

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作基礎研究2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	鈴木大樹			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト				
授業概要											
学習成果をまとめます。また、受講内容から更に高度な技法や理解度を補うための研究も行います。											
到達目標											
デジタルツールを中心とした最先端の表現技法について学習し、作品を制作できるようになる											
授業方法											
イラストレーターやマンガ家、アニメーターの作品制作にも広く使用されている3DCGツールの使用方法を理解し、作品制作を実施する。授業の前半ではツールの扱い方についてや応用方法の紹介を実施し、後半でそれを踏まえて学生自身が作品を制作して提出するスタイルとなる。課題によっては提出までの制作期間は異なる。											
成績評価方法											
授業の構造上、大事なポイントはいちばん最初に説明するので遅刻、欠席には十分注意する。課題提出のメ切や道具の用意などは順守すること											
履修上の注意											
参考書・参考資料等は授業中に指示する											
教科書教材											
USBメモリ（またはポータブルハードディスク）											
回数	授業計画										
第1回	【デジタル制作応用座学(1)】表現の可能性を広げるデジタル制作ツールについて学習、トレーニングを実施する										
第2回	【デジタル制作応用座学(2)】表現の可能性を広げるデジタル制作ツールについて学習、トレーニングを実施する										
第3回	【デジタル制作応用座学(3)】表現の可能性を広げるデジタル制作ツールについて学習、トレーニングを実施する										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

制作基礎研究 2

第4回	【デジタル制作研究(1)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・モデル)
第5回	【デジタル制作研究(2)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・モデル)
第6回	【デジタル制作研究(3)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・モデル)
第7回	【デジタル制作研究(4)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・モデル)
第8回	【デジタル制作研究(5)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・モデル)
第9回	【デジタル制作研究(6)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・テクスチャ)
第10回	【デジタル制作研究(7)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・テクスチャ)
第11回	【デジタル制作研究(8)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・テクスチャ)
第12回	【デジタル制作研究(9)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・テクスチャ)
第13回	【デジタル制作研究(10)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・カメラ/ライト/アニメーション)
第14回	【デジタル制作研究(11)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・カメラ/ライト/アニメーション)
第15回	【デジタル制作研究(12)】 デジタル制作ツールを利用した研究と作品制作(3DCG ツール中心の作品制作・カメラ/ライト/アニメーション)