

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4											
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	鈴木			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト				
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、〆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	【作品制作(1)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する										
第2回	【作品制作(2)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する										
第3回	【作品制作(3)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する										

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4	
第4回	【作品制作(4)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する
第5回	【作品制作(5)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する
第6回	中間発表・リテイク指示
第7回	【作品制作(6)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する
第8回	【作品制作(7)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する
第9回	【作品制作(8)】これまでの学習を生かしてオリジナル作品を制作する
第10回	【基礎トレーニング(13)】アニメーションのためのボーン構造について学習する
第11回	【基礎トレーニング(14)】アニメーションのためのボーン構造について学習する
第12回	【基礎トレーニング(15)】アニメーションのためのボーン構造について学習する
第13回	【基礎トレーニング(16)】アニメーションのためのボーン構造について学習する
第14回	【基礎トレーニング(17)】アニメーションのためのボーン構造について学習する
第15回	作品講評・まとめ