

No	授業名		年間回数	概要
1	アニメーション① 人形アニメーション	毎週(月4回)	40回(通年) + α	アニメーションの基礎演習① 人形の動かし方のトレーニング。動きの分析～コマ数やタイミングの感覚を身につける。またクレイやフェルトなどさまざまな素材の違いやコマ撮り用の道具や機材の使い方、その技術論を学ぶ。
2	アニメーション② 半立体～カットアウト			アニメーション基礎演習②. 半立体やカットアウトなどのマルチプレーン撮影でのアニメーションの方法論を学ぶ。
3	アニメーション③ ドローイング作画基礎	毎週(月4)	40回(通年) + α	アニメーション基礎演習③ ドローイングアニメ作画の基礎。歩き走りや動物、また自然現象や物理運動などの動きの基礎の学ぶ。また短い習作を制作する。
4	デッサン・クロッキー	毎週(月4)	30回(通年)	絵を描く基礎演習。立体物、顔、手、などのデッサンと人物のクロッキーの初級編
5	人形制作	毎週(月4)	20回(前期)	基本的なアニメーション用の人形の作り方。バルサ材や鉛線をつかった内部骨格。ラテックスやウレタン等の材料の扱い方。また衣装の制作も含む。キャラクターデザインについての特別講義も予定。
6	造形美術(セット～小物他)	※人形と入替	20回(後期)	背景美術のミニチュアセットの作り方と考え方。演出プランに合わせたセット。持ち道具や小道具の制作。必要となる材料や道具の使い方等
7	撮影・照明技術	都度	5回(後期)	カメラ・照明の技術論。レンズや露出などカメラ操作の基礎知識やソフトウェアレクチャー。またアニメーション演習と併せて、撮影に必要な吊り具や補助器具 固定器具などの使い方。
8	制作① ねじ式	毎週進捗報告		制作実習① 人形アニメーション映画「ねじ式」プロジェクトへの参加して、ワンシーケンスを制作する。実際の仕事現場に参加することで、現場での動き方や必要となるスキルを養う。
9	制作② 課題作品の制作			短い課題作品をチームでつくる。チームでつくることを学ぶ。
10	シナリオ実作	月1～2回	10回(通年) + αあ	アニメーションのシナリオを実作する。
11	絵コンテ演出・基礎	月1	10回(通年)	①ノルシュテイン作品の絵コンテの再録 映像から絵コンテを起こすことによってカット割りなどの構成や、SEや音楽も含む、短編映像の組み立て方を学ぶ。 ②実際にある原作もの(短編)を絵コンテにする。
12	日本映画史	隔週(月2)	20回	映画館のスクリーンで映画を観る。
13	外国映画史	隔週(月2)	20回	日本映画(ラピュタ阿佐ヶ谷) 外国映画(Morc阿佐ヶ谷) シノプシス・レポート。年間160本の映画を予定
14	アニメーション史	毎週(月4)	40回	世界～日本のアニメーションの歴史。主要な作家作品群やスタジオ・スタッフなど体系的に学ぶ。
15	その他 特別講義			さまざまなアニメーション監督や制作者、映画関係者などによる特別講義。

2025年度 時間割 全日・三年制コース (予定表・日時内容ともに変更することがあります)

	月	火	水	木	金	土	日
10							
12			シナリオ		絵コンテ	ねじ式	
13		人形制作	アニメート①②				
15		セット美術制作	制作演習①		アニメート③		
17			撮影・照明 録音・編集	日本映画			
				外国映画			
19		デッサン クロッキー	夜間人形アニメーションコース	アニメ史	夜間ドローイング・作画コース		
21							