

学科名	CG映像科
コース名	
授業科目	アニメーション演習 2
必選	選 2
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実技
時間数	60
単位数	2
担当教員	向井 真史、藤澤 修人
実務経験	有
実務経験職種	3DCGアーティスト
授業概要	以下の点を目的とする。 ・キャラクターアニメーションの緩急を身につける又は キャラクターセットアップのチャンネルボックスによる項目の付け方を身につける。 ・キャラクターアニメーションの慣性を身につける又は キャラクターセットアップでのフェイシャルやセカンダリー等の応用スキルを身につける。
到達目標	多方面から対応できるアニメーションでの基礎能力を身につけ、前期より詳細な部分を詰めコンストレイント等による物体との連動性への理解も深める。又、ポーンによる見方やコントローラー等についても理解を深め様々な場面で多角的な見方になる技術を習得する。
授業方法	近年多用な場面で使用されている3DCGアニメーションの技術と基礎知識を学習し習得する 前期で行ったことをベースとして、後期では主にキャラクターアニメーションでは緩急や慣性を含めた動き方を学習しリギングでは前期を含めた応用の仕方を学習し習得する。
成績評価方法	試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 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	授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない
教科書・教材	適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	授業内容を共用し、授業時間以外の課題について理解する
第2回	指やつま先などの詳細な部分へのアプローチ方法について
第3回	キャラクターの緩急と慣性について理解を深める
第4回	物を使ったキャラクターのアニメーションの制作、又はリグによる指先などの細かい部分の制作
第5回	物を使ったキャラクターのアニメーションの制作、又はリグによる指先などの細かい部分の制作
第6回	物を使ったキャラクターのアニメーションの制作、又はリグによる指先などの細かい部分の制作
第7回	物を使ったキャラクターのアニメーションの制作、又はリグによる指先などの細かい部分の制作
第8回	物を使ったキャラクターのアニメーションの制作、又はリグによる指先などの細かい部分の制作
第9回	講評
第10回	キャラクターのアニメーション、またはリギングの実制作
第11回	キャラクターのアニメーション、またはリギングの実制作
第12回	キャラクターのアニメーション、またはリギングの実制作
第13回	キャラクターのアニメーション、またはリギングの実制作
第14回	キャラクターのアニメーション、またはリギングの実制作
第15回	講評を通じて自分で気づかなかった問題点を見つける視点を養う