

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----|----|----------|----|----|-----------------------|-----|----|----|---|
| 2023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 | 実技 | 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 | | | | | | | | | | | |
| 3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を2科目選択して受講します。 | | | | | | | | | | | |
| 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ーを出せる。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。クオリティーを上げ、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、実際のかけ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ニングの理解 |
| 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） |