

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	コンピューター基礎				開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻	総合芸能科				昼間一部			
必修選択	必修	年次	1	担当講師	鈴木先生			
授業形態	実習	総時間	60	講師略歴 モンスターフィルムパートナーズ代表取締役。 映像編集・イベントなどを手掛ける会社				
【授業の学習内容】 VFX=VisualEffects=視覚効果とは何か、CGやデザインとの違い、撮影時の注意点やソフトウェアの使用法を目的とする。 VFX作成ソフトとして日本で最も使用されているソフトAfterEffectsを使用してVFXの他にモーショングラフィック、合成などを事例を交えて学習する。 2コマあるうちの1コマ目は座学での知識習得や技術方法の習得、2コマ目に学習した内容の実践を実技形式で行う。								
【前期:到達目標】 AfterEffectsの基本操作の習得					【後期:到達目標】 AfterEffectsの標準機能を活用してオリジナル作品の制作			

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
4月16日	VFX、AEとは？日本のVFX事情			10月1日	AfterEffects環境設定とインターフェイスのカスタマイズ方法		
4月23日	AEのインターフェイスとワークスペースとタイムラインを理解する			10月8日	AEと相性の良いソフトの紹介と使い方と連携方法		
5月7日	キーフレームアニメーション基礎の習得			10月15日	AEプロジェクトとファイルマネージメント		
5月14日	ペンツールを使用したシェイプとマスクの作成方法			10月22日	タイムラインのオペレート方法とレイヤーの応用		
5月28日	レイヤーへのエフェクトの適用方法			10月29日	レイヤーのキーフレームアニメーションの応用とグラフでの調整方法		
6月11日	クロマキー撮影とAEでの処理方法			11月5日	合成応用①複数の機能を活用使用した合成技術の習得		
6月18日	効率的にアニメーションするためのベアレント化とヌルオブジェクト			11月19日	合成応用②複数の機能を活用使用した合成技術の習得		
6月25日	動画素材の動きを解析するモーショントラッキング基礎			11月26日	3Dシーン応用		
7月2日	ロトスコープとロトブラシ			12月3日	複数のクロマキーエフェクトを使用したクロマキー応用		
7月9日	合成基礎①これまでの複数の機能を使用した合成技術の習得			12月10日	AE内での3Dオブジェクト(テキストなど)の作成とレンダリング方法		
7月16日	合成基礎②これまでの複数の機能を使用した合成技術の習得			12月17日	mochaを使用したプランナートラッキングとAEとの連携方法		
9月3日	3Dシーン基礎		前期試験	1月7日	総復習 これまでの学習内容を複数使用した実習		
9月10日	VFXテスト① 理解度のテストを実技テスト形式で行う			1月14日	就職活動に必要なデモリールやポートフォリオの作成意義と作成方法		後期試験
				1月21日	VFXテスト② 理解度のテストを実技テスト形式で行う		
評価方法	出席率と授業への姿勢、進歩状況 学期末に行う実技テストの点数			評価方法	出席率と授業への姿勢、進歩状況 学期末に行う実技テストの点数		
準備学習 時間外学習	特になし			使用教科書 教材 参考書	音声ファイルを使用した授業がある為、 自分用のイヤホンやヘッドホンなど(ステレオミニジャック) また、自宅で復習をする場合は保存用にMacOS形式の外付けHDD		

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	デッサン				開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻	総合芸能科				昼間一部			
必修選択	必修	年次	1	担当講師	泉原先生			
授業形態	実習	総時間	60	講師略歴				
【授業の学習内容】 主に鉛筆(4B~4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。								
【前期:到達目標】					【後期:到達目標】			
「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。					前期目標に加え、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。			

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
4月16日	2年:模写1-1 (りんごのデッサンを模写し、面分割の式を持たせる) 3年:模写1-1 (人体の骨格、筋肉について理解する)	10月1日	静物 1-1 (組み)水の入ったジョッキ 質感、調子、パルル(色価)に対する意識を高める。
4月23日	模写1-2 講評	10月8日	静物1-2 (組み)
5月7日	2年:人体1-1 自分の手をデッサンする 3年:人体1-1 自分の手と物を組み合わせてデッサンする	10月15日	静物1-3 (組み) 講評
5月14日	人体1-2 講評	10月22日	静物2-2 (単体) 頭蓋骨(石膏) 正確な形の描写、トーンの幅を作る
5月28日	2年:パース1-1 課題を通して透視図法を理解する 3年:パース1-1 透視図法を応用できるモチーフを探してデッサンする	10月29日	静物2-2 (単体) 講評
6月11日	パース1-2 講評	11月5日	クロッキー 短時間で人物を描く(ムーブマン)
6月18日	クロッキー 短時間で人物を描く(バランス、プロポーション)	11月19日	石膏像一画像デッサン 1-1 正確な形の描写、トーンの幅を作る
6月25日	動物クロッキー1 動物園へ行き、短時間で動物の動きを描く クロッキー帳、鉛筆使用	11月26日	石膏像一画像デッサン 1-2 講評
7月2日	動物デッサン-1 前回のクロッキーを元に動物を丁寧に描写する。	12月3日	人物デッサン1-1
7月9日	動物デッサン-2 講評	12月10日	人物デッサン1-2
7月16日	人体2-1 自分の足を描く 足元に見える視界をトリミングし、デッサンする。	12月17日	人物デッサン1-3 講評
9月3日	人体2-2	前期試験	1月7日 カラス(剥製)-1 鳥の持つムーブマン羽毛の質感表現を目指す
9月10日	人体2-3 講評		1月14日 カラス(剥製)-2 後期試験
			1月21日 カラス(剥製)-3 講評
評価方法	学期末に全てのデッサンを採点 一定の基準に照らし合わせて採点するのではなく、各個人の上達度を考慮し判断する。	評価方法	学期末に全てのデッサンを採点 一定の基準に照らし合わせて採点するのではなく、各個人の上達度を考慮し判断する。
準備学習 時間外学習		使用教科書 教材 参考書	

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	CG				開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻	総合芸能科				屋間一部			
必修選択	必須	年次	1	担当講師	馬渡先生			
授業形態	実習	総時間	60	講師略歴 アニメーション・CG/VFXスーパーバイザー。 (株)白組を経て独立。代表作に「ジュブナイル」「リターナー」「カマイの剣」「幻魔大戦」「ダロス」「巨神ゴーク」他多数。 (一社)日本映画テレビ技術協会アニメーション部会長。				
【授業の学習内容】 Autodesk Mayaを使用し、3DCGの基礎を身に付け、3DCGアニメーションを作成する。合わせてデジタル画像技術を身に着ける。								
【前期:到達目標】 3DCGの各種アニメーション技法を学び、使用できるようにする。					【後期:到達目標】 3DCGの各種アニメーション技法を学び、使用できるようにする。 また、スケルトン等の高度な3DCGアニメーション技術が使用できるようにする。 3DCGアニメーション作品を積極的に制作する。			

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
4月18日	ガイダンス キーフレームアニメーション			10月3日	ガイダンス キーフレームアニメーション		
4月25日	キーフレームアニメーション			10月10日	キーフレームアニメーション		
5月9日	キーフレームアニメーション			10月17日	スケルトン		
5月16日	キーフレームアニメーション			10月24日	スケルトン		
5月23日	チャンネル制御のアニメーション			10月31日	スケルトン		
5月30日	チャンネル制御のアニメーション			11月7日	スケルトン		
6月13日	チャンネル制御のアニメーション			11月14日	スケルトン		
6月20日	チャンネル制御のアニメーション			11月21日	スケルトン		
6月27日	チャンネル制御のアニメーション			11月28日	クロス、ヘアー		
7月4日	チャンネル制御のアニメーション			12月5日	クロス、ヘアー		
7月11日	出題されたテーマに沿ったCGアニメーションシーンの設計			12月12日	クロス、ヘアー		
7月18日	CGアニメーションの制作(課題制作)			12月19日	CGアニメーションの制作(課題制作)		
9月5日	CGアニメーションの制作(課題制作)	前期試験		1月9日	CGアニメーションの制作(課題制作)		後期試験
9月12日	デジタル画像の理解			1月16日	デジタル画像の理解		
評価方法	出席率(60%) 課題評価(40%)			評価方法	出席率(60%) 課題評価(40%)		
準備学習 時間外学習	課題制作前には必要に応じて素材を自分で用意する。 Windowsの使用方法やフォルダの階層構造などは各種参考書等で学んでおく。 課題評価による理解度及び制作技量の判定を重視するので、時間外も利用して課題制作を行う事。			使用教科書 教材 参考書	持ってくるもの ・筆記用具、ノート、自分用のUSBメモリまたはUSBハードディスク 必須参考図書 ・「AUTODESK Maya トレーニングブック4」(ポーンデジタル刊) ・「入門CGデザイン」(CG-ARTS協会刊)		