



2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
実践実習 2 A	
第7回	より高度なアニメーション課題のオリエンテーションについて理解し、課題の計画を進める
第8回	高度なアニメーション・リグのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を実践する
第9回	高度なアニメーション・リグのワークフローについて学び、3DCGアプリケーションのアニメーション表現を実践する
第10回	課題のフィードバック・リティクを受け、課題アニメーション・リグの表現力の向上を目指す
第11回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う
第12回	アニメーションの表現力向上・効率的なリグ構造に必要な技術について学び、課題の改善を行う
第13回	個別作品課題を計画し、作業の準備を進める
第14回	個別作品課題の制作を進め、表現力の向上を目指す
第15回	個別作品課題の発表と講評を通じ、よりよい作品を仕上げるための勘所について学ぶ