

基本的なカリキュラム（項目一覧）

	項目	内容
設定	ストーリー	どんな作品を作りたいか、イメージを固める。 簡単なあらすじ～タイトル。初年時は1分間の作品（長くても3分以内）
	キャラクター	登場キャラクターの 正面・横・背面、大きさ比較図 をつくる
	美術設定	世界観設定、キャラクター以外のヴィジュアルイメージを決める 画の色調、使用する画材や素材を選択する。
	イメージボード	上記と同時進行、作品イメージを絵にする。重要な場面、 作品を表す場面など描く。10点以上
絵コンテ	絵コンテの書き方	絵コンテ用紙の使い方。項目の意味。カット番号、秒数、他
	映像の文法・ルール	映像の文法について カット割り、カットつなぎ、モンタージュ など
	画面の演出について	カメラワーク、レンズサイズと見え方、カメラアングル、 照明（光と陰）の演出効果について
	絵コンテ実作	ワンカットごとの秒数を出す。 芝居（アニメート）のプラン（+セリス、効果音、音楽の有無など） 添削。
アニメート	レイアウト	全カットの画面構成（レイアウト用紙を使って）。 レイヤー分けを組み立てる（キャラクターと背景等）
	作業の設計、分量把握	作画作業のプラン（動かす部分、トメの部分、使い回す素材など設計）を立て、全 体の作業量（作画・背景の枚数を算出）を出す。
	スケジュール設計	全作業量をスケジュールに落とし込む。時間配分。 場合によっては、上記を見直して、省略する部分を検討。
	基礎①	振り子、しっぽ、ドア開閉、基本的な物理運動
	基礎②	人物の歩き（横位置）、人物の走り（横位置）
	基礎③	重いものを持つ、人物（斜め方向等）
	基礎④	自然現象 火・水・風・木の葉の落下、他
	応用編	作品制作・個別に必要な動きを指導。
	タイムシートの書き方	動きのタイミング設計
PCソフト (撮影・編集)	Photoshop	スキャン・切り抜き・着色の仕方
	AfterEffects	撮影（コンポジット）、キャラ、背景を合成、カメラワークをつける
	Premere	カット編集、効果音、音楽付ける、書き出し設定
完成	上映・発表	映画館のスクリーンにて上映。