

授業科目名	3D アニメーションⅡ		科目コード	103007	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	2年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 ( 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	3DCG アニメーション入門			
	著 者	萩野哲哉			
	出版社	ポーンデジタル			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	ポーズ・モーション・アニメーション! 著：森江康太				
授業形態	講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt;</p> <p>3D アニメーションⅠで学んだ基礎を応用し、クオリティの高いモーションを起こすことができる。自由にアニメーションの制作ができることを最終目標とする。</p>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt;</p> <p>動きの法則を 3DCG に起こしていき、不自然のないモーション作成ができるようにしていきます。</p> <p>絵コンテを使用し、実際の現場と同じ動きで制作をしていきます。</p>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt;</p> <p>試験は設けず、取り組み課題（100%）で評価を行います。</p> <p>優：100～81 点 良：80 点～70 点 可：69～60 点 不可 59～0 点</p> <p>※出席率が 80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします</p>					
<p>&lt;使用問題集・注意事項&gt;</p> <p>現場にてモーション指示が的確にできるクリエイターは重宝されます。</p> <p>特に 3D アニメーター志望の学生はできるようになりましょう。</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・CG 制作演習Ⅰ・Ⅱ</li> <li>・アニメーション基礎</li> <li>・3D アニメーションⅠ</li> </ul>					

授業科目名		3D アニメーションⅡ
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション、この授業について	
2	アニメーション制作①	
3	〃	
4	〃	
5	〃	
6	〃	
7	〃	
8	〃	
9	〃	
10	〃	
11	〃	
12	講評・交互フィードバック	
13	アニメーション制作②	
14	〃	
15	〃	
16	〃	
17	〃	
18	〃	
19	〃	
20	〃	
21	〃	
22	〃	
23	〃	
24	講評・交互フィードバック	
25	アニメーション制作③	
26	〃	
27	〃	
28	〃	
29	〃	
30	〃	

回	授 業 内 容	備 考
31	アニメーション制作③	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	講評・交互フィードバック	
37	アニメーション制作④ (プロジェクトQ 応募作品)	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	中間報告	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	講評・交互フィードバック	