

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019 度)

専門分野区分	DC エクステンション	科 目 名		アニメーション制作技術			科目コード		S3509A1		
配 当 期	前期 ・ 後期 ・ 通年		授業実施形態		通常 ・ 集中			単 位 数		2 単位	
担当教員名	奥野 陽		履修グループ		選択			授業方法		演習	
実務経験の内容	フリーランスで 15 年間 3DCG を用いた映像制作に関わった実務経験を活かして、3DCG の制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を講義する。										
学習一般目標	CG 映像やアニメーションにて使用するアニメーション制作ツール（3dsMax・AfterEffects など）のオペレーションを習得しながら、3DCG アニメーションに必要なアニメーションの制作技術・知識の基礎を身に付けることを目標とする。										
授業の概要および学習上の助言	3dsMax 他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は 3DCG アニメーションに必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業や質問で解決してもらいたい。										
教科書および参考書	なし										
履修に必要な予備知識や技能	・PC（Windows）の基本操作ができる。 ・3ds Max / Photoshop / AfterEffects 等の 3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。										
使用機器	PC 実習室										
使用ソフト	3ds Max / AfterEffects / Photoshop ほか										
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が達成すべき行動目標								
	1		3DCG の制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを 3DCG で具現化できる。								
	1・2		デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。								
	1・2		制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作コストを把握できる。								
	1・2		制作時に発生する様々なトラブルを解決できる。								
	5		講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
達成度評価	評価方法		試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						40		60		
	学部 D P	1.知識・理解					30				
		2.思考・判断					10				
		3.態度									
		4.技能・表現									
		5.関心・意欲							60		

評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点
	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
	ポートフォリオ	
	その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	【アニメーション制作基礎】 ・イントロダクション	実習・講義	
第2週 /	【アニメーション制作基礎】 ・キーフレームアニメーション①	実習・講義	
第3週 /	【アニメーション制作基礎】 ・キーフレームアニメーション②	実習・講義	
第4週 /	【アニメーション制作基礎】 ・キーフレームアニメーション③	実習・講義	
第5週 /	【アニメーション編集基礎】 ・アニメーションカーブの編集とドー プシート①	実習・講義	
第6週 /	【アニメーション編集基礎】 ・アニメーションカーブの編集とドー プシート②	実習・講義	
第7週 /	【アニメーション編集基礎】 ・アニメーションカーブの編集とドー プシート③	実習・講義	
第8週 /	【アニメーション編集基礎】 ・アニメーションカーブの編集とドー プシート④	実習・講義	
第9週 /	【アニメーション】 ・ウォークサイクル①	実習・講義	
第10週 /	【アニメーション】 ・ウォークサイクル②	実習・講義	
第11週 /	【アニメーション】 ・ウォークサイクル③	実習・講義	
第12週 /	【アニメーション】 ・ウォークサイクル④	実習・講義	
第13週 /	--	--	
第14週 /	--	--	