

2022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											
制作研究 5											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	選	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	鈴木、付			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト/デザイナー				
授業概要											
関連分野から研究テーマを設定し、その研究成果や作品を発表します。											
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	【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										

2022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	
制作研究 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

2022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	
制作研究 5	
第16回	Live2D基礎（1）キャラクター企画
第17回	Live2D基礎（1）課題制作
第18回	Live2D基礎（2）素材の作り方
第19回	Live2D基礎（2）課題制作
第20回	Live2D基礎（3）メッシュ
第21回	Live2D基礎（3）表情
第22回	Live2D基礎（4）立体的な動き
第23回	Live2D基礎（4）課題制作
第24回	Live2D基礎（5）体の動き
第25回	Live2D基礎（5）課題制作
第26回	Live2D基礎（6）顔の動きとアニメーションの作成
第27回	Live2D基礎（6）課題制作

2022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	
制作研究 5	
第28回	Live2D基礎（7）物理演算と書き出し
第29回	Live2D基礎（7）課題制作
第30回	総評