

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	アニメーション演習3	
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択3	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
この科目を受講する学生は、1・2年次で学んだことを踏まえ、3DCGでのキャラクターアニメーションの上級テクニックをトレーニングを繰り返すことにより習得する。より高度なアニメーション手法を習得することで表現に一層の多様性を持たせる。そのために体の動きに加え、重心や余韻等を多面的に学習する。2度の提出課題があるため、スケジューリングに配慮する事になり、その後の作品制作や社会に出てからの具体的な演習となる。					
到達目標					
アニメーションの上級演習を学習することで作品制作のための応用技術と知識を習得し、自身の思い描いた動きを生き生きと表現できるようになる。結果としてより正確にストーリーとキャラクター個々の性格を伝えることができ、質の高い作品制作に結びつけることができる。モーションサンプルの第二弾デモリール制作を行うことで就職活動の際のアピール材料を充実させることができる。また、卒業後に制作現場に就いた際に即応できる技術を身につけることも目標とする。					
教育方法等					
授業概要	Mayaを使用したアニメーションスキルや演出を学習する。毎回2時間のレクチャーの後、1時間の制作時間を設ける。適宜、推薦CG作品など映像作品の紹介をする。授業終盤に提出課題あり。				
注意点	授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。 配布資料は要点、補足のメモ書きなどに活用すること。 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)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	評価しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		挨拶・自己紹介／授業概要を聞き、教員との相互理解を深める		
2回	アニメーション復習①		復習①...キーを打つという事／なぜアニメーションが難しいと感じるのかを検討する		
3回	アニメーション復習②		復習②...アニメーションカーブの調整／キーの調整を再確認する		
4回	スピードと重さの概念		早いということ・遅いということ／軽いということ・重いということ／実際に感じる体験をする		
5回	アニメーション上級①		ポーズトゥポーズでアニメーションのテクニックを理解する		
6回	アニメーション上級②		遅れと余韻を理解する		
7回	アニメーション上級③		揺れものの極意を学ぶ		
8回	重心と体の仕組み		重心の説明。体の仕組みを知る／何もしていない時には何をしているのかを考える力を養う		
9回	アニメーション上級④		重心と足さばきの練習(前後左右移動、ジャンプ等)を通して高度なテクニックを理解する		
10回	アニメーション上級⑤		重心と足さばきの練習(前後左右移動、ジャンプ等)を通して高度なテクニックを理解する		
11回	表現の分析①		人臭さを知り、クセや本能的な動きを体感する		
12回	表現の分析②		力が抜けた時の表現／体はつながっていることの確認／力の伝わり方を知る		
13回	課題制作①		課題制作を通じて理解度を確認し、応用を理解する		
14回	課題制作②		課題制作を通じて理解度を確認し、応用を理解する		
15回	課題制作③		課題制作を通じて理解度を確認し、応用を理解する		