

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	実践実習1A
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	90
単位数	3
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フローを身につける又はキャラクターセットアップのフローを身につける。 ・コントローラーでの管理方法を身につける。 ・キャラクターアニメーションの骨格や筋肉を意識した動き方を身につける又はキャラクターボディのセットアップ方法を身につける。
到達目標	フリーリグを使ったキャラクターアニメーションを制作し、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能力を身につける。又、キャラクターに骨やコントローラー等についても理解を深める。
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習得する、主にキャラクターの骨格や筋肉を意識した動き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、アニメーションワークフローを学び、授業時間以外の課題について理解する
第2回	キャラクターリグについて理解を深める
第3回	キャラクターの骨格について理解を深める
第4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 1
第5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 1
第6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 1
第7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 1
第8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 1
第9回	中間チェック、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 2
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 2
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 2
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 2
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 2
第15回	講評を通じて自分で気づけなかった問題点を見つける視点を養う