

2021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											
プロジェクト制作 1											
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	阪元、平岡			実務 経験	有	職種	CGデザイナー/映像編集				
授業概要											
外部企業や他学科とのコラボ制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作を行います。											
到達目標											
制作意図(コンセプト)・ターゲット層などが明確にわかるものを制作できるようになります。グループ制作の場合はそれぞれの担当を明確にし、作品を完成させることを目標とします。											
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。課題の提出があります。											
成績評価方法											
課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる中間チェック、授業態度についても評価します。											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。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。											
教科書教材											
資料を進行に応じて配布します。USBメモリ、ハードディスクは必須です。											
回数	授業計画										
第1回	Live2D応用（1）差分パーツの作成と切り替え										
第2回	Live2D応用（1）課題制作										
第3回	Live2D応用（2）グルー機能と拡張補完										

2021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	
プロジェクト制作1	
第4回	Live2D応用（2）課題制作
第5回	Live2D応用（3）物理演算の設定
第6回	Live2D応用（3）課題制作
第7回	Live2D応用（4）スキニング
第8回	Live2D応用（5）課題制作
第9回	Live2D応用（5）2DRへの書き出し
第10回	Live2D応用（5）課題制作
第11回	Live2D応用（6）FaceRigへの書き出し
第12回	Live2D応用（6）課題制作
第13回	Live2D応用（6）課題制作
第14回	Live2D応用（6）課題制作
第15回	総評

2021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	
プロジェクト制作1	
第16回	プロジェクトの進め方、オリエンテーション
第17回	過去作品進行状況の振り返り
第18回	スキャン規格や解像度、画角の違い、画像フォーマットを確認し最適解を見つける
第19回	映像フォーマット、テレビ規格、配信の規格を学ぶ
第20回	制作管理方法について学び役割分担を決定する
第21回	カラーデザイン、色彩設計を立案する
第22回	エフェクト設計、パーティクルについて学ぶ
第23回	静止画からのコンポジット、映像書き出しについて学ぶ
第24回	3DCG素材の制作、コンポジットについて学ぶ
第25回	カラーデザインを複数案設定し比較検討する
第26回	エフェクト設定を複数案設定し比較検討する
第27回	3DCGの活用方を服す案設定し比較検討する

2021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	
プロジェクト制作1	
第28回	決定版カラーデザインのマスターモニター上での色味を確認する
第29回	Vコンテを更新、完成カットに差替え
第30回	書き出し、まとめ