

科目名	プロジェクトワーク4					年度	2025
英語科目名	Project work 4					学期	後期
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2
担当教員	丹治 裕康		教員の実務経験	有	実務経験の職種		プロデューサー/ アニメーター
<b>【 科目の目的】</b> 以下の点を目的とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションの基礎となる慣性を身につける</li> <li>・2足キャラクターで1モーション作成</li> <li>・物を持つなど運動して動かすやり方を習得する</li> </ul>							
<b>【 科目の概要】</b> 振り子アニメーションを使った動きの慣性の付け方や運動性を学習し、2足キャラクターを使ってキャラクターアニメーション実際に制作し作り方を習得する。最後にコンストレイントを使った複数の物質を同時又は運動して動かす方法を習得する。							
<b>【 到達目標】</b> 振り子のアニメーションにて動きの慣性を身につける 2足あるキャラクターアニメーションにて実際にアニメーションを制作する 複数の物質を同時または運動して動かす方法を習得する。							
<b>【 授業の注意点】</b> 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							
評価基準＝ルーブリック							
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力		
到達目標 A	振り子アニメーションにて、重みを感じるアニメーションが出来ている		振り子アニメーションにて、慣性がわかるアニメーションを制作した		振り子アニメーションにて、慣性が感じられないアニメーションを制作した		
到達目標 B	2足のキャラクターアニメーションを複数個制作し、違和感のないアニメーションが出来ている		2足のキャラクターアニメーションを1個制作し、ある程度出来ている		2足のキャラクターアニメーションを学んだ内容を活かせなかった。または、完成出来なかった		
到達目標 C	コンストレイントを利用してキャラクターに物を持たせて動かせる事が出来る		コンストレイントのやり方を習得し複数の物質を同時又は運動して動かす事が出来る		コンストレイントの理解が出来ておらず複数の物質を同時又は運動して動かかせない		
到達目標 D							
到達目標 E							
<b>【 教科書】</b> 特になし							
<b>【 参考資料】</b> 参考資料は授業中に配布、指示を行う。							
<b>【 成績の評価方法・評価基準】</b> 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							
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。							

科目名		プロジェクトワーク4			年度	2025		
英語表記		Project work 4			学期	後期		
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価		
1	振り子アニメーションを完成させよう	振り子アニメーションを完成させ 講評	前期から制作している振り子アニメーションを完成	前期でやっていた基礎内容で、自分の欠点を発見し改善する	3			
2	2足キャラクターによるジャンプアニメーションの作成	2足キャラクターによるジャンプアニメーションのアニメーションを整えよう。	2足のキャラクターのリファレンスの選定の仕方を学習	数あるリファレンスの中から適切なリファレンスを要所事に選定出来る	3			
3			リファレンスを元に必要になるキーポーズを学習	リファレンスを元に必要になるキーポーズを作成出来るようにする	3			
4			骨格の破綻がないポーズを学習	キャラクターアニメーションにおいて、骨格の破綻がないポーズの作り方を習得する	3			
5			ジャンプアニメーションでの動きのタメツメを学習	ジャンプアニメーションにおいて、動きのタメツメを習得する	3			
6			ブロッキングで足りないポーズを学習	ジャンプアニメーションでブロッキングで足りないポーズを増やすべきか減らすべきかの選定し習得する	3			
7			ジャンプアニメーションでのアークを学習	ジャンプアニメーションにおいて、動きが目につきやすく綺麗な軌道になるアークの整え方を習得する				
8			ジャンプアニメーションで各部位に運動性を学習	各部位の動きに遅れを持たせ運動性の付け方を習得する				
9			2足キャラクターによるジャンプアニメーションに運動性を足そう	全体のブラシアップ	講評を行い自分の欠点を発見し改善する	3		
10			11	簡単なオブジェクトを使用しコンストレイントを学習する	コンストレイントについて学習	オブジェクトの移動や回転のコンストレイントについて習得する	3	
12			コンストレイントを利用しキャラクターや物体を同時に動かそう	キャラクターや複数の物を使って、コンストレイントのあるアニメーションを制作しよう	キャラクターや複数の物を使ってコンストレイントのあるアニメーションを学習	キャラクターや複数の物を使ってコンストレイントのあるアニメーションを制作の仕方を習得する	3	
13								
14								
15	カメラへのコンストレイントを学習しよう	カメラへのコンストレイントを学習	コンストレイントを使ったカメラ目線の作り方や付けパンの方法について学習する	3				

評価方法: 1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他  
自己評価: S: とてもよくできた、A: よくできた、B: できた、C: 少しできなかった、D: まったくできなかった  
備考 等