

年間教授計画 2026年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
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	3DCGアニメーション入門	2時間/週	60時間	4単位

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ず作品が制作できる

月	週	単元	内容および授業方法					
前期 (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 (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(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	0%	0%	70%	20%	10%	0%
		後期	0%	0%	70%	20%	10%	0%
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、学習に当たったの留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。