

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)		
山本 まゆみ (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	・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→ダンボール、紙筒 次回持ち物予告	
4 立方体、球体	ブロック 軟式テニスボール	
5 オイルカン(円筒)、紙風船	クローキー帳購入(笹部、言野華賞堂)	
6 石膏デッサン①-1(クローキ強化週間)	・ミロのビーナスorメヂテor青年ブルーアス ・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(クローキ強化週間)	・ミロのビーナスorメヂテor青年ブルーアス ・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	
8 石膏デッサン②-1	①で描いてない像 顔クローキー導入(コンテダーマト)	
9 石膏デッサン②-2	①で描いてない像 顔クローキー導入(コンテダーマト) スケッチ大会日程予告 夏休みクローキープリント配布	
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 色彩	前半→色彩「16色画」 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	イス座りポーズ 2人組。交代でモデルをする。	
15 着衣人物・顔	午前 着衣人物(女性立ちポーズ) 午後 顔 交代でモデル鉛筆、ダーマト、透明水彩、クローキー帳大	
16 総合評価	まとめ	

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 デッサン	ハートランド瓶、リボン、レンガ クローキ強化週間予告
2 デッサン・着彩	前半 ビール瓶(デッサン) 後半 ビール瓶(水彩)
3 デッサン・着彩	午前 ビール瓶(ボスカラ) 午後 予備日
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 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) 次回の持ち物(モチーフ)告知
7 机上デッサン【構図の話】	果物or野菜2、ワインビン
8 着衣人物(座り)	午前 男性(鉛筆) 午後 女性(コンテ、ダーマト、水彩スケッチ)
9 スードクローキー	学生の様子を見ながら行う クローキー帳大、コンテ
10 スードデッサン(女性座りポーズ)	学生の様子を見ながら行う
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	ユッカまたはゴムの木
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
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	総合評価 まとめ	

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	15秒作品制作 クリップスタジオを使って15秒のショートアニメ、またはCMを制作 絵コンテ、キャラクターデザインからすべて各自で行う
2	15秒作品制作 絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
3	15秒作品制作 絵コンテ&設定(キャラデ、美術設定)
4	15秒作品制作 レイアウト、ラフ原
5	15秒作品制作 レイアウト、ラフ原
6	15秒作品制作 原画
7	15秒作品制作 原画
8	15秒作品制作 動画
9	15秒作品制作 動画
10	15秒作品制作 仕上げ
11	15秒作品制作 仕上げ
12	15秒作品制作 撮影、編集
13	15秒作品制作 撮影、編集
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	デジタル作画まとめ 習得度の確認 ・テストの返却、解説