

## 2024年度 授業シラバス

科目名	PCスキル基礎	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 premiere・aftereffectsを使用した映像編集。							
【到達目標】 テーマに基づいた映像制作技術・知識の構築							
【教員の略歴】 映像クリエイターとして企業PV、イベント撮影、YouTubeチャンネルのディレクションなどに携わる。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	premiere/基本知識			①	photoshop/テロップ作成		
②	premiere/カット編集			②	photoshopとaftereffects/テキストアニメーション		
③	premiere/書き出し			③	テーマに基づいた映像制作1/作業①		
④	premiere/テロップ・シェイプ			④	テーマに基づいた映像制作1/作業②		
⑤	premiere/キーフレーム			⑤	テーマに基づいた映像制作1/作業③		
⑥	premiere/キーフレーム2			⑥	テーマに基づいた映像制作1/提出・プレビュー		
⑦	premiereとaftereffectsの連携			⑦	テーマに基づいた映像制作2/作業①		
⑧	aftereffects/テロップ・キーフレーム			⑧	テーマに基づいた映像制作2/作業②		
⑨	aftereffects/シェイプアニメーション			⑨	テーマに基づいた映像制作2/作業③		
⑩	aftereffects/シェイプアニメーション2			⑩	テーマに基づいた映像制作2/提出・プレビュー		
⑪	premiere・aftereffects用いての映像制作/説明・作業(前期試験)			⑪	テーマに基づいた映像制作3/作業(後期試験)		
⑫	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業①			⑫	テーマに基づいた映像制作3/作業①		
⑬	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業②			⑬	テーマに基づいた映像制作3/作業②		
⑭	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業③			⑭	テーマに基づいた映像制作3/作業③		
⑮	premiere・aftereffects用いての映像制作/提出・プレビュー			⑮	テーマに基づいた映像制作3/提出・プレビュー		
準備学習 時間外学習	特になし			評価方法	テスト・出席日数		
受講生へのメ ッセージ	積極的に質問してください			使用教科書 教材 参考書	必要に応じて講師が準備します		

## 2024年度 授業シラバス

科目名	デザイン基礎	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ホームページの制作や、グラフィックデザインについて更にテクニカルな部分や写真やカメラの使い方を学びます。							
【到達目標】 ホームページの制作、フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作し、マネジメントに必要な技術を習得する。							
【教員の略歴】 映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。 現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	写真が上手く取れる構図などの基礎知識	①	トップページの制作 ①
②	スマホを使つての撮影①	②	トップページの制作 ②
③	スマホを使つての撮影②	③	トップページの制作 ③
④	一眼レフの基礎知識	④	サブページの制作 ①
⑤	一眼レフを使つての撮影(物撮)	⑤	サブページの制作 ②
⑥	一眼レフを使つての撮影(人物)①	⑥	Google map の表示
⑦	一眼レフを使つての撮影(人物)②	⑦	リンクの設定
⑧	写真の編集作業 ①	⑧	CSSの基本知識
⑨	写真の編集作業 ②	⑨	CSSのレイアウト ①
⑩	写真の編集作業 ③	⑩	CSSのレイアウト ②
⑪	アルバムの制作	⑪	テキストのデザイン ①
⑫	合評会	⑫	テキストのデザイン ②
⑬	WEBデザインの基礎知識 ①	⑬	背景、影、枠線などの操作
⑭	WEBデザインの基礎知識 ②	⑭	モバイル向けのサイトの対応
⑮	WEBデザインの基礎知識 ③	⑮	サイトのアップ
準備学習 時間外学習	宿題は出ませんが、復習とメモを心掛けてください。	評価方法	①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ ④試験
受講生へのメ ッセージ	パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてくださいね。	使用教科書 教材 参考書	特になし

## 2024年度 授業シラバス

科目名	映像編集	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 premiere・aftereffectsを使用した映像編集。							
【到達目標】 テーマに基づいた映像制作技術・知識の構築							
【教員の略歴】 映像クリエイターとして企業PV、イベント撮影、YouTubeチャンネルのディレクションなどに携わる。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	premiere/基本知識			①	photoshop/テロップ作成		
②	premiere/カット編集			②	photoshopとaftereffects/テキストアニメーション		
③	premiere/書き出し			③	テーマに基づいた映像制作1/作業		
④	premiere/テロップ・シェイプ			④	テーマに基づいた映像制作1/作業		
⑤	premiere/キーフレーム			⑤	テーマに基づいた映像制作1/作業		
⑥	premiere/キーフレーム2			⑥	テーマに基づいた映像制作1/提出・プレビュー		
⑦	premiereとaftereffectsの連携			⑦	テーマに基づいた映像制作2/作業		
⑧	aftereffects/テロップ・キーフレーム			⑧	テーマに基づいた映像制作2/作業		
⑨	aftereffects/シェイプアニメーション			⑨	テーマに基づいた映像制作2/作業		
⑩	aftereffects/シェイプアニメーション2			⑩	テーマに基づいた映像制作2/提出・プレビュー		
⑪	premiere・aftereffects用いての映像制作/説明・作業(前期試験)			⑪	テーマに基づいた映像制作3/作業(後期試験)		
⑫	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業			⑫	テーマに基づいた映像制作3/作業		
⑬	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業			⑬	テーマに基づいた映像制作3/作業		
⑭	premiere・aftereffects用いての映像制作/作業			⑭	テーマに基づいた映像制作3/作業		
⑮	premiere・aftereffects用いての映像制作/提出・プレビュー			⑮	テーマに基づいた映像制作3/提出・プレビュー		
準備学習 時間外学習	特になし			評価方法	テスト・出席日数		
受講生へのメ ッセージ	積極的に質問してください			使用教科書 教材 参考書	特になし		

## 2024年度 授業シラバス

科目名	企画演習	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】  
アニメ作品の研究&分析(演出、効果、音響、CG、作画、背景美術、シリーズ構成など)がメイン。さらに、歴史的な名作やアニソン、業界用語、アニメを使ったwebCMなどもありあげます。基本この計画内容で進めますが、順番・内容の変更や、別内容を入れることもあります。

【到達目標】  
映像が持つ影響力・存在感・インパクトは、あらゆるエンタメにとって超重要な要素です。世界観を決定づけたり、たくさんのメッセージを込められています。その映像を探究することで、クリエイティブの奥深い表現を知ることができます。既成概念にとらわれず、豊かな感性でこの授業を受けることで、今後のみなさんが活躍するための無双スキルを手できます。

【教員の略歴】  
1990年からフリーランスのクリエイターとして活動。  
アニメ・声優の評論、音楽評論、グラフィックデザイン制作、webデザイン制作、ブランディングなど。

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	アングル演出法を	①	神シーン考察	
②	特殊背景に込めた原作者の思い	②	海外で絶大な人気の理由、	
③	CG研究	③	牧原監督の作品を徹底研究	
④	革命的演出をリアル検証	④	聖地巡礼とファン心理	
⑤	キャラデザイナー黒星紅白を深掘り	⑤	アニメ作品の影響力・3DCG表現	
⑥	シュールな世界観をリアル検証	⑥	スタジオMAPPAの制作現場・シーン比較	
⑦	演出技法を分析	⑦	世界観考察、異例のジャンプ作品を分析	
⑧	特殊色彩を研究	⑧	神シーン分析、日常系癒やしアニメの音響	
⑨	表現技法	⑨	アニメ制作現場の実態	
⑩	劇伴作曲家の仕事術	⑩	背景制作会社イヌカレーのワザ	
⑪	心理描写を考察	⑪	湯浅政明監督作品の研究	
⑫	カットアウト転換	⑫	日本アニメが世界中でヒットした理由	
⑬	なぜ日本のマンガは世界的人気なのか	⑬	後期試験	後期試験
⑭	前期試験	前期試験	⑭	アニメ映像作品の演出研究
⑮	いしづかあつこ監督作品を徹底研究	⑮	⑮	総評・まとめ

準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	記述式の試験を実施。そこから出席率・授業態度を減点法で計算(無遅刻・無欠席で授業態度が良い場合は減点なし。)
受講生へのメ ッセージ	業界内評価の高い作品や重要アニメーターをとりあげます。好きか嫌い かの主観で判断しないで、アニメを作ったすべての人たちに対して、リス ペクトする気持ちと愛を忘れずに受講して下さい。	使用教科書 教材 参考書	すべて講師が用意します。 使用する映像や画像、音声は、著作権法第35条・38条に拠る範囲内。 ※受講者が授業内容を録画するのは禁止です。

## 2024年度 授業シラバス

科目名	声優演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> 発声やアクセント、イントネーションといった表現基礎の確認。表現基礎を総合的にナレーションの表現まで高められるスキルの習得。現場により近い環境で、ナレーションを読み、録音し、さらに録音された声を聴くことにより、表現力および技量の向上を目指します。実際に現場で使用された原稿を使い、CMから番組ナレーション、ボイスオーバーといった様々なナレーションの表現について講義を行います。							
<b>【到達目標】</b> ナレーション表現の概念とスキルの習得。 マイク前での表現・パフォーマンス時に必要な、音声表現における演技法の習得と応用。							
<b>【教員の略歴】</b> 1987年からプロダクション所属・デビュー。現在もナレーター・声優・俳優として活躍。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ナレーション概論	①	TV CMナレーション①
②	ナレーション原稿の構造について	②	TV CMナレーション②
③	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション①	③	TV CMナレーション③
④	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション②	④	TV CMナレーション④
⑤	ラジオCM 短尺(20秒)ナレーション③	⑤	映像用VPナレーション①
⑥	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション①	⑥	映像用VPナレーション②
⑦	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション②	⑦	映像用VPナレーション③
⑧	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション③	⑧	映像用VPナレーション④
⑨	ラジオCM 長尺(60秒)ナレーション④	⑨	TV番組ナレーション①
⑩	CM用台詞ナレーション①	⑩	TV番組ナレーション②
⑪	CM用台詞ナレーション②	⑪	TV番組ナレーション③
⑫	CM用台詞ナレーション③	⑫	ネット広告ナレーション(応用)
⑬	CM用台詞ナレーション④	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	ネット広告ナレーション(応用)②
⑮	ラジオCM(掛け合い)	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	これまでに習得した表現基礎、発声・発音・標準語アクセントなどを確認しておいてください。	評価方法	ナレーションおよび音声表現、出席率などを総合的に評価します。
受講生への メッセージ	ナレーションと一口に言っても、様々なコンテンツが日々創られています。また“流行りの声”も日々変化します。YouTubeやInstagramなど身近にあるコンテンツから構いません、ナレーションを意識して聴き・喋ることから始めてみましょう。	使用教科書 教材 参考書	※毎回持参：NHKアクセント辞典 機材：マイク、マイクスタンド、ケーブル、R-44、パソコン(映像用)など 参考書籍：加瀬メソッドシリーズ／声を仕事に使う人のために(加瀬メソッドの関連書籍は図書室にあります)

## 2024年度 授業シラバス

科目名	滑舌アクセント	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科 (昼間 I 部/II 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
<b>【授業の学習内容】</b> 台本を読んで演技する…声優を志望する多くの学生は、文字にニュアンス(抑揚など)を付けて声に出せば演技になると勘違いしています。しかし、声優ほど難しい演技はありません。誰でもなれる職業ではないのです。あなたの発語が、単なる発声ではなく「表現」になるように1年間じっくり付き合います。主に前期は、表現に必要な「身体感覚の獲得」に重点を置きます。後期は、それを踏まえてシーンに取り組んでもらいます。毎時間、身体を使って表現してもらいます。ただし、各クラスの様子を見て授業内容は適時変更していきます。授業名は「言語表現・朗読」ですが、通年を通して「身体を使った演劇的な授業」を行います。							
<b>【到達目標】</b> 表現者として必要な、基礎知識・身体訓練・表現方法の体験と修得。							
<b>【教員の略歴】</b> 俳優として舞台を中心に活躍する傍ら、中学・高校などでも指導や演出を行っている。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	他己紹介、「演技」とは？ オリエンテーション等。	①	戯曲を読んでもみる①
②	非言語コミュニケーション①	②	戯曲を読んでもみる②
③	非言語コミュニケーション②	③	戯曲を読んでもみる③
④	非言語コミュニケーション③	④	戯曲を使ったシーンスタディ①
⑤	非言語コミュニケーション④	⑤	戯曲を使ったシーンスタディ②
⑥	非言語コミュニケーション⑤	⑥	戯曲を使ったシーンスタディ③
⑦	非言語コミュニケーション⑥	⑦	戯曲を使ったシーンスタディ④
⑧	非言語コミュニケーション⑦	⑧	戯曲を使ったシーンスタディ⑤
⑨	言語コミュニケーション①	⑨	戯曲を使ったシーンスタディ⑥
⑩	言語コミュニケーション②	⑩	戯曲を使ったシーンスタディ⑦
⑪	言語言語コミュニケーション③	⑪	戯曲を使ったシーンスタディ⑧
⑫	6語芝居①	⑫	戯曲を使ったシーンスタディ⑨
⑬	6語芝居②「発表」	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	戯曲を使ったシーンスタディ⑩
⑮	役作りの上で必要なこと「全体の目的とシーンの目的」	⑮	1年間のまとめ
準備学習 時間外学習	必要なことは、その都度お伝えします。また、授業に積極的に参加できるように心身の準備をお願いします。	評価方法	「出席＋授業態度＋テスト1＋印象」＝100点満点で計算します。また、授業前に「掃除」を行ってくれた者には、随時加点します。
受講生への メッセージ	前期はなるべく全員に楽しく体験してもらえるような授業内容にします。後期からは実践が入ってきますので、クラスによっては毎時間全員に稽古をつけることはできないと思います。ご了承ください。	使用教科書 教材 参考書	ジャージ・スニーカーなどの動きやすい服装や靴(靴下不可)。スカート・ヒールのある靴は不可。

## 2024年度 授業シラバス

科目名	アニメ映像研究	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】  
1年次で培ったアテレコやナレーションの経験をもとに、タレントをマネジメントするための知識・見識を広く持てるよう、可能な限り、実際にあった事例をもとに疑似経験をつみます。

【到達目標】  
タレントをマネジメントするために必要なスキルを身につける。

【教員の略歴】  
大平透に師事。1994年4月より、ナレーター、声優、MC等の仕事をスタートさせる。2000年12月に合資会社ボズアールを出資者の一人として設立ボイスタレントとして活動する傍ら、新人タレントの育成・マネージメント業務にも従事。また、2022年2月、TV番組制作・イベント制作を行うため、合同会社サン・サンを設立。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	スタジオ概論(1)仕組み	①	声優の仕事(1)アテレコ
②	スタジオ概論(2)役割	②	声優の仕事(2-1)CM セリフ・ナレーション
③	アニメ台本の見方	③	声優の仕事(2-2)CM セリフ・ナレーション
④	現場に入るまでの準備	④	声優の仕事(3-1)番組ナレーション
⑤	アテレコ体験(1) リラックス方法	⑤	声優の仕事(3-2)番組ナレーション
⑥	アテレコ体験(2)リラックス方法	⑥	声優の仕事(4-1)VPナレーション
⑦	アテレコ体験(3)助言のあり方・伝え方	⑦	声優の仕事(4-2)VPナレーション
⑧	アテレコ体験(4)助言のあり方・伝え方	⑧	ブッキング(1)声優の仕事を通して
⑨	ブッキング(1)アテレコ体験を通して	⑨	ブッキング(2)声優の仕事を通して
⑩	ブッキング(2)アテレコ体験を通して	⑩	ブッキング(2)声優の仕事を通して
⑪	ブッキング(3)アテレコ体験を通して	⑪	作品として仕上げる(起)
⑫	作品として仕上げる(起)	⑫	作品として仕上げる(承)
⑬	作品として仕上げる(承)	⑬	作品として仕上げる(転)
⑭	作品として仕上げる(転)	⑭	作品として仕上げる(結)
⑮	作品として仕上げる(結)	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	授業で得た経験を積み重ね、マネジメント能力を高めるために、気づきなどを各自持参のノートに記入。その気づきは、影響のない範囲で生徒間で共有するものとします。	評価方法	試験・出席率・授業態度・ノートのまとめを評価対象とします。
受講生へのメ ッセージ	授業を通してマネジメントされる側(声優・タレント)を疑似体験することにより、仕事の現場でマネージャーに求められているものは何かを考え、行動し実践していくことで、自分が思い描く理想のマネージャー像に近づきましょう。	使用教科書 教材 参考書	特になし

## 2024年度 授業シラバス

科目名	アニメ音響	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 録音技術向上のための実習							
【到達目標】 スタジオ収録のプランニングから実際の収録までを自分たちで考え実行出来るようになる							
【教員の略歴】 TVの音効として業界の仕事始める、その後、FM802のマスター・ミキサー、TV音声、95年からは主にMAスタジオのミキサー、その他、K-1や企業イベントなどの音効を手掛ける							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	スタジオ機材の復習	①	前期 復習
②	各種マイクでの録音	②	録音実習(TV番組のMA・音楽を付ける)
③	ミキシングバランスとレベル	③	録音実習(TV番組のMA・ナレーションを録る)
④	スピーカーによる音の違い	④	進級制作収録(プランニング)
⑤	レベルメーターについて	⑤	進級制作(SE制作) ①
⑥	残響について	⑥	進級制作(SE制作) ②
⑦	録音実習(HAIについて)	⑦	進級制作(SE制作) ③
⑧	録音実習(EQについて)	⑧	進級制作(SE制作) ④
⑨	録音実習(スタジオモニターについて)	⑨	進級制作(セリフ加工) ①
⑩	録音実習(モニター(送り返し)について)	⑩	進級制作(セリフ加工) ②
⑪	録音実習(歌の録音)	⑪	進級制作(セリフ加工) ③
⑫	録音実習(歌の録音)	⑫	進級制作MIX)
⑬	録音実習(楽器の録音)	⑬	実技試験or筆記試験
⑭	実技試験or筆記試験	⑭	進級制作(MIX)
⑮	試験評価	⑮	進級制作(最終調整)
準備学習 時間外学習	スタジオの空き時間を大いに活用しましょう	評価方法	編集の実技試験、出席、受講姿勢等の総合評価
受講生へのメ ッセージ	柔軟な発想で色々な録音、ミキシング技術を高めましょう	使用教科書 教材 参考書	特になし



## 2024年度 授業シラバス

科目名	ラジオドラマ編集	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 音響制作に向けてのSE作り、録音、編集							
【到達目標】 MAの知識を向上し録音・選曲・ミキシングの作業が一人でも出来るようになる							
【教員の略歴】 TVの音効として業界の仕事始める、その後、FM802のマスター・ミキサー、TV音声、95年からは主にMAスタジオのミキサー、その他、K-1や企業イベントなどの音効を手掛ける							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	ProTools 復習	①	進級制作について
②	音声レベルについて	②	演習(TV番組のMA・音楽やSEの編集)
③	エフェクトプラグインについて	③	演習(TV番組のMA・ナレーションの編集)
④	マスタリングについて	④	演習(TV番組のMA・ミキシング)
⑤	ラウドネスレベルについて	⑤	進級制作(SE制作/音楽選曲) ①
⑥	課題制作(アニメにSEを付ける) ①	⑥	進級制作(SE制作/音楽選曲) ②
⑦	課題制作(アニメにSEを付ける) ②	⑦	進級制作(SE制作/音楽選曲) ③
⑧	課題制作(アニメにSEを付ける) ③	⑧	進級制作(SE制作/音楽選曲) ④
⑨	課題制作(アニメに音楽を付ける) ①	⑨	進級制作(セリフ編集)
⑩	課題制作(アニメに音楽を付ける) ②	⑩	進級制作(セリフ編集)
⑪	課題制作(アニメに音楽を付ける) ③	⑪	進級制作(MIX)
⑫	課題制作(ミキシング)	⑫	進級制作(試聴チェック)
⑬	課題制作(ミキシング)	⑬	実技試験
⑭	実技試験	⑭	進級制作(最終調整)
⑮	試験評価	⑮	進級制作(最終チェック、納品)
準備学習 時間外学習	1年次に編集した作品を聞き直してみよう。 普段テレビ番組やアニメを見るときに音楽や効果音が どのようにつけられているのか、気にして見てください	評価方法	試験・課題の作成、出席、受講姿勢等の総合評価
受講生へのメ ッセージ	後期には、長尺の進級制作がありますので、 前期のうちに編集やミキシングのスキルが上がるように頑張りましょう	使用教科書 教材 参考書	特になし

## 2024年度 授業シラバス

科目名	サウンド制作	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科 (昼間 I 部/II 部)
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメスタッフコース所有の音響機材を用いて、実践的に機器の設営方法(セッティング)、運用方法(オペレート)を学びます。							
【到達目標】 イベント音響における基礎だけでなく、応用を学び、音響機材の使用方法をマスターするとともに、技術的な知識や音響概論を理解する。							
【教員の略歴】 フェス関係のメインステージ音響を担当 舞台中継などコンサート関係のマルチ収録及LIVE配信MIXなどを担当							

前期			後期			
授業計画・内容			授業計画・内容			
①	PA基礎・ネットワークオーディオについて		①	効果音実習(機器種類/セットアップ)		
②	PA基礎・ネットワークオーディオ(基礎1)		②	効果音実習(現場での再生テクニック1)		
③	PA基礎・ネットワークオーディオ(基礎2)		③	効果音実習(現場での再生テクニック2)		
④	PA基礎・ネットワークオーディオ(応用操作1)		④	PA実習・バーチャルサウンドチェック(Inst全般1)		
⑤	PA基礎・ネットワークオーディオ(応用操作2)		⑤	PA実習・バーチャルサウンドチェック(Inst全般2)		
⑥	PA基礎・ワイヤレスマイクについて		⑥	PA実習・バーチャルモニターチェック(BAND1)		
⑦	PA基礎・ワイヤレスマイク(実習セットアップ)		⑦	PA実習・バーチャルモニターチェック(BAND2)		
⑧	デジタルミキサー実習(基本1)		⑧	PA実習・バーチャルモニターチェック(VO)		
⑨	デジタルミキサー実習(基本2)		⑨	PA実習・バーチャルサウンドミックス		
⑩	デジタルミキサー実習(基本3)		⑩	PA実習・バーチャルサウンドミックス		
⑪	デジタルミキサー実習(基本4)		⑪	PA実習・バーチャルサウンドミックス		
⑫	デジタルミキサー実習(応用:エフェクトラック)		⑫	後期試験(実技試験)		
⑬	デジタルミキサー実習(応用:エフェクトラック)		⑬	後期試験(実技試験)		
⑭	前期試験(実技試験)口		⑭	PA実習・バーチャルサウンドミックス		
⑮	前期まとめ		⑮	まとめ		
準備学習 時間外学習	技能に関して、習得したことを必ず復習すること。空いた時間に機材に触れる、不明な点を次回授業までに必ず解決しておく努力が必要です。		評価方法	試験、出席率、試験、積極性などの授業態度を総合的に評価する。		
受講生への メッセージ	自分のやりたい事を音響(PA)を通して実現させる為の知識と経験を習得してください		使用教科書 教材 参考書	特になし		

## 2024年度 授業シラバス

科目名	デッサン	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】  
デッサン（各専攻のスキル向上に役立つデッサン、クロッキー/基礎技術の指導）

【到達目標】  
題材の形、立体感、色の違い、材質の描き分けなど基礎的なデッサン力を身につける。さらにモチーフが置かれる空間やキャラクターが自由自在な視点から描けるようにしたい。

【教員の略歴】  
1980年～1998年大学受験美術研究所（デッサン、色彩構成、立体造形など）、1985年～3年間公立高校美術授業、1990年ごろ3年間美術短期大学デッサン指導、1999年から現在主宰する絵画教室にて指導（図画工作、デッサン、水彩画、油彩画、パステル画など5歳～80代まで幅広い年齢層と画風に対応）、自身は、現代美術作家として1980年より現在もなお活動しています。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	各専攻におけるデッサンの必要性について講義と実力調査として用意した題材のデッサン	①	背景空間の表現
②	実力に応じたモチーフの設定と指導/デッサン、形と立体感(立方体)	②	背景空間とメインモチーフの関係性
③	デッサン、形と立体感(円柱)	③	構成デッサン(画面構成を考慮したイメージデッサン、分解と再構成)①
④	デッサン、形と立体感(球体)	④	構成デッサン(画面構成を考慮したイメージデッサン、分解と再構成)②
⑤	デッサン、素材の描き分け(木材)	⑤	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)見慣れない視点、避けていた視点からのクロッキー①
⑥	デッサン、素材の描き分け(金属)	⑥	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)見慣れない視点、避けていた視点からのクロッキー②
⑦	デッサン、素材の描き分け(透明)	⑦	人物デッサン(顔全体と部分、手・目・鼻・耳)①
⑧	デッサン、素材の描き分け(布)	⑧	人物デッサン(顔全体と部分、手・目・鼻・耳)②
⑨	デッサン、素材の描き分け(群生)	⑨	動物クロッキー①
⑩	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)線の魅力、強弱の理解と体感①	⑩	動物クロッキー②
⑪	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)線の魅力、強弱の理解と体感②	⑪	イメージデッサン①(各自得意なキャラクターを登場させ、テーマに合わせた場面をイメージデッサンする)
⑫	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)比率や角度の見方の理解と実践①	⑫	イメージデッサン②(各自得意なキャラクターを登場させ、テーマに合わせた場面をイメージデッサンする)
⑬	人物クロッキー(身体全体をダイナミックに見る)比率や角度の見方の理解と実践②	⑬	最終テストの予習デッサン(複数の素材)
⑭	中間テスト①(デッサンとクロッキー)	⑭	最終テスト①(デッサンとクロッキー)
⑮	中間テスト②(デッサンとクロッキー)	⑮	最終テスト②(イメージデッサン)

準備学習 時間外学習	実習内容により各自にモチーフの持参をもとめることがあります。形の練習やデッサンの宿題を適時出題します。	評価方法	出席率、日頃の実習態度と内容、テストにより評価。
---------------	---	------	--------------------------

受講生へのメッセージ	いくら頭で理解していても、実際に自分自信が体感し表現できるよう、何度も練習することは大切です。特に今はAIの時代、つつい面倒になりがちなことなので、素直な心を持って実習に励みましょう！	使用教科書 教材 参考書	特にクロッキーは枚数をこなしますので、クロッキー帳を追加購入していただいたり、実習モチーフ(各家に有りそうなもの)を持参願うこともございます。
------------	--	--------------------	---

## 2024年度 授業シラバス

科目名	デッサン演習	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメーションの歴史、仕事内容を順に学びアニメーション制作の基礎基本を理解する。							
【到達目標】 アニメーション制作の分業を理解。それぞれの仕事を学び自分の進路の業種を深く考えてもらう。習得 アニメーション制作における技術全般。							
【教員の略歴】 アニメーターとして多くの作品に携わる。講師として各学校にて講義も行う。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	授業内容説明と各々の自己紹介・アニメーションの歴史と日本と外国の違いなど	①	原画から動画
②	アニメが出来上がるまでの流れや分業の説明(余裕があればキャラ表をトレース)・作品の絵コンテ①初級バスタップ編	②	動画を仕上げる工程を学ぶ(スキャンからPS→トレースマンへ)
③	作品の絵コンテ②中級日常動作編	③	動画を仕上げる工程を学ぶ(キャラ表を基に色塗り) ☆作画素材完成☆
④	作品の絵コンテ③上級アクション編	④	アニメ背景を描写・写真加工して二次元化
⑤	絵コンテからレイアウト①初級バスタップ編	⑤	音響・収録について学ぶ・効果音・BGMなどの採取・AE編集
⑥	絵コンテからレイアウト②中級日常動作編	⑥	アフターエフェクト(AE)での動画編集①作画データ編
⑦	絵コンテからレイアウト③上級アクション編	⑦	アフターエフェクト(AE)での動画編集②作画データ編
⑧	レイアウトから原画①初級バスタップ編タイムシートも	⑧	アフターエフェクト(AE)での動画編集①他素材編
⑨	レイアウトから原画②中級日常動作編	⑨	アフターエフェクト(AE)での動画編集②他素材編
⑩	レイアウトから原画③上級アクション編	⑩	アフターエフェクト(AE)での動画編集①画面効果編
⑪	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画①	⑪	アフターエフェクト(AE)での動画編集②画面効果編
⑫	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画②	⑫	アニメ会社を調べ、纏める【元請・グロス・下請/会社形態・就職・給与・福利厚生・個性・立地など】
⑬	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画③	⑬	ポートフォリオについて学ぶ【内容の精査・実践】①
⑭	3つの課題から1つを選び、コンテ→レイアウト→原画④	⑭	ポートフォリオについて学ぶ【内容の精査・実践】②
⑮	前期の総評など	⑮	次年度における勉強プラン考察・最終総評
準備学習 時間外学習	パート毎に宿題有り(反復学習も兼ねる)	評価方法	出席率・授業態度・技術成長度・クオリティ
受講生への メッセージ	この授業ではアニメーション制作の全般を理解し、自分の進路の職種を深く考えてみてください。反復学習も兼ねてほぼ毎度宿題も設けますが頑張ってください	使用教科書 教材 参考書	あれば便利なもの ポーズ人形 お勧め参考書はその都度紹介致します

## 2024年度 授業シラバス

科目名	作品制作	必修 選択	選択	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 アニメーターの業種、作画を学び自分の描ける引き出しを増やす。							
【到達目標】 作画の理解力の向上。作画の面白さを感じるようになる。							
【教員の略歴】 フリーアニメーターとして多くの作品に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	前年度のおさらい、授業説明	①	煙作画①説明・実技(空気の流れa)
②	キャラクター表・表情集の理解	②	煙作画②実技
③	振り向き作画①説明・実技	③	煙作画③実技
④	振り向き作画②実技	④	髪の毛びき作画①説明・実技(空気の流れb)
⑤	振り向き作画③実技	⑤	髪の毛びき作画②実技
⑥	横歩き作画①説明・実技	⑥	髪の毛びき作画③実技
⑦	横歩き作画②実技	⑦	打撃の作画①説明・実技(タメ・予備動作)
⑧	横歩き作画③実技	⑧	打撃の作画②実技
⑨	斜めフォロー歩き作画①説明・実技	⑨	打撃の作画③実技
⑩	斜めフォロー歩き作画②実技	⑩	エフェクト作画①説明・実技
⑪	斜めフォロー歩き作画③実技	⑪	エフェクト作画②実技
⑫	横走り作画①説明・実技	⑫	エフェクト作画③実技
⑬	横走り作画②実技	⑬	エフェクト作画④実技
⑭	横走り作画③実技	⑭	エフェクト作画⑤実技
⑮	前期の総評など	⑮	次年度における勉強プラン考察・最終総評
準備学習 時間外学習	特に無し	評価方法	出席率・授業態度・技術成長度・クオリティ
受講生へのメ ッセージ	改めて基礎作画から理解度を高めます。仕上げ志望の方もアニメの基本動作を理解して線画修正などに活かしてみましよう！	使用教科書 教材 参考書	あれば便利なもの ポーズ人形 お勧め参考書はその都度紹介致します

## 2024年度 授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】  
 社会人基礎力を養うことを念頭に、座学のみではなく、アクティブラーニングを用い、数多くのワークから心技体で学ぶ。  
 また、個人学習のみならず、グループワークで、他者とのコミュニケーションスキルを磨く。

【到達目標】  
 前期は、具体的な就活対策を意識し、後期は、就職後をイメージした、ビジネスパーソン必須のビジネスマナー・コミュニケーションスキル・プレゼンテーションスキル・企画・発想力をグループワークを通して理解する。

【教員の略歴】  
 キャリアカウンセラー・国家資格キャリアコンサルタント資格保持者、学生支援経験者、教員免許取得者  
 企業・官公庁研修の経験豊富な講師

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Web就活	①	コミュニケーションスキルアップ' (伝え方)
②	企業研究	②	コミュニケーションスキルアップ' (情報共有)
③	応募書類対策Ⅰ	③	ビジネスコミュニケーション
④	応募書類対策Ⅱ	④	職場のコミュニケーション(報・連・相)
⑤	応募書類対策Ⅲ	⑤	価値観
⑥	面接対策	⑥	チームプロジェクトⅠ
⑦	模擬面接	⑦	チームプロジェクトⅡ
⑧	模擬面接	⑧	チームプロジェクトⅢ
⑨	グループワーク・グループディスカッション	⑨	ロジカルシンキング
⑩	グループワーク・グループディスカッション・プレゼンⅠ	⑩	ビジネスGW・GD・プレゼンテーション
⑪	グループワーク・グループディスカッション・アセッサー	⑪	ビジネスプレゼンテーション
⑫	グループワーク・グループディスカッション・プレゼンⅡ	⑫	メンタルヘルス
⑬	自己PR プレゼンⅠ	⑬	後期試験
⑭	前期試験	⑭	ポジティブシンキングⅠ
⑮	自己PR プレゼンⅡ	⑮	ポジティブシンキングⅡ

準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、欠席(公欠を含む)した際には、その内容をしっかりと予習してから、次回出席のこと。	評価方法	出席率、ワークへの参加姿勢、課題提出率・完成度、臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。
---------------	---	------	--

受講生へのメッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。欠席した際には、その内容をしっかりと予習してから、出席をするようにしましょう。	使用教科書 教材 参考書	学校指定「キャリアデザインⅡ」テキスト
------------	--	--------------------	---------------------

## 2024年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	2	学科	アニメ総合テクノロジー科（昼間Ⅰ部/Ⅱ部）
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 (16単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】  
 進級・卒業公演の制作に必要な舞台演技、歌唱、ダンスの基礎をフィジカルとマインドの両面から学び実践力を身につける。また制作過程においてディスカッションを行うことで想像&創造力を高め主体性を養う(ダンス指導・振付：千枝先生、オリジナルソング作曲：イナミセイジ先生を予定)

【到達目標】  
 舞台俳優として必要なスキルを培い、現場での率先力を目指す。また自身のPRポイントを理解した上で魅力を高め、自信を持って舞台上で自己表現・アピールできるようになる

【教員の略歴】  
 話し方・伝え方スペシャリスト資格保有。  
 ミュージカルを学んだのちに2007年に自劇団を旗揚げ。以降、関西を中心に舞台・TV・ラジオなどで脚本家・演出家・俳優として活動。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	そもそもミュージカルって？俳優に必要なスキルとは	①	公演稽古②(オリジナルソングの完成目処)
②	即興で物語をつなぐ。創造性を高めるレッスン	②	公演稽古③
③	人物になりきって自己紹介。役作りとは	③	公演稽古④
④	感情の構成。物語の起承転結を感じよう	④	公演稽古⑤(振付)
⑤	台本、楽曲の読解力UP①共感がリアルな芝居に繋がる	⑤	公演稽古⑥
⑥	台本、楽曲の読解力UP②書かれていないことを想像する力	⑥	公演稽古⑦前半荒通し
⑦	台本の演じ方①セリフがない時の感情の波	⑦	公演稽古⑧
⑧	台本の演じ方②360度を観客に感じてもらう芝居とは	⑧	公演稽古⑨(振付)
⑨	台本の演じ方③芝居から歌唱への自然な繋ぎ方	⑨	公演稽古⑩
⑩	公演台本の抜粋①仮キャスティングでのグループ稽古	⑩	公演稽古⑪(振付)
⑪	公演台本の抜粋②仮キャスティングでの発表	⑪	公演稽古⑫後半荒通し
⑫	キャスティング発表と台本の読み合わせ	⑫	公演稽古⑬後期試験・ランスルー
⑬	公演台本の抜粋③ワンシーン稽古	⑬	公演稽古⑭
⑭	公演台本の抜粋前期試験・ワンシーン発表	⑭	公演稽古⑮ドレスリハーサル1回目
⑮	公演稽古①	⑮	公演稽古⑯ドレスリハーサル2回目
準備学習 時間外学習	基礎の反復練習、授業の課題台本の予習・復習、読書・舞台や映画鑑賞等で知識・感情の引き出しを増やす	評価方法	実技試験 積極的に目標を持って取り組んでいるか。また日頃からプロを目指す意識を持って基礎・応用力の向上に努められているか
受講生へのメッセージ	あなた自身の様々な可能性を試しブラッシュアップしていくことが大切になります。チャレンジを重ね時に失敗を楽しみながらステップアップを目指しましょう	使用教科書 教材 参考書	動きやすい服装、上履き、飲料水、筆記用具、台本等は都度コピーして配布