

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

専門分野区分	CG関連技術	科目名	アニメーション制作基礎技術					科目コード	D0615A1	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	光明 瑠人	履修グループ	1J(DA/DV/MC/SC)					授業方法	演習	
実務経験の内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>■アニメーション制作会社勤務                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGセクション: 3DCGモデリング(キャラ、背景、プロップ)・リギング</li> </ul> </li> <li>■遊技機開発会社勤務                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGセクション: モデリング(キャラ、背景、プロップ)・リギング・アニメーション</li> <li>・オーサリングセクション: コンポジット、オーサリング、ランプアニメーション</li> </ul> </li> <li>■フリーランス                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム系モデリング(背景)</li> </ul> </li> </ul>									
学習一般目標	CG映像やゲームの3DCGアニメーション制作にて使用するツール(Maya、3dsmax)を使い3DCGアニメーション制作に必要な技術・知識・ワークフローの理解・データの管理方法等を身に付けることも目標とする。アニメーションの12原則を用いて基本的な考え方を伝え、実際の現場ではどのようなワークフローで進めるかなど私の経験をもとに教えて、プロとしての考え方を学んで貰います。									
授業の概要および学習上の助言	アニメーション制作に必要なため、積みやカメラワークも習得するので2Dアニメーションにも転用できる									
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"> <li>・PC(Windows)の基本操作ができる。</li> <li>・3dsMAX(最重要)／Photoshop／AfterEffects等の3DCG制作に必要なツールの基本操作ができる。</li> <li>・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。</li> </ul>									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	使用ソフトMotionBulider									
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アニメーションの制作工程を理解し、頭の中でイメージした動き3DCGに具現化できる。								
	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							20	20
		4.技能・表現							20	20
		5.関心・意欲							20	20
	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	01_MotionBuilderのインターフェース 02_MotionBuilderのユーザー設定 03_MotionBuilderのナビゲーション	講義・実習	
第2回	04_オブジェクトの移動・回転・スケール 05_階層構造の作り方 06_グループの組み方	講義・実習	
第3回	07_トランスポートコントロールの使い方 08_キーを打ってアニメーションを作る 09_ドープシートでアニメーションを編集する	講義・実習	シーンデータ提出
第4回	10_アニメーションカーブの編集方法 11_アニメーションのテイクの作り方	講義・実習	シーンデータ提出
第5回	12_キャラクターを用意する 13_キャラクターライゼーションの意味と設定方法について 14_3DSMAX用の二本足のリグの概要	講義・実習	シーンデータ提出
第6回	16_コントロールリグを作成する 17_キャラクターをコントロールリグでアニメーションする 18_キャラクターポーズを作成する	講義・実習	データ提出
第7回	19_モーションデータを読み込む 20_モーションデータをもう一度使う 21_アニメーションレイヤーを使う	講義・実習	シーンデータ提出
第8回	22_一カ所で歩くサイクルモーションデータを作る 23_サイクルモーションを作る 24_サイクルモーションデータを編集する	講義・実習	データ提出
第9回	25_ライトとカメラをセットアップする 26_プレビューを作成する 27_シーンを書き出す	講義・実習	シーンデータ提出
第10回	28_他のモーションキャプチャデータを読み込む 29_データの編集_1	講義・実習	シーンデータ提出
第11回	30_データの編集_2	講義・実習	シーンデータ提出

第12回	オリジナル背景制作 マテリアル・テクスチャマッピング	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第13回	カメラ設定 書き出し作業 編集	講義・実習	データ提出