

科目名	プロジェクトワーク2							年度	2025
英語科目名	Project work 2							学期	後期
学科・学年	CG映像科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	丹治 裕康		教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロデューサー／アニメーター	
【 科目の目的】									
以下の点を目的とする。 ・アニメーションをつける際の操作方法や編集の仕方を身につける ・キャラクターを実際に触り 動かし方を身につける ・動きのタメツメ、アーク、イーズのつけ方を身につける									
【 科目の概要】									
3Dソフトでアニメーションをつける基本操作や画面の見方を学習する。 その後、アニメーションで必要になるキーポーズのボーシングを体験する。キャラクターリグを実際に動かし好きなポーズをつけポーズの大切さや見るべきポイントを学習していく。 前期最後に動きのタイミングやイーズのつけ方、アークの整え方を簡単なリグで練習し 習得する。									
【 到達目標】									
3Dソフトでアニメーションをつける基本操作や画面の見方を理解する。 リファレンス通りのポーズをつける。キャラクターリグの動かし方を理解する。 動きのタイミングやイーズのつけ方、アークの整え方を理解する。									
【 授業の注意点】									
授業時限数の4 分の3 以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない									
評価基準＝ループリック									
ループリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	キーポーズを応用し、骨格の破綻がないキャラクターアニメーションにつけている		資料からある程度合わせているポーズを作成出来る		ポーズをリファレンスに合わせる事が出来ない				
到達目標 B	アニメーションでのアークが綺麗に整えられている		アニメーションでのアークがある程度整えられている		アニメーションでのアークがある程度整えられない				
到達目標 C	アニメーションでのタメツメが視聴者を意識されており、気持ちのいいアニメーションになっている		アニメーションでのタメツメがリファレンスにある程度あっている		アニメーションでのタメツメが意識されず等速になっている				
到達目標 D									
到達目標 E									
【 教科書】									
特になし									
【 参考資料】									
参考資料は授業中に配布、指示を行う。									
【 成績の評価方法・評価基準】									
試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする）平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		プロジェクトワーク2				年度	2025
英語表記		Project work 2				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	アニメーションの基本操作を覚えよう1	動かし方を習得	1	教員自己紹介	教員について理解を深める	2	
			2	シラバス	この科目の理解を深める		
			3	Mayaを使用方法を学習	オブジェクトの移動の仕方、カメラの動かし方を習得		
2	アニメーションの基本操作を覚えよう2	アニメーションキーのつけ方を習得	1	キーのつけ方を学習	アニメーションキーをつける操作を習得	3	
			2	アニメーションをつける	ボールをつかった転がるアニメーションを制作		
				フレームレートを学習	フレームレートについて理解を深める		
3	バウンスボールの作成1	習得した技術にてバウンスボールを作成	1	弾むボールを作成	ボールの動きでキーポーズの付け方を習得する	3	
			2	グラフエディタの使用方法を学習	グラフエディタの見方と動かし方を学習		
4	バウンスボールの作成2	バウンスボールのアークの整え方を習得	1	アークの可視化方法と整え方を学習	アークをビューポート上で可視化する方法を学習	3	
					グラフエディタでアークの整え方を学習		
5	バウンスボールの完成	バウンスボールの完成	1	バウンスボールを完成し動画として出力する方法を学習	動画の出力方法を学習	3	
6	キャラクターリグに触ってみよう	キャラクターリグを体験し使い方を学習	1	キャラクターリグを体験する	キャラクターリグを体験し理解を深める	3	
					キャラクターアニメーションのキーポーズについて学習		
7	自分の好きなポーズを作成しよう	キャラクターリグを使用し好きなポーズを作成	1	リファレンスを元にポーズを作成する	リファレンスを元にポーズを制作、カメラも合わせ方も学習	3	
8	キャラクターリグの理解を深めよう	キャラクターリグのIKとFKIについてを学習	1	キャラクターリグのIKとFKIについて理解する	キャラクターリグのIKとFKIについて学習	3	
9	フリーリグ[ボックス]を使用してジャンプモーションを作成しよう	フリーリグ[ボックス]の動かし方と管理方法の学習	1	フリーリグの動かし方管理方法を学習	フリーリグの動かし方管理方法を学習	3	
ジャンプモーションでのキーポーズについて学習		1	ジャンプモーションでのキーポーズを学習	ジャンプモーションにおいて何処にキーを打つべきかを学習	3		
ジャンプモーションでのアークについて学習		1	ジャンプモーションでのアークについて学習	ジャンプモーションでのアークのと整え方を学習	3		
ジャンプモーションでの動きのタメツメを学習		1	ジャンプモーションでの動きのタメツメを学習	ジャンプモーションでの動きのタメツメを学習	3		
13	キャラクターアニメーションの付け方を学習	キャラクターアニメーションの付け方を学習	1	キャラクターアニメーションでのフローを学習	キャラクターアニメーションでのフローを学習	3	
14	振り子アニメーションを学習	振り子アニメーションを学習	1	振り子アニメーションのキーポーズを学習	振り子アニメーションにおいてキーの選定の仕方を学習	3	
2			振り子アニメーションのアークを学習	振り子アニメーションにおいてアークの整え方を学習			
15			3	振り子アニメーションの遅れを学習	振り子アニメーションにおいての遅れをつける方法を学習	3	
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							