

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	アニメーション制作技術				科目コード	S3509J1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	山本 成樹	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	3ds Maxを使用したの遊技機開発経験7年・映像制作会社のプロデューサーとして、ゲームにおけるプリレンダムービー・CM・VRなどの制作経験を活かし、3DCGのアニメーション制作を実践的に講義します。									
学習一般目標	映像業界で3Dアニメーターとして活躍できる即戦力を要請します。 ポートフォリオ作品(映像作品含む)へ落とし込めるためのアニメーション制作の指導。									
授業の概要および学習上の助言	3Dアニメーションの基本的な考え方 作成方法 手付けとキャプチャデータの扱いを行います。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC(Windows)の基本操作ができる。 ・3dsMAX の3DCG制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG制作に必要な基礎的知識(CGクリエイター検定ベーシックのレベル)が理解できている。 									
使用機器										
使用ソフト	3dsmax MotionBuilder									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	3DCGの制作工程を理解し、頭の中でイメージした3Dアニメーションを具現化できる。								
	1/2	アニメーションの良し悪しを自分で判断し、改善・修正することができる。								
	1/2	制作物の内容や条件を理解した上で、制作環境などを考慮した制作コストを把握できる。								
	1/2	制作時に発生するであろうトラブルを解決できる。もしくは事前にリスク管理ができる。								
	5	講義及び実習を積極的・意欲的に受講し、課題制作や自主製作を行える。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
	総合評価割合					40		60	100	
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	評価は課題を期日までに提出しているか。及び提出された成果物の完成度から判断する
ポートフォリオ	
その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの基本 ・Bipedの作成 ・「接地キー」と「スライドキー」について ・「椅子から立ち上がるアニメーション」 ・「椅子に座るアニメーション」 	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第2回	・「走る」アニメーション制作	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第3回	・「立ち幅跳び」のアニメーション制作	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第4回	・「重い物と軽い物」アニメーション制作	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第5回	・「ピッチング」アニメーション制作	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第6回	「歩きのアニメーション」制作	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第7回	モーションビルダー操作_1	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第8回	モーションビルダー操作_2	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第9回	モーションビルダー操作_3	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第10回	モーションビルダー操作_4	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第11回	モーションキャプチャデータ編集_1	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第12回	モーションキャプチャデータ編集_2	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第13回	モーションキャプチャデータ編集_3	講義・実習	