

2022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 6											
対象	2 年次	開講期	前期	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				
担当教員紹介											
多方面のデザイン現場での活躍経験により、美術と歴史とメディアとの関連に高い専門力を持つ。美術的発想法の指導に加え、ワークショップ指導を得意とする。											
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) 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と、アニメーション付けの基礎的な手順を理解する										
第2回	既存のイラストからペイントツール上でのキャラクターのレイヤー分けを学ぶ										
第3回	レイヤー分けした素材に対し2Dアニメーションツール上でデフォーマ設定する手法を学ぶ										
第4回	2D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を学ぶ										
第5回	2D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を学ぶ										

2022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 6	
第6回	アバター制作課題 ペイントツール上でのオリジナルキャラクターのレイヤー分けを実践する
第7回	アバター制作課題 2Dアニメーションツール上でのオリジナルキャラクターのデフォーマ設定を実践する
第8回	アバター制作課題 2Dアニメーションツール上での口の動きの基本を作成する
第9回	アバター制作課題 2Dアニメーションツール上での物理演算や呼吸モーションの設定を実践する
第10回	アバター制作課題 2Dアニメーションツール上で簡単なアニメーションの作成を体験する
第11回	2Dイラスト課題 ペイントツール上でのオリジナルキャラクターイラストのレイヤー分けを実践する
第12回	2Dイラスト課題 2Dアニメーションツール上でのオリジナルキャラクターのデフォーマ設定を実践する
第13回	2Dイラスト課題 2Dアニメーションツール上でアニメーション付けを実践する
第14回	2Dイラスト課題 2Dアニメーションツール上で物理演算などを応用し、より自然に動かす手法を理解する
第15回	2Dイラスト課題 アニメーションの不具合を調整し、アニメーションのブラッシュアップを実践する