

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

アニメーション学科

CGアニメーションコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
樋口 晃史 (美術系大学を卒業後、作品展、個展等を行い現在も作家として活動)		
前期		
到達目標		
明暗や立体のとらえ方を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	円筒形 ・鉛筆の削り方、クロッキーの導入 ・鉛筆の持ち方、線などの導入 ・前半→石膏(円筒形導入) ・後半→植木鉢	
2	立方体 ・前半→白立方体 ・後半→石膏立方体、ワイン瓶2	
3	立方体 ・前半→石膏球(球体導入) ・後半→ダンボール、紙筒 次回持ち物予告	
4	色彩導入 ・前半→16色面 ・後半→あまい、からい	
5	色彩導入 ・前半→ブロック、軟テニスボール(デッサン) ・後半→色立体(色彩)	
6	オイルカン(円筒)、紙風船 クロッキー強化週間予告、クロッキー帳の購入(笹部、言野華賞堂の紹介)	
7	石膏デッサン① ・ミロのビーナスorメデチor青年ブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神	
8	石膏デッサン② ・ミロのビーナスorメデチor青年ブルータス ・アグリッパorラポルトor獅子冠女神 次回の透明水彩用持ち物説明	
9	着彩描写導入 ・前半→ハートランドピン ・後半→ユッカの木	
10	石膏デッサン③ ①で描いてない像	
11	石膏デッサン④ ①で描いてない像	
12	自画像 胸から上、少し斜めから 夏休みクロッキープリント配布	
13	・前半→木製イス(デッサン) ・後半→紙コップ3個浮遊(色彩)	
14	手3態 ・指5本のわかるポーズ! 前後、空間、構図、疎密・絵を作る。	
15	着衣人物 イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。	
16	午前 着衣人物(女性立ちポーズ) 午後 顔 5人一組くらい? 鉛筆、ダーマト、透明水彩、クロッキー帳大	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
形を捉えるクロッキー力や明暗、立体感などの捉え方を学び、基礎的な画力をつける ものを見る観察力を養う	
使用教材:	
後期	
到達目標	
様々なモチーフの描き方を理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	午前 イットカン(立方体) 午後 ビール瓶(机) クロッキー強化週間予告 スケッチ(次回)持ち物説明
2	野外スケッチ① ・テーマ「木」単色(黒or暗色) ・江坂公園・ノルマ3枚・雨天順延
3	・前半→ビール瓶 水彩 ・後半→ビール瓶 ポスカラ 次回持ち物告知
4	机上デッサン【構図の話】 果物or野菜3、ハンカチ、ワインビン
5	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (*想定トレーニング*)
6	石膏デッサン③ ・カッパのビーナスorアポロorギリシャ婦人像 ・アリアスor闘士像orカラカラ帝 (*想定トレーニング*)
7	午前 机上デッサン ハートランドビール瓶、リボン、レンガ 午後 想定描写(浮遊) ハートランドビール瓶、リボン、石鹸の紙箱
8	着衣人物(座り) 午前 男性(鉛筆) 午後 女性(着彩)
9	ヌードクロッキー① 学生の様子を見ながら行う *モデル休憩時、未完成作品を描く
10	午前 コーラビン(鉛筆) 午後 紙風船(着彩)
11	想定描写 1m石膏球3個、任意の階段
12	花(百合=カサブランカ) 注:おしべをとる!
13	ヌードデッサン(女性座りポーズ) 学生の様子を見ながら行う
14	特大自画像(進級制作展用) 表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く
15	特大自画像(進級制作展用) 表情を工夫する(変顔など) 体正面、顔のみ斜め横でもOK 画用紙タテ 鎖骨から上を画面いっぱい描く

授業科目		授業時数
デッサン		124
学年	学科	コース
1	アニメーション学科	CGアニメーションコース
担当講師(プロフィール)		
伊丹繁幸 (イラストレーション、キャラクター制作、グラフィックデザイン、webサイト制作、各種ゲーム企画・制作、ソフトウェアインストラクター、映像制作全般、3D制作・アニメーション、ソフトウェア開発などに携わる)		
前期		
到達目標		
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)を学ぶ。		
評価方法		
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	3D制作の基礎 3D制作の基礎 スケッチ Mayaの基本操作実習(カメラ移動、オブジェクトの移動、回転、拡縮、)プリミティブによるテーブル制作	
2	"モデリングの基礎 1 ポリゴン" モデリングの基礎 ・椅子とテーブルの制作"・選択・頂点の移動・分割・結合" ・ペベル・ミラー・複製	
3	モデリングの基礎 2 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
4	モデリングの基礎 3 カーブ モデリングの基礎 ・グラスと壺の制作	
5	マテリアルの基礎 1 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
6	マテリアルの基礎 2 マテリアル、テクスチャの設定 ・マッピング、UV	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 2 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
10	カメラ、照明、レンダリングの基礎 4 レンダリング ・テーブルとイスから構成される部屋の制作	
11	ブロップ(小道具)モデリング 1 ・ブロップデザイン 三面図+パース(スケッチ)制作	
12	ブロップ(小道具)モデリング 2 制作 ・スカルプト	
13	ブロップ(小道具)モデリング 3 制作 ・ポリゴンの加工、デフォーム	
14	ブロップ(小道具)モデリング 4 制作 ・UVの編集	
15	ブロップ(小道具)モデリング 5 制作 ・ライト、カメラ、レンダリング	
16	提出と総評 前期制作課題の提出	

授業の方法	
講義・(演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
Mayaにおける基礎的なポリゴンモデリング、カーブモデリングを中心に学びます。 また、基本的なモデリングの他、マテリアル設定(UV設定)、簡単なキャラクター作成、キャラクターに対してのスケルトン、スキニングなども行い、カメラワークを加えたアニメーション作成を行うことによって、早期に3Dアニメーション制作の概要を体験することを目指しています。	
使用教材: Maya Photoshop AfterEffects 他	
後期	
到達目標	
Mayaの基本的な使用方法(モデリング、マテリアル設定)に加え、キャラクターアニメーションの基礎を学ぶ。	
評価方法	
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	キャラクターモデリング 1 ・オリジナルキャラクター(非人型)スケッチ 三面図+パース(スケッチ)制作
2	キャラクターモデリング 2 キャラクターモデリング
3	キャラクターモデリング 3 キャラクターモデリング
4	キャラクターモデリング 4 キャラクターモデリング ・UV展開の基礎
5	キャラクターモデリング 5 キャラクターモデリング ・リギングの基礎
6	アニメーション 終了課題アニメーションの企画(各自) ・企画書、絵コンテ、資料等作成
7	アニメーション 終了課題アニメーションの企画 ・企画書、絵コンテ、資料等作成 確認
8	Mayaのアニメーション基礎 1 終了課題アニメーション制作
9	Mayaのアニメーション基礎 2 終了課題アニメーション制作
10	Mayaのアニメーション基礎 3 終了課題アニメーション制作
11	Mayaのアニメーション基礎 4 終了課題アニメーション制作
12	Mayaのアニメーション基礎 5 終了課題アニメーション制作
13	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
14	終了課題アニメーション制作 レンダリングと編集
15	提出と総評 前期制作課題の提出