

科目番号：G-206

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
アニメーション技法		10		19	29
科目概要	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習得する。				
学習到達目標	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。				
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(モーション付け)	
	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	実習(モーション付け)	
	10	実習(ジャンプアニメーション)	25		
	11	誇張表現	26	実習(レンダリング)	
	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	科目試験	
	15	特殊なアニメーション			
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	・Maya(Autodesk)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・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		