

科目番号：mm-203

科目名		時間数(90分) [60単位時間]				
アニメーション技法		講義	演習	実習	合計	
		12		18	30	
科目概要	<p>人体を用いたCGアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して、基本原理から知識技術までを習得する。 なお、本科目はゲーム開発企業でCGに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p>					
学習到達目標	<p>CGアニメーションの制作に関連する原理や技術を理解し、基礎的なCGアニメーションの製作ができるようになる。</p>					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	アニメーションの基礎		16	実習(リグ構造を使ったアニメーション)	
	2	実習(セルアニメーションの作成)		17	アニメーション制作のプロセス	
	3	キーフレームと中割り		18	実習(シナリオ)	
	4	実習(簡単なアニメーション)		19	実習(モデルの制作)	
	5	人体の構造とポーズ		20		
	6	実習(ポーズ・ツー・ポーズ)		21	実習(モーショントラッキング)	
	7	歩行とタイミング		22		
	8	実習(歩行アニメーション)		23		
	9	細かな動作		24		
	10	実習(ジャンプアニメーション)		25		
	11	誇張表現		26		
	12	実習(フォロースルーアニメーション)		27		
	13	カメラ・ライト・属性のアニメーション		28	総合演習作品発表	
	14	実習(シーンの演出)		29	総合演習作品発表(校内)	
	15	特殊なアニメーション		30	科目試験	
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	アニメーション技法 (学習ノート)				
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・ Maya (Autodesk) 					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 科目試験 (40%) ・ 実習評価 (60%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習評価	ドキュメント 完成度 (30点)	絵コンテ	<input type="checkbox"/> 10点
		モーショコンテ	<input type="checkbox"/> 10点
		キャラクターコンテ	<input type="checkbox"/> 10点
	作品完成度 (30点)	モデル (絵コンテ通りか)	<input type="checkbox"/> 10点
		動き (モーショコンテ通りか)	<input type="checkbox"/> 10点
		総合 (含レンダリング)	<input type="checkbox"/> 10点