

**アニメーション学科**  
**CGアニメーションコース**  
**1年次**

科目名	内 容	前後期
デッサン1 基礎	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。形だけでなく動物の毛並みや金属など、材質の違いも絵で表現できるよう練習します	前
企画演出論	実際のアニメ制作現場で使用される専門用語や決まりごとを学びます	前
3DCG実習1 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションの基本を学び制作します	前
デジタルアニメーション1	CLIP STUDIOを使用し一枚一枚形の異なる絵を描き、連続して見た時に絵が動いて見えるデジタル作画を学びます	前
キャラクターデザイン	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します。CLIP STUDIOやPhotoshopを使いPC上での絵の彩色方法を学びます	前
デッサン1 応用	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
3DCG実習1 応用	引き続き3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションを制作します	後
背景美術1	パースを理解し、Photoshopを使ってアニメの背景画を制作します	後
ショートアニメーション制作	1年次のまとめとして短編のCGアニメーションを実際に制作します	後
撮影技術1	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、2Dアニメーションでの特殊効果や撮影技法について学びます	後

作画とは	アニメーションで動く絵の部分を描いてゆく作業
背景画とは	アニメーションの動く絵以外の風景部分を描いた絵

**アニメーション学科**  
**CGアニメーションコース**  
**2年次**

科目名	内 容	前後期
デッサン2 基礎	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	前
3DCG実習2 基礎	「CG-ARTSアニメーション実技試験」の受験に向けて対策授業と、オリジナル3DCGアニメーションの制作をします。	前
卒業制作 A	2年のまとめとして卒業作品の制作を行います	前
撮影・編集テクニック	3DCGを用いた撮影処理や編集テクニックについて学びます	前
背景美術2	Photoshopを使ってアニメの背景画及び、テクスチャの制作技法を勉強します	前
デザイン概論	画面レイアウトやキャラクター配置、アニメーション制作だけではなく、アイデアを生み出す力を磨きます。	前
デッサン2 応用	引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	後
3DCG実習2 応用	「CG-ARTSアニメーション実技試験」の受験に向けて対策授業と、オリジナル3DCGアニメーションの制作をします。	後
卒業制作 B	2年のまとめとして卒業作品の制作を行います	後
デジタルアニメーション2	2Dアニメーションの表情付け、動きを軸に、卒業制作アニメーションのブラッシュアップを行います。	後
撮影技術2	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、2Dアニメーションでの特殊効果や撮影技法について学びます	後
CGアニメーターワーク	アニメの場面毎に人物や背景がどう見えるのかを決める構図の取り方を学びます	後
3Dレイアウト	アニメ業界における「3Dレイアウト」の重要性を学び、実際に3Dレイアウトを制作します。	後

## 総合学科

### 総合アニメーションコース CG専攻

#### 1年次

科目名	内 容	前後期
デッサン1 基礎	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。形だけでなく動物の毛並みや金属など、材質の違いも絵で表現できるよう練習します	前
企画演出論	実際のアニメ制作現場で使用される専門用語や決まりごとを学びます	前
3DCG実習1 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションの基本を学び制作します	前
デジタルアニメーション	CLIP STUDIOを使用し一枚一枚形の異なる絵を描き、連続して見た時に絵が動いて見えるデジタル作画を学びます	前
キャラクターデザイン	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します。 CLIP STUDIOやPhotoshopを使いPC上での絵の彩色方法を学びます	前
デッサン1 応用	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
3DCG実習1 応用	引き続き3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションを制作します	後
背景美術1	パースを理解し、Photoshopを使ってアニメの背景画を制作します	後
ショートアニメーション制作	1年次のまとめとして短編のCGアニメーションを実際に制作します	後
撮影技術1	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、2Dアニメーションでの特殊効果や撮影技法について学びます	後

作画とは	アニメーションで動く絵の部分を描いてゆく作業
背景画とは	アニメーションの動く絵以外の風景部分を描いた絵

## 総合学科

### 総合アニメーションコース CG専攻

#### 2年次

科目名	内容	前後期
デッサン2 基礎	1年次から引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	前
3DCG実習2（アニメーション） 基礎	「CG-ARTSアニメーション実技試験」の受験に向けて対策授業を行います	前
3DCG実習2（モデリング） 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、オリジナル3DCGアニメーションのモデリングを中心に制作します	前
撮影・編集テクニック	3DCGを用いた撮影処理や編集テクニックについて学びます	前
背景美術2	Photoshopを使ってアニメの背景画及び、テクスチャの制作技法を勉強します	前
ドローイングCG演習基礎	画像ソフト「イラストレーター」を中心に使用し、タイトルロゴの作成やUIデザイン等の作成方法を学びます	前
ビジネスマナー 基礎	ビジネスシーンで必要になる、電話のかけ方やメールの送り方、名刺交換の仕方なども含め、ビジネスマナーの基本を学びます。	前
デッサン2 応用	引き続き人物モデルでの練習を行い、更に表現力を高めます	後
3DCG実習2（アニメーション） 応用	「CG-ARTSアニメーション実技試験」の受験に向けて対策授業を行います	後
3DCG実習2（モデリング） 応用	3DCGソフト3dsMaxを使い、オリジナル3DCGアニメーションのモデリングを中心に制作します	後
CGアニメーターワーク2	アニメの場面毎に人物や背景がどう見えるのかを決める構図の取り方を学びます	後
撮影技術2	パソコンの映像編集ソフトAfterEffectsを使い、2Dアニメーションでの特殊効果や撮影技法について学びます	後
総合アニメーション制作2	3DCGを用いたオリジナルのアニメーション制作を行います	後
ドローイングCG演習応用	画像ソフト「イラストレーター」を中心に使用し、タイトルロゴの作成やUIデザイン等の作成方法を学びます	後
3Dレイアウト	アニメ業界における「3Dレイアウト」の重要性を学び、実際に3Dレイアウトを制作します。	後

## 総合学科

### 総合アニメーションコース CG専攻

#### 3年次

科目名	内 容	前後期
デッサン3	2年次から引き続き風景や乗り物など様々な種類の物を描いていきます。粘土をつかって簡単な立体物の制作も行います	前
3DCG実習3 基礎	2年次のモデル制作を踏まえ、より高度な3Dモデルを中心に制作します	前
CGアニメーターワーク3基礎	3Dモデルにモーションを付ける技術を深堀して学んでいきます	前
卒業制作 A	卒業作品の制作を行います	前
演出監督術 基礎	キャラクターの芝居の付け方や画面効果など、場面場面の効果的な演出方法を学びます	前
モーションデザイン 基礎	Live2Dなどの2Dキャラのモーションデザインについて学びます	前
サウンド実習 基礎	コンピューターのソフトを使って音楽についての基本や映像に合わせた音づくり・録音等を学びます	前
3DCG実習3 応用	2年次のモデル制作を踏まえ、より高度な3Dモデルを中心に制作します	後
CGアニメーターワーク3応用	3Dモデルにモーションを付ける技術を深堀して学んでいきます	後
総合アニメーション制作3	今まで学んだ事を生かしてオリジナル映像作品の制作を行います	後
卒業制作 B	卒業作品の制作を行います	後
演出監督術 応用	引き続きキャラクターの芝居の付け方や画面効果など、場面場面の効果的な演出方法を学びます	後
モーションデザイン 応用	Live2Dなどの2Dキャラのモーションデザインについて学びます	後
サウンド実習 応用	引き続きコンピューターソフトを使って音楽についての基本や映像に合わせた音づくり・録音等を学びます	後