

年間教授計画 2025年度（4月～2月）

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
ゲームデザイン基礎	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	なし	2時間/週	30時間

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受験と上位評価を得る

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		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		

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		60%	20%	20%	
		後期		60%	20%	20%	
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、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。