

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デジタル演習 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	松村			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
実習主体で行うが、習得すべき技術や考え方は課題の構造の中に含まれている。課題を作成しながら企業が必要とするレベルをクリアできるように支援する。 キャラクターモーションが中心になるが、個々のモーションのクオリティの向上とともに、一連のショットの流れを演出上適切に形作れる方向を強化する。											
到達目標											
就職活動上で有利なアニメーション技術の習得。アニメーションの基本を理解している。その上で、ポージング、タイミング、仕上げの整ったモーションで一連のシーケンスを効果的に作成できること。											
授業方法											
実習主体で行うが、習得すべき技術や考え方は課題の構造の中に含まれている。課題を作成しながら企業が必要とするレベルをクリアできるように学生を支援する。 キャラクターモーションが中心になるが、個々のモーションのクオリティの向上とともに、一連のショットの流れを演出上適切に形作れる方向を強化する。											
成績評価方法											
進度別に分けた課題が用意される。一つの課題は二～四週間のスパンが設定され、スキル別のテーマが設定されている。 受講生は各テーマを理解し、そのための技法を把握し、実際のかけ具合を制作の中で検討していく。 仕上がった作品はいくつかのグループにまとめられ、それぞれ改善の仕方が指摘される。 修正は授業時間外の作業にまかされるが、評価は修正後の作品点で行われる。											
履修上の注意											
作品の提出、指導に、scrapbox、syncsketchを使用する。 課題制作は、上記目標に沿い、かつ担当教師の許可を受けた者は自分の作品制作で変えることもできる。 ただし制作の計画と結果の報告は必須とする。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない。（不合格とする）											
教科書教材											
実習用データは授業毎に配布する。											
回数	授業計画										
第1回	導入・ボールのアニメーション										
第2回	ボール講評・ルービックキューブ1										
第3回	ルービックキューブ2、フォロースルー										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 4	
第4回	キャラクターモーション・喜
第5回	キャラクターモーション・怒
第6回	キャラクターモーション・哀
第7回	キャラクターモーション・楽
第8回	喜怒哀楽講評・ロトスコープ 基本1
第9回	ロトスコープ 基本2
第10回	自由ロトスコープ ・Vコンとタイミング調整
第11回	自由ロトスコープ ・ブロッキング1
第12回	自由ロトスコープ ・ブロッキング2
第13回	自由ロトスコープ ・スプラインニング
第14回	自由ロトスコープ ・編集
第15回	講評