

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 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 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 スケッチ プリミティブによる家の制作 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 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