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Ⅱ	科目コード	4310
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	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
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	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活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	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活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。前期で習得した技術を活用し、実践的課題を用いたアニメーション制作を学ぶ。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% 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点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: 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	特になし
授業計画	第１週　情報収集方法、MAYA基本操作、グラフエディター、課題バウンシングボール
	第２週　情報収集方法、MAYA基本操作、グラフエディター、課題バウンシングボール
	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　ピルアニメーション(1) ジャンプの練習
	第９週　ピルアニメーション(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

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 バックフリップ作成
	第20週	sRIGアニメーション制作(1) 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(2) 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(3) 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(4) 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(2)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)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