

総合学科

アニメプロデュースコース

1年次

科目名	内 容	前後期
デッサン基礎A	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	前
デッサン基礎B	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
パースペクティブ	アニメの場面の中の近い風景や遠い風景が自然に見える描き方を練習します	前
キャラクターデザインA	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します	前
デジタルワーク基礎	パソコンの彩色ソフトを使いながら、パソコン上での絵の彩色方法を学びます	前
作画基礎A	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動画の描き方を学びます	前
アニメーション実習基礎	パソコンのアニメ制作ソフトを使い、アニメ映像を完成させるまでの作業を実習します	前
デッサン応用A	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
デッサン応用B	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
キャラクターデザインB	物語を創作し、その物語の世界観に合わせた人物や情景をデザインします	後
作画基礎B	人物以外の動物の動きや水・炎などの自然現象の動画表現も練習します	後
背景美術1	ポスターカラーを使ってアニメの背景画※を描く基本を学びます	後
アニメーション実習応用	パソコンのアニメ制作ソフトを使い、アニメ映像を完成させるまでの作業を実習します	後
ショートアニメーション制作	短編のアニメーションを実際に制作します 1年次まとめ	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

アニメプロデュースコース

2年次

科目名	内 容	前後期
デッサン応用C	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基礎	パソコン上で3次元を表現するソフトを使い、立体的な画像を作る基本を学びます	前
映像編集	パソコンの映像編集ソフトを使い、特殊効果や編集の方法を学びます	前
デジタル背景美術	パソコンの彩色ソフトを使った背景画の描き方を学びます	前
シナリオ	物語の基本的な書き方と表現方法について学びます	前
アニメーターワークA	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	前
アニメーション制作A	グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習します	前
FLASHアニメーション基礎	パソコン上で絵を動かすソフトを使い、パソコンやインターネット上での映像表現を学びます	前
デッサン応用D	引き続き人物モデルでの練習や屋外スケッチも行ないさらに表現力を高めます	後
3DCG応用	パソコン上で3次元を表現するソフトを使い、立体的な画像を作る技術を高めます	後
背景美術2	グループ制作用の背景制作を行います	後
アニメーターワークB	引き続き画面上で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
アニメーション制作B	グループを作り、集団でのアニメーション作品制作を実習します	後
FLASHアニメーション応用	パソコン上で絵を動かすソフトを使い、パソコンやインターネット上での映像表現を学びます	後

総合学科**アニメプロデュースコース****3年次**

科目名	内 容	前後期
デッサン応用E	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	前
総合アニメーション制作A	アニメーションを制作しながら高度な映像表現を目指します	前
作画応用A	オリジナル作品用の作画※を行ないます	前
背景美術応用A	オリジナル作品用の背景制作を行います	前
サウンド実習A	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
演出監督術A	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
作画応用B	オリジナル作品用の作画を行ないます	後
背景美術応用B	オリジナル作品用の作画を行ないます	後
総合アニメーション制作B	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
サウンド実習B	引き続き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	後
演出監督術B	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
卒業制作実習	卒業作品の制作を行います	後