

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工場専門課程 デジタルクリエイター科	2	デジタルアニメーション制作Ⅱ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	木村 和史	●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。 開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。 デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
4 単位 （ 60 回 ）	120 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input checked="" type="radio"/> 必修 <input type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
1年生の時、学んだことを踏まえ、卒業作品のためのアニメーション制作を中心に作業を行う。			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①卒業作品のための企画書制作。 ②ストーリーボード制作およびキャラクターや背景、小物のデザインを決める。 ③アニメテック制作にてカット割りや音声のタイミングなどをよく確認する。 ④キャラクター及び背景その他のモデリング。 ⑤モーション付け。 ⑥レンダリングをしタイムラインにAEにてエフェクトをつける</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
就職活動に使用できるクオリティレベルの3DCGアニメーションの完成を目指す。			
[準備学習の具体的な内容]			
毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	卒業作品のための企画書制作。		
2回	卒業作品のための企画書制作。		
3回	卒業作品のための企画書制作。		
4回	卒業作品のための企画書制作。		
5回	卒業作品のための企画書制作。		

6回	卒業作品のための企画書制作。
7回	卒業作品のための企画書制作。
8回	卒業作品のための企画書制作。
9回	卒業作品のための企画書制作。
10回	卒業作品のための企画書制作。
11回	ストーリーボード制作およびキャラクターや背景、小物のデザインを決める。
12回	ストーリーボード制作およびキャラクターや背景、小物のデザインを決める。
13回	アニメテック制作にてカット割りや音声のタイミングなどをよく確認する。
14回	アニメテック制作にてカット割りや音声のタイミングなどをよく確認する。
15回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
16回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
17回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
18回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
19回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
20回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
21回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
22回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
23回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
24回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
25回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
26回	キャラクター及び背景その他のモデリング。
27回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
28回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
29回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
30回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
31回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
32回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
33回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
34回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
35回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
36回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
37回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
38回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
39回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
40回	ストーリーボードとアニメテックに沿ってカットごとのモーション付け。
41回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
42回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
43回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
44回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
45回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。

46回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
47回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
48回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
49回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
50回	レンダリングされたデータをAEでエフェクトをつける。
51回	Premiereでカットごとの差し替え。
52回	Premiereでカットごとの差し替え。
53回	Premiereでカットごとの差し替え。
54回	Premiereでカットごとの差し替え。
55回	卒業制作アニメーション仕上げ。
56回	卒業制作アニメーション仕上げ。
57回	卒業制作アニメーション仕上げ。
58回	卒業制作アニメーション仕上げ。
59回	卒業制作アニメーション仕上げ。
60回	まとめと振り返り