

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デジタル演習8		
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		
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数		
単位数	2単位			授業形態		
教科書/教材	毎回の授業開始時に手順書を配布					
担当教員情報						
担当教員	細川 一弘	実務経験の有無・職種		無		
学習目的						
この科目では、様々なアニメーション手法を習得することで表現により一層の多様性を持たせることが狙いである。3DCGソフトウェアMayaでのリギング及びキャラクターアニメーションの応用を習得するために走りやジャンプといった体の動きに加え、表情のアニメーション、音声との同期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ことになり、その後の作品制作の具体的な演習となる。						
到達目標						
リギングに対して苦手意識のある学生はそれを払拭し、アニメーションの上級演習に臨む。トレーニングを繰り返すことで作品制作のための応用技術と知識を習得し、自身の思い描いたキャラクターの動きと表情を生き生きと表現できるようになる。結果としてより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一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準備することができる。						
教育方法等						
授業概要	Mayaを使用したキャラクターセットアップ(リギング)とアニメーションを学習する。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。場合によりAdobe Fusionからダウンロードしたキャラクタモデルを使用する。2回の提出課題あり。					
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	70%	試験と課題を総合的に評価する			
	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%	実施しない			
	平常点	30%	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	HumanIK		AutoRig作成、前期課題の補完(キャラクターのポージングへの技術展開)を学ぶ			
2回	アニメーション復習①		GraphEditor(階層アニメーション・Tangentsの操作)を理解する			
3回	アニメーション復習②		パスアニメーション、ペアレントアニメーション、Playblastでの書き出しを学ぶ			
4回	アニメーション応用①		びっくり箱から飛び出すキャラクター① コンストレイン、IKハンドルを理解する			
5回	アニメーション応用②		びっくり箱から飛び出すキャラクター② セットドリブンキーを理解する			
6回	原画で学ぶキャラクターアニメーション①		日常動作・ボディランゲージのアニメーション表現を身に付ける			
7回	人体キャラクターセットアップ		人体ジョイントの設定：構造と名称を理解する			
8回	人体キャラクターセットアップ		IKの構造設定、Skinning設定、ウェイト調整を理解する			
9回	人体キャラクターセットアップ		コントローラの作成、セットドリブンキーを使ったIK、FKの切替え設定を学ぶ			
10回	人体2足歩行アニメーション		サイクルアニメーションの作成方法を理解する			
11回	フェイシャルアニメーション		ブレンドシェーブの作成方法を理解する			
12回	フェイシャルアニメーション		フェイシャルリグの作成方法、目閉じ・頬・口角のコントローラ作成方法を学ぶ			
13回	原画で学ぶキャラクターアニメーション①		走る、ジャンプ(アクション編)のテクニックを身に付け、AnimationClipについてを知る			
14回	原画で学ぶキャラクターアニメーション②		リップシンク(演技と会話編)のテクニックを身に付け、Animationについてを知る			
15回	レイアウト、カメラ設定について		キャラクター作成工程(カメラ用語・絵コンテからのカメラ作成・ファイル管理)を理解する			