

アニメーションⅡ

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：基本的なCGアニメーションの制作手法について理解するとともに、身体運動データなどをベースにしたキャラクターアニメーション表現について実習を通じて学ぶ。実際の人間の動きをベースとしたアニメーションと、手付けによるアニメーションとの表現の違いや、作り方の違いについて学ぶ。

■**到達目標**：①CGアニメーションについての基礎知識を身につける
②身体動作データなどの活用方法について理解する
③CGアニメーション作品を制作する

■**担当教員**：

松永 康佑

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：概要説明
- 第2回 Pixar実験映像に見るアニメーション表現
- 第3回 キーフレームと補完、階層構造、IKとFK、ボーン&スキン
- 第5回 サウンドやリズムに合わせた表現
- 第4回 キャラクターアニメーション
- 第6回 身体運動データの計測
- 第7回 身体動作データを基にした表現
- 第8回 プランニング
- 第9回 プリビズ制作
- 第10回 アニメーション制作
- 第11回 中間プレゼンテーション
- 第12回 アニメーション制作
- 第13回 アニメーション制作
- 第14回 動画編集
- 第15回 課題プレゼンテーション

■**教科書**：なし

■**参考文献**：必要に応じ紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：授業態度（10%）／課題・作品（90%）によって評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	10
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	課題の意図を理解し、実現できていること	90
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：使用ソフトウェア：3dsMax,MotionBuider,Photoshop,AfterEffect

本講義の受講前に、コンピュータ基礎実習2A（3D）を受講し、3dsMaxの基本的な操作に慣れていることが望ましい。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：