

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3											
対象	4 年次	開講期	後期	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	UIとゲームエンジン（1）スクリプトとは何か										
第2回	課題制作（1）										
第3回	UIとゲームエンジン（2）動かすには										

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3	
第4回	課題制作（2）
第5回	UIとゲームエンジン（3）マウスとの連動
第6回	課題制作（3）
第7回	UIとゲームエンジン（4）アニメーションの仕組み
第8回	課題制作（4）
第9回	UIとゲームエンジン（5）アニメーション
第10回	課題制作（5）
第11回	UIとゲームエンジン（6）シーンの切り替え
第12回	課題制作（6）
第13回	課題制作（6）
第14回	課題制作（6）
第15回	講評

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3	
第16回	今後の進め方について、オリエンテーション
第17回	実制作レイアウト制作
第18回	実制作原画制作
第19回	実制作背景原図制作
第20回	実制作スキャン及び色指定
第21回	実制作特殊効果設計、エフェクト設計
第22回	中間プレビュー制作スケジュール更新
第23回	実制作動画制作
第24回	実制作動撮プレビュー、リテイク
第25回	実制作仕上
第26回	実制作撮影
第27回	実制作特殊効果、カメラワーク

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3	
第28回	実制作編集、トランジション設定
第29回	実制作デジタル制作リテイク、微調整
第30回	まとめプレビュー