

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲーム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	種別	演習	時間数	60	単位	4
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											
基本的な技法は触れているという前提で、その技能の向上を目指し、いくつかの数週にわたる課題と、各時間の小課題を平行して実習する。授業は操作説明と実技で構成される。小課題は毎週提出、数週にわたる課題は課題末に提出。（小課題の内容は前後することがあります）											
到達目標											
業務レベルのアニメーションの質を判断できるようになる、就職レベルのアニメーションの設定をすることが出来る。就職にとって何が必要か、そうでないかを理解し、自分の就職までの学習とスキルアップの計画を立てて実行することができるようになる。将来的に3Dアニメーターに必要な技法を体験的に理解する。											
授業方法											
・アニメーション技術を効果的に習得するための、段階に分けられた課題を用意。それぞれの課題は1～4週間のスパンで設定。・学生は課題内容を理解し、制作を通して技法を身に付けることを目標とする。・課題は一度提出後、修正点、改善点などを指摘し、その後、修正されたものを再提出。評価は修正後の作品で行われる。											
成績評価方法											
課題によって評価する。指定した期日に指定した場所への提出の無い場合、規格が違っている場合は採点なしとする。											
履修上の注意											
当授業内容・当授業以外の学習行為は認めない。実習時間中のスマホの使用は認めない。（発見した場合、欠席扱いの上、教室から退出していただきます）											
教科書教材											
随時指示。基本はメモ・ノートをとることを推奨。授業ビデオ。学校の環境が許せば講師がテキスト付ビデオを用意します。											
回数	授業計画										
第1回	トレース課題1 イメージプレーンをブロッキングする小・シンメトリー										
第2回	トレース課題1 正確なブロッキング										
第3回	トレース課題3 きれいなスプライニング小・オーバーラップ										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 6	
第4回	トレース課題4 アニメーション的なポリッシュ
第5回	トレース課題5 制作予備・提出小・フィジックス
第6回	感情表現課題1 キーフェイシャル作成
第7回	感情表現課題2 リップシング小・力の伝達・ベクトル
第8回	感情表現課題3 視線処理
第9回	感情表現課題4 編集小・基本モーション・振り返り
第10回	AI課題1 絵コンテ作成～プリビズ等作成・予定表作成
第11回	AI課題2 ブロッキング小・重量感
第12回	AI課題3 スプラインニング
第13回	AI課題4 ポリッシュ小・体重移動
第14回	AI課題5 講評・チェックバック小・体重移動
第15回	AI課題6 修正・提出小・ためつめ