## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

学習一般目標と会	メラワークを通じて表 ーションキャプチャン し PC(Windows)の基本	り制作工程や使見る。 必要な基礎的スキー とメーションの制作 はも取り組みまで チャソフトを使って 基礎となる高かるモージ 表であるモージを 大学できる。	態 一プ 一プ 一般5年、およびクー 用するアプリケー テルとして、ます。 下かを養います。 す。 た動作の記録と ・歩き かの制作演習。	ションツール <i>の</i> ラクターのポー あわせて、カメ 編集も体験的I	MV/SC) 仕のディレクタ D操作方法を ジングや歩行 ラワークの基	ーとしてゲー 実践的に講義 モーションの ・磁を学び、明	髪します。 	を通じて、自 見せ方や演			
担当教員名 実務経験の 内容 DC経 学習一般目標 学習一般目標	光明 瑠人 CCツールを使用して 験を活かし、3DCGG ニメーション制作によ で説得める制作されるできた。 ニメーション制作の は力をモーション制作の メラウョンキャフ メラウョンキャフ よーションオャフ とします。	履修グルーの遊技機開発経り制作工程や使見る要な基準との制作を基立の制作を使りませままままままままままままままままままままままままままままままままままま	ま験5年、およびク 用するアプリケー テルとして、キャラ テカを養います。 す。 た動作の記録と ング・歩きモーシ めの制作演習。	1I(DV/MC/N デーム制作会社 ションツールの ラクターのポーク あわせて、カメ 編集も体験的I	MV/SC) せのディレクタ D操作方法を! ジングや歩行 ジフグの基	ーとしてゲー 実践的に講 モーションの ・確を学び、明	授業方法 ム・ムービー? 気します。 トレーニング? 快像としての見	演習などの制作を通じて、自己せ方や演			
実務経験の内容	CCツールを使用して 実験を活かし、3DCGG ニメーション制作に で説得力のあるアニ けた、モーション制作は とします。 ニメーション制作の メラワークを通してする メラワークを通してする。	の遊技機開発経り制作工程や使見る要な基礎的スキーショリ組みまである。 まではいるである。 は、サーショリ組みを使ります。 は、サーショリ組みまである。 は、サーションは、サージを使った。 は、サージを使った。 は、サージを使った。	験5年、およびク 用するアプリケー テルとして、キャラ トカを養います。 す。 た動作の記録と ング・歩きモーシ めの制作演習。	デーム制作会社 ションツールの ラクターのポー あわせて、カメ	tのディレクタ D操作方法を ジングや歩行 ジフグークの基	ーとしてゲー 実践的に講 モーションの ・確を学び、明	ム・ムービー <sup>7</sup> 衰します。 トレーニング? 快像としての見	などの制作 を通じて、自 せ方や演			
内容 経 ア・	験を活かし、3DCGG ニメーション制作に で説得力のあるアニ 力を高める制作演習 た、モーションキャフ とします。 ニメーション制作の メラワークを通してま メラワークを通してま	り制作工程や使見る。 必要な基礎的スキー とメーションの制作 はも取り組みまで チャソフトを使って 基礎となる高かるモージ 表であるモージを 大学できる。	用するアプリケー ドルとして、キャラ ドカを養います。 す。 た動作の記録と ング・歩きモーシ めの制作演習。	ションツール <i>の</i> ラクターのポー あわせて、カメ 編集も体験的I	D操作方法を: ジングや歩行 ジフークの基	実践的に講家 モーションの できない でいまい でんしょう でんしょう でんしょう でんしょう でんしょう はいい はい	髪します。 	を通じて、自 見せ方や演			
学習一般目標       然出ま会	で説得力のあるアニーカを高める制作演習で、モーションキャフェとします。 ニメーション制作のアメラワークを通してオーションキャプチャン・	メーションの制作 関にも取り組みま チャソフトを使っ 基礎となるポージ 現力を高めるた フトを使ったモー 操作ができる。	F力を養います。 す。 た動作の記録と かが・歩きモーシ めの制作演習。	あわせて、カメ編集も体験的に	ラワークの基 に行い、3DCC	·礎を学び、6	快像としての見	せ方や演			
	メラワークを通じて表 ーションキャプチャン し PC(Windows)の基本	現力を高めるた フトを使ったモー 操作ができる。	めの制作演習。	ョンの実践トレ	ノーニング。						
および学習上力	PC(Windows)の基本										
教科書および 参 考 書											
予備知識や ・B	・PC(Windows)の基本操作ができる。 ・Blender/Photoshop/AfterEffects等の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PC	PC実習室										
使用ソフト使	使用ソフトBlender										
学	学部DP(番号表記)			学生が到達	すべき行動目	標					
		タイミング、動きの緩急、ポージングなどアニメーションの基本原則を理解し、自然で説得力のある動きを表現できるようになる。									
	2/4	設定資料をもとにキャラクターの動きをイメージする力、連続した動きを表現できる技術。									
学習到達目標	2/3	限られた時間の中で、制作スケジュールを立て、計画的に作業を進める習慣を身につける。									
	1/3/5	先生やクラスメイトからの意見を受け入れ、改善点を把握したうえで、自分の作品をブラッシュアップできるようになる。					<b>ラッシュア</b> ップ				
	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。									
ā	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			
1.9	知識•理解				20			20			
· 達 2.5 成 学	思考•判断				20			20			
度 部 評 D	態度						20	20			
—	技能•表現						20	20			
5.[	関心·意欲						20	20			
総合	合評価割合				40		60	100			
			評価の要	点							
成 学	態度 技能·表現				20		20	20			

評価の実施方法と注意点

評価方法

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	【Blenderでのアニメーションの制作実践】 ・基本操作・UIの説明 ・アニメーションキーフレームの付け方 ・アニメーションカーブについての説明	講義・実習	
第2回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・リグ付きモデルを使用してポージングの制作。	講義•実習	スクリーンショットの提出
第3回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・待機のポージングの制作。 ・待機ループのモーションを作成。	講義・実習	
第4回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・待機のポージングの制作。 ・待機ループのモーションを作成。	講義・実習	動画、シーンデータ提出
第5回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・歩きモーションの制作実践	講義•実習	進捗動画提出
第6回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・歩きモーションの制作実践	講義•実習	進捗動画提出
第7回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・完成したモーションをクラス全体で鑑賞し、意見交換やフィードバッ クを行う。	講義・実習	完成動画、シーンデータ提出
第8回	【Blenderでのカメラワークの制作実践】 ・カメラワークのアニメーションの制作 ・カメラワークの種類や効果について解説しながら実践。	講義·実習	
第9回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義·実習	進捗動画提出
第10回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義·実習	進捗動画提出

第11回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義·実習	進捗動画提出
第12回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義・実習	完成動画提出
第13回	【モーションキャプチャを使用したアニメーションの制作解説】 ・モーションキャプチャアプリを用いたアニメーションの制作実践。 ・様々なアニメーションの制作フローを学ぶ。	講義·実習	