

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											
実践実習 2 A											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	向井 真史、藤澤 修人			実務 経験	有	職種	CGアニメーター				
担当教員紹介											
大手CGプロダクションでCGデザイナーとして勤務。携わった作品多数。リギング、アニメーションに特化した専門力によりアニメーター志望学生のレベルアップを担う。											
授業概要											
アニメーションの基礎や人体構造、主に骨格や筋肉について理解を深めつつ、近年CG映像、ゲーム作品などの多様な場面で使用されている3DCGアニメーションの技術、およびその骨格・コントローラーとなるリグの基礎知識を習得する。併せてレンズに関する知識やカメラの操作方法等のカメラの基礎知識も身に着ける。前期に学んだ技法を繰り返すことで知識の定着と技術力の向上を目指す。											
到達目標											
以下、2 点を目標とする 1. 人体構造を理解し、ゲーム、アニメ、映画、CMなどあらゆるジャンルで対応できるアニメーション能力を身につける 2. 人体のモデルに対して、基本的な骨入れ、スキニング、コントローラーの付け方を習得する。											
授業方法											
レクチャーと個別指導を中心に、“Maya”等の3DCGアプリケーションを使ったリグ&アニメーション知識と技術を紹介する。											
成績評価方法											
課題	70%	作品の完成度によって評価									
成果発表	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 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											
開講時に配布した課題表、参考作品をもとに授業中に指示をする また、各々の進行状況に合わせ授業中に参考資料を共有する											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション 授業の流れについてレクチャーを受け、授業時間以外の課題について理解する										
第2回	アニメーション・リグ付けのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を体験する										
第3回	アニメーション・リグ付けのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を体験する										
第4回	課題のフィードバック・リテイクを受け、課題アニメーション・リグの表現力の向上を目指す										
第5回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う										

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	
実践実習 2 A	
第6回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う
第7回	より高度なアニメーション課題のオリエンテーションについて理解し、課題の計画を進める
第8回	高度なアニメーション・リグのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を実践する
第9回	高度なアニメーション・リグのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を実践する
第10回	課題のフィードバック・リメイクを受け、課題アニメーション・リグの表現力の向上を目指す
第11回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う
第12回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う
第13回	個別作品課題を計画し、作業の準備を進める
第14回	個別作品課題の制作を進め、表現力の向上を目指す
第15回	個別作品課題の発表と講評を通じ、よりよい作品を仕上げるための勘所について学ぶ