

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	・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	・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	・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	ブロック 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青年ブルータス 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青年ブルータス 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 顔クロッキー導入(コンテダーマト)	
9	石膏デッサン②-2	①で描いてない像 顔クロッキー導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクロッキープリント配布	
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	着彩描写〔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 (着彩)	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	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・着彩	前半 ビール瓶(鉛筆デッサン) 後半 ビール瓶(着彩デッサン、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 (クロッキー強化週間)
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 (クロッキー強化週間)
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 (クロッキー強化週間)
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	ヌードクロッキー	5分～40分ポーズ
9	ヌードデッサン(女性座りポーズ)	女性たちポーズ 5分×4ポーズ、クロッキー 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	着彩描写	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	
2	モデリングの基礎 1 ポリゴン	
3	モデリングの基礎 3 ポリゴン	
4	モデリングの基礎 5 UVの編集、テクスチャー	
5	マテリアルの基礎 7 UVの編集、テクスチャー	
6	カメラ、照明、レンダリングの基礎 1	
7	カメラ、照明、レンダリングの基礎 3	
8	カメラ、照明、レンダリングの基礎 5	
9	カメラ、照明、レンダリングの基礎 7	
10	キャラクタの制作 1	
11	キャラクタの制作 2	
12	キャラクタの制作 3	
13	キャラクタの制作 4	
14	キャラクタのアニメーション1	
15	キャラクタのアニメーション3	

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、スキニングなどを行い、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
2	背景3DCG 基礎 3
3	背景3DCG 基礎 5
4	背景3DCG 基礎 7
5	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 1
6	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 3
7	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 5
8	トゥーンマテリアルの設定とレンダリング 7
9	終了課題
10	終了課題
11	終了課題
12	終了課題
13	終了課題
14	終了課題
15	終了課題