2021年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
アニメーション演習 2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選2	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	松村			実務 経験	有	職種	CGデザイナー、アニメーター、ディレクター				
授業概要											
3DCGにおける自らの技能の優れた点と劣った点を理解し、その対策を把握する。その上で就職に資するモーションクリップを作成し、採用され得る能力を獲得する。さらに、毎年業界の状況に合わせて授業内容はアップデートしているが、すでに授業を受けたものに対して今年度の変化分を伝える。アペンディックスとしてゲーム系のモーションキャプチャデータの使い方、ノンリニア編集について学ぶ。											
到達目標											
思いつきで作業するのではなく、必要な手順をおって効率的に作業できるようになる。計画的に作品を完成させ、指定通りの形式でネット上に提出できる。自分の欠点を修正し、企業に評価されるクオリティを出せる。多岐にわたる企業の要求に応えるため、キャプチャーデータを扱えるようになる。プリビズ作成ができるようになる。クオリティを上げ、就活時に見せるモーションクリップを完成させられるようになる。											
授業方法											
進度別に分けた課題が用意される。一つの課題は二～四週間のスパンが設定され、スキル別のテーマが設定されている。受講生は各テーマを理解し、そのための技法を把握し、実際のかげ具合を制作の中で検討していく。仕上がった作品はいくつかのグループにまとめられ、それぞれ改善の仕方が指摘される。修正は授業時間外の作業にまかされるが、評価は修正後の作品点で行われる。											
成績評価方法											
試験・課題:85%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:15% 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											
作品の提出、指導に、scrapbox、syncsketchを使用する。 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定期試験を受験することができない。											
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	初級・キャラクター、感情が分かる歩き。上級・初級内容に加えて、脚を怪我している動きの設定の理解1										
第2回	初級・キャラクター、感情が分かる歩き。上級・初級内容に加えて、脚を怪我している動きの設定の理解2										
第3回	モーションの完成、チェック、修正										

第4回	初級・キャラクター、感情が分かる走り。上級・初級内容に加えて、手になにかを持っている動きの理解、設定の理解
第5回	モーシヨンの完成、チェック、修正
第6回	カメラワークも含め既存のカットの完全コピーを行う。分析・Vコン作成の理解
第7回	カメラ・キャラクターのブロッキングの理解
第8回	カメラ・キャラクターのスプラインの理解
第9回	セカンダリイモーションを付ける。
第10回	チェック・修正
第11回	ゲーム式の攻撃モーシヨンの理解の理解
第12回	モーシヨンの完成、チェック、修正の理解
第13回	ゲーム式の被攻撃モーシヨン、やられモーシヨンの理解
第14回	作成したモーシヨンをアンリアルに実装する。
第15回	デモリールにまとめる。（実施時期は前後する可能性がある）