

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2											
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、加藤礼次郎			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト/漫画家				
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											
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、ベ切までにデータを納品することができる。											
授業方法											
就職に備えた知識やスキルアップを行い、ポートフォリオを充実させるために必要な課題制作を行います。コンペ作品制作を通して、企業・一般に求められる作品を制作できる力をつけます。											
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	【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										

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2

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