

2025年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
アニメーション演習 4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	選4	種別	実技	時間数	60	単位	2
担当教員	松村			実務 経験	有	職種	CGデザイナー、アニメーター、ディレクター				
授業概要											
<p>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）</p>											
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。											
授業方法											
2年次までに習得した技術をより強固にする為、段階に分けられた課題を用意し、個別制作。都度助言などをしていく。											
成績評価方法											
試験・課題:85%各回実習テーマに合わせた作品の完成度にて評価する。平常点:15% 積極的な制作態度、授業態度、成果物によって評価する。											
履修上の注意											
<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題制作は、上記目標に沿い、担当教師の許可を受けた者は自分の作品制作で変えることもできる。ただし制作の計画と結果の報告は必須とする。</li> <li>・授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。</li> </ul>											
教科書教材											
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。											
回数	授業計画										
第1回	就活と制作										
第2回	ゲームモーション ブレスとパンチ										
第3回	ゲームモーション キック										

## アニメーション演習 4

第4回	ゲームモーション やられ
第5回	ゲームモーション やられバリエーション
第6回	ゲームモーション ジャンプ
第7回	UE5プレイアブル マネキンを置き換える
第8回	ゲームモーション クリーチャー
第9回	ゲームモーション アニメ的ブロッキング
第10回	時事技法（その時点で流行っていたり話題になっていたりする技法）
第11回	流行技法 1
第12回	流行技法 2
第13回	流行技法 3
第14回	流行技法 4
第15回	状況確認