大阪情報コンピュータ専門学校　授業シラバス　（2025年度）

専門分野区分	CG関連技術	科目名	アニメーション制作基礎技術	科目コード	D0615A1
配当期	後期	授業実施形態	通常	単位数	2 単位
担当教員名	光明 瑠人	履修グループ	1I(DV/MC/MV/SC)	授業方法	演習

実務経験の内容	DCCツールを使用しての遊技機開発経験5年、およびゲーム制作会社のディレクターとしてゲーム・ムービーなどの制作経験を活かし、3DCGの制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を実践的に講義します。
学習一般目標	アニメーション制作に必要な基礎的スキルとして、キャラクターのポージングや歩行モーションのトレーニングを通じて、自然で説得力のあるアニメーションの制作力を養います。あわせて、カメラワークの基礎を学び、映像としての見せ方や演出力を高める制作演習にも取り組みます。 また、モーションキャプチャソフトを使った動作の記録と編集も体験的に行い、3DCGアニメーションの可能性を広く知る機会とします。
授業の概要および学習上の助言	アニメーション制作の基礎となるポージング・歩きモーションの実践トレーニング。 カメラワークを通して表現力を高めるための制作演習。 モーションキャプチャソフトを使ったモーション作成。
教科書および参考書	なし
履修に必要な予備知識や技能	・PC（Windows）の基本操作ができる。 ・Blender／Photoshop／AfterEffects等の3DCG制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG制作に必要な基礎的知識（CGクリエイター検定ベーシックのレベル）が理解できている。
使用機器	PC実習室
使用ソフト	使用ソフトBlender

学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標
	1/4	タイミング、動きの緩急、ポージングなどアニメーションの基本原則を理解し、自然で説得力のある動きを表現できるようになる。
	2/4	設定資料をもとにキャラクターの動きをイメージする力、連続した動きを表現できる技術。
	2/3	限られた時間の中で、制作スケジュールを立て、計画的に作業を進める習慣を身につける。
	1/3/5	先生やクラスメイトからの意見を受け入れ、改善点を把握したうえで、自分の作品をブラッシュアップできるようになる。
	5	講義及び実習を積極的・意欲的に受講し、課題制作や自主製作を行える。

達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表（口頭・実技）	作品	ポートフォリオ	その他	合計
学部DP	1.知識・理解					20			20
学部DP	2.思考・判断					20			20
学部DP	3.態度							20	20
学部DP	4.技能・表現							20	20
学部DP	5.関心・意欲							20	20
総合評価割合						40		60	100

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表（口頭・実技）	
作品	評価は課題を期日までに提出しているか。及び提出された成果物の完成度から判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題（予習・復習）
第1回	【Blenderでのアニメーションの制作実践】 ・基本操作・UIの説明 ・アニメーションキーフレームの付け方 ・アニメーションカーブについての説明	講義・実習	
第2回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・リグ付きモデルを使用してポージングの制作。	講義・実習	スクリーンショットの提出
第3回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・待機のポージングの制作。 ・待機ループのモーションを作成。	講義・実習	
第4回	【Blenderでのキャラクターポージングの制作実践】 ・待機のポージングの制作。 ・待機ループのモーションを作成。	講義・実習	動画、シーンデータ提出
第5回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・歩きモーションの制作実践	講義・実習	進捗動画提出
第6回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・歩きモーションの制作実践	講義・実習	進捗動画提出
第7回	【Blenderでのキャラクター歩きモーションの制作実践】 ・完成したモーションをクラス全体で鑑賞し、意見交換やフィードバックを行う。	講義・実習	完成動画、シーンデータ提出
第8回	【Blenderでのカメラワークの制作実践】 ・カメラワークのアニメーションの制作 ・カメラワークの種類や効果について解説しながら実践。	講義・実習	
第9回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義・実習	進捗動画提出
第10回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義・実習	進捗動画提出

第11回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義・実習	進捗動画提出
第12回	【Blenderでのキャラクターアニメーション・カメラワークの制作実践】 ・キャラクターのアニメーションとカメラワークを組み合わせた映像の制作。 ・プライマリアニメーションとセカンダリアニメーションに分けて制作。	講義・実習	完成動画提出
第13回	【モーションキャプチャを使用したアニメーションの制作解説】 ・モーションキャプチャアプリを用いたアニメーションの制作実践。 ・様々なアニメーションの制作フローを学ぶ。	講義・実習	