

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	キャリアデザイン 4	
科目基礎情報							
開設学科	CG映像科	コース名				開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	必修			時間数	15時間
単位数	1単位	授業形態	講義				
教科書/教材	教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示する。						
担当教員情報							
担当教員	鈴木（靖）			実務経験の有無・職種		有・CGデザイナー	
学習目的							
表現研究 1 の学習内容を踏まえ、就職活動に使用する作品の制作を行う。 1：キャラクターセットアップの実習内容を確認し、作品制作に活用できるよう、データの整理を行う 2：アニメーションの制御の実習内容を確認し、作品制作に活用できるよう、データの整理を行う 3：数式、スクリプトによるアニメーション制御の実習内容を確認し、作品制作に活用できるよう、データの整理を行う 4：物理シミュレーションの実習内容を確認し、作品制作に活用できるよう、データの整理を行う							
到達目標							
各項目の到達目標は以下の通り 1：キャラクターセットアップの手法を理解し、作品制作に活用できるようになる 2：アニメーション制御の手法を理解し、カメラシーケンサー、タイムエディターを作品制作に活用できるようになる 3：基本的な三角関数、指数関数、対数関数によるアニメーションの自動制御の手法を理解し、作品制作に活用できるようになる 4：剛体シミュレーション、流体シミュレーションの基本的な仕組みとパラメータの手法を理解し、作品制作に活用できるようになる							
教育方法等							
授業概要	・表現研究 1 の内容を踏まえ、就職活動や各種コンペ出展用の作品制作を進める。 ・作品制作において表現研究 1 の学習内容が理解できているか、課題作品の進捗確認を随時実施する。						
注意点	・授業全体で高度な制御が要求されるため、想定外のクラッシュに備え、作業経過をこまめにバックアップすること。 ・授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	50%	課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 （口頭・実技）	30%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1 回～1 5 回）							
回	授業内容		各回の到達目標				
1 回	作品制作 1		スキニングとウェイト調整方法の理解を深め、作品の制作を進行する				
2 回	作品制作 2		ポーズエディタの機能習得し、作品の制作を進行する				
3 回	作品制作 3		2足歩行リグ、4足歩行リグの構築方法の理解を深め、作品の制作を進行する				
4 回	作品制作 4		キャラクターデフォーメーションの設定技術の習得し、作品の制作を進行する				
5 回	作品制作 5		カメラシーケンサーの使用法の理解とプレビズ制作への応用技術の習得し、作品の制作を進行する				
6 回	作品制作 6		キャラクターセットとタイムエディタの使用方法を習得し、作品の制作を進行する				
7 回	作品制作 7		アニメーションレイヤの使用方法を理解し、作品の制作を進行する				
8 回	作品制作 8		アニメーションの数式制御基礎編知識を習得し、作品の制作を進行する				
9 回	作品制作 9		アニメーションの数式制御の応用技術、人物型リグの自動歩行制御の理解し、作品の制作を進行する				
1 0 回	作品制作 1 0		サーフェースオペレーションによるオブジェクトの変形方法の理解し、作品の制作を進行する				
1 1 回	作品制作 1 1		サーフェースオペレーションを応用、複雑なオブジェクトの変形技法を理解し、作品の制作を進行する				
1 2 回	作品制作 1 2		Bulletシミュレータによる物理シミュレーションの基礎知識の理解し、作品の制作を進行する				
1 3 回	作品制作 1 3		物理シミュレーションのパラメータ設定方法を習得し、作品の制作を進行する				
1 4 回	課題制作		前期課題制作とプレゼン準備				
1 5 回	前期講評		前期作品講評				