科目名	アニメーション演習１							年度	2026
英語科目名	Animation exercise 1							学期	前期
学科・学年	CG映像科 ２年次	必／選	選１	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	松村、小嶋	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		

【科目の目的】

CGを学ぶ学生たちにとって、将来的に必要な3Dアニメーションの技法の習熟と、就職可能なレベルの基礎力の育成。具体的、かつ最も有効な3D就職の道筋を提示します。現状で3Dアニメーターの近接領域であるシネマティックアーチストの能力獲得も課題の視野に入っています。

【科目の概要】

基本的な技法は触れているという前提で、その技能の向上を目指し、いくつかの数週にわたる課題と、各時間の小課題を平行して実習する。授業は操作説明と実技で構成される。小課題は毎週提出、数週にわたる課題は課題末に提出。（小課題の内容は前後することがあります）

【到達目標】

業務レベルのアニメーションの質を判断できるようになる、就職レベルのアニメーションの設定をすることが出来る。就職にとって何が必要か、そうでないかを理解し、自分の就職までの学習とスキルアップの計画を立てて実行することができるようになる。将来的に3Dアニメーターに必要になる技法を体験的に理解する。

【授業の注意点】

当授業内容・当授業以外の学習行為は認めない。実習時間中のスマホの使用は認めない。（発見した場合、欠席扱いの上、教室から退出していただきます）

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 ボージング	項目がコンテスト上位レベル	項目が就職可能レベル	ボージングの重要性を理解し、自分の作品に取り入れている	ある程度分かっているが実践が伴わない	項目がなんのことか分かっていない
到達目標 タイミング	項目がコンテスト上位レベル	項目が就職可能レベル	タイミングの重要性を理解し、自分の作品に取り入れている	ある程度分かっているが実践が伴わない	項目がなんのことか分かっていない
到達目標 予備動作・リバウンド	項目がコンテスト上位レベル	項目が就職可能レベル	予備動作・リバウンドの重要性を理解し、自分の作品に取り入れている	ある程度分かっているが実践が伴わない	項目がなんのことか分かっていない
到達目標 ずらし	項目がコンテスト上位レベル	項目が就職可能レベル	フォロースルー、オーバーラップの重要性を理解し、自分の作品に取り入れている	ある程度分かっているが実践が伴わない	項目がなんのことか分かっていない
到達目標 計画性	計画により成果を出すことが出来る	計画を実践・修正することができる	予定を立てることが出来る	ある程度分かっているが実践が伴わない	項目がなんのことか分かっていない

【教科書】

随時指示。基本はメモ・ノートをとることを推奨。授業ビデオ。学校の環境が許せば講師がテキスト付ビデオを用意します。

【参考資料】

随時指示

【成績の評価方法・評価基準】

課題によって評価する。指定した期日に指定した場所への提出の無い場合、規格が違っている場合は採点なしとする。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	アニメーション演習１	年度	2026
英語表記	Animation exercise 1	学期	前期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	モーションクオリティアップ	リファレンスを使う基本的な作成法に習熟する	1	トレース課題1	イメージプレーンをブロッキングする	1	
			2	小・シンメトリー	トレーニング		
2	モーションクオリティアップ	リファレンスを使う基本的な作成法に習熟する	1	トレース課題2	正確なブロッキング	1	
3	モーションクオリティアップ	リファレンスを使う基本的な作成法に習熟する	1	トレース課題3	きれいなスプライニング	1	
			2	小・オーバーラップ	トレーニング		
4	モーションクオリティアップ	リファレンスを使う基本的な作成法に習熟する	1	トレース課題4	アニメーション的なポリッシュ	1	
5	モーションクオリティアップ	リファレンスを使う基本的な作成法に習熟する	1	トレース課題5	制作予備・提出	1	
			2	小・フィジックス	トレーニング		
6	フェイシャル・リップシンク	感情表現	1	感情表現課題1	キーフェイシャル作成	1	
7	フェイシャル・リップシンク	感情表現	1	感情表現課題2	リップシンク	1	
			2	小・力の伝達・ベクトル	トレーニング		
8	フェイシャル・リップシンク	感情表現	1	感情表現課題3	視線処理	1	
9	フェイシャル・リップシンク	感情表現	1	感情表現課題4	編集	1	
			2	小・基本モーション・振り返り	トレーニング		
10	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題1	絵コンテ作成～プリビズ等作成・予定表作成	1	
11	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題2	ブロッキング	1	
			2	小・重量感	トレーニング		
12	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題3	スプライニング	1	
13	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題4	ポリッシュ	1	
			2	小・体重移動	トレーニング		
14	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題5	講評・チェックバック	1	
15	AIとモーション基本能力	AIの適格な利用箇所を使い、自分の作品を作る	1	AI課題6	修正・提出	1	
			2	小・ためつめ	トレーニング		

評価方法：1.小課題と課題

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等　指定の実習室・教室で受講する。