

2021年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
プロジェクトワーク 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	早川 亮介			実務 経験	無	職種					
授業概要											
3DCGはTV、映画、ゲーム、アニメなどエンターテイ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。											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
試験・課題 50% 作品の完成度によって評価する 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 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 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											
履修上の注意											
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)。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	授業内容を共用し、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										
第2回	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（応用編）										
第3回	ボールを使用して、演出を考える（応用編）										
第4回	技術（Mayaの操作）と表現（アニメーション）を理解する（応用編）										
第5回	技術（Mayaの操作）と表現（アニメーション）を理解する（応用編）										
第6回	アニメーションを作る際のポーズの重要性を理解する（応用編）										

2021年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
プロジェクトワーク 4	
第7回	ポーズの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ（応用編）
第8回	ポーズの制作を通して操作確認とテクニックを学ぶ（応用編）
第9回	アニメーションにおけるポーズの役割を理解する（応用編）
第10回	動きの原則を学ぶ（応用編）
第11回	技術（Mayaの操作）と表現（動き）を理解する（応用編）
第12回	技術（Mayaの操作）と表現（動き）を理解する（応用編）
第13回	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（応用編）
第14回	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（応用編）
第15回	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（応用編）