

科目名		時間数(90分)			
アニメーション技法		講義	演習	実習	合計
		10		18	29
科目概要	人体を用いたCGアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して基本原理から知識技術まで習得する。				
学習到達目標	CGアニメーションの制作に関連する原理や技術を理解し、基礎的なCGアニメーションの製作ができるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	アニメーションの基礎	16	実習(リグ構造を使ったアニメーション)	
	2	実習(セルアニメーションの作成)	17	アニメーション制作のプロセス	
	3	キーフレームと中割り	18	実習(シナリオ)	
	4	実習(簡単なアニメーション)	19		
	5	人体の構造とポーズ	20	実習(モデルの制作)	
	6	実習(ポーズ・ツー・ポーズ)	21		
	7	歩行とタイミング	22		
	8	実習(歩行アニメーション)	23		
	9	細かな動作	24	実習(モーション付け)	
	10	実習(ジャンプアニメーション)	25		
	11	誇張表現	26		
	12	実習(フォロースルーアニメーション)	27	実習(レンダリング)	
	13	カメラ・ライト・属性のアニメーション	28	総合演習作品発表	
	14	実習(シーンの演出)	29	科目試験	
	15	特殊なアニメーション			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	アニメーション技法	学園オリジナル		
実習環境	・Maya(Autodesk)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 科目試験(40%) 実習評価(60%) 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート(サンプル)】

分類	評価ポイント	評価と配点	
ドキュメント 完成度		絵コンテ	<input type="checkbox"/> 10点
		モーションコンテ	<input type="checkbox"/> 10点
		キャラクターコンテ	<input type="checkbox"/> 10点
作品完成度		モデル(絵コンテ通りか)	<input type="checkbox"/> 10点
		動き(モーションコンテ通りか)	<input type="checkbox"/> 10点
		総合(含レンダリング)	<input type="checkbox"/> 10点