

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメイラスト 基礎		横尾 妙	■ 1年 前期	
到達目標	テレビアニメの動画技術を習得し、アニメ作画に対する不安やストレスを払拭する。	4単位	実務経験	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	トレス訓練1	動画作業に必要なトレス技術	プリント、トレス台	
3	タップ割り訓練Ⅰ-1	動画作業に必要なタップ割りの習得	プリント、トレス台	
4	タップ割り訓練Ⅰ-2	動画作業に必要なタップ割りの習得	トレス台	
5	デッサン割り訓練Ⅰ-1	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
6	デッサン割り訓練Ⅰ-2	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
7	デッサン割り訓練Ⅰ-3	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
8	検定試験	今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	中割り 初級編1	課題の原画の中割り訓練	プリント	
11	中割り 初級編2	課題の原画の中割り訓練		
12	中割り 初級編3	課題の原画の中割り訓練		
13	中割り 初級編4	課題の原画の中割り訓練		
14	中割り 初級編5	課題の原画の中割り訓練		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメイラスト 基礎		横尾 妙	■ 1年 後期	
到達目標	テレビアニメの動画技術を実践し、アニメ作画を慣れていただく。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	トレス訓練2	動画作業に必要なトレス技術	プリント、トレス台	
3	タップ割り 訓練Ⅱ-1	動画作業に必要なタップ割りの習得	プリント、トレス台	
4	タップ割り 訓練Ⅱ-2	動画作業に必要なタップ割りの習得	トレス台	
5	デッサン割り 訓練Ⅱ-1	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
6	デッサン割り 訓練Ⅱ-2	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
7	デッサン割り 訓練Ⅱ-3	動画作業に必要なデッサン割りの習得	トレス台	
8	検定試験	今までの内容を含めた作成を行う ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	中割り 中級編1	課題の原画の中割り訓練	プリント	
11	中割り 中級編2	課題の原画の中割り訓練		
12	中割り 中級編3	課題の原画の中割り訓練		
13	中割り 中級編4	課題の原画の中割り訓練		
14	中割り 中級編5	課題の原画の中割り訓練		
15	まとめ中級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ中級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出基礎		西山 祐樹	■ 1年 前期	
到達目標	演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	画面サイズ、撮影サイズ1	画面のアスペクト 比と	プリント	
		ロング～アップの演出		
3	シーンとカット(ショット) 1	カット 割りの演出	プリント	
4	イマジナリーライン1	イマジナリーラインの守り方と	プリント	
		越え方		
5	マッチカット 1	マッチカットの守り方	プリント	
6	レンズの画角1	広角 標準 望遠の演出	プリント	
7	モンタージュ 1	モンタージュによる伝え方	プリント	
8	検定試験1	今までの内容を含めた作成を行う		
		ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	プリント	
10	フィックス パン等カメラの動き 1	カメラを動かす演出	プリント	
11	トラッキングとズーミングの効果1	カメラを動かす演出	プリント	
12	ディゾルブ等編集、撮影の効果1	フェード オーバーラップの演出	プリント	
13	フィルター効果、ワイプ等編集効果1	ストリームブラー	プリント	
		ラジアル等の演出		
14	色彩効果1	色相・彩度・明度	プリント	
		対比現象の演出		
15	まとめ初級実践 I - 1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践 I - 2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出基礎		西山 祐樹	■ 1年 後期	
到達目標	演出用語を理解し、絵コンテの読み書きが出来るようになる。価値観を広げアニメーションが人生をかける仕事に値することを感じる。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	画面サイズ、撮影サイズ2	画面のアスペクト 比と	プリント	
		ロング～アップの演出		
3	シーンとカット(ショット) 2	カット 割りの演出	プリント	
4	イマジナリーライン2	イマジナリーラインの守り方と	プリント	
		越え方		
5	マッチカット2	マッチカットの守り方	プリント	
6	レンズの画角2	広角 標準 望遠の演出	プリント	
7	モンタージュ2	モンタージュによる伝え方	プリント	
8	検定試験	今までの内容を含めた作成を行う		
		ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	プリント	
10	フィックス パン等カメラの動き2	カメラを動かす演出	プリント	
11	トラッキングとズーミングの効果2	カメラを動かす演出	プリント	
12	ディゾルブ等編集、撮影の効果2	フェード オーバーラップの演出	プリント	
13	フィルター効果、ワイプ等編集効果2	ストリームブラー	プリント	
		ラジアル等の演出		
14	色彩効果2	色相・彩度・明度	プリント	
		対比現象の演出		
15	まとめ初級実践Ⅱ-1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践Ⅱ-2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画基礎		西山 祐樹	■ 1年 前期	
到達目標	個人でアニメーション作品の企画から完成までの作業からアニメーション制作の流れを身につける。アニメ制作とリンク。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画 I	企画の立案と	プリント	
		イメージボード作成		
3	絵コンテ作成 I	絵コンテの作業と	プリント	
		修正箇所の提案		
4	レイアウト作業 I	画面構成、第一原画、	プリント	
		タイムシート作成		
5	作画作業 I - 1	原画作業	プリント	
6	作画作業 I - 2	原画作業	プリント	
7	作画作業 I - 3	原画作業	プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業 I - 1	動画作業		
11	作画作業 I - 2	動画作業		
12	仕上げ作業 I - 1	背景・動画のスキャン		
13	仕上げ作業 I - 2	彩色作業		
14	仕上げ作業 I - 3	彩色作業		
15	撮影作業 I	デジタル撮影(コアレタス)		
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画基礎		西山 祐樹	■ 1年 後期	
到達目標	アニメーション業界の仕事の工程の理解とやりがいを感じる。	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画Ⅱ	企画の立案と	プリント	
		イメージボード作成		
3	絵コンテ作成Ⅱ	絵コンテの作業と	プリント	
		修正箇所の提案		
4	レイアウト作業Ⅱ	画面構成、第一原画、	プリント	
		タイムシート作成		
5	作画作業Ⅱ-1	原画作業	プリント	
6	作画作業Ⅱ-2	原画作業	プリント	
7	作画作業Ⅱ-3	原画作業	プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業Ⅱ-1	動画作業		
11	作画作業Ⅱ-2	動画作業		
12	仕上げ作業Ⅱ-1	背景・動画のスキャン		
13	仕上げ作業Ⅱ-2	彩色作業		
14	仕上げ作業Ⅱ-3	彩色作業		
15	撮影作業Ⅱ	デジタル撮影(コアレタス)		
16	まとめ中級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ技術基礎		横尾 妙	■ 1年 前期	
到達目標	透視図法を理解し、背景とキャラクターを描く技術を習得。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	パースの意味とレンズの画角について。	パースとレンズ画角の関係	プリント	
		パースと矛盾するデフォルメの理解		
3	一点透視の描き方 I	アイレベル 地平線の理解	プリント	
4	二点透視の描き方 I	並行は同じ消失点に向かう	プリント	
5	三点透視の描き方 I	3次元空間の理解	プリント	
6	広角レンズの描き方 I	画角と消失点の関係	プリント	
7	望遠レンズの描き方 I	画角と消失点の関係	プリント	
8	検定試験 I	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業 I	前半のまとめ、補足		
10	建物の描き方 I	パース画の練習	プリント	
11	室内の描き方 I	パース画の練習	プリント	
12	階段のある風景 I	パース画の練習	プリント	
13	自動車の描き方 I	パース画の練習	プリント	
14	パースとデフォルメの共存 I	パースにしばらく効果的な	プリント	
		デフォルメを加える		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ技術基礎		横尾 妙	■ 1年 後期	
到達目標	透視図法を理解し、背景とキャラクターを描く技術を習得。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	絵画のデフォルメについて。	パースとレンズ画角の関係	プリント	
		パースと矛盾するデフォルメの理解		
3	一点透視の描き方Ⅱ	アイレベル 地平線の理解	プリント	
4	二点透視の描き方Ⅱ	並行は同じ消失点に向かう	プリント	
5	三点透視の描き方Ⅱ	3次元空間の理解	プリント	
6	広角レンズの描き方Ⅱ	画角と消失点の関係	プリント	
7	望遠レンズの描き方Ⅱ	画角と消失点の関係	プリント	
8	検定試験Ⅱ	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業Ⅱ	前半のまとめ、補足		
10	建物の描き方Ⅱ	パース画の練習	プリント	
11	室内の描き方Ⅱ	パース画の練習	プリント	
12	階段のある風景Ⅱ	パース画の練習	プリント	
13	自動車の描き方Ⅱ	パース画の練習	プリント	
14	パースとデフォルメの共存Ⅱ	パースにしばられず効果的な	プリント	
		デフォルメを加える		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ作画基礎		浦塚 紫織	■ 1年 前期	
到達目標	テレビアニメの動画技術を習得する。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	トレス訓練	動画作業に必要なトレス技術	プリント、トレス台	
3	タップ割り 訓練 I-1	動画作業に必要な タップ割りの習得	プリント、トレス台	
4	タップ割り 訓練 I-2	動画作業に必要な タップ割りの習得	トレス台	
5	デッサン割り 訓練 I-1	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
6	デッサン割り 訓練 I-2	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
7	デッサン割り 訓練 I-3	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	中割り 初級編 I-1	課題の原画の中割り訓練		
11	中割り 初級編 I-2	課題の原画の中割り訓練		
12	中割り 初級編 I-3	課題の原画の中割り訓練		
13	中割り 初級編 I-4	課題の原画の中割り訓練		
14	中割り 初級編 I-5	課題の原画の中割り訓練		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ作画基礎		浦塚 紫織	■ 1年 後期	
到達目標	アニメ作画に対する不安やストレスを払拭する。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	トレス訓練	動画作業に必要なトレス技術	プリント、トレス台	
3	タップ割り 訓練Ⅱ-1	動画作業に必要な タップ割りの習得	プリント、トレス台	
4	タップ割り 訓練Ⅱ-2	動画作業に必要な タップ割りの習得	トレス台	
5	デッサン割り 訓練Ⅱ-1	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
6	デッサン割り 訓練Ⅱ-2	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
7	デッサン割り 訓練Ⅱ-3	動画作業に必要な デッサン割りの習得	トレス台	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	中割り 初級編Ⅱ-1	課題の原画の中割り訓練		
11	中割り 初級編Ⅱ-2	課題の原画の中割り訓練		
12	中割り 初級編Ⅱ-3	課題の原画の中割り訓練		
13	中割り 初級編Ⅱ-4	課題の原画の中割り訓練		
14	中割り 初級編Ⅱ-5	課題の原画の中割り訓練		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ制作基礎		浦塚 紫織	■ 1年 前期	
到達目標	アニメーションの製作工程を学ぶ	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画会議基礎	プリプロダクションの理解	プリント	
		ブレンストーミング 企画決定		
3	キャラクター・美術デザイン制作基礎	キャラクターデザインのアイデアの検討	プリント	
		背景・小物設定制作		
4	キャラクター・美術デザイン制作基礎	キャラデザイン	プリント	
		・美術設定決定稿を作成		
5	絵コンテ作成基礎	絵コンテの読み合わせ	プリント	
		作画打ち合わせ		
6	レイアウト作業基礎	作打ち開始 背景原図	プリント	
		第一原画 タイムシート作成		
7	レイアウト作業基礎	第二原画作成	プリント	
8	レイアウト作業基礎	第二原画作成		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作業工程振り返り	ポートフォリオ持参でのPP実施		
11	作画作業基礎	動画作業		
12	作画作業基礎	動画作業		
13	仕上げ 背景作業基礎1	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
14	仕上げ 背景作業基礎2	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
15	撮影作業基礎	デジタル撮影		
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ制作基礎		浦塚 紫織	■ 1年 後期	
到達目標	過去作品を元にアニメーション作品制作で良くなかったところを振り返り応用技術を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画会議応用	プリプロダクションの理解	プリント	
		ブレンストーミング 企画決定		
3	キャラクター・美術デザイン制作応用	キャラクターデザインのアイデアの検討	プリント	
		背景・小物設定制作		
4	キャラクター・美術デザイン制作応用	キャラデザイン	プリント	
		・美術設定決定稿を作成		
5	絵コンテ作成応用	絵コンテの読み合わせ	プリント	
		作画打ち合わせ		
6	レイアウト 作業応用	作打ち開始 背景原図	プリント	
		第一原画 タイムシート 作成		
7	レイアウト 作業応用	第二原画作成	プリント	
8	レイアウト 作業応用	第二原画作成		
9	オリエンテーション・集中授	前半のまとめ、補足		
10	作業工程振り返り	ポートフォリオ持参でのPP実施		
11	作画作業応用	動画作業		
12	作画作業応用	動画作業		
13	仕上げ 背景作業応用1	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
14	仕上げ 背景作業応用2	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
15	撮影作業応用	デジタル撮影		
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ美術基礎		那須 さゆみ	■ 1年 前期	
到達目標	背景画の基本 ポスターカラー画の描き方を習得する。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題による提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え	ポスターカラー	
2	森、木漏れ日 I	からバケの訓練	プリント、ポスターカラー	
3	海底、水面 I	シルエットで描く	ポスターカラー	
4	夕焼け、海 I	広角 望遠の描き方	ポスターカラー	
5	夕焼け、山 I	加法混色と減法混色の考え方	ポスターカラー	
6	夜間、月夜 I	彩度の調整	ポスターカラー	
7	宇宙 I	ドリッピング エアブラシ	ポスターカラー	
8	検定試験	イラスト	ポスターカラー	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	室内、畳 I	陰影表現	ポスターカラー	
11	室内、窓 I	色温度 明度の考え方	ポスターカラー	
12	ビル、日中 I	溝引き	ポスターカラー	
13	ビル、夜間 I	溝引き	ポスターカラー	
14	ハーモニー I	トレスマシン体験	ポスターカラー	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ美術基礎		那須 さゆみ	■ 1年 後期	
到達目標	配色や質感表現の訓練。 絵を描く不安やストレスを払拭させる。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題による提出		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え	ポスターカラー	
2	森、木漏れ日Ⅱ	からバケの訓練	ポスターカラー	
3	海底、水面Ⅱ	シルエットで描く	ポスターカラー	
4	夕焼け、海Ⅱ	広角 望遠の描き方	ポスターカラー	
5	夕焼け、山Ⅱ	加法混色と減法混色の考え方	ポスターカラー	
6	夜間、月夜Ⅱ	彩度の調整	ポスターカラー	
7	宇宙Ⅱ	ドリッピング エアブラシ	ポスターカラー	
8	検定試験	イラスト	ポスターカラー	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	室内、畳Ⅱ	陰影表現	ポスターカラー	
11	室内、窓Ⅱ	色温度 明度の考え方	ポスターカラー	
12	ビル、日中Ⅱ	溝引き	ポスターカラー	
13	ビル、夜間Ⅱ	溝引き	ポスターカラー	
14	ハーモニーⅡ	トレスマシン体験	ポスターカラー	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：スキルアップ I		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	業界EXPOに向けて自己アピール力を高めていく	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価口		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	業界EXPOについて			
3	業界EXPOの目標設定			
4	業界EXPO			
5	業界EXPO			
6	業界EXPO			
7	業界EXPO			
8	進捗確認プレゼンテーション			
9	業界EXPO			
10	業界EXPO			
11	業界EXPO			
12	業界EXPO			
13	業界EXPO			
14	業界EXPO			
15	業界EXPO			
16	進捗確認プレゼンテーション			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：キャリアアップ		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	企業リサーチによる就職活動の促進□	2単位		実務経験
		32時数		
				写真講師歴有
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価□		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	業界EXPO			
2	業界EXPO			
3	業界EXPO			
4	業界EXPO			
5	業界EXPO			
6	業界EXPO			
7	業界EXPO			
8	業界EXPO			
9	デザイナーズプレゼンテーション			
10	デザイナーズプレゼンテーション			
11	デザイナーズプレゼンテーション			
12	デザイナーズプレゼンテーション			
13	デザイナーズプレゼンテーション			
14	デザイナーズプレゼンテーション			
15	デザイナーズプレゼンテーション			
16	作品経過提出			

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：スキルアップⅡ		阿部 正容	■ 2年 前期	
到達目標	企業リサーチによる就職活動の促進□	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		実践(プレゼンテーション) レポート提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	デザイナーズプレゼンテーション			
3	デザイナーズプレゼンテーション			
4	デザイナーズプレゼンテーション			
5	デザイナーズプレゼンテーション			
6	デザイナーズプレゼンテーション			
7	デザイナーズプレゼンテーション			
8	デザイナーズプレゼンテーション			
9	集中授業			
10	集団面接 練習①	グループ		
11	集団面接 練習②	グループ		
12	作品プレゼンの練習①	プレゼンテーション		
13	作品プレゼンの練習②	プレゼンテーション		
14	作品のプレゼン練習③	プレゼンテーション		
15	ポートフォリオのブラッシュアップ③	作品制作		
16	ポートフォリオのブラッシュアップ④	作品制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：特別補講		阿部 正容	■ 2年 後期	
到達目標	選択した分野の知識を身につける	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		プロセス・プレゼンテーションにより評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション			
2	内定企業対策第1回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
3	内定企業対策第2回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
4	内定企業対策第3回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
5	内定企業対策第4回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
6	内定企業対策第5回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
7	内定企業対策第6回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
8	内定企業対策第7回目	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
9	内定企業対策第8回目(プレゼンテーション)	内定企業からのオーダーに応える		
		スキルアップ講座		
10	社会事情・業界把握第1回目	社会に出る前の最終準備講座		
11	社会事情・業界把握第2回目	社会に出る前の最終準備講座		
12	社会事情・業界把握第3回目	社会に出る前の最終準備講座		
13	社会事情・業界把握第4回目	社会に出る前の最終準備講座		
14	社会事情・業界把握第5回目	社会に出る前の最終準備講座		
15	社会事情・業界把握第6回目	社会に出る前の最終準備講座		
16	プレゼンテーション	最終評価のための表現		

有 無 演習 講義

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：キャリアステップアップ		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	働くことの意義について理解させることで就職について意識をもたせる 履歴書の作成	2単位	実務経験	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	就職の流れ履歴書作成(アルバイト用)	2年間の就職の流れについて説明。アルバイト用の履歴書説明(コミュニケーション力の必要性を理解させアルバイトを奨励)		
3	働くとは？(1)	働くとはどういうこと？ 務を案にさせることは？グループで話し合い(グループディスカッション)		
4	働くとは？(2)	働くことの意義についてグループごとに発表させる「働くとは」のまとめ		
5	グループワーク	6名ごとのグループでグループワーク		
6	自己紹介	マインドマップを作成しグループで発表		
7	試験	筆記試験(履歴書、マインドマップ作成)		
8	求人情報の見方	求人票による募集の流れ、求人票の具体的な内容 学生と税金、社会保険について説明		
9	自分自身を理解するってどんなこと 自己分析	中学校・高校・専門学校時代を振り返り記入		
10	業界EXPOの希望企業調査	各自、スマートフォンを用いて企業研究をさせる検索の仕方について説明		
11	自己PRの作成	自己PRの作り方について説明 自己分析から自分の強みを記入		
12	企業研究	シートにより希望する企業について情報を記入させる		
13	集中授業			
14	志望動機の作成	企業研究より志望動機の作成 志望動機の作成ポイントを説明		
15	履歴書作成	履歴書完成		
16	試験	履歴書(学歴・資格・自己PR・志望動機)作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：キャリアステップアップ		阿部 正容	■ 1年 後期	
到達目標	インターンシップの意義を理解し、就職活動について意識の高揚を図る。コミュニケーション力の向上と就職活動を理解する。	2単位	実務経験	
		32時数		
		写真講師歴有		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	導入授業			
2	インターンシップの指導(1)	インターンシップとは? 提出書類の説明、事前指導(注意事項)		
3	インターンシップの指導(2)	お礼状の書き方、電話のかけ方 面接試験対策(入退出、面接の受け方)		
4	インターンシップの指導(3)	インターンシップを希望する企業の選定		
5	就職スケジュール表の作成	卒業までの就職内定スケジュールの作成		
6	業界EXPOに向けての事前指導	業界EXPOの意義について説明 身だしなみ、聞く姿勢・態度		
7	業界EXPOに向けての企業研究	業界EXPOに参加する企業の企業研究 (企業研究シート)		
8	試験	内定を勝ち取るためのスケジュール を作成		
9	集中授業			
10	面接対策	面接の種類(スカイプ面接、個人面接、集団面接、グループディスカッション)		
11	グループディスカッション	グループディスカッションのポイント(ビデオ)を説明してグループに分かれディスカッション グループごとに発表		
12	面接対策	模擬面接(集団面接)		
13	エントリーシート対策(1)	エントリーシートの目的・書き方		
14	エントリーシート対策(2)	エントリーシートの作成		
15	グループワーク	チームで話し合い協力してすることの大切さを理解させる		
16	試験	エントリーシートの作成		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：ホームルーム		阿部 正容	■ 1年 前期	
到達目標	一般的な基本的な事を知る	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	アニメ研究Ⅰ	アクション系知識を広げます		
2	アニメ研究Ⅱ	恋愛系知識を広げます	プリント	
3	アニメ研究Ⅲ	ギャグ系の知識を広げます		
4	音楽研究Ⅰ(BGM編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。	プリント	
5	音楽研究Ⅰ(BGM編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。		
6	音楽研究Ⅰ(BGM編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。		
7	音楽研究Ⅰ(SE編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。	プリント	
8	音楽研究Ⅰ(SE編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。		
9	音楽研究Ⅰ(SE編)	様々なシーンを音楽からイメージ出来るように、曲の幅を広げる。		
10	声優研究Ⅰ	アニメキャラクター声のマッチングを知る。	プリント	
11	声優研究Ⅱ	声優のキャスティング知識を広げる		
12	声優研究Ⅲ	声優のキャスティング知識を広げる		
13	アニメ会社研究Ⅰ	様々なアニメを知り会社を知って頂きます	プリント	
14	アニメ会社研究Ⅱ	様々なアニメを知り会社を知って頂きます		
15	アニメ会社研究Ⅲ	様々なアニメを知り会社を知って頂きます		
16	まとめ	レポート制作		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：ホームルーム		阿部 正容	■ 1年 後期	
到達目標	一般的な基本的な事を知る	2単位		実務経験
		32時数		
				写真講師歴有
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	DI G I T A L W O R K基礎 I (パソコンの種類)	パソコンの種類を知る MAC、W ndows	プリント	
2	DI G I T A L W O R K基礎 II (モバイルOSの種類)	モバイルOSの種類を知る i OS、Androi d		
3	DI G I T A L W O R K基礎 III (自宅学習の注意)	パソコンのスペック 新たにPC購入する際の注意点		
4	DI G I T A L W O R K基礎 IV (1 バイト 文字2 バイト 文字)	フォントの種類とファイル名の 影響、注意点		
5	DI G I T A L W O R K基礎 V (ファイルとフォルダ)	フォルダのまとめ方		
6	DI G I T A L W O R K基礎 VI (拡張子とアプリ)	拡張子の種類と注意点		
7	DI G I T A L W O R K基礎 VI (G I F, J P E G P N G-8, P N G-24)	画像形式と受け渡しの注意点		
8	DI G I T A L W O R K基礎 VI (解像度とサイズ)	解像度について理解する。		
9	DI G I T A L W O R K基礎 VI (記憶媒体)	USBメモリ、CD違いと注意点		
10	DI G I T A L W O R K基礎 VI (クラウドストレージ)	データの受け渡し方法		
11	DI G I T A L W O R K基礎 VI (アプリの種類)	描画ソフト の知識を高める		
12	DI G I T A L W O R K基礎 VI (Phot oshop)	Phot oshopの概要を知る		
13	DI G I T A L W O R K基礎 VI (Ill ustrator)	Ill ustratorの概要を知る		
14	DI G I T A L W O R K基礎 VI (C L I P S T U D I O P A I N T)	C L I P S T U D I O P A I N T概要を知る		
15	DI G I T A L W O R K基礎 VI (3 Dソフト)	3 Dソフトの種類を知る		
16	DI G I T A L W O R K基礎 まとめ	ペーパーテスト		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：ホームルーム		阿部 正容	■ 2年 前期	
到達目標	一般的な基本的な事を知る	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポート提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	就職活動準備 I-1	googl eスプレッドシートについて	PC	
2	就職活動準備 I-2	googl eスプレッドシートの使い方	PC、スプレッドシート	
3	就職活動準備 I-3	googl eスプレッドシート 計画スケジュール表制作	PC、スプレッドシート	
4	就職活動準備 I-4	googl eスプレッドシート 計画スケジュール表入力	PC、スプレッドシート	
5	就職活動準備 I-5	googl eドキュメントについて	PC、ドキュメント	
6	就職活動準備 I-6	googl eドキュメントの使い方	PC、ドキュメント	
7	就職活動準備 I-7	googl eドキュメント 送り状作成	PC、ドキュメント	
8	就職活動準備 I-8	googl eドキュメント 送り状作成1	PC、ドキュメント	
9	就職活動準備 I-9	googl eドキュメント 送り状作成2	PC、ドキュメント	
10	就職活動準備 I-10	履歴書の書き方 職務経歴書の書き方	PC、履歴書	
11	就職活動準備 I-11	履歴書の制作 職務経歴書の制作	PC、履歴書	
12	就職活動準備 I-12	履歴書の制作 職務経歴書の制作	PC、履歴書	
13	就職活動準備 I-13	履歴書の制作 職務経歴書の制作	PC、履歴書	
14	就職活動準備 I-14	googl e Keepの使い方	PC、Keep	
15	就職活動準備 I-15	googl e Keepのメモのとり方 スマホの連動活用	PC、Keep	
16	就職活動準備 I-16	googl e todo の使い方	PC、todo	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：ホームルーム		阿部 正容	■ 2年 後期	
到達目標	一般的な基本的な事を知る	2単位	実務経験 写真講師歴有	
		32時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオ提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	就職活動準備Ⅱ-1	面接指導		
2	就職活動準備Ⅱ-2	面接指導	プリント、トレス台	
3	就職活動準備Ⅱ-3	面接指導	プリント、トレス台	
4	就職活動準備Ⅱ-4	面接指導	トレス台	
5	就職活動準備Ⅱ-5	面接指導	トレス台	
6	就職活動準備Ⅱ-6	ポートフォリオまとめ	トレス台	
7	就職活動準備Ⅱ-7	ポートフォリオまとめ	トレス台	
8	就職活動準備Ⅱ-8	ポートフォリオまとめ		
9	就職活動準備Ⅱ-9	ポートフォリオまとめ		
10	就職活動準備Ⅱ-10	ポートフォリオまとめ		
11	就職活動準備Ⅱ-11	ポートフォリオまとめ		
12	就職活動準備Ⅱ-12	ポートフォリオまとめ		
13	就職活動準備Ⅱ-13	ポートフォリオまとめ		
14	就職活動準備Ⅱ-14	ポートフォリオまとめ		
15	就職活動準備Ⅱ-15	ポートフォリオまとめ		
16	就職活動準備Ⅱ-16	ポートフォリオまとめ		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデザイン基礎		山本 重春	■ 1年 前期	
到達目標	TVアニメの原画技術を習得する。	4単位	実務経験 イラストレーター・似顔絵師	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		提出課題による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	基礎説明 道具の扱い I	鉛筆・クロッキーブックの扱い	プリント、トレス台	
		デッサンの描き方、進め方のレクチャー		
3	濃淡とタッチテクニック I	濃淡のつけ方(5段階) タッチのつけ方	プリント、トレス台	
		種類とテクニック説明と練習		
4	濃淡とタッチテクニック I	濃淡のつけ方(5段階) タッチのつけ方		
		種類とテクニック説明と練習		
5	面の意識、明暗 I	面表現、濃度段階、明暗段階	ポスターカラー	
6	面の意識明暗 I	面表現、濃度段階、明暗段階	ポスターカラー	
7	4大原型 I-1	4大原型(球・多面体・錐型等)	ポスターカラー	
8	4大原型 I-2	4大原型(球・多面体・錐型等)		
9	オリエンテーション・集中授業 I	前半のまとめ、補足		
10	透視図、パース I	1点透視、2点透視、3点透視の説明		
11	人物・アオリ、俯瞰 I-1	人体骨格、筋肉の説明と描画		
12	人物・アオリ、俯瞰 I-2	アオリ俯瞰の描画(上半身)		
13	人物・アオリ、俯瞰 I-3	アオリ俯瞰の描画(全身)		
14	人物・アオリ、俯瞰 I-4	アオリ俯瞰の描画(全身)		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデザイン基礎		山本 重春	■ 1年 後期	
到達目標	TVアニメの原画技術を習得する。	4単位	実務経験 イラストレーター・似顔絵師	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		提出課題による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	基礎説明 道具の扱いⅡ	鉛筆・クロッキーブックの扱い	プリント	
		デッサンの描き方、進め方のレクチャー		
3	濃淡とタッチテクニックⅡ	濃淡のつけ方(5段階) タッチのつけ方	プリント	
		種類とテクニック説明と練習		
4	濃淡とタッチテクニックⅡ	濃淡のつけ方(5段階) タッチのつけ方	プリント	
		種類とテクニック説明と練習		
5	面の意識、明暗Ⅱ	面表現、濃度段階、明暗段階	プリント	
6	面の意識明暗Ⅱ	面表現、濃度段階、明暗段階	プリント	
7	4大原型Ⅱ-1	4大原型(球・多面体・錐型等)	プリント	
8	4大原型Ⅱ-2	4大原型(球・多面体・錐型等)		
9	オリエンテーション・集中授業Ⅱ	前半のまとめ、補足		
10	透視図、パースⅡ	1点透視、2点透視、3点透視の説明	プリント	
11	人物・アオリ、俯瞰Ⅱ-1	人体骨格、筋肉の説明と描画	プリント	
12	人物・アオリ、俯瞰Ⅱ-2	アオリ俯瞰の描画(上半身)		
13	人物・アオリ、俯瞰Ⅱ-3	アオリ俯瞰の描画(全身)		
14	人物・アオリ、俯瞰Ⅱ-4	アオリ俯瞰の描画(全身)		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデジタル基礎		浦塚 紫織	■ 1年 前期	
到達目標	フォトショップ、アフターエフェクトの使い方、デジタル技術の基礎を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	レイヤーについて I	階層構造の理解	PC、プリント	
3	アルファチャンネルについて I	マスクとしてのメリット	PC、プリント	
4	ブラシについて I	ショートカット カスタムブラシ	PC、プリント	
5	塗りつぶしについて I	アンチエイリアスの理解	PC、プリント	
6	パスについて I-1	パスツールの使い方	PC、プリント	
7	バッチについて I-2	アクションへの登録方法	PC、プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	プロジェクト、コンポジションについて I	アフターエフェクトの基本	PC、プリント	
11	レイヤー、プリコンポジションについて I	プリコンの考え方	PC、プリント	
12	キーフレーム、タイムリマップについて I	デジタル撮影の考え方	PC、プリント	
13	スケール、移動、アンカーポイントについて I	カメラワーク	PC、プリント	
14	アニメーションの補間法について I	フェアリング効果	PC、プリント	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施	PC、プリント	
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデジタル基礎		浦塚 紫織	■ 1年 後期	
到達目標	フォトショップ、アフターエフェクトの使い方、デジタル技術の基礎を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ペーパーテストによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	レイヤーについてⅡ	階層構造の理解	PC、プリント	
3	アルファチャンネルについてⅡ	マスクとしてのメリット	PC、プリント	
4	ブラシについてⅡ	ショートカット カスタムブラシ	PC、プリント	
5	塗りつぶしについてⅡ	アンチエイリアスの理解	PC、プリント	
6	パスについてⅡ-1	パスツールの使い方	PC、プリント	
7	バッチについてⅡ-2	アクションへの登録方法	PC、プリント	
8	検定試験	ペーパーテスト		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	プロジェクト、コンポジションについてⅡ	アフターエフェクトの基本	PC、プリント	
11	レイヤー、プリコンポジションについてⅡ	プリコンの考え方	PC、プリント	
12	キーフレーム、タイムリマップについてⅡ	デジタル撮影の考え方	PC、プリント	
13	スケール、移動、アンカーポイントについてⅡ	カメラワーク	PC、プリント	
14	アニメーションの補間法についてⅡ	フェアリング効果	PC、プリント	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間	PC、プリント	
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメイラスト		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	デジタルアニメが制作出来る技術を習得。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品制作による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	短編作品の企画	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
3	レイアウト	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
4	素材制作	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
5	素材制作	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
6	コンポジット	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
7	コンポジット	物語のテーマ表現以上にデジタル		
		撮影技術向上の為の作品制作		
8	編集	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	短編作品の企画2	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
11	レイアウト	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
12	素材制作	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
13	素材制作	物語のテーマ表現以上にデジタル		
		撮影技術向上の為の作品制作		
14	コンポジット	物語のテーマ表現以上にデジタル	プリント	
		撮影技術向上の為の作品制作		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメイラスト		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	デジタルアニメを理解する	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	透過光	ロボットのカメラアイ透過光	プリント、PC	
3	透過光	ガスタービンエンジンの光と アフターバーナーの揺らぎ効果	プリント、PC	
4	パーティクル	桜の花びらの動きと桜吹雪	プリント、PC	
5	パーティクル	噴水		
6	水中表現	波ガラスとゆがみ調整	プリント、PC	
7	水中表現	水中入射光		
8	爆発エフェクト	サブリナ効果、ソニックブーム 画面動き	プリント、PC	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	魔法陣	線光表現基礎と回転	プリント、PC	
11	魔法陣	多重露光		
12	魔法陣	魔法効果表現		
13	入射光	自然光、時間帯に応じた 光の方向と強弱	プリント、PC	
14	入射光	自然光、時間帯に応じた 光の方向と強弱		
15	パラ	画面上の色パラ、カゲパラ等	プリント、PC	
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施	プリント、PC	

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデジタル		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	1年次より専門的なデジタル技術の習得。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	レタススタジオ	ペイントマン コアレタスの訓練	プリント、PC	
3	レタススタジオ	ペイントマン コアレタスの訓練		
4	レタススタジオ	ペイントマン コアレタスの訓練		
5	レタススタジオ	ペイントマン コアレタスの訓練		
6	フォトショップ	撮影素材としての使い方		
7	フォトショップ	撮影素材としての使い方		
8	フォトショップ	撮影素材としての使い方		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	フォトショップ	撮影素材としての使い方	プリント、PC	
11	フォトショップ	撮影素材としての使い方		
12	フォトショップ	撮影素材としての使い方		
13	イラストレーター	撮影素材としての使い方	プリント、PC	
14	イラストレーター	撮影素材としての使い方		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメデジタル		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	内定後の撮影を中心に高度なデジタル技術を習得する。	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
3	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練		
4	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練		
5	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練		
6	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練		
7	アフターエフェクト フラクタルノイズの加工	デジタル撮影の訓練		
8	アフターエフェクト、シャッター	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	アフターエフェクト、グロー	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
11	アフターエフェクト、パスを使用した アニメーション	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
12	アフターエフェクト、パペットピンツール	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
13	アフターエフェクト、3Dレイヤー	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
14	アフターエフェクト、エクスプレッション	デジタル撮影の訓練	プリント、PC	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	アニメーションや実写映画から演出技術を習得。	4単位		実務経験
		64時数		
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポートによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	12人の怒れる男	密室劇 キャラクターの立て方	DVD、レーザーディスク	
		ドラマ葛藤の構成		
3	鳥	BGM無しの音響効果	DVD、レーザーディスク	
		セリフと視点の構成		
4	独立愚連隊	岡本喜八演出	DVD、レーザーディスク	
		庵野秀明演出の基本		
5	真夜中のカーボーイ	アメリカンニューシネマについて	DVD、レーザーディスク	
6	心中天網島	文楽 舞台劇 映画的構成	DVD、レーザーディスク	
7	髪結いの亭主	セット ライティング効果	DVD、レーザーディスク	
8	雨に唄えば	ミュージカル オペラの演出	DVD、レーザーディスク	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	DVD、レーザーディスク	
10	木枯らし紋次郎	市川崑演出	DVD、レーザーディスク	
		アニメーターからの転身		
11	マッチ工場の少女	セリフ 情報の省略	DVD、レーザーディスク	
12	2001年宇宙の旅	キューブリック アーサー・クラーク	DVD、レーザーディスク	
		ダグラス・ランブルについて		
13	東海道四谷怪談	中川信夫演出 鶴屋南北	DVD、レーザーディスク	
14	怪奇大作戦	実相寺昭雄演出	DVD、レーザーディスク	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ演出		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	アニメーションや実写映画から演出技術を習得。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	講義	成績評価の方法・基準		
		レポートによる評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	キッド	モノクロサイレント時代	DVD、レーザーディスク	
3	地獄の黙示録	ハート オブダークネス 映画制作の裏話	DVD、レーザーディスク	
4	バンビ	ディズニー マルチプレーンカメラ	DVD、レーザーディスク	
5	鏡	タルコフスキー演出	DVD、レーザーディスク	
6	エースをねらえ	出崎統演出	DVD、レーザーディスク	
7	長屋紳士録	小津安二郎演出 フィックスの効果	DVD、レーザーディスク	
8	イデオン	富野由悠季演出	DVD、レーザーディスク	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	DVD、レーザーディスク	
10	オペレッタ狸御殿	鈴木清順演出	DVD、レーザーディスク	
11	田園に死す	寺山修司演出 ルイスブニュエル シュールリアリズム	DVD、レーザーディスク	
12	裸の島	新藤兼人演出 セリフの無いシナリオ	DVD、レーザーディスク	
13	勝手にしやがれ	ゴダール演出 ノーベルバーグ	DVD、レーザーディスク	
14	七人の侍	黒澤明演出	DVD、レーザーディスク	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ技術		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	職種に合わせた就活用ポートフォリオ制作。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		ポートフォリオの評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	ポートフォリオ制作 I-1	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
3	ポートフォリオ制作 I-2	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
4	ポートフォリオ制作 I-3	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
5	ポートフォリオ制作 I-4	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
6	ポートフォリオ制作 I-5	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
7	ポートフォリオ制作 I-6	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
8	ポートフォリオ制作 I-7	作画希望 背景付きキャラクターの芝居	過去ポートフォリオ作品集	
		仕上げ希望デジタル画		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	ポートフォリオ制作 I-1	背景希望デジタル画	過去ポートフォリオ作品集	
		撮影希望動画制作		
11	ポートフォリオ制作 I-2	背景希望デジタル画	過去ポートフォリオ作品集	
		撮影希望動画制作		
12	ポートフォリオ制作 I-3	背景希望デジタル画	過去ポートフォリオ作品集	
		撮影希望動画制作		
13	ポートフォリオ制作 I-4	背景希望デジタル画	過去ポートフォリオ作品集	
		撮影希望動画制作		
14	ポートフォリオ制作 I-5	背景希望デジタル画	過去ポートフォリオ作品集	
		撮影希望動画制作		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ技術		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	職種に合わせた就活用ポートフォリオ制作。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題制作による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業			
2	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
3	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
4	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
5	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
6	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
7	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り	プリント	
		仕上げ希望版權作業		
8	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	作画希望TVで使用した原画の中割り		
		仕上げ希望版權作業		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	背景希望プロ作品の模写 質感表現		
		撮影、制作希望デジタル撮影作品		
11	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	背景希望プロ作品の模写 質感表現		
		撮影、制作希望デジタル撮影作品		
12	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	背景希望プロ作品の模写 質感表現		
		撮影、制作希望デジタル撮影作品		
13	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	背景希望プロ作品の模写 質感表現		
		撮影、制作希望デジタル撮影作品		
14	TVアニメの作画作業。版權物の彩色。背景画の模写。撮影課題。	背景希望プロ作品の模写 質感表現		
		撮影、制作希望デジタル撮影作品		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ作画		横尾 妙	■ 2年 前期	
到達目標	アニメーションの特殊な技術を習得。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題制作による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	椅子から立ち上がりお辞儀	重心移動	プリント	
3	髪の毛のなびき	リピート作画	プリント	
4	マントのなびき	おくりのリピート作画	プリント	
5	エフェクト作画 煙のおくり1	おくりのリピート作画	プリント	
6	エフェクト作画 煙のおくり2	おくりのリピート作画	プリント	
7	エフェクト作画 透過光の焚き火	リピート作画 透過光	プリント	
8	エフェクト作画 爆発	撮影にて画面動加味	プリント	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	フォロー作画	走りのリピート作画 フォロースピードの考え方	プリント	
11	つけパン作画 横パン	つけパン目盛りの考え方	プリント	
12	つけパン作画 縦パン	つけパン目盛りの考え方	プリント	
13	つけパン作画 キャラクターのジャンプ	つけパン作画の考え方	プリント	
14	大判作画	つけパン 大判の違い	プリント	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ作画		横尾 妙	■ 2年 後期	
到達目標	テレビアニメの動画技術を習得する。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	プリント、トレス台	
3	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	プリント、トレス台	
4	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	トレス台	
5	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	トレス台	
6	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	トレス台	
7	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練	トレス台	
8	中割り 中級編	課題の原画の中割り訓練		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	中割り 上級編	課題の原画の中割り訓練		
11	中割り 上級編	課題の原画の中割り訓練		
12	中割り 上級編	課題の原画の中割り訓練		
13	中割り 上級編	課題の原画の中割り訓練		
14	中割り 上級編	課題の原画の中割り訓練		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ美術		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	作品の授業時間内完成で画力向上とスケジュール管理を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	カラーイラスト 1 順光 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
3	カラーイラスト 2 順光 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
4	カラーイラスト 3 逆光 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
5	カラーイラスト 4 逆光 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
6	カラーイラスト 5 フットライト 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
7	カラーイラスト 6 フットライト 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
8	カラーイラスト 7 左右からのライティング 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	カラーイラスト 8 ウォッシング 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
11	カラーイラスト 9 透明水彩 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
12	カラーイラスト 10 透明水彩 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
13	カラーイラスト 11 カラーインク 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
14	カラーイラスト 12 カラーインク 1	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ美術		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	作品の授業時間内完成で画力向上とスケジュール管理を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	カラーイラスト 1 順光2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
3	カラーイラスト 2 順光2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
4	カラーイラスト 3 逆光2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
5	カラーイラスト 4 逆光2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
6	カラーイラスト 5 フットライト 2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
7	カラーイラスト 6 フットライト 2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
8	カラーイラスト 7 左右からのライティング2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	カラーイラスト 8 ウォッシング2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
11	カラーイラスト 9 透明水彩2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
12	カラーイラスト 10 透明水彩2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
13	カラーイラスト 11 カラーインク2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
14	カラーイラスト 12 カラーインク2	フルショットのキャラクターイラスト	過去作品集	
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ制作		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	前期作品の反省点を元にアニメーション作品の企画から完成までの応用技術を身につける。	4単位	実務経験 アニメーターとしての業績有	
		64時数		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品制作による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画会議	ブレインストーミング 企画決定	プリント	
3	シナリオ作成	シナリオの読み合わせ 修正箇所の提案	プリント	
4	シナリオ作成	シナリオの読み合わせ 修正箇所の提案	プリント	
5	絵コンテ作成	絵コンテの読み合わせ 修正箇所の提案	プリント	
6	レイアウト作業	作打ち開始 背景原図 第一原画 タイムシート作成	プリント	
7	レイアウト作業	第二原画作成	プリント	
8	レイアウト作業	第二原画作成	プリント	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業	動画作業	プリント	
11	仕上げ 背景作業	動画のスキャン 彩色 背景画の彩色	プリント	
12	仕上げ 背景作業	動画のスキャン 彩色 背景画の彩色		
13	撮影作業	デジタル撮影	プリント	
14	撮影作業	デジタル撮影		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ制作		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	前期作品の反省点を元にアニメーション作品の企画から完成までの応用技術を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		作品制作による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	イメージボード制作	名場面や世界観のイメージ作成	プリント	
3	キャラクターデザイン制作	キャラクターデザインの アイデアを検討	プリント	
4	キャラクターデザイン制作	キャラクターのデザインの 決定稿を作成		
5	美術設定制作	背景 小物設定を作成	プリント	
6	レイアウト作業	作打ち開始 背景原図 第一原画 タイムシート作成	プリント	
7	レイアウト作業	第二原画作成		
8	レイアウト作業	第二原画作成		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	作画作業	動画作業	プリント	
11	作画作業	動画作業		
12	仕上げ 背景作業	動画のスキャン 彩色 背景画の彩色	プリント	
13	撮影作業	デジタル撮影	プリント	
14	撮影作業	デジタル撮影		
15	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		
16	まとめ初級実践2	学期末学習実践期間 学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	前期作品の反省点を元にアニメーション作品の企画から完成までの応用技術を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
			アニメーターとしての業績有	
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画会議 I	プリプロダクションの理解	プリント	
		ブレンストーミング 企画決定		
3	キャラクター・美術デザイン制作 I	キャラクターデザインのアイデア	プリント	
		検討 背景・小物設定制作		
4	キャラクター・美術デザイン制作 I	キャラデザイン・		
		美術設定決定稿を作成		
5	絵コンテ作成 I	絵コンテの読み合わせ	プリント	
		作画打ち合わせ		
6	レイアウト 作業 I-1	作打ち開始 背景原図	プリント	
		第一原画 タイムシート 作成		
7	レイアウト 作業 I-2	第二原画作成		
8	レイアウト 作業 I-3	第二原画作成		
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足		
10	(業界EXPO)	ポートフォリオ持参でのFP実施		
11	作画作業 I-1	動画作業	プリント	
12	作画作業 I-2	動画作業		
13	仕上げ 背景作業 I-1	動画のスキャン 彩色	プリント	
		背景画の彩色		
14	仕上げ 背景作業 I-2	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
15	撮影作業	デジタル撮影	プリント	
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：アニメ企画		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	前期作品の反省点を元にアニメーション作品の企画から完成までの応用技術を身につける。	4単位	実務経験	
		64時数		
				アニメーターとしての業績有
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		課題提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	オリエンテーション・集中授業	受講に対する心構え		
2	企画会議Ⅱ	プリプロダクションの理解	プリント	
		ブレンストーミング 企画決定		
3	キャラクター・美術デザイン制作Ⅱ	キャラクターデザインのアイデア	プリント	
		検討 背景・小物設定制作		
4	キャラクター・美術デザイン制作Ⅱ	キャラデザイン・		
		美術設定決定稿を作成		
5	絵コンテ作成Ⅱ	絵コンテの読み合わせ	プリント	
		作画打ち合わせ		
6	レイアウト 作業Ⅱ-1	作打ち開始 背景原図	プリント	
		第一原画 タイムシート作成		
7	レイアウト 作業Ⅱ-2	第二原画作成	プリント	
8	レイアウト 作業Ⅱ-3	第二原画作成	プリント	
9	オリエンテーション・集中授業	前半のまとめ、補足	プリント	
10	(業界EXPO)	ポートフォリオ持参でのFP実施		
11	作画作業Ⅱ-1	動画作業	プリント	
12	作画作業Ⅱ-2	動画作業		
13	仕上げ 背景作業Ⅱ-1	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
14	仕上げ 背景作業Ⅱ-2	動画のスキャン 彩色		
		背景画の彩色		
15	撮影作業	デジタル撮影		
16	まとめ初級実践1	学期末学習実践期間		
		学習フォロー実施		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：企業研修 I		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	企業研修で技術を習得する	14単位	実務経験	
		224時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修レポート 提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修 I-1	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
2	企業研修 I-2	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
3	企業研修 I-3	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
4	企業研修 I-4	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
5	企業研修 I-5	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
6	企業研修 I-6	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
7	企業研修 I-7	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
8	企業研修 I-8	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
9	企業研修 I-9	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
10	企業研修 I-10	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
11	企業研修 I-11	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
12	企業研修 I-12	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
13	企業研修 I-13	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
14	企業研修 I-14	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
15	企業研修 I-15	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
16	企業研修 I-16	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：企業研修 I		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	企業研修で技術を習得する	14単位	実務経験	
		224時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修レポート 提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修 I -17	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
2	企業研修 I -18	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
3	企業研修 I -19	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
4	企業研修 I -20	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
5	企業研修 I -21	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
6	企業研修 I -22	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
7	企業研修 I -23	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
8	企業研修 I -24	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
9	企業研修 I -25	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
10	企業研修 I -26	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
11	企業研修 I -27	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
12	企業研修 I -28	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
13	企業研修 I -29	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
14	企業研修 I -30	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
15	企業研修 I -31	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
16	企業研修 I -32	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：企業研修Ⅱ		中戸 崇広	■ 2年 前期	
到達目標	企業研修で技術を習得する	14単位	実務経験	
		224時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修レポート 提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修Ⅱ-1	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
2	企業研修Ⅱ-2	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
3	企業研修Ⅱ-3	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
4	企業研修Ⅱ-4	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
5	企業研修Ⅱ-5	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
6	企業研修Ⅱ-6	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
7	企業研修Ⅱ-7	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
8	企業研修Ⅱ-8	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
9	企業研修Ⅱ-9	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
10	企業研修Ⅱ-10	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
11	企業研修Ⅱ-11	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
12	企業研修Ⅱ-12	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
13	企業研修Ⅱ-13	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
14	企業研修Ⅱ-14	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
15	企業研修Ⅱ-15	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
16	企業研修Ⅱ-16	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		

九州デザイナー学院		授業担当	学科名：アニメーション学科	
教科名：企業研修Ⅱ		中戸 崇広	■ 2年 後期	
到達目標	企業研修で技術を習得する	14単位	実務経験	
		224時数		
		アニメーターとしての業績有		
授業方法	演習	成績評価の方法・基準		
		研修レポート 提出による評価		
回	授業内容 (評価ポイント)	課題内容 (授業時間内での設定課題)	資材	
1	企業研修Ⅱ-17	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
2	企業研修Ⅱ-18	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
3	企業研修Ⅱ-19	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
4	企業研修Ⅱ-20	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
5	企業研修Ⅱ-21	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
6	企業研修Ⅱ-22	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
7	企業研修Ⅱ-23	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
8	企業研修Ⅱ-24	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
9	企業研修Ⅱ-25	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
10	企業研修Ⅱ-26	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
11	企業研修Ⅱ-27	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
12	企業研修Ⅱ-28	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
13	企業研修Ⅱ-29	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
14	企業研修Ⅱ-30	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
15	企業研修Ⅱ-31	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		
16	企業研修Ⅱ-32	現場の仕事を体感する	インターンシップ	
		仕事のやり方を覚え習得する		