

| 学科名  | 学年                   | 授業のタイトル（科目名）   |  |
|--|----------------------|--|--|
| 工場専門課程 デジタルクリエイター科   | 1                    | アニメーション制作Ⅰ   |  |
| 授業の種類  | 授業担当者                | 実務経験   |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習  | 木村 和史                | ●有 ○無  |  |
| [実務経歴]   |                      |  |  |
| <p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。<br/>           開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。<br/>           デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p> |                      |  |  |
| 単位数（授業の回数）   | 時間数                  | 配当時期   | 必修・選択  |
| 4 単位（60回）  | 120 時間               | <input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年                           | <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択 |
| [授業の目的・ねらい]  |                      |  |  |
| オリジナル3DCGアニメーション作品制作の実施  |                      |  |  |
| [授業全体の内容の概要]   |                      |  |  |
| ①アニメーション技術の人体動作等の理解<br>②映像の理論の理解   |                      |  |  |
| [授業終了時の達成課題(到達目標)]   |                      |  |  |
| オリジナル3DCGアニメーション制作の完パケ作品   |                      |  |  |
| [準備学習の具体的な内容]  |                      |  |  |
| 在学中に限り可能であるautodeskの3DCGソフトを各自PCにインストールすることで自宅での学習を可能とし、復習と作品制作を実施する。  |                      |  |  |
| [使用テキスト]   |                      | [単位認定の方法及び評価の基準]   |  |
| <b>使用テキスト</b><br><br><b>参考文献</b><br>必要に応じて授業の中で紹介する。   |                      | 実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。<br>・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。<br>・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。<br>評価基準<br>課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。 |  |
| [授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]   |                      |  |  |
| 1回   | 3DCGソフト（Maya）のモデリング① |  |  |
| 2回   | 3DCGソフト（Maya）のモデリング② |  |  |
| 3回   | 3DCGソフト（Maya）のモデリング③ |  |  |
| 4回   | 3DCGソフト（Maya）のモデリング④ |  |  |
| 5回   | 3DCGソフト（Maya）のモデリング⑤ |  |  |

|     |                            |
|-----|----------------------------|
| 6回  | 3 DCGソフト (Maya) のUV展開①     |
| 7回  | 3 DCGソフト (Maya) のUV展開②     |
| 8回  | 3 DCGソフト (Maya) のUV展開③     |
| 9回  | 3 DCGソフト (Maya) のマッピング①    |
| 10回 | 3 DCGソフト (Maya) のマッピング②    |
| 11回 | 3 DCGソフト (Maya) のマッピング③    |
| 12回 | 3 DCGソフト (Maya) のマッピング④    |
| 13回 | まとめと振り返り                   |
| 14回 | 3 DCGソフト (Maya) のスケルトン①    |
| 15回 | 3 DCGソフト (Maya) のスケルトン②    |
| 16回 | 3 DCGソフト (Maya) のスケルトン③    |
| 17回 | 3 DCGソフト (Maya) のスケルトン④    |
| 18回 | 3 DCGソフト (Maya) のスケルトン⑤    |
| 19回 | 3 DCGソフト (Maya) のスキニング①    |
| 20回 | 3 DCGソフト (Maya) のスキニング②    |
| 21回 | 3 DCGソフト (Maya) のスキニング③    |
| 22回 | 3 DCGソフト (Maya) のスキニング④    |
| 23回 | 3 DCGソフト (Maya) のスキニング⑤    |
| 24回 | 3 DCGソフト (Maya) のリグコントロール① |
| 25回 | 3 DCGソフト (Maya) のリグコントロール② |
| 26回 | 3 DCGソフト (Maya) のリグコントロール③ |
| 27回 | 3 DCGソフト (Maya) のリグコントロール④ |
| 28回 | 3 DCGソフト (Maya) のリグコントロール⑤ |
| 29回 | まとめと振り返り                   |
| 30回 | 3 DCGアニメーション①              |
| 31回 | 3 DCGアニメーション②              |
| 32回 | 3 DCGアニメーション③              |
| 33回 | 3 DCGアニメーション④              |
| 34回 | 3 DCGアニメーション⑤              |
| 35回 | 3 DCGアニメーション⑥              |
| 36回 | 3 DCGアニメーション作品制作①          |
| 37回 | 3 DCGアニメーション作品制作②          |
| 38回 | 3 DCGアニメーション作品制作③          |
| 39回 | 3 DCGアニメーション作品制作④          |
| 40回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑤          |
| 41回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑥          |
| 42回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑦          |
| 43回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑧          |
| 44回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑨          |
| 45回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑩          |

|     |                             |
|-----|-----------------------------|
| 46回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑪           |
| 47回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑫           |
| 48回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑬           |
| 49回 | 3 DCGアニメーション作品制作⑭           |
| 50回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 51回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 52回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 53回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 54回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 55回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 56回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 57回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 58回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 59回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）     |
| 60回 | 自作の短編アニメーション制作（約30秒～1分）完成提出 |