

授業科目名	アニメーション基礎		科目コード	2302104	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター CG専攻	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	45 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	1 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 吉邊 尚希				
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>学期末にオリジナルのモーションを 3DCG 上で起こす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・法則をアナログ、デジタル両方を使用して学んでいきます。</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> <p>『M a y a I 』『CG 制作実習』</p>					

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	運動（歩き・上半身と下半身）	
16	//	
17	//	
18	//	
19	運動（走り）	
20	//	
21	//	
22	//	
23	トメとツメ	
24	//	
25	//	
26	//	
27	タメと解放、予備動作	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	なびき	
32	//	
33	//	
34	//	
35	振り向き、ひねり	
36	//	
37	//	
38	//	
39	課題（オリジナルのモーション）	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	講評・授業まとめ	