

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 | | 180 |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> 鉛筆の削り方、クローキの導入 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 | <ul style="list-style-type: none"> 直線、立方体の導入 前半→石膏立方体 後半→白立方体、ワイン瓶1 | |
| 3 球体 | <ul style="list-style-type: none"> 前半→石膏球(球体導入) 後半→バスケットボール 次回持ち物予告 | |
| 4 フロック 軟式テニスボール | 立方体と球体の応用 | |
| 5 オイルカン(円筒) 軟式テニスボール | 円筒形とレタリング | |
| 6 石膏デッサン①-1(クロ強週間) | デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルーラス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神 | |
| 7 石膏デッサン①-2(クロ強週間) | デッサン室1 ミロのビーナスorメヂチor青年ブルーラス デッサン室2 アグリッパorラポルトor獅子冠女神 | |
| 8 石膏デッサン②-1 | ①で描いてない像 顔クローキ導入(コンテダーマト) | |
| 9 石膏デッサン②-2 | ①で描いてない像 顔クローキ導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクローキプリント配布 | |
| 10 手二態(構図、空間、疎と密) | 指5本の存在がわかるポーズ! | |
| 11 自画像 | 胸から上、少し斜めから (次回ボスカラ) | |
| 12 ポスターカラー ベタ塗り導入 | 前半→色彩「16色面」 後半: 色彩「あまいからい」 | |
| 13 着色描写[導入] | 前半: ハートランドピン 後半: 赤リンゴ(各自持参) | |
| 14 着衣人物 (座りポーズ) ☆デッサン強化 DAY | イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。 (デッサン強化DAYのため4時間授業) | |
| 15 着衣人物・顔 (立ちポーズ) 午後→顔スケッチ (着色) | 午前→他クラス学生ボランティアモデル 午後→顔スケッチ(交代でモデルになる) コンテ、ダーマトグラフ、透明水彩等使用 | |

| 授業の方法 | |
|---|--|
| 講義・演習 実験・実技・実習 | |
| 授業概要 | |
| 形を捉えるクローキ力や明暗、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 机上デッサン | ハートランド瓶、リボン、レンガ モチーフの配置、構図について |
| 2 デッサン・着色 | 前半 ビール瓶(鉛筆デッサン) 後半 ビール瓶(着色デッサン、透明水彩) |
| 3 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 (クローキ強化週間) |
| 4 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 (クローキ強化週間) |
| 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 (クローキ強化週間) |
| 6 机上デッサン【構図の話】 | 果物or野菜2、ワインビン モチーフの配置、構図について |
| 7 着衣人物 | 午前 男性座りポーズ(鉛筆) 午後 女性色々ポーズ (コンテ、ダーマト、透明水彩等使用) |
| 8 スードクローキ | 5分~40分ポーズ |
| 9 スードデッサン(女性座りポーズ) | 女性たちポーズ 5分×4ポーズ、クローキ 20分×14固定ポーズ、鉛筆デッサン |
| 10 想定描写 | 1m石膏球3個、任意の階段 |
| 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 着色描写 | 透明水彩で植物を描く(ユッカの木) |
| 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 |
|---|---------------------------|---|
| 3DCG制作 | | 120 |
| 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 プリミティブによる家の制作 | 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、) |
| 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・箱庭の制作 |
| 3 | モデリングの基礎 3 ポリゴン | モデリングの基礎 ・箱庭の制作 |
| 4 | モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャ | マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作 |
| 5 | マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャ | マテリアル、テクスチャの基礎 ・箱庭の制作 |
| 6 | カメラ、照明、レンダリングの基礎 1 | カーブモデリング、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 |
| 7 | カメラ、照明、レンダリングの基礎 3 | カーブモデリング、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 5 | カーブモデリング、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 7 | カーブモデリング、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 | キャラクタの制作 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 |
| 11 | キャラクタの制作 2 | 3Dモデル制作 |
| 12 | キャラクタの制作 3 | 3Dモデル制作 |
| 13 | キャラクタの制作 4 | 3Dモデル制作 |
| 14 | キャラクタのアニメーション1 | 3Dモデル制作、セットアップ |
| 15 | キャラクタのアニメーション3 | アニメーション |

| 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、キャラクターに対するスケルトン、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 | 背景3DCG 基礎 1 背景モデリングの基礎 三面図+パース(スケッチ)制作 |
| 2 | 背景3DCG 基礎 3 背景モデリングの基礎 ・制作 |
| 3 | 背景3DCG 基礎 5 背景モデリングの基礎 ・制作 |
| 4 | 背景3DCG 基礎 7 背景モデリングの基礎 ・制作 |
| 5 | トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定 |
| 6 | トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定 |
| 7 | トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定 |
| 8 | トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7 トゥーンマテリアルの設定によるキャラクター、フロップ、背景の設定 |
| 9 | 終了課題 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 |
| 10 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |
| 11 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |
| 12 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |
| 13 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |
| 14 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |
| 15 | 終了課題 終了課題アニメーション制作 |