

科目名	アニメーション演習 2							年度	2025
英語科目名	Animation exercise 2							学期	後期
学科・学年	CG映像科 2年次	必/選	選 2	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	向井 真史、藤澤 修人		教員の 実務経験	有	実務経験の 職種	3DCGアーティスト			
<b>【科目の目的】</b> 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。									
<b>【科目の概要】</b> 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。									
<b>【到達目標】</b> 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、ボ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。									
<b>【授業の注意点】</b> 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									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル 5	レベル 4	レベル 3	レベル 2	レベル 1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	コンストレイントやグループ化などを理解し、適材適所で物とキャラが連動して動かせる		コンストレイントやグループ化などをある程度理解し、物とキャラが連動して動かせる		コンストレイントやグループ化による物とキャラが連動して動かせない				
到達目標 B	キャラクターの指先やつま先、表情や揺れ物も完成しておりキャラクターの細部まで工夫してある。		キャラクターの指先やつま先までボディに関しては詳細に詰めている。		キャラクターの細部まで詰めきれていない				
到達目標 C	詳細に詰めた50秒以上のアニメーション又はリギングが複数完成している		20秒以上のアニメーション又はリギングが2つ以上完成している		20秒未満のアニメーション又はリギングが完成したものが1つ以下である				
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。									

【成績の評価方法・評価基準】								
試験・課題 80% 課題で評価する（提出の様式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		アニメーション演習 2				年度	2025	
英語表記		Animation exercise 2				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	ガイダンス	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	1	教員自己紹介と科目説明	この科目と教員の理解を深める。	3		
			2	コンストレイントとグループ化の説明	コンストレイントとグループ化の応用方法を学習			
2	技術(Mayaの操作)と表現(アニメーション)を理解する	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	1	素材を使用し指先やつま先の付け方を説明	キャラクターにおける手の表情やつま先など細部へのアプローチについて学習	3		
3		キャラクターの緩急と慣性について理解を深める	1	緩急と慣性について説明	人体や、物の動きについての緩急と慣性について理解を深める	3		
4		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	3	アニメーション又はリギング	アニメーションは、リファレンス選定からブロッキングを制作し、リガーは指先やつま先などの付け方を集中して指導をし技術と表現の仕方を1人ずつレクチャーし理解を深める	3		
5								
6								
7								
8		講評		1	アニメーション・リギング	アニメーションやリギングを一旦、完成させ提出する	3	
9				2	講評	レビューを受け、問題点を洗い出す		
	3			揺れ物やフェイシャルの説明	揺れ物やフェイシャルの付け方を理解する。			
10	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	アニメーション又はリギング	フェイシャルや揺れ物を含めたアニメーションやセットアップを集中して個別指導をし技術と表現の仕方を1人ずつレクチャーし理解を深める	3			
11								
12								

13						
14						
15		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	1	講評	制作物のリテイクを受け、自分の目に足りない考え方 について気づきを得る	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						