

授業科目名	アニメーション基礎		科目コード	103005	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	アニメーターの課題集 -動きの法則を理解するための第一歩-			
	著 者	一般社団法人日本動画協会 人材育成委員会			
	出版社	https://aja.gr.jp/jigyuu/ikusei/workbook			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	ショートアニメーション メイキング講座[著者：吉邊尚希] 手を動かして学ぶ アニメーション入門[著者：横山健次]				
授業形態	講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>3D モーションの基本となる動きが 2D アニメーションを通して理解し、3D モーションに活かすことができるようになる。</p> <p>オリジナルのモーションを絵コンテに起こし、2D で表現することを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>3D のモーションは起こすことができても、動きの法則を知らなければ不自然なモーションとなってしまいます。</p> <p>この授業では 2D 上でのアニメーションの基本・法則を原画用紙・タップ/ライトテーブルとアニメ業界で使用されている道具を使って学んでいきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>期末考査（実技）50%、課題取り組み 50%の総合点数（合計点）で評価を行います。</p> <p>優：100～80 点 良：79 点～70 点 可：69 点～60 点 不可：59 点～</p> <p>※出席率が 80%を満たしていない場合は、評価を不可とします。</p>					
<p><使用問題集・注意事項></p> <p>現場にてモーション指示が的確にできるクリエイターは重宝されます。</p> <p>特に 3D アニメーター志望の学生はできるようになりましょう。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <ul style="list-style-type: none"> ・CG 制作演習 I ・作画演習 I ・ドローイング I 					

授業科目名		アニメーション基礎	
回	授 業 内 容	備 考	
1	オリエンテーション、この授業について		
2	アニメーションとは		
3	ワークフロー		
4	動画と原画		
5	立体を捉える		
6	//		
7	物理法則		
8	//		
9	//		
10	//		
11	運動（歩き・下半身）		
12	//		
13	//		
14	//		
15	//		
16	//		
17	運動（歩き・上半身と下半身）		
18	//		
19	//		
20	//		
21	//		
22	//		
23	運動（走り）		
24	//		
25	//		
26	//		
27	//		
28	//		
29	トメとツメ		
30	//		

回	授 業 内 容	備 考
31	トメとツメ	
32	//	
33	//	
34	//	
35	タメと解放、予備動作	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	なびき	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	振り向き、ひねり	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	課題（オリジナルのモーション）	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	講評・授業まとめ	