

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	モーショントデザイン	科目コード	9770
シラバスコード	194A14-9770		
授業時数/週	3時間		
開講年次・学期	3年・通期		
必修/選択区分	選択必修		
担当教員	池田 裕貴		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	3次元のモデリング技術の概念と基本操作を理解し、次週演習を通してキーフレーム法での基本的なアニメーションが自在に作成できることを目標とする。
到達目標（前期）	単純な間接部を持つキャラクタのモーション設定が出来るようになることを目標とする。
到達目標（後期）	人体モデルへの滑らかなモーション設定が出来るようになることを目標とする。
授業方法	3DCG全般に関する講座・アプリケーション使用による実習
実践的教育の内容	ムービー用コンテンツとゲーム用コンテンツに求められる品質の違い等を制作課題に活かせるような指導を実務経験に基づいて行います。
評価方法（前期）	提出課題(100%)
評価方法（後期）	提出課題(100%)
授業外における学修	特になし
授業計画（前期）	第1週 Blenderモーション講座(1) アニメーションウインドウ基本操作編を理解する。
	第2週 Blenderモーション講座(2) アニメーションウインドウ基本操作編を理解する。
	第3週 Blenderモーション講座(3) チュートリアル(配布)モデルへのモーション設定を行う。
	第4週 Blenderモーション講座(4) チュートリアル(配布)モデルへのモーション設定を行う。
	第5週 Blenderモーション講座(5) 自作の単純な間接部を有したモデルへのモーション設定を行う。
	第6週 Blenderモーション講座(6) 自作の単純な間接部を有したモデルへのモーション設定を行う。
	第7週 Blenderモーション講座(7) 自作の単純な間接部を有したモデルへのモーション設定を行う。
	第8週 Blenderモーション講座(8) 自作の単純な間接部を有したモデルへのモーション設定を行う。
	第9週 Blenderモーション講座・応用編(1) NLA・グラフエディタへの理解を行う。
	第10週 Blenderモーション講座・応用編(2) NLA・グラフエディタへの理解を行う。
	第11週 Blenderモーション講座・応用編(3) チュートリアル(配布)モデルへのモーション設定を行う。
	第12週 Blenderモーション講座・応用編(4) チュートリアル(配布)モデルへのモーション設定を行う。
	第13週 Blenderモーション講座・応用編(5) 自作モデルへのNLAを活用したモーション設定を行う。
	第14週 Blenderモーション講座・応用編(6) 自作モデルへのNLAを活用したモーション設定を行う。
	第15週 Blenderモーション講座・応用編(7) 自作モデルへのNLAを活用したモーション設定を行う。
	第16週 Blenderモーション講座・応用編(8) 自作モデルへのNLAを活用したモーション設定を行う。
	第17週 Blenderモーション講座・応用編(9) 自作モデルへのNLAを活用したモーション設定を行う。

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	Blenderモーション講座・応用編(10) 人体モデル(モデリング・マッピング)を理解する。
	第19週	Blenderモーション講座・応用編(11) 人体モデル(モデリング・マッピング)を理解する。
	第20週	Blenderモーション講座・応用編(12) 人体モデル(モデリング・マッピング)を理解する。
	第21週	Blenderモーション講座・応用編(14) 人体モデル(モデリング・マッピング)を理解する。
	第22週	Blenderモーション講座・応用編(15) 人体モデル(ウェイトその他微調整 ※一旦提出)を作成する。
	第23週	Blenderモーション講座・応用編(16) 人体モデル(モーション)を作成する。
	第24週	Blenderモーション講座・応用編(17) 人体モデル(モーション)を作成する。
	第25週	Blenderモーション講座・応用編(18) 人体モデル(モーション)を作成する。
	第26週	Blenderモーション講座・応用編(19) 人体モデル(モーション)を作成する。
	第27週	Blenderモーション講座・応用編(20) 人体モデル(モーション)を作成する。
	第28週	制作実習(1) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第29週	制作実習(2) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第30週	制作実習(3) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第31週	制作実習(4) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第32週	制作実習(5) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第33週	制作実習(6) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
	第34週	制作実習(7) 自身の開発作品に登場するモデルを制作する。
教科書・教材	なし	
参考文献・資料	特になし	
履修上の留意点	特になし	