

授業科目名	3D アニメーション I		科目コード	103006	
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	前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	45 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	3DCG アニメーション入門			
	著 者	萩野哲哉			
	出版社	ポーンデジタル			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	ポーズ・モーション・アニメーション! 著: 森江康太				
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>前期で学んだ 2D 上でのモーションを通して、3D モーションに起こすことができる。 学期末にアニメーション実技試験に応募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>動きの法則を 3DCG に起こしていき、不自然のないモーション作成ができるようにして行きます。 絵コンテを使用し、実際の現場と同じ動きで制作をしていきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>試験は設けず、取り組み課題 (100%) で評価を行います。 優: 100~81 点 良: 80 点~70 点 可: 69~60 点 不可 59~0 点 ※出席率が 80% を満たしていない場合や課題未提出の場合は、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。 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・II ・ アニメーション基礎 					

授業科目名		3D アニメーション I
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	キーポーズについて	
3	カメラのレンズ・カメラワークについて	
4	歩き（その場歩き・カメラ）	
5	//	
6	//	
7	//	
8	//	
9	//	
10	走り（その場走り・カメラ）	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	//	
16	リアクションを身体のみで表現（演技について）	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	課題1 (2022 年アニメーション実技試験内容)	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	課題1(2022年アニメーション実技試験内容)	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	講評	
37	課題2(2023年アニメーション実技試験内容)	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	講評・授業まとめ	