

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
3Dグラフィック I 実習	クラス: 1年 J組 学科: クリエイター科 コース: 3Dグラフィック	松島周平	なし	2時間/週	60時間

授業概要	3Dアニメーションの基本を学び、人型キャラクターの基本的な動きのアニメーション表現ができるまで
最終到達目標	CG-ARTS協会主催のアニメーション試験の受験と上位評価を得る
実務経験の活用方法	3Dグラフィックス技術も用いたプロモーション用ムービー制作の制作、技術および作業チーム編成の様々な経験を活用する

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	Mayaアニメーションの基本	オリエンテーションを含み、この授業の目的とキーフレームアニメーションの操作の説明				
	2	映像表現の基本(1)	カット割りのタイミング カメラワーク				
	3	映像表現の基本(2)	シナリオを読む。絵コンテをつくる				
	4	映像表現の基本(3)	絵コンテを撮影して15秒のムービーを作る(課題作成)				
	5	キーフレームアニメーション	オブジェクトを動かす(移動と回転)				
	6	キーフレームアニメーション	キャラクターを動かす(グラフエディタの使いかた)				
	7	人の動き 歩く(1)	基本の動き キーフレームと自動補完				
	8	人の動き 歩く(2)	基本の動き 体重移動の動き				
	9	人の動き 走る(1)	走り始めの動き ためのタイミング				
	10	人の動き 走る(2)	前傾姿勢				
	11	人の動き ジャンプ(1)	しゃがんで立つ動きを分析する				
	12	人の動き ジャンプ(2)	着地の動きを分析する				
	13	人の動き 押す(1)	重心と力の入り方の表現				
	14	人の動き 押す(2)	全身のバランスを考えて表現する				
	15	人の動き 押す(3)	演技を考えたアニメーション				
後期 (10月～2月)	1	カメラのアニメーション	カメラのパン、ドリー ズームなどの動きのアニメーション				
	2	シナリオと絵コンテを読み込む	アニメーション試験の過去問をよんで演技を考える 実際に動いてみる				
	3	キーフレームの動きをつくる	止めポーズの形をつくる				
	4	アニメーション(1)	アニメーション映像を作成する				
	5	アニメーション(2)	アニメーション映像を作成する				
	6	過去問のアニメーションを自分でつくる	過去問を通して短いアニメーションをひとりで作成する				
	7	過去問のアニメーションを自分でつくる	過去問を通して短いアニメーションをひとりで作成する				
	8	過去問のアニメーションを自分でつくる	過去問を通して短いアニメーションをひとりで作成する				
	9	課題対策授業(1)	アニメーション試験(1)				
	10	課題対策授業(2)	アニメーション試験(2)				
	11	課題対策授業(3)	アニメーション試験(3)				
	12	課題対策授業(4)	アニメーション試験(4)				
	13	カメラの動きを含めたアニメーション(1)	これまで作成したアニメーションにカメラの動きもつけた10秒のアニメーションクリップ作成				
	14	カメラの動きを含めたアニメーション(2)	これまで作成したアニメーションにカメラの動きもつけた10秒のアニメーションクリップ作成				
	15	カメラの動きを含めたアニメーション(3)	これまで作成したアニメーションにカメラの動きもつけた10秒のアニメーションクリップ作成				
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他(毎回のファイルの提出状況)
	割合	前期		40%	5%	10%	45%
		後期		40%	5%	10%	45%
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合
その他: ()に具体的な内容を記載。(例)外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たった留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。