

CG映像科

アニメーション演習1

対象	2年次	開講期	前期	区分	選1	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	小嶋			実務経験	有	職種	CGデザイナー				

授業概要

キャラクターモーションを中心に実習主体で行う。モーションに関する課題を学生に与え、それに沿った作品を作ることによって、必要とする技術や考え方を習得できるようにする。また、モーション作業に有用なCGの技術を随時紹介し、多角的にアニメーション作業にアプローチできるように指導する

到達目標

1年次に身に付けたアニメーション技術を向上させ、就職活動で必要なアニメーション技術の習得、ポートフォリオに載せられるモーションクリップの作成を目指す。
アニメーションの基本を理解した上で、リファレンスに対する観察力を養い、アニメーションを効率的に作成できることを目標とする

授業方法

- ・アニメーション技術を効果的に習得するための、段階に分けられた課題を用意。それぞれの課題は1～4週間のスパンで設定。
- ・学生は課題内容を理解し、制作を通して技法を身に付けることを目標とする。
- ・課題は一度提出後、修正点、改善点などを指摘し、その後、修正されたものを再提出。評価は修正後の作品で行われる。

成績評価方法

試験・課題70%各回実習テーマに合わせた作品の完成度にて評価する。
平常点30%積極的な制作態度、授業態度によって評価する。

履修上の注意

- ・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	キャラクターの状況を設定した歩きループモーションA 1
第2回	キャラクターの状況を設定した歩きループモーションA 2
第3回	キャラクターの状況を設定した歩きループモーションB 1

アニメーション演習1

第4回	キャラクターの状況を設定した歩きループモーションB 2
第5回	キャラクターの状況を設定した走りループモーションA 1
第6回	キャラクターの状況を設定した走りループモーションA 2
第7回	歩きループモーションからの静止モーション 1
第8回	歩きループモーションにつながる歩き出しモーション 1
第9回	モーションのロトスコープ 1
第10回	モーションのロトスコープ 2
第11回	ショートムービー（モーションデザイン） 8つのテーマから1つを選び、それに合わせたシチュエーションを考えムービーを作成する。 1
第12回	ショートムービー（モーションデザイン） 8つのテーマから1つを選び、それに合わせたシチュエーションを考えムービーを作成する。 2
第13回	ショートムービー（モーションデザイン） 8つのテーマから1つを選び、それに合わせたシチュエーションを考えムービーを作成する。 3
第14回	ショートムービー（モーションデザイン） 8つのテーマから1つを選び、それに合わせたシチュエーションを考えムービーを作成する。 4
第15回	ショートムービー講評会