

|                                                                                                                             |            |        |                                                                                       |                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 学科名                                                                                                                         |            | 学年     | 授業のタイトル（科目名）                                                                          |                                                              |
| 工業専門課程 デジタルクリエイター科                                                                                                          |            | 2      | アニメーション制作Ⅱ                                                                            |                                                              |
| 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   | <input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無                            |                                                              |
| [実務経験歴]                                                                                                                     |            |        |                                                                                       |                                                              |
| 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。 |            |        |                                                                                       |                                                              |
| 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="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年 | <input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択 |
| [授業の目的・ねらい]                                                                                                                 |            |        |                                                                                       |                                                              |
| ①オリジナル3 DCG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モデリング技術に必要な観察力の技術を養う<br>②アニメーション技術の人体動作等の理解<br>③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3 DCG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3 DCG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]                                                                      |                                                              |
| 使用テキスト                                                                                                                      |            |        | 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。       |                                                              |
| 参考文献                                                                                                                        |            |        | 評価基準                                                                                  |                                                              |
| 必要に応じて授業の中で紹介する。                                                                                                            |            |        | 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                                                                                                                          | 就職活動用作品制作① |        |                                                                                       |                                                              |
| 2回                                                                                                                          | 就職活動用作品制作② |        |                                                                                       |                                                              |
| 3回                                                                                                                          | 就職活動用作品制作③ |        |                                                                                       |                                                              |
| 4回                                                                                                                          | 就職活動用作品制作④ |        |                                                                                       |                                                              |
| 5回                                                                                                                          | 就職活動用作品制作⑤ |        |                                                                                       |                                                              |

|     |                       |
|-----|-----------------------|
| 6回  | 就職活動用作品制作⑥            |
| 7回  | 就職活動用作品制作⑦            |
| 8回  | 就職活動用作品制作⑧            |
| 9回  | 就職活動用作品制作⑨            |
| 10回 | 就職活動用作品制作⑩            |
| 11回 | まとめと振り返り              |
| 12回 | 3 DCGアニメーション作品制作企画①   |
| 13回 | 3 DCGアニメーション作品制作企画②   |
| 14回 | 3 DCGアニメーション作品制作企画③   |
| 15回 | 3 DCGアニメーション作品制作企画④   |
| 16回 | 3 DCGアニメーション作品制作企画⑤   |
| 17回 | まとめと振り返り              |
| 18回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ① |
| 19回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ② |
| 20回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ③ |
| 21回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ④ |
| 22回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ⑤ |
| 23回 | 3 DCGアニメーション作品制作絵コンテ⑥ |
| 24回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 25回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 26回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 27回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 28回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 29回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 30回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 31回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 32回 | 3 DCGアニメーション作品制作 1    |
| 33回 | まとめと振り返り              |
| 34回 | 3 DCGアニメーション作品制作 2    |
| 35回 | 3 DCGアニメーション作品制作 3    |
| 36回 | 3 DCGアニメーション作品制作 4    |
| 37回 | 3 DCGアニメーション作品制作 5    |
| 38回 | 3 DCGアニメーション作品制作 6    |
| 39回 | 3 DCGアニメーション作品制作 7    |
| 40回 | 3 DCGアニメーション作品制作 8    |
| 41回 | 3 DCGアニメーション作品制作 9    |
| 42回 | 3 DCGアニメーション作品制作 10   |
| 43回 | 3 DCGアニメーション作品制作 11   |
| 44回 | 3 DCGアニメーション作品制作 12   |
| 45回 | 3 DCGアニメーション作品制作 13   |

|     |                     |
|-----|---------------------|
| 46回 | 3 DCGアニメーション作品制作14  |
| 47回 | 3 DCGアニメーション作品制作15  |
| 48回 | 3 DCGアニメーション作品制作16  |
| 49回 | 3 DCGアニメーション作品制作17  |
| 50回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終① |
| 51回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終② |
| 52回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終③ |
| 53回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終④ |
| 54回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑤ |
| 55回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑥ |
| 56回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑦ |
| 57回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑧ |
| 58回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑨ |
| 59回 | 3 DCGアニメーション作品制作最終⑩ |
| 60回 | まとめと振り返り            |