

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		180
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) 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につけて描く
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につけて描く

授業科目		授業時数
作画基礎		120
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 クリナップ①	クリ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	

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	