明	2	色とイメージ(講義)
3	tracemanの機能(二値化)	3	色とイメージ(課題)
4	tracemanの機能(スキャン演習1)	4	色とイメージ(合評)
5	tracemanの機能(スキャン演習2)	5	色調を意識した配色(講義)
6	フォルダ構成 tracemanの機能(連番のスキャン演習1)	6	色調を意識した配色(課題)
7	tracemanの機能(連番のスキャン演習2)	7	色調を意識した配色(講義)
8	paintmanによる仕上げ作業演習1 (連番のペイント方法)	8	色調を意識した配色(課題)
9	paintmanによる仕上げ作業演習2 (合成方法)	9	食べ物の色彩(講義)
10	paintmanによる仕上げ作業演習3 (クミ方法)	10	食べ物の色彩(課題)
11	paintmanによる仕上げ作業演習4 (クミ方法)	11	背景を意識した色彩(講義)
12	paintmanによる仕上げ作業演習5 (分離機能必要とする作画素材の仕上げ)	12	背景を意識した色彩(課題)
13	paintmanによる仕上げ作業演習6 (分離機能必要とする作画素材の仕上げ)	13	背景を意識した色彩・夜色(講義)
14	セル素材制作のテスト	14	背景を意識した色彩・夜色(課題)
15	筆記テスト	15	進級制作支援
		16	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	描画技法 I	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	主に遠近法(パース)表現の習得				
授業概要	透視図法を用いた遠近表現を学び、立体感・距離感を適切に描写する技術の習得を目指す。また、描写に必要な基礎画力と知識の向上を図る。				
教科書	カリキュラム用PDF・スライド・プリントを使用	成績評価	前期:前期授業最終回で実技テストを行い評価 後期:課題の合格数と進級制作の課題作品で評価		
備考					
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1	1点透視図法	1	パースを用いた物の動き (ボール)
2	一点透視図法の分割・増殖	2	パースを用いた物の動き (ボール)
3	一点透視図法の分割・増殖を用いた描写	3	パースを用いた物の動き (ボール)
4	二点透視図法の分割・増殖を用いた描写	4	パースを用いた物の動き(送り動画)
5	パースによる階段の描き方	5	パースを用いた物の動き(送り動画)
6	人間キャラクターの描き方	6	パースを用いた物の動き (ドア)
7	キャラクターの似せ方	7	パースを用いた物の動き (ドア)
8	背景にキャラクターを配置する (室内)	8	パースを用いた物の動き (ドア)
9	背景にキャラクターをのせる配置する (屋外)	9	進級制作課題
10	背景にキャラクターをのせる配置する (屋外)	10	進級制作課題
11	机・椅子の描き方	11	進級制作課題
12	机・椅子の描き方	12	進級制作課題
13	木や自然物の描き方	13	進級制作課題
14	レイアウトの描き方	14	進級制作課題
15	テスト (レイアウト)	15	進級制作課題
		16	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス

授業名	プレゼンテクニックⅠ	学年	1	単位数	後期1
授業目的	アニメーション制作に必要な表現手法や業界知識を学び、作品の意図を効果的に伝えるための知識と技術を身につける。				
授業概要	視聴対象に応じた表現方法や演出技術を学び、作品の意図や魅力を効果的に伝えるための知識と技術を身につける。				
教科書	カリキュラム用PDF・スライド・プリントを使用	成績評価	出席率・授業態度・課題の提出状況で評価。出席は5回欠席で単位認定不可とする。		
備考	出欠確認時に、返事が不明瞭の場合は、欠席とするので、授業開始時は静粛にすること。授業開始時にクロッキーをする。				
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1		1	構図の種類
2		2	対象者の違いによる表現方法について
3		3	画面構成と演者の立ち位置について
4		4	キャラクター演技について① 演技プランについて考える
5		5	キャラクター演技について② 原画として描いてみる
6		6	作品分析と演出研究
7		7	デジタル作画基礎知識 (クリップスタジオ基礎)
8		8	デジタル作画基礎知識 (クリップスタジオ・アニメ機能基礎)
9		9	デジタル作画基礎知識 (クリップスタジオ・メタモルフォーゼアニメ)
10		10	デジタル作画基礎知識 (クリップスタジオ・動画トレス)
11		11	アニメ業界研究
12		12	ポートフォリオ・作品の見せ方
13		13	進級制作支援
14		14	進級制作支援
15		15	進級制作支援
		16	品評をして作品を受け取る側の視点を知る授業

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ制作 I II	学年	1	単位数	前期2
授業目的	アニメーションを作成するにあたって必要な映像制作の基礎を身につける授業。				
授業概要	・絵コンテ制作や実写映像作品の作成を通し、映像の組み立て方や編集方法の基礎を習得する。・DTPソフトの基本的な動作を覚え、就職活動用のポートフォリオ作成の素地とする。				
教科書	プリントやPDFデータを随時配布。	成績評価	提出課題の内容・完成度と出席率・授業態度を総合判断。		
備考	課題提出時の未提出は不可。途中経過でも提出を絶対条件とする。また、遅刻時には自己申告のない限り欠席扱いとする。				
担当教員	中村犬蔵	実務経験	○		
実務内容	札幌市内の広告代理店勤務(8年間)、フリーランスのデザイナー・ディレクター(20年超)。各種広告や企業向けキャラクターデザイン、テレビCM作成等に従事。				
前 期		後 期			
1	アニメーションのルーツのひとつと言われる「ソーマトロープ」の作成実習。	1			
2	任意のフィギュアを被写体とした、スマホ撮影による実写映像の撮影と編集実習（その1）	2			
3	任意のフィギュアを被写体とした、スマホ撮影による実写映像の撮影と編集実習（その2）	3			
4	任意のフィギュアを被写体とした、スマホ撮影による実写映像の撮影と編集実習（その3）	4			
5	任意のフィギュアを被写体とした、スマホ撮影による実写映像の撮影と編集実習（その4）動画書き出し、提出まで。	5			
6	上記課題の合評と、絵コンテ作成課題。任意の商品の15秒CMを考え、コンテ化する	6			
7	IllustratorによるDTP作業実習。オリジナルのポケットティッシュ（または名刺）を製作する。	7			
8	配布する被写体（アヒル人形）を主人公とした、CM実写映像の作成。（その1）	8			
9	配布する被写体（アヒル人形）を主人公とした、CM実写映像の作成。（その2）	9			
10	配布する被写体（アヒル人形）を主人公とした、CM実写映像の作成。（その3）	10			
11	アヒル映像課題、編集と提出。	11			
12	IllustratorによるDTP作業実習。ポートフォリオ作成法の基礎を学ぶ。	12			
13	グループ製作作業	13			
14	グループ製作作業	14			
15	グループ製作作業	15			
		16			
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります					

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ制作 I	学年	1	単位数	後期2
授業目的	アニメーションを作成するにあたって必要な映像制作の基礎を身につける授業。				
授業概要	・絵コンテ制作や実写映像作品の作成を通し、映像の組み立て方や編集方法の基礎を習得する。・DTPソフトの基本的な動作を覚え、就職活動用のポートフォリオ作成の素地とする。				
教科書	プリントやPDFデータを随時配布。	成績評価	提出課題の内容・完成度と出席率・授業態度を総合判断。		
備考	課題提出時の未提出は不可。途中経過でも提出を絶対条件とする。また、遅刻時には自己申告のない限り欠席扱いとする。				
担当教員	中村犬蔵	実務経験	○		
実務内容	札幌市内の広告代理店勤務(8年間)、フリーランスのデザイナー・ディレクター(20年超)。各種広告や企業向けキャラクターデザイン、テレビCM作成等に従事。				
前 期		後 期			
1		1	作画枚数8枚または16枚でアニメ制作		
2		2	作画枚数8枚または17枚でアニメ制作		
3		3	作画枚数8枚または18枚でアニメ制作		
4		4	作画枚数8枚または19枚でアニメ制作		
5		5	ポートフォリオ制作練習		
6		6	ポートフォリオ制作練習		
7		7	ポートフォリオ制作練習		
8		8	進級制作		
9		9	進級制作		
10		10	進級制作		
11		11	進級制作		
12		12	進級制作		
13		13	進級制作		
14		14	進級制作		
15		15	進級制作		
		16	進級制作		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります					

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	アニメ制作 II	学年	1	単位数	後期2
授業目的	アニメーション制作における共同作業経験を通し、協調性と制作現場に必要なチームワークを養う。				
授業概要	グループごとにアニメーション作品を企画・制作する。制作工程における役割分担や進行管理を実践し、共同制作の流れを学ぶ				
教科書	カリキュラム用PDF・スライド・プリントを使用	成績評価	提出課題の内容・完成度と出席率・授業態度を総合判断。出席は5回欠席で単位認定不可とする。		
備考					
担当教員	三木佳美	実務経験	○		
実務内容	東京のアニメーション制作会社勤務を経て、現在はフリーランスのアニメーターとして活動。TV・劇場用アニメーション作品を中心に原画を担当。				

前 期		後 期	
1		1	グループによるアニメーション制作実習1
2		2	グループによるアニメーション制作実習2
3		3	グループによるアニメーション制作実習3
4		4	グループによるアニメーション制作実習4
5		5	グループによるアニメーション制作実習5
6		6	グループによるアニメーション制作実習6
7		7	グループによるアニメーション制作実習7
8		8	グループによるアニメーション制作実習8
9		9	グループによるアニメーション制作実習9
10		10	グループによるアニメーション制作実習10
11		11	グループによるアニメーション制作実習11
12		12	グループによるアニメーション制作実習12
13		13	グループによるアニメーション制作実習13
14		14	グループによるアニメーション制作実習14
15		15	グループによるアニメーション制作実習15
		16	進級制作
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	ビジュアル表現Ⅰ	学年	1	単位数	前期2、後期2
授業目的	アニメーション制作に必要な3DCG素材を制作するための基礎技術習得				
授業概要	アニメーション制作における3DCG制作過程を3dsMAXを使用して、モデリング、アニメーション、レンダリングの基礎知識を学び、習得する。				
教科書	カリキュラム用PDFを使用予定	成績評価	課題の提出は必須。以下の基準に基づき総合的に評価する。 A: 課題条件を完遂し、授業外での自習や独自の工夫が顕著である B: 課題条件を満たしているが、基礎操作の範囲に留まっている C: 制作の形跡は認められるが、指定の条件や技術を満たしていない 提出形式が正しくない、課題提出率が0%の場合は単位不認定とする		
備考	3DCGの修得には反復練習が不可欠なため、自習状況も考慮します。 授業外での試行錯誤や技術向上のプロセスを評価に加味します。				
担当教員	土田 春香	実務経験	○		
実務内容	札幌のゲーム開発会社でデザイン制作、プランニング、ディレクション業務に従事。キッズ向けの液晶付き玩具制作やスマホ、コンシューマーゲーム開発に携わる。現在はフリー。				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション	1	オリエンテーション・3dsMaxのおさらい
2	3DCGの基礎知識	2	3Dレイアウト作成
3	3dsmaxの基本操作	3	3Dレイアウト作成
4	3dsmaxの基本操作	4	3Dエフェクト作成①（花びら）
5	オブジェクトの作成・編集	5	3Dエフェクト作成①（花びら）
6	マテリアルの基本操作	6	3Dエフェクト作成②（花火）
7	テクスチャの基本操作	7	3Dエフェクト作成②（花火）
8	UV展開の基本	8	3Dエフェクト作成③（煙）
9	レンダリングの基本	9	3Dエフェクト作成③（煙）
10	レンダリング操作	10	3Dエフェクト作成③（爆破）
11	アニメーション作成（バウンドボール）	11	進級制作支援（アニメーション作品制作）
12	アニメーション作成（バウンドボール）	12	進級制作支援（アニメーション作品制作）
13	Bipedの基本操作	13	進級制作支援（アニメーション作品制作）
14	Bipedを使ったアニメーション作成	14	進級制作支援（アニメーション作品制作）
15	Bipedを使ったアニメーション作成	15	進級制作支援（アニメーション作品制作）
		16	進級制作支援（アニメーション作品制作）
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			