

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	3DCGアニメーションI	科目コード	4300
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	田中佑弥		
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
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	基本的なアニメーションから、キャラクターアニメーションの為のセットアップ・フェイシャルアニメーション・コンストレイン・ドリブン等また高度なリグ設定等を学習する。											
到達目標	3DCG関連の各教科を横断した課題演習を中心に、学習知識の定着を図る。必要に応じ、関連知識や応用表現を学び、表現力の向上に努める。前期で習得した技術を活用し、実践的課題を用いた作品制作を学ぶ。学期末に行われる全体発表会の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。											
実践的教育の内容	担当教員は映像業界にて3DCGを使用した映像作成業務に従事していた経験があり、当授業では、その際の実務経験を活かし、モーションに関する専門的及び実践的な課題を体系的に学び履修している。											
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%
	専門業務を担う上で必要な技術習得がなされているかを重視し、単元毎に課した課題を評価した基礎点に、後期末に行われる全体発表会での当該科目の寄与点を加算し総合評価としている。											
授業外における学修	平日、日中放課後17時まで実習室を開放し、課題制作および個人製作の添削指導を実施											
教科書・教材	「Mayaトレーニングブック4」 出版社：ポーンデジタル：ISBN-10：4862463991											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	Autodesk Maya基本操作(1) 基本ツール説明										
	第2週	Autodesk Maya基本操作(2) Graph Editor概要・基本操作説明										
	第3週	Autodesk Maya基本操作(3) Graph Editorを使ったアニメーション制作										
	第4週	Parent Constraintsを利用したアニメーション(1) ParentとParent Constrainの違いについて										
	第5週	Parent Constraintsを利用したアニメーション(2) ParentとParent Constrainを利用したアニメーション制作										
	第6週	プリミティブアニメーション課題制作(1) 制作概要説明・アニメーション制作指導										
	第7週	プリミティブアニメーション課題制作(2) アニメーション制作指導・プレゼン資料作成指導										
	第8週	Aim Constraintsを利用したアニメーション(1) Aim Constraint概要・基本操作説明										
	第9週	Aim Constraintsを利用したアニメーション(2) Aim Constraintを利用したアニメーション制作										
	第10週	Constraintsを利用したアニメーション(1) ConstraintとKeyframe Animationの切り替え方										
	第11週	Constraintsを利用したアニメーション(2) ConstraintとKeyframe Animationの切り替えを利用したアニメーション制作										
	第12週	Constraintsを利用したアニメーション(3) Constraintを複合利用したアニメーション制作										
	第13週	リファレンス動画を利用したアニメーション(1) 最適なリファレンス動画の作成・利用方法										
	第14週	リファレンス動画を利用したアニメーション(2) リファレンス動画を利用したアニメーション制作										
	第15週	前期発表課題進捗チェック アニメーション制作指導・プレゼン資料作成指導										
	第16週	前期発表課題最終チェック アニメーション制作指導・プレゼン資料作成指導										
	第17週	前期合評会										

授業計画	第18週	絵コンテの制作(1) 絵コンテの概要説明・専門用語解説
	第19週	絵コンテの制作(2) 完成映像からの絵コンテ制作
	第20週	絵コンテの制作(3) 進級課題の字コンテ制作
	第21週	絵コンテの制作(4) 進級課題の絵コンテ制作
	第22週	レイアウト・カットシーン制作(1) レイアウト・カットシーン制作における注意点
	第23週	レイアウト・カットシーン制作(2) 進級課題を利用したレイアウト・カットシーン制作指導
	第24週	レイアウト・カット制作(3) 進級課題を利用したレイアウト・カットシーン制作指導
	第25週	後期作品進捗報告会
	第26週	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。3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウトチェック、クオリティチェックなどを行う。
	第28週	Googleドライブ共有。3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウトチェック、クオリティチェックなどを行う。
	第29週	Googleドライブ共有。3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウトチェック、クオリティ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	