

■科目基本情報

科目名	3DCGアニメーションⅡ						
単位数	6	授業時数	102 時間	学年	1年	学期	通年
必修/選択区分	必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	山本 稔司, 田中 佑弥, 堂阪 一弘						
教員の実務経験	有:実務経験のある教員による授業科目			実務経験職種	3DCGデザイナー		
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程 の企業等連携科目			
連携企業等							

■科目詳細情報

授業概要	MAYAにおける基本的なアニメーションの技法、及び簡単なプリミティブでも生き活きと動かす為のアクション(演技)の基本とタイミングの基本を学ぶ。その後にキャラクタアニメーションの基本にまで到達する事を目標とする。											
到達目標	基本的なMAYAアニメ技法と、簡単なプリミティブを生き活き動かすアクション(演技)とタイミングの基本を学ぶ。前期技術を活かし実践課題でアニメ制作を行い、学期末全体発表会で作品精度向上を目指す。											
授業方法	実習形式での学習を実施し、専門分野に関するすべてにわたり実践的・総合的に学ぶ。											
実務家教員による実践的教育の内容	担当教員は株式会社モックス関西支社にて代表を務めておりアニメーション制作において国内で有数の技術を持ち合わせている。当授業は以上の実務経験を活かしアニメーション制作に関する専門的な課題を学べるように指導している。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	課題評価は各単元の操作技術習得度を、平常評価は授業への取組姿勢や提出状況を評価指標とする。専門技術の習得度を多角的な視点から総合的に評価する。											
授業外における学修	各回指定の課題および個人制作の進捗を、授業前までにオンライン添削ツールへ提出する											
教科書・教材	「Mayaトレーニングブック4」出版社: ボーンデジタル:ISBN-10: 4862463991											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	基本操作(1) 情報収集方法、MAYA基本操作、グラフィエディター、課題バウンディングボール										
	第 2 週	基本操作(2) 情報収集方法、MAYA基本操作、グラフィエディター、課題バウンディングボール										
	第 3 週	生きているボール(1) (スクウォッシュ&ストレッチ、予備動作、アーク、スペーシング)										
	第 4 週	生きているボール(2) (スクウォッシュ&ストレッチ、予備動作、アーク、スペーシング)										
	第 5 週	生きているボール(3) 生きているボールのフォロー										
	第 6 週	振り子のストーリー(1) (フォロースルー、オーバーラップ、ドラッグ)										
	第 7 週	振り子のストーリー(2) (フォロースルー、オーバーラップ、ドラッグ)										
	第 8 週	ビルアニメーション(1) ジャンプの練習										
	第 9 週	ビルアニメーション(2) ジャンプの練習										
	第 10 週	プリミティブアニメーション(1) 内容ヒアリング										
	第 11 週	プリミティブアニメーション(2) 発表、フォロー										
	第 12 週	プリミティブアニメーション(3) リテイクデータ提出										
	第 13 週	ジャグリングアニメーション(1) 前期期末課題内容説明										
	第 14 週	ジャグリングアニメーション(2) アニメーション制作(ボールのコンストレイン)										
	第 15 週	ジャグリングアニメーション(3) アニメーション制作(全体的なアニメーション)										
	第 16 週	前期発表課題最終チェック 作品添削指導										
	第 17 週	前期合評会 全体での発表および作品講評を行う										

授業計画	第 18 週	アニメーション制作 sRIGを使用したアニメーション制作 リグ操作方法説明
	第 19 週	sRIGアニメーション制作(1) バックフリップ作成
	第 20 週	sRIGアニメーション制作(2) 歩きのアニメーション作成(サイクルアニメーション)
	第 21 週	sRIGアニメーション制作(3) 走りのアニメーション作成(サイクルアニメーション)
	第 22 週	sRIGアニメーション制作(4) 重いものを持ち上げるアニメーションの作成
	第 23 週	sRIGアニメーション制作(5) 重いものを持ち上げるアニメーションの作成
	第 24 週	アニメーション制作 遊園地の遊具(アトラクション)のアニメーション作成
	第 25 週	後期作品進捗報告会 現在の進捗状況の発表、ライブ配信も行い外部からの講評も実施する。
	第 26 週	作品修正指示 進級制作途中経過の進捗状況の確認後、各自の制作に関する技術的指導
	第 27 週	Googleドライブ共有(1) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 28 週	Googleドライブ共有(2) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 29 週	Googleドライブ共有(3) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 30 週	進級課題チェック(1) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 31 週	進級課題チェック(2) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 32 週	進級課題チェック(3) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 33 週	進級課題最終チェック 作品添削指導
	第 34 週	後期合評会 全体での発表および作品講評を行う