

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

総合学科

アニメプロデュースコース

授業科目		授業時数
デッサン		186
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
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、言野華貴堂の紹介)
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
作画基礎		124
学年	学科	コース
1	総合学科	アニメプロデュースコース
担当講師(プロフィール)		
橋本 純一 (1991年からアニメーターとして活動開始。数多くのテレビ、映画アニメーションの動画、原画、作画監督などのアニメ制作に携わる)		
前 期		
到達目標		
デジタル作画の基本操作と動画における基礎力の習得		
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	自己紹介	描画理論の理解 ・一年間の授業の流れの説明、自己紹介
2	模写①	模写力の習得 ・マス目を使った模写
3	模写②	模写力の習得 ・マッス(かたまり)を使った模写
4	自由動画①	自由な発想で動画の面白さを発見する ・スライム(メタモルフォーゼ)
5	クリンナップ①	クリンナップの重要性ときまりを学ぶ ・影なし・影あり(以後、毎日3枚のクリンナップ提出)
6	動画基礎①	基本的な中割りの仕方を学ぶ ・動画作法を学ぶ、線割り(拡大・縮小)
7	タイムシート理解(目パチ・ロバク)	タイムシートの読み方、書き方を学ぶ ・タイムシートの読解、セルワークの理解
8	タップ割り①	動画の基本テクニックを学ぶ ・タップ割り、セル組み
9	タップ割り②	〃
10	歩き①	基本的なアクションの習得 ・横歩き(FIX)
11	歩き②	〃
12	歩き③	〃
13	走り①	基本的なアクションの習得 ・横走り(FIX)
14	走り②	〃
15	前期末試験	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
16	レイアウト基礎①	レイアウトの必要性と基本を学ぶ ・基本的な構図とパースの理解(後期アニメ制作の為)

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
デジタル作画の基礎を学ぶ アニメーターに必要な動画の基礎知識やテクニックを学ぶと共に作画のスピードアップを目指す		
使用教材:タップ、作画用紙、アニメーションの本、など		
後 期		
到達目標		
動画の基本(歩き・走りなど)		
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	歩き④	基本的なアクションの習得 ・横歩きFollow
2	歩き⑤	〃
3	走り③	基本的なアクションの習得 ・横走りFollow
4	走り④	〃
5	振り向き①	基本的なアクションの習得 ・リアルキャラの振り向き
6	振り向き②	〃
7	振り向き③	〃
8	歩き⑥	基本的なアクションの習得 ・斜め歩き(Follow)
9	歩き⑦	〃
10	走り⑤	基本的なアクションの習得 ・斜め走り(FIX)
11	走り⑥	〃
12	歩き⑧	基本的なアクションの習得 ・正面歩き
13	歩き⑨	〃
14	後期末テスト	習得度の確認 ・授業内容の理解度、習得度をテストにて確認する
15	作画基礎まとめ	習得度の確認 ・テストの返却、解説