

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4		
科目基礎情報						
開設学科	CG映像科	コース名		開設期 後期		
対象年次	3年次	科目区分	選択4	時間数 60時間		
単位数	2単位			授業形態 実習		
教科書/教材	独自の資料・スライドを用意し、モニターにて配信。					
担当教員情報						
担当教員	小池 洋平	実務経験の有無・職種	有・CGアーティスト			
学習目的						
近年多用な場面で使用されているCG技術の現状を把握する。技術と表現について様々な作例を通して考察する。将来、アニメーション作品をディレクションする際の、アニメーション技術に関する情報のバックボーンとなるように備える。併せてMAYAを用いてアニメーションの基本を実践的に身につける。素材制作の技術を身に着けていくことも目標となっている。より高度な学習内容として3Dレイヤーなど具体的なソフトウェアの使用方法について学ぶ。更にセルルックなどを学ぶことを中心に幅広くCG表現を習得する。						
到達目標						
CGソフトウェアの高度な操作、カメラやアニメーションなどの多様な知識の他、アニメーションのトレーニングと作品鑑賞を通じて身に付けることができる。結果として技術と表現の領域を理解し、現場の制作に応用することができる。データの共有の方法を学ぶことで己のイメージづくりが自主的に行えるようになる。結果として高度な動画制作を行えるようになる。また、映像制作の現場において必要な知識を持つことで卒業後に業務に即応できる能力を身につける。						
教育方法等						
授業概要	知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すとともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。					
注意点	この授業では、2年次AfterEffects初級講義を受講していることを前提に授業を展開する。主にアニメやセルルック表現、手書きアニメーションの分野に興味のある学生の授業を推奨する。 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)。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。			
	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)	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。			
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。			
授業計画 (1回～15回)						
回	授業内容	各回の到達目標				
1回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
2回	CG映像と表現1 作品紹介	アニメーションの表現技術について学ぶ。				
3回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
4回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
5回	CG映像と表現2 作品紹介	アニメーションの表現技術について学ぶ。				
6回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
7回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
8回	学生による習作の講評および討論	作品発表と討論によりプレゼンテーションと対話力を身につける				
9回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
10回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
11回	CG映像と表現3 作品紹介	アニメーションの表現技術について学ぶ。				
12回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
13回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
14回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (動き) を理解する				
15回	作品の講評および討論	作品発表と討論によりプレゼンテーションと対話力を身につける				