

アニメーション学科

CGアニメーションコース

1年次

科目名	内 容	前後期
デッサン1 基礎	見本の物の形を目で見たまま本物そっくりに描けるように練習します。形だけでなく動物の毛並みや金属など、材質の違いも絵で表現できるよう練習します	前
企画演出論	実際のアニメ制作現場で使用される専門用語や決まりごとを学びます	前
CGアニメーション実習1 基礎	3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションの基本を学び制作します	前
デジタル作画1 基礎	CLIP STUDIOを使用し一枚一枚形の異なる絵を描き、連続して見た時に絵が動いて見えるデジタル作画を学びます	前
キャラクターデザイン 基礎	キャラクターを想像し、絵の作品として表現します。 CLIP STUDIOやPhotoshopを使いPC上での絵の彩色方法を学びます	前
デッサン1 応用	石膏像や人物モデルなども本物そっくりに描けるように練習します	後
CGアニメーション実習1 応用	引き続き3DCGソフト3dsMaxを使い、3DCGアニメーションを制作します	後
デジタル作画1 応用	引き続きCLIP STUDIOを使用し、デジタル作画の絵の描き方を学びます	後
キャラクターデザイン 応用	物語を創作し、CLIP STUDIO/Photoshopを使ってその物語の世界観に合わせた人物や情景を描きます	後
撮影・編集テクニック	デジタルでの撮影処理や編集テクニックについて学びます	後
ショートアニメーション制作	1年次のまとめとして短編のCGアニメーションを実際に制作します	後

作画とは	アニメーションで動く絵の部分を描いてゆく作業
背景画とは	アニメーションの動く絵以外の風景部分を描いた絵

