

科 目 名	ゼミナール I・II	備 考
単 位 数	2 + 2 単位	

日 高 千 秋

アニメ制作の応用と実践を発展的に学ぶ

1. 講義内容

近年の TV アニメは、3DCG を活用している作品も増加している。なぜ 3DCG を活用するのか、その利点等を操作性を実践的に学ぶことで体験する。

春学期には、3D ソフトを用いてキャラクターを作成し、動かすための仕組みを施す。普段目にしている 3D キャラクターはどのように制作されているのかを実際に制作して体験する。

秋学期には、春学期に制作した 3D キャラクターに対し、簡易アニメーションを付け、AfterEffects などを用いて、見映えをアップする方法を取得する。

2. 到達目標

研究に必要な基本的な知識を獲得する。また、発表などを通じて、自身や他者の研究について客観的に考える力を身につけ、社会人に求められる基礎的な力の獲得も目指す。

3. 関連科目

アニメーション制作論、プレ・ビジュアライゼーション研究、ポスト・ビジュアライゼーション研究など。

4. テキスト・参考書等

資料を適宜配付する。

5. 授業外における学習方法

日常生活や本、映画やテレビなどから CG や自分の研究に結び付けて、情報収集を行う。

6. 成績評価方法

授業への取り組み (20%) , 制作した成果物の内容と完成度(50%), 発表 (30%) により評価する。なお、授業回数の 1/3 以上欠席した場合は単位取得を認めない。

春学期授業計画		秋学期授業計画	
第1回	ガイダンス	第1回	CG アニメーション 1 (操作説明)
第2回	モデリング 1 (maya 説明)	第2回	CG アニメーション 2 (ブロッキング①)
第3回	モデリング 2 (形状作成)	第3回	CG アニメーション 3 (ブロッキング②)
第4回	モデリング 3 (形状作成、調整)	第4回	CG アニメーション 4 (カーブ調整①)
第5回	モデリング 4 (UV 展開)	第5回	CG アニメーション 5 (カーブ調整②)
第6回	モデリング 5 (UV 展開、調整)	第6回	レンダリング、素材出し
第7回	モデリング 6 (テクスチャ作成)	第7回	背景制作 1 (maya モデリング)
第8回	モデリング 7 (テクスチャ調整)	第8回	背景制作 2 (maya レンダリング)
第9回	モデリング 8 (マテリアル作成)	第9回	背景制作 3 (photoshop 加工)
第10回	セットアップ 1 (ボーン作成)	第10回	撮影 1 (AfterEffects 操作説明)
第11回	セットアップ 2 (スキン)	第11回	撮影 2 (AfterEffects 合成)
第12回	セットアップ 3 (調整)	第12回	プレゼンテーションの方法
第13回	ポーズ付け	第13回	成果発表と議論 1
第14回	レンダリング (静止画)	第14回	成果発表と議論 2
第15回	発表、前期のまとめ	第15回	まとめ