

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											
プロジェクトワーク 5											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	鈴木/阪元			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト/CGデザイナー				
授業概要											
他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作をしていきます。											
到達目標											
分野に依らないCGビジュアル制作および2Dグラフィックスキルとの関連性について理解できる。簡単なビジュアル表現ができるようになり、 μ 切までにデータを納品することができる。											
授業方法											
到達目標を達成するために座学と実習（基礎トレーニング）を実施する。課題の提出あり。											
成績評価方法											
試験・課題：50%課題の提出と完成度を総合的に評価する 平常点：50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。データはバックアップしておくこと。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
USBメモリ、課題に応じた資料(説明プリント・PDF)配布。合わせてテンプレートデータ等も用意する											
回数	授業計画										
第1回	【基礎座学+ワークショップ(1)】3DCGを利用したビジュアル制作や2Dグラフィックスキルとの関連性について理解する。また実際にワークショップを通じてさらに理解を深める										
第2回	【基礎座学+ワークショップ(2)】3DCGを利用したビジュアル制作や3Dグラフィックスキルとの関連性について理解する。また実際にワークショップを通じてさらに理解を深める										
第3回	【基礎座学+ワークショップ(3)】3DCGを利用したビジュアル制作や4Dグラフィックスキルとの関連性について理解する。また実際にワークショップを通じてさらに理解を深める										

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

プロジェクトワーク 5

第4回	【基礎トレーニング(1)】モデリングを中心にビジュアル制作を実施する
第5回	【基礎トレーニング(2)】モデリングを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第6回	【基礎トレーニング(3)】モデリングを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第7回	【基礎トレーニング(4)】モデリングを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第8回	【基礎トレーニング(5)】モデリングを中心にビジュアル制作を実施する。平面媒体での使用を想定したアレンジを行う
第9回	【基礎トレーニング(6)】テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する
第10回	【基礎トレーニング(7)】テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第11回	【基礎トレーニング(8)】テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第12回	【基礎トレーニング(9)】テクスチャを中心にビジュアル制作を実施する。課題制作
第13回	【基礎トレーニング(10)】レイアウトやその他を中心にビジュアル制作を実施する
第14回	【基礎トレーニング(11)】レイアウトやその他を中心にビジュアル制作を実施する
第15回	【基礎トレーニング(12)】レイアウトやその他を中心にビジュアル制作を実施する

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

プロジェクトワーク 5

第16回	Live2D応用（1）差分パーツの作成と切り替え
第17回	Live2D応用（1）課題制作
第18回	Live2D応用（2）グルー機能と拡張補完
第19回	Live2D応用（2）課題制作
第20回	Live2D応用（3）物理演算の設定
第21回	Live2D応用（3）課題制作
第22回	Live2D応用（4）スキニング
第23回	Live2D応用（5）課題制作
第24回	Live2D応用（5）2DRへの書き出し
第25回	Live2D応用（5）課題制作
第26回	Live2D応用（6）FaceRigへの書き出し
第27回	Live2D応用（6）課題制作

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

プロジェクトワーク 5

第28回

UIとゲームエンジン (1)

第29回

UIとゲームエンジン (2)

第30回

UIとゲームエンジン (3)