

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■ローカル・サーバーPCへのログイン方法 ■Photoshopの基本操作 ■サーバー利用方法	①授業の進め方 ②評価方法 ③ログイン方法について ④レイヤーと描画 ⑤解像度 ⑥RGBとCMYKモード、Photoshopの編集モードについて ⑤ぼかし ⑥アンシャープマスク ⑦画像ファイルの種類 ⑧IPアドレス ⑨サーバーとクライアントについて	
2	■キャラクタ制作	①人体の基本的な比率 ②キャラクター制作の手順	
3	■背景制作	①厚塗りの基本 ②カラースクリプト	
4	■エフェクト制作	①エフェクト模写 ②ブラシ制作 ③レイヤーブレンドモード	
5	■アイコン制作	①Illustratorについて ②視認性と配色	
6	■UI制作	①ワイヤーフレームの配置 ②レイヤー効果	
7	■DTP	①レイアウトの基礎知識 ②ユーザを想定した企画の仕方 ③Illustratorを用いた素材制作	
8	■課題選択	実習	
9	■制作	実習	
10	■制作	実習	
11	■制作	実習	
12	■制作	実習	
13	■制作	実習	
14	■制作	実習	
15	■発表準備	①プレゼンの基本レクチャー	
16	■発表 ■課題提出	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2AN110201
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	3DCG			担当者	鈴木岳見		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	PC Autodesk Maya						
科目概要	エンターテインメント業界で使用する3DCGソフトの基本的な使用方法を学ぶ。						
到達目標	3DCGソフトの基礎的な使用方法を覚える。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、作成物の提出のうえ、学習態度により評価する。						
課題に対する フィードバック	今後の進路により、必要となる改善点を講評する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イントロダクション	基礎用語を学ぶ	
1	Mayaの基礎	基本オペレーションを学ぶ	
2	モデリング	ポリゴンモデリングを学ぶ	
2	モデリング2	モデリングに用いるツールを学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル	シェーディングの基礎を学ぶ	
3	シェーディングとマテリアル2	テクスチャの基礎を学ぶ	
4	レンダリング	レンダリングの基礎を学ぶ	
4	アニメーション	キーフレームアニメーションを学ぶ	
5	アニメーション 2	キャラクターアニメーションを学ぶ	
5	リギング	スケルトン構造を学ぶ	
6	リギング 2	humanIKを学ぶ	
6	ローポリゴンキャラクターモデリング	キャラクターデザインを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング2	キャラクターのモデリングを学ぶ	
7	ローポリゴンキャラクターモデリング3	UV展開を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング4	テクスチャ作成を学ぶ	
8	ローポリゴンキャラクターモデリング5	キャラクターにリギング、レンダリングをする	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2AN110301
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	映像処理 I			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects						
科目概要	映像コンテンツ最終修正・編集加工ソフト「AfterEffects」の基本操作、技術のベースを習得						
到達目標	AfterEffectsで映像加工を行い簡単な映像作品を制作、提出する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、提出されたオリジナルムービーの演出及び表現ができているかを評価する						
課題に対する フィードバック	より表現したい映像へ近づけるための改善点を指摘する						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	AfterEffectsの構成 アニメーションの設定	動画制作の流れ。画面構成、操作方法。用語解説。 トランスフォーム・キーフレームの設定。	
2	基本機能の説明 レイヤー、マスク	アルファマット、ペアレント、カットの説明。 レイヤー、マスクの仕組みについて。	
3	実写合成	SABERによる実写映像エフェクト合成。 MochaAEによる実写トラッキング合成。	
4	音声データ	オーディオファイルの扱い方。 オーディオスペクトラム。	
5	モーショングラフィックス	シェイプレイヤー、各パラメーターの設定。 グラフエディタによるフレーム補間の違い。	
6	パペットピンツール	Photoshopを使用した画像のレイヤー分け。 パペットピンツールの使用方法。	
7	課題制作	演出の設定、映像制作。	
8	課題制作	映像制作、レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2AN110401
開講期	I 期	形態	講義	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	ITリテラシー			担当者	平ノ上政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	情報リテラシー入門2023年版（日経BP社）						
科目概要	コンピュータを使う上で、知っておくべき事柄について学習する。主にソフトウェアに関する内容が中心でOSの役割やソフトウェアの分類などについて重点的に学ぶ。また、CG/デザイン系のコースに在籍する上で必要なマルチメディアの知識についても学習していく。						
到達目標	①最低限のIT用語を理解し、指示通りにコンピュータが操作できる ②IT業界の動向などを知り、ICTを活用することができる						
評価方法	筆記試験を実施し、用語などの理解度を確認する。概ね60％以上の正答をもって単位を認定する。						
課題に対する フィードバック	試験問題の模範解答を配布し、間違った箇所を復習させる						
履修要件 （準備学習の具 体的 な内容）	特になし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	第5章 情報とデータ	ビットとバイト 基数変換（2進数、16進数）	プリント 使用
2	第5章 情報とデータ	基数変換（2進数、8進数） 文字コード	プリント 使用
3	第5章 情報とデータ	フォントについて 明朝体、ゴシック体のフォントの種類	プリント 使用
4	第5章 情報とデータ	サンプリング（標本化、量子化、符号化） 画像・動画ファイルについて RGBとCMYK	
5	第1章 パソコンの基本操作	ファイルとフォルダ 拡張子 ファイルの圧縮と展開	
6	第4章 コンピュータ	コンピュータの基本要素 パソコンの内部 ストレージ（主記憶装置、補助記憶装置）	パソコン 分解
7	第4章 コンピュータ 第2章 情報セキュリティ	オペレーティングシステム（OS） プログラミング言語 著作権	
8	第3章 ネットワークの利用	情報倫理とネットワーク利用の心得 パスワード 電子メール	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実習①	クロッキーで手をトレース {片手／両手}	
2	実習②	クロッキーで手をトレース {複数}	
3	実習③	課題①を選択し、ボールペンで演習☒ ☒	
4	実習④	前回に引き続き演習☒ ☒	
5	実習⑤	前回に引き続き演習その後提出	
6	実習⑥	課題②を選択し、ボールペンで演習	
7	実習⑦	前回に引き続き演習	
8	実習⑧	前回に引き続き演習その後提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	使いはじめ基本ワザ	Windows11の特長・Micorsoftアカウント	1 章
2	起動と終了、使い始め便利ワザ	設定とコントロールパネル・ロックとサインアウト・夜間モード・画面の明るさを細かく調整・入力切替	2 章
3	デスクトップとスタートメニューのワザ	アプリを見つける・最近使ったファイル・ショートカットの追加・通知センター・通知をオフ	3 章
4	ファイルとフォルダの活用ワザ	作成日時やサイズの確認・複数ファイルの選択・新しいフォルダの作成・OneDrive	4 章
5	インターネットを活用するワザ ビデオ会議の便利ワザ	Wi-Fi規格の違い・Edgeの特徴・履歴を自動的に消す・キーワード検索・カメラやマイク・Teamsアプリ	5 章 6 章
6	メールを使いこなすワザ アプリを活用するワザ	メールを利用する・CC,BCCの違い・Outlook.comの活用。使いたいアプリ・ユーザーアカウント制御	7章 8 章
7	写真・音楽・動画の便利ワザ 周辺機器、メディアの活用ワザ	デジタルカメラの写真・WindowsMediaPlayer・写真をメールやSNSで共有・動画配信サービス	9 章 10章
8	セキュリティとメンテナンスの便利ワザ	セキュリティ対策ソフト・個人情報を送信する時の注意点・更新プログラム・最適化・リカバリ	11章

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ビジネス文書とは 表示技能①	ビジネス文書の概説 漢字表記	
2	表記技能②	漢字表記（送り仮名、同音異義語など） 漢数字の使い方	
3	表記技能③	文のねじれ（よじれ） ビジネス文書の基本的構成	地名・県庁 所在地テス
4	社内通信文書①	敬語、表記、表題、箇条書き	
5	社内通信文書② 社外通信文書①	箇条書きの応用 表記、表題	
6	社外通信文書② 社外通信文書③	社外文書作成 帳票、郵便知識、様式	
7	過去問題演習①	過去問題のポイント解説	過去問題演習
8	過去問題演習②	過去問題のポイント解説	過去問題演習

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方	デッサンの目的・用具の説明 基本的な鉛筆の使い方	
2	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
3	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
4	静物クロッキー	モチーフ（静物）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
5	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
6	石膏像クロッキー	モチーフ（石膏頭像）をクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	
7	人物のプロポーション	人物の全身のプロポーションについて説明を受け、「ひな形」で表現する。	
8	人物クロッキー	学生が順番にポーズをとり、それをクロッキーする。形状を描写し、簡単に明暗を施す。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■デジタルデザイン1	①マインドマップ（理論） ②マインドマップ（演習）	
2	■デジタルデザイン2	①作成するキャラクターのマインドマップを作成する。	
3	■ものづくりが上手くなる秘訣	表現の基礎となる観察の重要性を理解、資料収集の重要性を理解する。	
4	■デジタルデザイン3	①アイデアスケッチ ②ラフ作成	
5	■デジタルデザイン4	作画	
6	■デジタルデザイン5	作画	
7	■デジタルデザイン6	添削、修正	
8	■デジタルデザイン7	添削、修正	
9	■デジタルデザイン8	添削、修正	
10	■デジタルデザイン9	添削、修正	
11	■画像加工1	プレゼンボード制作のためのDTP操作基礎	
12	■デジタルデザイン10	添削、修正	
13	■デジタルデザイン11	添削、修正	
14	■デジタルデザイン12	添削、修正	
15	■発表会1	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会
16	■発表会2	①発表 ②作品評価 ③教員講評	発表会

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	①基礎トレーニング	・直線の描き方・円の描き方・自由曲線の描き方	
2	②パースの基礎	・透視図法の基礎知識	
3	③パースの応用	・透視図法を応用したオブジェクトの描写 ・模写	
4	④人体の基礎	・全身のプロポーション ・模写	
5		・頭部の描き方 ・模写	
6		・胴体の描き方 ・模写	
7		・上肢・手の描き方 ・模写	
8		・下肢・足の描き方 ・模写	
9		・さまざまなポーズの描き方 ・模写	
10	⑤人物の描きわけ	・王道キャラクター（美少女・美男子）の描き方 ・模写	
11		・さまざまな年齢の描きわけ ・模写	
12		・さまざまな体型の描きわけ ・模写	
13		・さまざまな表情の描きわけ ・模写	
14	⑥人物以外の描き方	・メカの描き方 ・模写	
15		・背景（室内・屋外）の描き方 ・模写	
16		・動物・クリーチャーの描き方 ・模写	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	⑦レイアウトの作成	・レイアウトの作成 1 ・任意の題材に基づき、人物と背景を組み合わせたレイアウトを作成する ・以降 4 回の授業ごとに 1 枚のレイアウトを仕上げていく	
18			
19			
20			
21		・レイアウトの作成 2	
22			
23			
24			
25		・レイアウトの作成 3	
26			
27			
28			
29		・レイアウトの作成 4	
30			
31			
32			

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN120301
開講期	Ⅱ 期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	デッサン Ⅰ			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	C Gやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none">・ 比較的単純な形状の石膏像を描くことで、「面」による立体表現の基本を身につける。・ 鉛筆の硬さや塗り方の使い分けを学ぶ。・ 複雑な形状をバランスを崩すことなく描写する手法を学ぶ。・ 左右対称な形状の合理的な形のとり方を学ぶ。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	・ デッサン（選択）の受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	幾何形石膏デッサン①	幾何形石膏像の形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	幾何形石膏デッサン②	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。	
3	大顔面石膏デッサン①	全体の大まかな形状をとらえ、要点をおさえながら形を具体的にしていく。	
4	大顔面石膏デッサン②	2トーンで大局的な明暗を描写し、徐々に細かな一つ一つの面の塗り分けを行う。	
5	大顔面石膏デッサン③	角や縁の部分に特に手を入れつつ全体の密度を高める。鉛筆の層を重ね、密度を高めていく。	
6	透視図法①	1点透視・2点透視・3点透視の各透視図法について、基本的な作画の手順を実践する。	
7	透視図法②	30cm×30cmの枠を描き、その中に任意の透視図法で直方体を描いていく。	
8	透視図法③	光源を定め、明暗によって立体感や奥行きを表現する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術①	イラストレーションについて/線の表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾とデザイン」①	装飾的な絵画表現について/イラストレーションへの応用について/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術②	イラストレーションにおける人体表現について①/人体のプロポーションについて/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾とデザイン」②	デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術③	イラストレーションにおける人体表現について②/顔の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾とデザイン」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術④	イラストレーションにおける人体表現について③/キャラクターにポーズを付けて描く/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「チョコレートデザイン」①	立体造形について/抽象表現について/ブレインストーミング/デザイン案の下書き/	
2	実技課題「チョコレートデザイン」②	土粘土の扱い方/表現の実践	
3	実技課題「チョコレートデザイン」③	作品制作	
4	講評	作品講評	
5	実技課題「静物模写」①	具象表現について/三面図デッサン/粘土の盛り上げ	
6	実技課題「静物模写」②	作品制作	
7	実技課題「静物模写」③	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	アニメーションの撮影	アニメーションの撮影方法について学ぶ。	
2	アニメーションの撮影	アニメーションの撮影方法について学ぶ。	
3	アニメーションの撮影	学んだ知識を活かしアニメーションの撮影制作を行う。	
4	アニメーションの撮影	学んだ知識を活かしアニメーションの撮影制作を行う。	
5	エフェクト合成	エフェクトの合成方法について学ぶ。	
6	エフェクト合成	エフェクトの合成方法について学ぶ。	
7	エフェクト合成	学んだ知識を活かしエフェクトの合成制作を行う。	
8	エフェクト合成	学んだ知識を活かしエフェクトの合成制作を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN130101
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	2DCG Ⅲ			担当者	西村 圭加		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop / Illustrator / Clipstudio Paint						
科目概要	■デザイナーとして必要になる基礎知識、観察力、思考力、表現力、情報収集方法を学び、クリエイティブインテリジェンスを高める方法を学び、CG制作に応用させる方法を学ぶ。 ■より実践的な内容の課題に挑戦し、業務で直接的に役立つ制作を行う。						
到達目標	■デザイナーとして必要な心構えと考え方を学び、情報収集から資料作成を作成しCGソフトで作成できるようになる。 ■目指す職種から逆算した必要技能を検討し、適切な課題を選択できる。 ■ポートフォリオに入れられる作品を完成させる。						
評価方法	①制作作品の提出 評価項目：資料作成、作品の完成度、プレゼンボードの完成度 ②発表 評価項目：発表の作法を守れているか、作品の目的や意図を説明できているか						
課題に対する フィードバック	提出課題の講評を実施						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	2DCGⅡの受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

[illegible]

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ 企画書作成	絵コンテの制作方法。 構成を考え、絵コンテ及び企画書を作成する。	
2	3Dトラッキング 課題制作	3Dトラッキングの設定方法。 オリジナルムービー制作。	
3	グリッチノイズ 課題制作	グリッチノイズの制作方法。 オリジナルムービー製作。	
4	3次元レイヤーの概念 課題制作	3Dレイヤー設定。3Dカメラの説明。 オリジナルムービー制作。	
5	映像制作に役立つ複数の手法 課題制作	映像制作における、複数の様々な手法の実践。 オリジナルムービー製作。	
6	カラーグレーディング 課題制作	カラーグレーディングの説明、操作方法。 オリジナルムービー製作。	
7	OBS Studio 課題制作	OBS Studioの使い方。 オリジナルムービー製作。	
8	課題制作 提出	オリジナルムービー製作。 レンダリング及び課題ファイルの提出。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	トレス・クリンナップ①	実習用サンプルを用いてトレスの練習をする。 一定の太さ・濃さで線が描けるよう注意する。	
2	トレス・クリンナップ②	前回に引き続きトレスを行う。	
3	トレス・クリンナップ③	前回に引き続きトレスを行う。	
4	目パチ・口パク①	「目パチ・口パク」の中割りを行う。顔、目、口をそれぞれ別の用紙に分けて作業する。	
5	目パチ・口パク②	前回の続き	
6	目パチ・口パク③	前回の続き	
7	振り向き①	「振り向き」の中割りを行う。 「タップ割り」の手法を学ぶ。	
8	振り向き②	前回の続き	
9	振り向き③	前回の続き	
10	振り向き④	前回の続き	
11	歩き①	「歩き」の中割りを行う。自分で歩く動作をしながら動きを研究する。	
12	歩き②	前回の続き	
13	歩き③	前回の続き	
14	歩き④	前回の続き	
15	歩き⑤	前回の続き	
16	走り①	「歩き」の中割りを行う。「歩き」との違いを確認しながら制作する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	走り②	前回の続き	
18	走り③	前回の続き	
19	走り④	前回の続き	
20	走り⑤	前回の続き	
21	波送り～しなり①	「波送り～しなり」の中割りを行う。「送り」と「往復」の動きの違いを確認する。	
22	波送り～しなり②	前回の続き	
23	波送り～しなり③	前回の続き	
24	アクション①	「アクション」の中割りを行う。「デッサン割り」について学ぶ。	
25	アクション①	前回の続き	
26	アクション①	前回の続き	
27	アクション①	前回の続き	
28	アクション①	前回の続き	
29	アクション①	前回の続き	
30	アクション①	前回の続き	
31	アクション①	前回の続き	
32	アクション①	前回の続き	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN130401
開講期	Ⅲ期	形態	実技	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	デッサンⅡ			担当者	柳澤 恭子		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	デッサン用具・各種モチーフ他						
科目概要	C Gやグラフィックデザインの分野において、イメージを形にするための基礎的な造形力を養うことを目的としている。モチーフの立体形状、空間、質感などの情報を観察し、それらを正確に表現する力を養う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none">・モチーフの質感を表現するための様々な鉛筆の技法を学ぶ。・稜線概念を理解し、面による立体表現を学ぶ。・常に全体のバランスを確認しながら制作することを学ぶ。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<ul style="list-style-type: none">・デッサン（選択）の受講・デッサンⅠの受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	形を素早くクロッキーでとらえる。構図のバランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	バランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて正中線や稜線を描き加え、大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実習①	クロッキーで手をトレース {片手／両手}	
2	実習②	クロッキーで手をトレース {複数}	
3	実習③	課題①を選択し、ボールペンで演習☒ ☒	
4	実習④	前回に引き続き演習☒ ☒	
5	実習⑤	前回に引き続き演習その後提出	
6	実習⑥	課題②を選択し、ボールペンで演習	
7	実習⑦	前回に引き続き演習	
8	実習⑧	前回に引き続き演習その後提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN130801
開講期	Ⅳ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	MOS			担当者	芝弓子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	InDesign、Mac						
科目概要	本科目はコンピューターを使い、紙面のデザインをし、印刷、冊子にまとめるところまでを学習する。当該コースは、視覚伝達デザインについての知識や技術を活かした職業を目指している。ビジュアルコミュニケーションの中でも、視覚伝達手段として有能な紙面デザインの知識は、どんな業界や職種でも活かせる。制作実習を通して、InDesignを使った紙面デザイン技術と、インダストリアルデザインやDTPの知識を学び、将来に活かせるレイアウト能力やカラーコーディネート能力を得ることを目指す。						
到達目標	・ 出版、印刷についての知識を得る ・ InDesignを使った紙面デザイン技術の習得 ・ インダストリアルデザインやDTPの知識を得る ・ レイアウト能力やカラーコーディネート能力を得る						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	インダストリアルデザインについて	インダストリアルデザインについて/DTPについて/他のグラフィックソフトとInDsignの違いについて	
2	演習「InDsign」①	マスターページについて/編集について/文字や画像の配置/保存や書き出しの方法/トンボや印刷の設定について	
3	演習「InDsign」②	レイアウトについて/配色について/マージンやカーニングの重要性について/書体の性格とファミリーについて	
4	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作に向けて、ラフ案を提出する。終わり次第制作に入る。	
5	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているか、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	4	科目コード	2AN140204
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	アニメクリエイト			担当者	横塚 雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	トレス台、タップ、RETAS STUDIO、Photoshop、AfterEffectsその他						
科目概要	アニメーション制作の一連の流れを学ぶ。アニメーションの制作工程を 1 から 1 0 まですべて実践することで、アニメーション制作に必要な一通りの知識を得ることが狙いである。						
到達目標	・アニメーションの制作工程について一通り理解する。 ・工程管理の習慣を身につける。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	アニメーション演習Ⅰ、アニメーション演習Ⅱの受講						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企画①設定資料	登場するキャラクターの設定資料を作成する。手描きでラフを作成の後、CLIP STUDIO等で仕上げる。 ・キャラクターの立ち絵（前・後ろ） ・表情集（喜怒哀楽） ・色彩設定（上記の絵を彩色する 明暗ベタ塗り）	
2			
3			
4			
5	企画②絵コンテ	専用の用紙を使用して絵コンテを作成する。 ・構図や動きが伝わるような絵、補足の説明、尺（秒＋フレーム数）などを記載する。	
6			
7	制作①レイアウト	専用の用紙にレイアウトを作成する。 ・画面におけるキャラクターの位置や大きさを決定する。 ・背景も描き込む。 ・おおよその光源の位置を決め、明暗も描き込む。	
8			
9			
10	制作②原画・タイムシート	レイアウトを元にキャラクターの原画を描く。 ・動きのタイミングやツメを検討し、タイムシートを書き込みながら進める。 ・明暗の境目を決め、色鉛筆で塗り分ける。	
11			
12			
13			
14	制作③動画	原画とタイムシートを参考にしてトレス・中割りを行う。（タップ・トレス台を使用） ・はじめに原画をトレスし、その後中割りを行う。 ・紙をめくって前後のコマを見比べたり、撮影台を使って簡易的な撮影を行い動きをチェックしながら進める。	
15			
16			

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	制作③動画つづき	上記の続き	
18			
19			
20			
21			
22	制作④スキャン・クリナップ	描きあげた動画をスキャンし、修正する。 ・ Traceman (Retas Studio) 上でカットフォルダを作成し、動画のスキャン・2値化・ゴミ取り・線の修正を行う。 ・ タイムシートの内容をTracemanのタイムシートに転記し、プレビュー機能を使って動きをチェックする。	
23			
24			
25	制作⑤仕上げ	Paintman (Retas Studio) 上で彩色を行う。 ・ 設定資料で作成した画像を開き、そのカラーチャートに従って彩色する。	
26			
27			
28	制作⑥書き出し・撮影	CoreRetas (Retas Studio) で静止画像のシーケンスを出力し、AfterEffectsで背景と合成後、ムービーファイルとして書き出す。 ・ 書き出しの際の細かい設定は指示に従う。	
29			
30	修正・提出	最終的なチェックを行い、問題があればその工程に戻って修正する。	
31			
32			

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	静物デッサン①	クロッキーでおおまかな構図を決定する。バランスを考えながら形を整えていく。	
2	静物デッサン②	積極的に鉛筆を乗せ、2つの質感の違いを徐々に明確にしていく。	
3	静物デッサン③	鉛筆の層を重ねて密度を高め、質感をより強調させていく。	
4	石膏デッサン①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
5	石膏デッサン②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。必要に応じて大まかな明暗を施す。	
6	石膏デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
7	石膏デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
8	石膏デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	■色のはたらきと心理	①色の果たす役割 ②物理的な色と心理的な色 ③色の連想と象徴 ④色と心理的效果	
2	■色を表す方法 1	①色見本方式と色名方式 ②カラーオーダーシステム（マンセル、CCIC、NCS）	
3	■色を表す方法 2 ■色の組み合わせ 1	①カラーオーダーシステム（PCCS） ②色彩調和の考え方（色相類似系、色相対象系）	
4	■色の組み合わせ 2	①色彩調和の考え方（明度差による配色、彩度差による配色、トーン差による配色）	
5	■色の組み合わせ 3	①色彩調和論（シュヴルール・オストワルトの調和論）	
6	■色の組み合わせ 4	①色彩調和論（ムーン-スペンサー・ジャッドの調和論）	
7	■色と光の関係 1	①光の正体や色について ②自然現象に見る色彩（屈折、散乱、レイリー散乱）	
8	■色と光の関係 2	①自然現象に見る色彩（ミー散乱、回折、干渉） ②光源の種類	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN140501
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	映像処理 Ⅳ			担当者	増子璃音		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	AfterEffects、PremierePro						
科目概要	動画像コンテンツの最終編集・加工ソフト「AfterEffects」、映像編集ソフト「PremierePro」を活用し、自己PR動画を制作 その後、動画配信サイトに公開する						
到達目標	これまでの作品をまとめ、視聴者に伝わりやすい構成・レイアウトを考え、制作する 動画配信サイトにて公開し、自身のポートフォリオにリンクを記載する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、自己PR映像作品の提出・動画配信サイト公開がされていること						
課題に対する フィードバック	映像の構成及び演出等の表現方法を指摘						
履修要件 (準備学習の具体的な内容)	映像処理 Ⅲ (AfterEffectsの応用操作)						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成する。	
2	絵コンテ	構成を考え、絵コンテを作成・提出する。	
3	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
4	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
5	作品のまとめ 編集	これまでに創りあげた作品をまとめる。 自己PR動画の編集を行う。	
6	編集・完成 一次提出	自己PR動画の編集を行い、完成させる。 完成を提出。フィードバックを受ける。	
7	編集・加工	フィードバックを元に修正を行う。	
8	レンダリング 動画配信サイトに公開	レンダリングし、動画を完成。 動画配信サイトにアップロードする。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	視聴によるCG・映像研究と考察 1	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
2	視聴によるCG・映像研究と考察 2	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
3	視聴によるCG・映像研究と考察 3	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
4	視聴によるCG・映像研究と考察 4	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
5	視聴によるCG・映像研究と考察 5	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
6	視聴によるCG・映像研究と考察 6	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
7	視聴によるCG・映像研究と考察 7	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
8	視聴によるCG・映像研究と考察 8	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2AN210202
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	デジタルアニメクリエイト II			担当者	横塚 雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	トレス台、タップ、RETAS STUDIO、Photoshop、AfterEffectsその他						
科目概要	春休みのアニメーション技術Ⅰで作成した企画に基づいて、アニメーション作品の制作に取り組む。 できる限り実際のアニメーション制作の制作工程に従い、役割を分担して計画的に作品を仕上げていく						
到達目標	・アニメーションの制作工程について理解を深める。 ・役割分担を明確にする。 ・高いクオリティのアニメーション作品を目指す。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 ・アニメーション演習Ⅰ/Ⅱ・アニメクリエイト ・アニメーション技術Ⅱ						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	風景デッサン（写真模写）①	あらかじめ用意された風景の写真の中から1枚選ぶ。 所定の方法で写真の輪郭を画用紙に転写する。	
2	風景デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
3	風景デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。 手前の方を特に描き込む。	
4	風景デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	
5	人物デッサン（写真模写）①	教員が全員のポーズをデジタルカメラで撮影、紙に印刷する。風景と同じ要領で画用紙に形を転写する。	
6	人物デッサン（写真模写）②	鉛筆でおおまかに色を置く。全体のバランスを保ちながら少しずつ具体的にしていく。	
7	人物デッサン（写真模写）③	さらに具体的にしていく。	
8	人物デッサン（写真模写）④	細部の描き込み 全体のバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN210501
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	デジタル作画演習			担当者	横塚 雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	トレス台、タップ、RETAS STUDIO、Photoshop、AfterEffectsその他						
科目概要	春休みのアニメーション技術Ⅰで作成した企画に基づいて、アニメーション作品の制作に取り組む。 できる限り実際のアニメーション制作の制作工程に従い、役割を分担して計画的に作品を仕上げていく						
到達目標	・アニメーションの制作工程について理解を深める。 ・役割分担を明確にする。 ・高いクオリティのアニメーション作品を目指す。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 ・アニメーション演習Ⅰ/Ⅱ・アニメクリエイト ・アニメーション技術Ⅱ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
5	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
6	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
7	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
8	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	視聴によるCG・映像研究と考察 1	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
2	視聴によるCG・映像研究と考察 2	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
3	視聴によるCG・映像研究と考察 3	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
4	視聴によるCG・映像研究と考察 4	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
5	視聴によるCG・映像研究と考察 5	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
6	視聴によるCG・映像研究と考察 6	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
7	視聴によるCG・映像研究と考察 7	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出
8	視聴によるCG・映像研究と考察 8	CG・映像作品の視聴とグループディスカッションによる技術検証および演出などへの考察を行い個別にレポートを作成する。	レポート提出

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	実務家教員による授業
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	実務家教員による授業
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	実務家教員による授業
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	実務家教員による授業
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	人体骨格標本デッサン（全身）①	人体骨格標本の全身をデッサンする。プロポーションに注意して大まかな形をとり、具体的にしていく。	
2	人体骨格標本デッサン（全身）②	個々の骨の部位の形状までしっかりと描写する。全体のバランスを整えて完成。	
3	人体骨格標本クロッキー（細部）	骨格標本の任意の一部分（腕・足・頭蓋骨等）に注目し、個々のパーツをクロッキーする。	
4	頭部クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の頭部を観察してクロッキーする。お互いに工夫して色々な角度から描く。	
5	手クロッキー	自分の手（手首含む）をクロッキーする。ポーズや角度をいろいろ変えながら描く。	
6	足クロッキー	2～3名で一組になり、他の学生の足を観察してクロッキーする。色々なポーズ・角度で描く。	
7	人物クロッキー	学生が順番でポーズ、クロッキーする。できるだけポーズが被らないように調整する。	
8	モデルクロッキー	モデル（セミヌード）をクロッキーする。自由に席を変えながら描く。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	イラストレーションの基礎技術⑤	構図や構成について/背景表現とは/表現の実演と実践	
2	実技課題「装飾と人物」①	キャラクターデザインについて/キキャラクターの個性と衣装/表現の実演と実践	
3	イラストレーションの基礎技術⑥	遠近法について/3つの透視図法について/空気遠近法について/描き方の実演と実践	
4	実技課題「装飾と人物」②	衣類のしわの表現について/デザイン案の下書き/デザイン制作	
5	イラストレーションの基礎技術⑦	建築物の表現/人工物の表現/描き方の実演と実践	
6	実技課題「装飾と人物」③	デザイン制作	
7	イラストレーションの基礎技術⑧	背景と人物がいるイラストレーション表現/描き方の実演と実践	
8	講評	仕上がった平面構成の作品について講評を行う。自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	実技課題「石膏」①	石膏の観察とデッサン、粘土の盛り上げ	
2	実技課題「石膏」②	既存の石膏像を観察し、1/2スケールで制作する	
3	実技課題「石膏」③	作品制作	
4	中間発表	中間発表会でお互いの作品を鑑賞し、指摘し合う	
5	実技課題「石膏」④	作品制作	
6	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
7	実技課題「石膏」⑤	作品制作	
8	講評	作品講評	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2AN220601
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	デジタルアート			担当者	中庭由希子		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Photoshop、ペンタブレット、液晶ペンタブレット						
科目概要	本科目では 2 D グラフィックスの様々な表現手法を学ぶことを目的としている。 本校で設定された課題にとらわれず、他の 2 D C G デザイナー等の作品を参考にしながら作品を制作し、2 D グラフィックスの様々な可能性を模索していく。						
到達目標	・今までにない新しい表現技法を身につける。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の 4 段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 デッサン デッサンⅠ デッサンⅡ デッサンⅢ 2 D C GⅠ 2 D C GⅡ 2 D C GⅢ						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
2	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
3	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
4	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
5	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
6	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
7	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
8	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
9	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
10	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
11	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
12	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
13	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
14	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
15	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
16	2 D C G 制作	自ら設定した課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
18	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
19	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
20	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
21	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
22	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
23	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	
24	2 D C G制作	指定された中から選んだ課題の制作に取り組む。課題は期限までに必ず提出する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プレゼン技法 1	情報伝達能力について／プレゼンテーションのポイント／3P分析のポイント／人前力をつける／1分間自己紹介	
2	プレゼン技法 2	効果的に話すためのチェックポイント／発表力をつける／視線の配り方／奥斜斜法のポイント／思い出話	
3	プレゼン技法 3	ボディ・ランゲージ／視覚物の効果と目的／視覚化する方法／S E T法／プレゼン実施のポイント	
4	デモンストレーション	話すスピード／発生・腹式呼吸／デモンストレーションの練習	
5	スライドの作成 1	効果的なスライドの作成・編集	
6	スライドの作成 2	効果的なスライドのアニメーションの設定	
7	スライドの作成 3	各々のプレゼンテーション実施のための、スライドの作成	
8	プレゼンテーションのリハーサルの実施	プレゼンテーションのリハーサルの実施と評価	

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	クリンナップ	動画が仕上がったらスキャナでPCに取り込み、線画のクリンナップ・二値化・タイムシートの転記を行う。	
5	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
6	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
7	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
8	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
9	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	
10	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
11	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
12	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
13	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
14	制作	各工程ごとに分担して作業を進める。	
15	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
16	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	石膏像（倒し）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
2	石膏像（倒し）②	前回に引き続き、全体のバランスを確認しながら鉛筆を乗せていく。	
3	石膏像（倒し）③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。全体の立体感や量感はいきたい表現できている状態にする。	
4	石膏像（倒し）④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。 表層部の細かな凹凸に着手する。	
5	石膏像（倒し）⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	
6	静物デッサン（布）①	大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。全体のバランスを見極めながら形を少しずつ詳細にしていく。	
7	静物デッサン（布）②	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	
8	静物デッサン（布）③	さらに鉛筆を重ね、形を具体的にしていく。角や縁の部分に特に注意を払い、布の質感を出していく。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	道具の使い方①	コミックアートについて	
2	実技課題「コミックアート」①	課題制作	
3	実技課題「コミックアート」②	課題制作	
4	実技課題「コミックアート」③	課題制作	
5	実技課題「コミックアート」④	課題制作	
6	実技課題「コミックアート」⑤	課題制作	
7	実技課題「コミックアート」⑥	課題制作	
8	講評	仕上がった作品について講評を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「コンテスト応募課題」 制作①	情報収集/ブレインストーミング/デザイン案制作	
2	制作実習「コンテスト応募課題」 制作②	作品制作	
3	制作実習「コンテスト応募課題」 制作③	作品制作	
4	制作実習「コンテスト応募課題」 制作④	作品制作	
5	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑤	作品制作	
6	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑥	作品制作	
7	制作実習「コンテスト応募課題」 制作⑥	作品制作	
8	講評、提出	コンテスト提出に向けて、データを整理する	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	制作実習「ポートフォリオ」①	就職活動用 個人の作品集「ポートフォリオ」の制作	
2	制作実習「ポートフォリオ」②	作品制作	
3	制作実習「ポートフォリオ」③	作品制作	
6	一次講評	自己PRが出来ているか（説明力）と視認性、可読性を意識しているか（デザイン力）のとオリジナリティがあるか、作品をスクリーンに投影しながら各自発表をプレゼンテーション方式で行う。	
7	制作実習「ポートフォリオ」④	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑤	作品制作（ブラッシュアップ）	
7	制作実習「ポートフォリオ」⑥	作品制作（ブラッシュアップ）	
8	最終講評	作品について講評を行う。一次講評から修正行われているかなど、自分の作品を客観的に評価する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
5	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
6	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
7	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
8	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	4	科目コード	2AN240104
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	2年次
学科名 コース名	アニメーション						
科目名	卒業制作			担当者	横塚雅純		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	トレス台、タップ、RETAS STUDIO、Photoshop、AfterEffectsその他						
科目概要	進級制作のアニメーション作品の制作に取り組む。 できる限り実際のアニメーション制作の制作工程に従い、役割を分担して計画的に作品を仕上げていく						
到達目標	・アニメーションの制作工程について理解を深める。 ・役割分担を明確にする。 ・高いクオリティのアニメーション作品を目指す。						
評価方法	それぞれの課題作品を提出させ、習熟度合いに応じて優・良・可・不可の4段階で評価する。						
課題に対する フィードバック	提出された作品に対して講評を行い、現時点で達成された点や改善していくべき点について指導する。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	以下の科目の受講 ・アニメーション演習Ⅰ/Ⅱ・アニメクリエイト ・アニメーション技術Ⅱ ・デジタルアニメクリエイトⅠ/Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ/Ⅴ/Ⅵ						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
3	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
4	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
5	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
6	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
7	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
8	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
9	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
10	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
11	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って 中割り作業を進める。	
12	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
13	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
14	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
15	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
16	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	

授業計画

回	単元	内容	備考
17	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
18	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
19	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
20	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
21	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
22	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
23	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
24	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
25	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
26	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
27	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
28	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
29	撮影	AfterEffectsにて、動画、背景、音声データを合成して色を調整し、アニメーション作品を仕上げる。	
30	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	
31	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	
32	修正・提出	必要に応じて修正を行う。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	自画像デッサン①	自分の頭部（首・肩まで含む）のおおまかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
2	自画像デッサン①	さらに鉛筆の層を重ね、形を具体的にしていく。	
3	自画像デッサン①	全体のバランスを見極めながら細部を描き込んで仕上げる。	
4	静物デッサン①	全体の構図のバランスを見ながら大まかなフォルムをクロッキーでとらえる。	
5	静物デッサン②	前回の作業をさらに進める。 鉛筆を乗せて量感を表現する。	
6	静物デッサン③	前回に引き続きさらに鉛筆を乗せていく。手前にあるものや中心的なものを重点的に立体感を高めていく。	
7	静物デッサン④	さらに鉛筆の層を重ね密度を高めていく。細部の描き込みをさらに進め、個々のモチーフの質感を描き分け	
8	静物デッサン⑤	最終的に見栄えがまとまるようにバランスを整える。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム編成	数名でチームを編成し、役割担当を決める。以降、以下の作業を担当ごとに進めていく。	
2	設定・シナリオ①	シナリオ担当者はどんな作品が作りたいかを考え、登場人物やあらすじについてスケッチを始める。	実務家教員による授業
3	設定・シナリオ②	登場人物の職業、性格、生い立ちなどの設定や、人物の相互関係などをまとめる。	実務家教員による授業
4	設定・シナリオ③	舞台となる場所や時代の設定を決める。	実務家教員による授業
5	設定・シナリオ④	物語の流れを、セリフを交えて書いていく。	実務家教員による授業
6	キャラクターデザイン①	キャラクターデザイン担当者は、設定されたキャラクターのデザインを行う。	
7	キャラクターデザイン②	登場人物について、斜め前・斜め後ろから見た立ち絵を制作する。	
8	キャラクターデザイン③	登場人物について、喜怒哀楽の表情をデザインする。	
9	キャラクターデザイン④	登場人物の身長比較図を作成する。	
10	キャラクターデザイン⑤	登場人物の配色を決め、カラーチャートを作成する。	
11	絵コンテ①	設定やシナリオをもとに、絵コンテ担当者は絵コンテを作成する。	
12	絵コンテ②	絵コンテが仕上がったら教員のチェックを受け、問題があれば修正する。	
13	絵コンテ③	シーン番号、カット番号、時間をそれぞれ絵コンテ用紙に書き込む。	
14	絵コンテ④	上記作業を仕上げる。	
15	レイアウト①	レイアウト担当者は、絵コンテや設定をもとに、レイアウトを作成する。	
16	レイアウト②	原画や背景に関する申し送り事項をメモで書きこむ。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
17	レイアウト③	光源や影の情報などがわかりやすいように、色鉛筆で塗り分ける。	
18	レイアウト④	部屋などは、可能であればレイアウトのほかにパース図や間取り図を作成し、後の参考になるようにする。	
19	レイアウト⑤	レイアウトに添えて、背景の参考にするための写真資料等も用意しておく。	
20	動画コンテ①	動画コンテ担当者は、絵コンテの各カットの画像を仮の素材として、AfterEffectsで動画コンテを作成する。	
21	動画コンテ②	一通り完成したら、各カットのタイミングをチェックして、問題があれば修正する。	
22	動画コンテ③	可能であればBGM（音楽）やSE（効果音）を挿入してタイミングを合わせる。	
23	動画コンテ④	カットによってレイアウトが間に合うようであれば、レイアウトに差し替える。	
24	動画コンテ⑤	冒頭にタイトルロゴ、最後にエンドロールを挿入する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	原画制作	以下の工程について各担当者が作業を進めていく。 レイアウトをもとに、原画担当者が原画を作成する。	
2	動画制作	原画が仕上がったら、動画担当者にカットを割り振って中割り作業を進める。	
3	動画検査	動画が仕上がったカットは動画検査の担当者がチェックし、問題があれば修正する。	
4	仕上げ	Paintmanを使用して線画に彩色を施す。	
5	書き出し	CoreRETASを使用して背景と動画を合成し、連番ファイルとして書き出す。	
6	背景画制作	レイアウトをもとに、背景担当者が背景画を作成する。	
7	アフレコ	必要に応じてアフレコルームを使用してアフレコを行う。	
8	撮影	AfterEffectsにて連番ファイルを取り込み、音声データを合成して動画ファイルとして書き出す。	