

2026年度 アニメーション専攻 シラバス					
授業名	デザイン論	学年	2	単位数	前期2
授業目的	表現者としての視野の拡充。				
授業概要	いま現在人気を博するアニメーションやマンガを中心とした「サブカルチャー」の源流を辿り、ものづくりの歴史を俯瞰し、表現者として必要な「ものを見る目」を養う一助とする。				
教科書	なし	成績評価	試験による採点		
備考	欠席2回以上は、欠席回数分だけ試験の採点から減点する。(2回欠席でマイナス2点。5回で5点)				
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	全体ガイダンス。授業内容の説明と作品鑑賞。	1			
2	自身のクライアントのキャラがどう作られたかの具体例を紹介。	2			
3	漫画の食事シーンに見る、読者の乗せ方、踊らせ方に学ぶ「人たらし」の方法。	3			
4	古今東西の絵本に学ぶキャラクター意匠やバリエーションな物語展開を学ぶ。	4			
5	映画作品の顔であるタイトルバックから学ぶ「掴み」の技術。(洋画編)	5			
6	映画作品の顔であるタイトルバックから学ぶ「掴み」の技術。(邦画・ドラマ編)	6			
7	街中で見る“自家製”の商用マスコットキャラたちに見る、独創的なデザインと世界観。	7			
8	【課題】オリジナルの「カプセルトイ」企画を考案する。	8			
9	アナログな工作の世界。プラモデルから現代のフィギュアにまで繋がる流れを俯瞰する。	9			
10	ネットで公開されている個人制作のアニメたちと、その古典的名作について。	10			
11	ストップモーションアニメの技術的変遷と将来展望。	11			
12	世界で二次創作される日本アニメと、クールジャパンの先細りについて。	12			
13	テレビキャラクター「ウルトラマン」の顔が如何にしてデザインされたか。	13			
14	ガムの包装紙、空き缶などなど、生活品のコレクションという観点から見る文化史。	14			
15	地域限定で流される、地域初のCMに見る独特の表現。	15			
16	試験	16			
17	昭和時代に発生したオタクの「ゼロ世代」から現代までのうねりと歴史を俯瞰。				
※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	就職対策	学年	2	単位数	前期2
授業目的	就職活動の仕方、就職内定				
授業概要	就職に向けての説明会、応募、受験、面接など就職活動を実践する。就職内定に向けての準備・実践(個別面談 履歴書・エントリーシート作成 面接対策など)				
教科書	なし	成績評価	授業出席率、態度、提出課題の採点による評価		
備考	講義形式。出席率、課題の得点の評価により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	伊藤かなえ	実務経験	○		
実務内容	金融機関にて窓口・出納・為替・預金、金融商品の販売を5年経験、その後、教育機関や保険代理店にて事務や金融商品販売、アフターフォローを5年経験。				

前 期			後 期	
1	就職内定に向けての準備、実践(就職アンケ、求職カード、イラスト業界とは)		1	
2	就職内定に向けての準備、実践(就職活動の進め方)		2	
3	就職内定に向けての準備、実践(封筒、添え状、自己PR、志望動機)		3	
4	就職内定に向けての準備、実践(履歴書の書き方)		4	
5	就職内定に向けての準備、実践(履歴書作成)		5	
6			6	
7			7	
8		就職研修プレゼンの仕方	8	
9	就職内定に向けての準備、実践(面接練習、SPI対策)		9	
10			10	
11			11	
12			12	
13	就職内定に向けての準備、実践、面接練習、個別指導(受験状況確認)		13	
14			14	
15			15	
16			16	
17				
※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	2	単位数	前期2
授業目的	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、プリント等資料配布	成績評価	授業への参加度(50%)・提出課題の内容・採点(50%)。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、課題制作における授業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	人物クロッキー	1	
2	静物デッサン モチーフ自由 質感の違うもの三つ	2	
3	↓ 構図と物の距離やパースをきっちり考える	3	
4	↓ 提出	4	
5	表情のある自画像 喜怒哀怖	5	
6	↓ 筋肉の動きを捉える 表情・テーマが伝わるか	6	
7	↓ 提出	7	
8	手のデッサン	8	
9	↓	9	
10	↓ 教室で制作し提出	10	
11	静物デッサン モチーフ自由 質感の違うもの三つ	11	
12	↓	12	
13	↓ 提出	13	
14	人物デッサン 友人をモデルにして描く	14	
15	↓	15	
16	↓ 提出	16	
17	人物クロッキー会	17	
※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	専攻テクニクⅢ・Ⅳ（作画コース）	学年	2	単位数	前期各2単位
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技術習得（応用）				
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技術である「動画」「原画」「レイアウト」「タイムシートワーク」「カメラワーク用フレーム素材」の学習・技術の習得。				
教科書	カリキュラム用プリント・スライドを使用	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。 上記を基本とするが学生の技量に応じて課題を変更する場合がある。				
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	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	パースのついた歩き (Fix 3 コマ打ち中 3 枚)	2	
3	パースのついた歩き (Fix 3 コマ打ち中 3 枚)	3	
4	パースのついた歩き (Fix 3 コマ打ち中 3 枚)	4	
5	パースのついた走り (Follow2コマ打ち中 3 枚)	5	
6	パースのついた走り (Follow2コマ打ち中 3 枚)	6	
7	パースのついた走り (Follow2コマ打ち中 3 枚)	7	
8	就職研修課題制作補助	8	
9	就職研修課題制作補助	9	
10	就職研修課題制作補助	10	
11	就職研修課題制作補助	11	
12	動物の動き	12	
13	動物の動き	13	
14	キャラクターの演技	14	
15	キャラクターの演技	15	
16	第二原画作業	16	
17	第二原画作業		
※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	専攻テクニックⅢ、Ⅳ（撮影コース）		学年	2	単位数	前期各2単位
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	自分のアイデアを形にすることに慣れる。 モチーフのデザインを考える、今までに描いたイラストを使う等で、授業内で完結できる課題を出し、効果の作成や合成技術、グラフィックスの動きの制御などのスキルを磨き、表現力を向上させる。					
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	【1週間アニメ制作支援】 アニメ制作プロジェクトの撮影支援	1	
2	【テキストアニメーション】 テキストアニメと、躍動感のあるズームトランジションの技法を学ぶ	2	
3	【トランジション演出】 水彩や炎を用いた特殊な画面遷移、速度感を強調する流背演出を学ぶ	3	
4	【ホログラムとグリッチエフェクト】 近未来的なホログラム表現、グリッチ、Old Film、TVノイズ等の画面質感演出を学ぶ	4	
5	【ファンタジーエフェクト】 衝撃波やバリアなど、SF・ファンタジー演出に不可欠な表現を学ぶ	5	
6	【実写素材との合成】 実写素材の生成と、アニメ画面への効果的な合成・馴染ませ方を学ぶ	6	
7	【After Effectsのカメラ制御】 奥行きのある空間構成とダイナミックな視点移動を学ぶ	7	
8	【研修制作支援】 各自の研修制作におけるコンポジット工程の個別指導	8	
9	【研修制作支援】 各自の研修制作におけるコンポジット工程の個別指導	9	
10	【研修制作支援】 各自の研修制作におけるコンポジット工程の個別指導	10	
11	【研修制作支援】 各自の研修制作におけるコンポジット工程の個別指導	11	
12	【After Effectsのカメラとライトの制御】 3D空間でのライト配置による陰影表現と、被写界深度を用いた空気感の作り方を学ぶ	12	
13	【魔法陣エフェクト】 魔法陣のデザインから、キャラクターの出現演出までを統合的に構築する	13	
14	【魔法陣エフェクト】 魔法陣のデザインから、キャラクターの出現演出までを統合的に構築する	14	
15	【魔法陣エフェクト】 魔法陣のデザインから、キャラクターの出現演出までを統合的に構築する	15	
16	【魔法陣エフェクト】 魔法陣のデザインから、キャラクターの出現演出までを統合的に構築する	16	
17	【卒業制作支援】 各自の卒業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	キャラクターデザイン	学年	2	単位数	前期2
授業目的	講義・課題実習を通じて、目的や設定に応じたデザインの考え方を学び、意図を伝え、読み取る力を養う。				
授業概要	デザインの考え方を学び、アニメーションに適したキャラクターデザインを理解する。講義・実習を通じて、媒体に応じたデザインと、作業者へ意図を伝える設定表の作成を学ぶ。				
教科書	授業用に用意したスライドとPDFを用いる。	成績評価	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。 上記を基本とするが学生の技量に応じて課題を変更する場合がある。				
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	特別授業週間・1週間アニメ制作	1	
2	目的達成のためのデザイン・課題提示	2	
3	目的達成のためのデザイン・課題提出	3	
4	媒体によるデザインの考え方の違い・課題提示	4	
5	媒体によるデザインの考え方の違い・課題作業	5	
6	媒体によるデザインの考え方の違い・課題提出	6	
7	複数キャラクターのデザインと展開・課題提示	7	
8	就職研修課題制作補助	8	
9	就職研修課題制作補助	9	
10	就職研修課題制作補助	10	
11	就職研修課題制作補助	11	
12	複数キャラクターのデザインと展開	12	
13	複数キャラクターのデザインと展開	13	
14	複数キャラクターのデザインと展開	14	
15	複数キャラクターのデザインと展開・課題提出	15	
16	卒業制作準備・デザイン	16	
17	卒業制作準備・デザイン		
※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Ⅱ	学年	2	単位数	前期2
授業目的	パースの知識・技術への理解を深め、アニメーション制作に応用する力を養う。				
授業概要	透視図法(パース)を活用したアニメーション映像制作を行い、専攻制作Ⅳと連動した課題を通して作画技術の向上を図る。				
教科書		成績評価	課題・出席率・授業態度など総合的に評価する		
備考	専攻制作Ⅳと連動して実習を行う。				
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	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	2	
3	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	3	
4	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	4	
5	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	5	
6	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	6	
7	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	7	
8	就職研修課題制作補助	8	
9	就職研修課題制作補助	9	
10	就職研修課題制作補助	10	
11	就職研修課題制作補助	11	
12	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	12	
13	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	13	
14	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	14	
15	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	15	
16	背景動画を用いたアニメーション映像の制作	16	
17	背景動画アニメーション映像の制作・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	プレゼンテクニックⅡ	学年	2	単位数	前期2
授業目的	アニメ制作に必要な基礎的なマナー、表現力、再現力を習得することを目的とする。				
授業概要	アニメーション撮影の応用を行い、個人制作のクオリティアップを目指す。				
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すること。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	【1週間アニメ制作支援】 アニメ制作プロジェクトの撮影支援	1	
2	【ビジネスマナー】 業界標準のメール・封書の書き方、送付マナー、書類作成を学ぶ	2	
3	【ポートフォリオ制作】 スキャン画加工、場面写作成、コーデックの理解と作品集の構築	3	
4	【アニメ撮影復習】 FIXおよびwxpの技法、各種PANとフェアリングの復習	4	
5	【アニメ撮影復習】 TU・TBの種類と使い分け、密着移動の設定の復習	5	
6	【アニメ撮影復習】 SL、Follow、親子付け、ローリング、解像度の限界値を学ぶ	6	
7	【レタッチ】 写真素材をアニメ背景風に加工・レタッチする技法の習得	7	
8	【レタッチ】 加工した背景に光や空気感などのエフェクトを加え、質感を高める方法を学ぶ	8	
9	【研修制作支援】 アニメ制作プロジェクトの撮影支援	9	
10	【研修制作支援】 アニメ制作プロジェクトの撮影支援	10	
11	【研修制作支援】 アニメ制作プロジェクトの撮影支援	11	
12	【テキストエフェクト】 タイトルロゴ等を立体的に見せる厚みや質感の作り方、ライティングを学ぶ	12	
13	【ロゴアニメーション】 作品ロゴをAEで動かし、モーショングラフィックスを学ぶ	13	
14	【多重クミ】 リテイク時の修正負荷・管理手法を習得する	14	
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	
16	【卒業制作支援】 各自の卒業制作におけるコンポジット工程の個別指導	16	
17	【卒業制作支援】 各自の卒業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	プレゼンテクニックⅢ	学年	2	単位数	前期2
授業目的	自分の考えや技術力を他者に伝えるための知識と技能を身につける				
授業概要	課題作品の制作と発表を通して、自身の技術力や発想力を効果的に伝える力を養う				
教科書		成績評価	課題、出席率等、および就職研修における評価結果を総合的に評価する		
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	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	就職研修課題作成（絵コンテ・各種制作テスト）	2	
3	就職研修課題作成（絵コンテ・各種制作テスト）	3	
4	就職研修課題作成（絵コンテ・各種制作テスト）	4	
5	就職研修課題作成（絵コンテ・各種制作テスト）	5	
6	就職研修課題作成（絵コンテ・各種制作テスト）	6	
7	就職研修課題制作（実践）	7	
8	就職研修課題制作（実践）	8	
9	就職研修課題制作（実践）	9	
10	就職研修課題制作（実践）	10	
11	就職研修課題制作（実践）	11	
12	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）	12	
13	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）	13	
14	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）	14	
15	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）	15	
16	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）	16	
17	卒業制作準備（企画・絵コンテ・各種テスト）		
※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	専攻制作Ⅲ		学年	2	単位数	前期4
授業目的	アニメーション制作。卒業制作に向けたステップアップと、就活用ポートフォリオに使用できる作品を作る。					
授業概要	短編アニメーションの制作を通し、自身のスキル・習熟度・時間管理や作業速度を再確認し、作品の完成度を高め、卒業制作に繋げる。また、職業人に必要な「時間遵守」の意識を持たせる。					
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	特別課題「一週間アニメ」作成		1			
2	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		2			
3	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		3			
4	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		4			
5	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		5			
6	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		6			
7	短編アニメーション作成。指定のBGMに合わせた短編のアニメーションを作成する。		7			
8	就職研修用作品作成 6/25の研修で使用する作品制作に合流。		8			
9	就職研修用作品作成 6/25の研修で使用する作品制作に合流。		9			
10	就職研修用作品作成 6/25の研修で使用する作品制作に合流。		10			
11	短編作品作成。テーマは「食事・食べる」		11			
12	短編作品作成。テーマは「食事・食べる」		12			
13	短編作品作成。テーマは「食事・食べる」		13			
14	卒業制作ブレ作業。卒制の案出しやチェックなど。 夏季休業中の作業の下拵えを進める。		14			
15	卒業制作実作業		15			
16	卒業制作実作業		16			
17	卒業制作実作業					
※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	専攻制作Ⅳ	学年	2	単位数	前期4
授業目的	アニメ制作の実習。技術力の向上。				
授業概要	グループによる制作でグループワークに慣れる。また、課題をとおしてアニメーション映像制作の技術の向上を図る。ワークフローを覚えていく。				
教科書		成績評価	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。				
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	特別授業・1週間アニメ課題制作	1	
2	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	2	
3	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	3	
4	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	4	
5	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	5	
6	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	6	
7	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	7	
8	就職研修課題制作補助	8	
9	就職研修課題制作補助	9	
10	就職研修課題制作補助	10	
11	就職研修課題制作補助	11	
12	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	12	
13	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	13	
14	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	14	
15	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	15	
16	グループ制作 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)	16	
17	グループ制作・完成 (背景動画を用いたアニメーション映像の制作)		
※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Ⅱ	学年	2	単位数	前期 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	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、授業終了時の挨拶。				
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週間アニメ課題制作	1	
2	就職活動に向けた作品制作	2	
3	就職活動に向けた作品制作	3	
4	研修アニメ制作支援	4	
5	研修アニメ制作支援	5	
6	研修アニメ制作支援	6	
7	研修アニメ制作支援	7	
8	自作3Dアニメーション制作	8	
9	自作3Dアニメーション制作	9	
10	自作3Dアニメーション制作	10	
11	自作3Dアニメーション制作	11	
12	自作3Dアニメーション制作	12	
13	自作3Dアニメーション制作	13	
14	自作3Dアニメーション制作	14	
15	自作3Dアニメーション制作	15	
16	自作3Dアニメーション制作	16	
17	自作3Dアニメーション制作		
※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります			