

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
デジタル演習 8											
対象	2 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	小川 泰			実務経験	有	職種	アーティスト				
授業概要											
この科目では“Adobe Photoshop”、“Live2D Cubism Pro”等の2Dアニメーションツールを用いたグラフィック表現を学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得する。この技法では、3Dモデルと比較し原画の画風を保ったままキャラクターを動かせる特徴を特ち、通常の手描きアニメーションと比較しても、フレーム毎に原画を描く必要がない。スマートフォン業界のイラスト系ゲームアプリで主流となっているグラフィックコンテンツの制作手法を学ぶことで、就職の選択の幅を広げることを目指す。											
到達目標											
以下の点の習得を目指す ・2Dイラストレーションから素材に分け、アニメーションツール上でアニメーションを作成するワークフローの習得 ・2Dイラストレーションにアニメーションを付けた際に自然な動きになるような素材分け・アニメーション付けの技術の習得											
授業方法											
2Dイラストの素材分けの勘所を教示し、ワークフロー上の手戻りが発生しないように気を付ける。素材分けした2Dイラストをアニメーションツールを用いてアニメーション設定を行い、基本的なアニメーション付けから、スマートフォンアプリを想定したオリジナルアニメーション作品を制作できるまでのワークフローを体験する。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 作品の完成度、課題目標の到達度について評価 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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) この授業では課題の達成率を重視する 授業時間外での作業を要する 各自の課題の進行状況により授業計画の変更がある											
教科書教材											
必要のある場合、各回の授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	2Dアニメーションツールのインストール手順および、アプリケーションの特徴を理解する										
第2回	簡単なモデルを動かすことで2Dアニメーションツールの操作を復習する										
第3回	2Dアニメーションを付けるための頭部のみのオリジナルのイラストを制作する										
第4回	オリジナルイラストを2Dアニメーションツール向けにレイヤー分けする手法を学ぶ										
第5回	2Dアニメーションツール上で目・口のアニメーションを作成するワークフローを繰り返し復習する										
第6回	2Dアニメーションツール上で角度Zパラメーターの概念とデフォーマの使用方法について復習、理解を深める										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
デジタル演習 8	
第7回	2Dアニメーションツール上で角度Zパラメーターの概念とデフォーマの使用方法について復習、作成を行う
第8回	オリジナルイラスト課題のアニメーション制作方法を改めて学び、実践・理解を深める
第9回	2Dアニメーションを付けるための全身のオリジナルイラストを作成する
第10回	オリジナルイラストを2Dアニメーションツール向けにレイヤー分けする手法を繰り返し実践することで理解を深める
第11回	オリジナルイラスト課題 腕の動きからデフォーマの親子関係について理解する
第12回	オリジナルイラスト課題 目・口のアニメーションを作成するワークフローを繰り返し実践し習得する
第13回	オリジナルイラスト課題 角度Zパラメーターの概念とデフォーマの使用方法について繰り返し実践し習得する
第14回	オリジナルイラスト課題 アニメーション制作方法を繰り返し実践し習得する
第15回	オリジナルイラスト課題 物理演算を完成させ、キャラクターのアニメーションを完成させる