

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ作画 I A			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.絵を動かす事の楽しさを理解する				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、メモパッド、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、絵を動かす	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	パラパラアニメ、動きを作る	パラパラアニメ・絵を動かす ポイント説明			
3	原画演習・緩急	原画・動きに緩急をつける ポイント説明			
4	期末試験	実技試験			
5	期末試験フィードバック	実技試験評価			
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において36年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ動画 I A			
担当教員	平田 かほる	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスができる 2.動画の中割、タップ制作業ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、タップの貼り替え	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明			
3	動画演習・原画トレス	原画トレス ポイント説明			
4	動画演習・丸を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明			
5	動画演習・三角を使った中割	動画・中割の基礎作画 ポイント説明			
6	動画演習・開く	動画・華を開かせる ポイント説明			
7	動画演習・タップ割	動画・タップ割 ポイント説明			
8	動画演習・タップ割	動画・タップ割 ポイント説明			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において41年間関わる				

科目名		アニメ制作 I A			
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.個人アニメ作品制作 2.グループアニメ制作 3.アニメ制作のワークフローの理解				
学習目標 (到達目標)	1.個人製作が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	授業オリエンテーション、アニメーションワークフロー	履修にあたっての注意点、学習の進め方			
2	個人製作・レイアウト	個人作業、レイアウトの作画 ポイント説明			
3	個人製作・原画	個人作業、原画の作画 ポイント説明			
4	個人製作・動画	個人作業、動画の作画 ポイント説明			
5	個人製作・仕上げ	動画作業、着色ソフト ポイント説明			
6	個人製作・編集	動画作業、編集ソフト ポイント説明			
7	グループ制作、企画	グループ作業、企画、役割分担			
8	グループ制作、レイアウト	グループ作業、レイアウト			
9	グループ制作、原画	グループ作業、原画			
10	グループ制作、動画	グループ作業、動画			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメーション技法A			
担当教員	藤巻 廉		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 詰めと残し技術の取得 2. 加速と減速技術の取得 3. 絵を動かす技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1. 詰め指示の理解 2. 動作の緩急の理解 3. アニメーションの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業オリエンテーション、アニメーションとは		履修にあたっての注意点、学習の進め方		
2	加速		作画 ポイント説明		
3	加速		作画 ポイント説明		
4	減速		作画 ポイント説明		
5	減速		作画 ポイント説明		
6	詰め		作画 ポイント説明		
7	詰め		作画 ポイント説明		
8	残し		作画 ポイント説明		
9	期末試験		実技試験		
10	期末試験フィードバック		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において6年間関わる			

科目名						キャラクターデッサンA					
担当教員		児玉 直樹			実務授業の有無		○				
対象学科		アニメーター科		対象学年		1年生		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数				時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1.キャラクターに様々なポーズを付けて作画する 2.キャラクターに角度を付けて作画する 3.デッサンや、クロッキー調ではなくアニメキャラクター調で作画する									
学習目標 (到達目標)		1.キャラクター作画技術の習得 2.ポーズのつけた作画技術の習得 3.構図の理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	授業オリエンテーション、キャラクターデッサンとは					履修にあたっての注意点、学習の進め方					
2	キャラクター表・三面図					三面図 ポイント説明					
3	キャラクターデッサン・角度をつける					キャラクターデッサン・角度をつける ポイント説明					
4	キャラクターデッサン・歩く					キャラクターデッサン・歩く ポイント説明					
5	キャラクターデッサン・走る					キャラクターデッサン・走る ポイント説明					
6	中間考察・オリジナルイラスト					中間考察・オリジナルイラスト					
7	キャラクターデッサン・走る・全力で走る					キャラクターデッサン・走る・全力で走る ポイント説明					
8	キャラクターデッサン・座る・椅子に座る					キャラクターデッサン・座る・椅子に座る ポイント説明					
9	期末試験					実技試験					
10	期末試験フィードバック					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。					
実務経験教員の経歴						マンガ家としてマンガ制作現場において11年間関わる					

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメ演出A			
担当教員	木宮 茂		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.アニメの演出技法の理解 2.絵コンテの作成を行う 3.カット割り、カメラワークの概念の理解				
学習目標 (到達目標)	1.アニメーションの演出概念の理解 2.絵コンテ作成技術の習得				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	アニメ用語、道具の基本的な使用法		配布画材を使用し解説		
2	絵コンテ作成		基礎概念を解説		
3	シナリオを元にした絵コンテ		シナリオを配布し、それに沿った絵コンテを作成		
4	期末試験		実技試験		
5	期末試験フィードバック		実技試験評価		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アニメ演出としてアニメ制作現場において39年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択アニメ作画ⅡA			
担当教員	小村方 宏治		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.簡単なキャラクターを使い動きの基本となる絵(原画)を描き方を理解する 3.原画マンになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標(到達目標)	1.絵を動かす仕組みを理解する 2.動かす事の楽しさを理解する 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ビルの路地から移動する原画作成		課題内容の解説		
2	ビルの路地から移動する原画作成		ポイント説明		
3	ビルの路地から移動する原画作成		ポイント説明		
4	ビルの路地から移動する原画作成		ポイント説明		
5	壁を登る原画作成		課題内容の解説		
6	壁を登る原画作成		ポイント説明		
7	壁を登る原画作成		ポイント説明		
8	壁を登る原画作成		ポイント説明		
9	期末試験		実技試験		
10	期末試験フィードバック		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。		
実務経験教員の経歴		アニメーターとしてアニメ制作現場において36年間関わる			

科目名		アニメ動画ⅡA			
担当教員	平田 かほる	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	歩きの中割	課題内容の解説			
2	走りの中割	課題内容の解説			
3	走りの中割	ポイント説明			
4	しっぽ玉子の中割	課題内容の解説			
5	しっぽ玉子の中割	ポイント説明			
6	頭を回し、髪なびきの中割	課題内容の解説			
7	頭を回し、髪なびきの中割	ポイント説明			
8	ねこの歩き中割	課題内容の解説			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において41年間関わる				

科目名		選択中割演習A			
担当教員	杉田 まるみ	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.原画トレスの技術の取得 2.動画の中割技術の取得 3.動画のクリンナップ技術の取得 4.実戦形式での演習				
学習目標 (到達目標)	1.原画トレスが出来る 2.動画の中割、タップ割作業が出来る 3.作業時間の効率化を図り生産性を高める				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	トレス	課題説明、チェック			
2	トレス	チェック			
3	ロパク	課題説明、チェック			
4	ロパク	チェック			
5	ロパク	チェック			
6	目パチ	課題説明、チェック			
7	目パチ	チェック			
8	タップ割	課題説明、チェック			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	アニメーターとしてアニメ制作現場において11年間関わる				

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択実践レタスプロA			
担当教員	梁取 春香		実務授業の有無	○	
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.仕上げの制作工程を理解する 2.RETAS STUDIOの技術の習得 3.仕上げになることを前提に実践的に取り組む				
学習目標 (到達目標)	1仕上げのワークフローを理解する 2.スキャン、線修正、ペイントの技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	スキャン		基本スキャンに加えて、カスタム線の説明		
2	ごみ取り、線修正		ツールの紹介、解説		
3	ペイント		ツールの紹介、解説		
4	ごみ取り、線修正		応用素材を使用		
5	ペイント		応用素材を使用		
6	ペイント		応用素材を使用		
7	ごみ取り、線修正		応用複数枚素材を使用		
8	ペイント		応用複数枚素材を使用		
9	期末試験		実技試験		
10	期末試験フィードバック		実技試験評価		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 			業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。		
実務経験教員の経歴		デジタル仕上げとしてアニメ制作現場において6年間関わる			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		アニメーション制作A			
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.グループアニメ制作 2.アニメ制作のワークフローの理解 3.スケジュール管理				
学習目標 (到達目標)	1.役割分担が出来る 2.グループ制作が出来る 3.ワークフローの理解				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	アニメの本、アニメーションの基礎知識大百科、京都アニメーション作画の手引き、京都アニメーション仕上げの手引き、アニメーションのつくりかた、その他配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	原案の作成	テーマ『犬』に対して内容を起承転結でまとめる			
2	原案の決定	2グループに分かれて制作を作成			
3	プリプロダクション、設定	役職を決め、設定を作成			
4	設定のチェック	設定の内容を確認し、必要であればリテイク修正			
5	絵コンテ	100～200Cut以内で絵コンテを作成			
6	作画IN、L/O	作打ち後、L/O作画IN			
7	L/O演出	演出チェック、制作進行追っかけ指示			
8	L/O作監	作監打ち後IN、制作進行原図取り			
9	L/O作監	作監打ち後IN、制作進行原図取り			
10	原画	L/O終了後、各スタッフ原画IN			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる				

科目名		選択AE演習A						
担当教員		脇屋 雄介		実務授業の有無		○		
対象学科		アニメーター科	対象学年		2年生	開講時期		前期
必修・選択		選択	単位数			時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1.編集の制作工程の理解 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得						
学習目標 (到達目標)		1.編集のワークフローを理解する 2.After Effectsの技術の習得 3.Premiereの技術の習得						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	撮影基礎概要				資料を配布し概要を講義			
2	アフターエフェクツ基本操作				資料を配布し概要を講義			
3	アフターエフェクツ基本操作				資料を配布し概要を講義			
4	シート打ち				資料を配布し概要を講義			
5	ベジェマスク				資料を配布し概要を講義			
6	撮影のワークフロー				資料を配布し概要を講義			
7	カメラワーク				資料を配布し概要を講義			
8	試験前対策				資料を配布し概要を講義			
9	期末試験				実技試験			
10	期末試験フィードバック				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作業する事があります。			
実務経験教員の経歴		編集としてアニメ制作現場において5年間関わる						

科目名		選択デジタル作画A			
担当教員	福澤 大玄	実務授業の有無	○		
対象学科	アニメーター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1.デジタル作画の制作工程の理解 2.Stylosの技術の習得 3.デジタル作画技術の習得				
学習目標 (到達目標)	1.デジタル作画のワークフローを理解する 2.デジタルトレス・中割技術の習得 3.プロに向かう意識をつける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	配布資料				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	デジタル作画概要	PowerPointを使用しデジタル作画の概要を講義			
2	トレス	原画トレスの基本を解説			
3	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス			
4	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス			
5	トレス(応用)	原画素材を用意しトレス			
6	カットフォルダ	カットフォルダを作成しTSの入力方法解説			
7	動画	簡単な素材でモーションを作成			
8	動画	簡単な素材でモーションを作成			
9	期末試験	実技試験			
10	期末試験フィードバック	実技試験評価			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
<ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない 		業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。			
実務経験教員の経歴	制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる				