

# 年間教授計画 2025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<br>学科: クリエイター科<br>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位評価を得られす作品が制作できる         |
|        |                                                |

| 月              | 週     | 単元                   | 内容および授業方法                                      |      |      |      |      |           |
|----------------|-------|----------------------|------------------------------------------------|------|------|------|------|-----------|
| 前期<br>(4月～9月)  | 1     | 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<br>(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直す       | 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(1) |      |      |      |      |           |
|                | 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(2) |      |      |      |      |           |
|                | 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(3) |      |      |      |      |           |
| 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 ( ) |
|                | 割合    | 前期                   |                                                |      | 60%  | 20%  | 20%  |           |
|                |       | 後期                   |                                                |      | 60%  | 20%  | 20%  |           |
| 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、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。