

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プロジェクトワーク1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	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	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					
3DCGはTV、映画、ゲーム、アニメなどエンターテインメント分野やインダストリアルデザインなど工業分野に至るまで多岐に渡り用いられている。この授業ではソフトウェアMayaを使用し、3DCGを用いたボールの動き、人物ポーズ、カメラワークについてのトレーニングを繰り返すことによりアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤に修了課題として授業内で習得した事を応用し、作品制作をして提出・講評を行う。					
到達目標					
CGアニメーション表現は芸術や物理など自然科学的な技術に支えられていることを基礎的な部分において理解する力が必要となる。CG技術の進歩により表現の領域は大きく変化し、CGアニメーターが理解すべき領域も増えている。そのためMayaの基本的な操作、カメラやアニメーションなどの多様な知識の他、アニメーションの基本を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、作品制作に応用することができる。					
教育方法等					
授業概要	Mayaを使ったアニメーション知識を紹介する。レクチャーと個別指導を交互に行う。 また短編アニメーション作品の上映を通してアニメーション表現について考え、レポートを提出する。				
注意点	1時間のレクチャーのあと、2時間の個別指導。また、各自の課題の進行状況により授業計画の変更がある。 課題の提出期限を守らない場合は減点の対象となる。授業時間以外の課題もあるので注意すること。 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	50%	作品の完成度によって評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	20%	アニメーション作品の鑑賞レポートの内容を評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、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	開講にあたって (ガイダンス)	授業内容を共有し、アニメーションワークフローを学び、授業時間以外の課題について理解する			
2回	バウンスボール	Mayaアニメーションの設定、ホットキー、リグの概念を理解する			
3回	バウンスボール	ボールを使用して、演出を考える			
4回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (アニメーション) を理解する			
5回	レクチャー&個別指導	技術 (Mayaの操作) と表現 (アニメーション) を理解する			
6回	ポーズのデザイン(名作CG)、解説	アニメーションを作る際のポーズの重要性を理解する			
7回	レクチャー&個別指導	ポーズの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ			
8回	レクチャー&個別指導	ポーズの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ			
9回	学生による習作の講評および討論	アニメーションにおけるポーズの役割を理解する			
10回	ワンアクション(攻撃、感情等)	動きの原則を学ぶ			
11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			
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	制作	アニメーションの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ			
14回	制作	アニメーションの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ			
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			