

科目名	アニメーション演習 3						年度	2026	
英語科目名	Animation exercise 3						学期	前期	
学科・学年	CG映像科 3年次	必/選	選 3	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	松村	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー、アニメーター、ディレクター		

【科目の目的】

3Dアニメーター・シネマティックアーティストとしての就活と平行する授業。個別指導的に個々の技法を就職活動に最適化する。

【科目の概要】

実習に、希望者のアニメータードラフト会議への参加。それ以外に就職活動を前提にしたポートフォリオ・デモリールのアニメーション作品のブラッシュアップ・個別指導による作成を行います。他に各業界によって特殊化された技法の説明、小課題、就活のコツも入ります。(各日1時間程度)

【到達目標】

各受講生の希望を検討する。希望のレベルに到達する。就職した後の技術課題を設定する。

【授業の注意点】

共通小課題以外は、話し合いで個々のアニメーション課題を設定し、それを制作する。希望の課題が就活に益さないと判断される場合、講師が抑制する場合があります。勝手な作業をしていた場合は退席してもらいます。出席が不足している場合は点数がつかない。

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 就活計画	計画が良い成果をあげた	計画を補正しつつやり続けた	計画を実行した	計画はあるが実行できない	計画が無い
到達目標 モーシヨンの質	表現力が強い	表現力がある	就職可能レベル	作品はあるが、質的な特徴がない	作品が無い
到達目標 多様な技法	多様な技法を表現の手法として使っている	技法の組み合わせが効率よい作業になっている	いくつかの技法を使い分けている	バリエーションはあるが使い分けができない	技にバリエーションが無い
到達目標 多様な業界様式	ポートフォリオ、デモリール等を受ける会社に合わせてカスタマイズしている	希望業界に合わせて自分の様式を選んでいる	様式を統一している	概念は少し理解しているが作品にでない。	様式を理解していない
到達目標 自的表現	要求されるものと表現したいものが一致している	本当に自分で探したことを表現している	言われたことを表現している	表現する技が無い	表現すべきものが無い

【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】

制作した課題と、小課題の作品で採点する。出席の足りないものは点数がつかない。

※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 3			年度	2026
英語表記		Animation exercise 3			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	就活と制作	個別の目標設定による個人制作	1 作品チェック	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
2	モーショキャプチャー	個別の目標設定による個人制作	1 モーションキャプチャデータ1	個別作業を行う。	3	
3	モーショキャプチャー	個別の目標設定による個人制作	1 モーションキャプチャデータ2	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
4	モーショキャプチャー	個別の目標設定による個人制作	1 オンライン編集	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
5	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメトレース	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
6	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメトレース	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
7	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメトレース	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
8	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメ的ブロッキング	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
9	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメ的ブロッキング	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
10	アニメ業界モーシオン	個別の目標設定による個人制作	1 アニメ的ブロッキング	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
11	UE5	個別の目標設定による個人制作	1 UE5動画作成	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
12	UE5	個別の目標設定による個人制作	1 キャプチャしたデータによるUE5動画	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
13	UE5	個別の目標設定による個人制作	1 メタヒューマンへのモーシオンのインポート	個別作業を行う。	3	
			2 就活用制作	個別作業を行う。		
14	UE5	個別の目標設定による個人制作	1 就活用制作	個別作業を行う。	3	
15	状況確認	個別の目標設定による個人制作	1 就活用制作	個別作業を行う。	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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