



アニメ・CG分野 2年生の学び

アニメCG分野以外の学生へ

- ▶ 以下の授業は、映像制作やデザインなどで役立つ知識を多く学べるので、ぜひ履修してください（3年生になってからでもOK）
- ▶ CG映像Ⅰ・Ⅱ
 - ▶ AfterEffectsなどで加工を行わずに映像を作ることは、現代の映像制作ではありえないので学習しておいたほうが良いです
- ▶ 3DCG制作Ⅰ・Ⅱ
 - ▶ 3DのロゴアニメーションやVFXの基礎知識を学習できます
- ▶ 以下もおすすめ！
- ▶ アニメーションⅠ・Ⅱ
 - ▶ アニメーションのはじまりから、現代日本アニメのワークフロー
- ▶ 資格取得プロジェクト（色彩学）
 - ▶ 色彩検定は持っておくとデザイン系会社の就職活動時にアピールポイントに

アニメCG分野必須11授業

▶ アニメーションⅠ→アニメーションⅡ→総合演習A（アニメCG）

- ▶ アニメーションの歴史や日本のアニメ制作の特徴
- ▶ アニメの作画や撮影の実習

※AdobeCreativeCloudを使います

▶ 3DCG制作Ⅰ→3DCG制作Ⅱ→総合演習B（アニメCG）

- ▶ 3DCG制作の基礎学習
- ▶ 絵コンテの書き方やグループワークでのアニメーション制作

※AdobeCreativeCloudを使います

▶ CG映像Ⅰ→CG映像Ⅱ

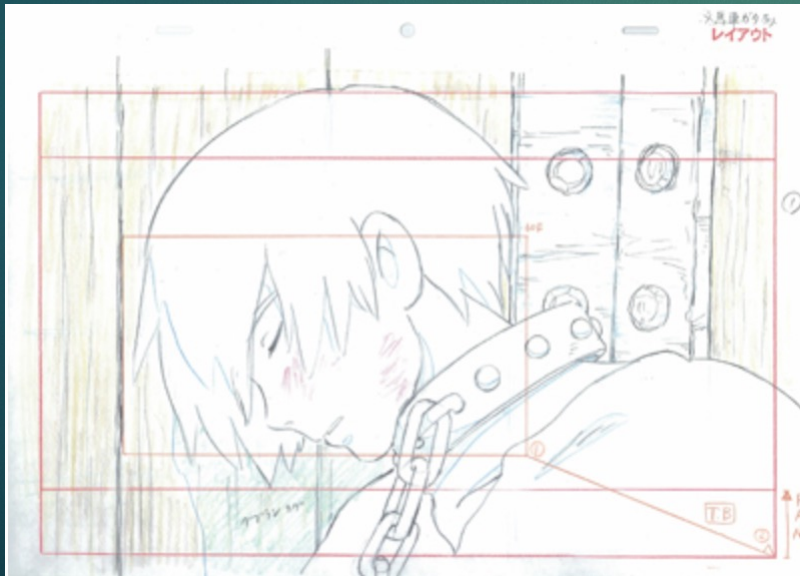
▶ 資格取得プロジェクト（色彩学）

▶ 人体デッサン→美術解剖学

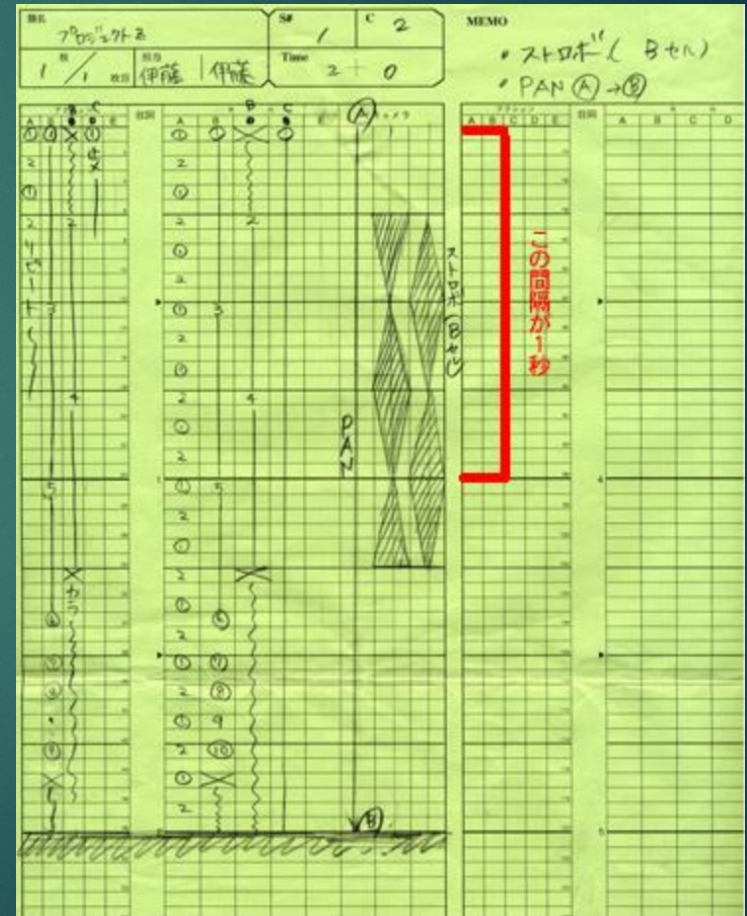
- ▶ モデルを使ったデッサンの実技中心

総合演習A（アニメCG）

- ▶ 日本のアニメ特有の文化の学習
- ▶ アニメーションの制作工程の学習（プロダクション）
- ▶ レイアウトと作画
- ▶ タイムシートの読み方
- ▶ AfterEffectsを使った撮影



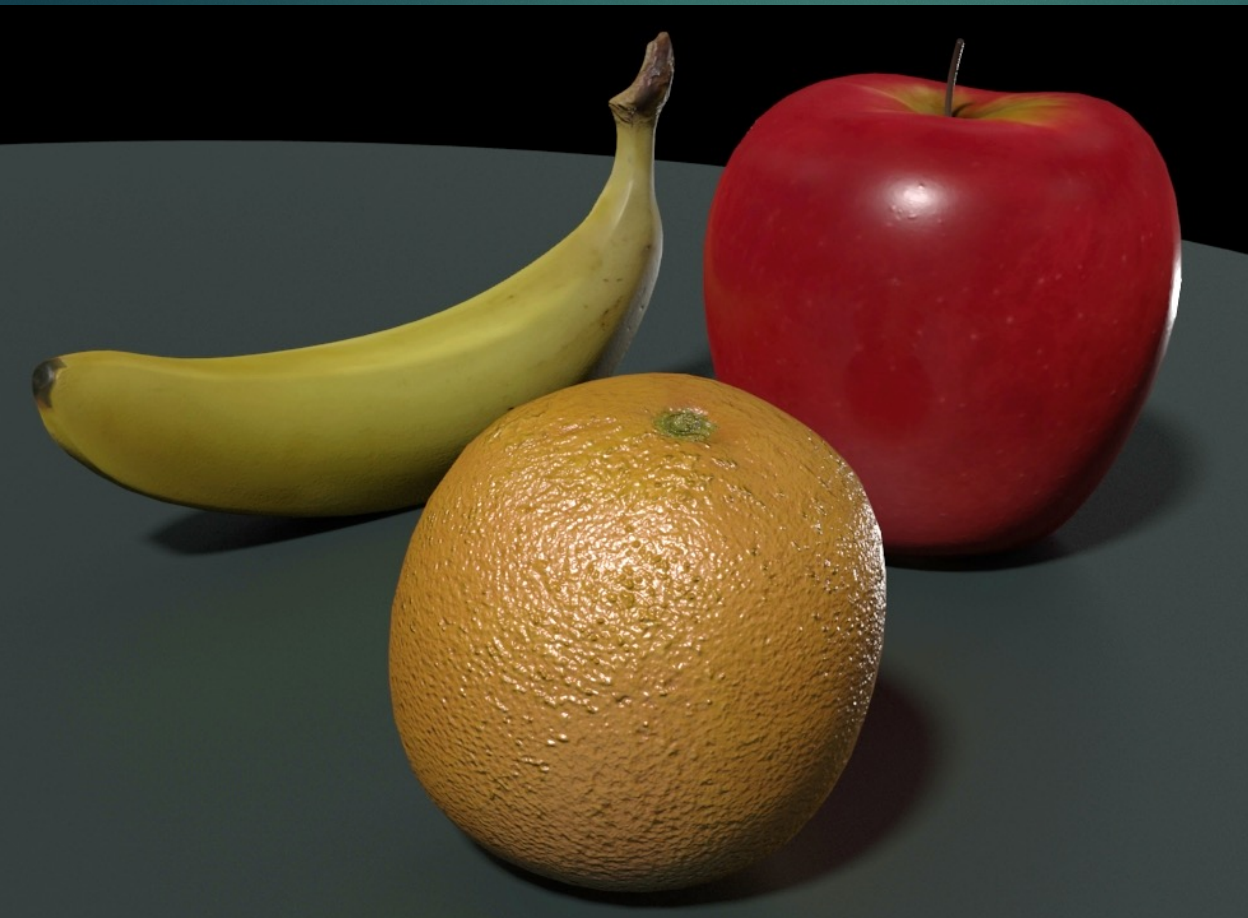
レイアウト



タイムシート

総合演習B（アニメCG）

- ▶ 3DCGのよりリアルなな造形（有機物）
- ▶ 絵コンテの描き方やキャラクターアニメーション



造形制作（写実性・リアリティの追求）

PROJECT 「ゼンマイ」		No.	秒
カット	画面	内容	
1	カメラPAN → 	二人の男が 砂浜に伏せかた 二人の機体にフラッグ フラッグ PAN	SE: 波の音 3.0
2		二人の男越えに フラッグ 正面	1.0
3	カメラPAN → 	緊張して 面持ちの 二つ	2.0
4		喉元アツ 汗が下 舌を舐める カメラ PAN	(吐息) 1.5
5		引金にアーム Fix: 1.0 アーム: 0.5 Fix: 3.5	SE: 発砲音 5.0

絵コンテを描き、アニメーション化

履修の注意点

- ▶ 3 DCG制作Ⅰ・ⅡとCG映像Ⅰ・Ⅱはマウスが必要です
- ▶ 無いと操作がとても大変です
- ▶ 価格は問いませんが、左右にボタンがあって、真ん中にホイールのある一般的なマウスです
- ▶ Apple純正のマウスは変な形状をしてるので非推奨



- ▶ 質問は中村か高桑先生のFaceBookメッセージまで