

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 6											
対象	4 年次	開講期	後期	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											
アニメーションコースは、外部連携プロジェクトを立案し、実践的にアニメ作品を制作します。キャラクターデザインコースは、外部連携プロジェクトを立案し、キャラクターを用いる作品を制作します。マンガコースは、出版編集部への持込み作品やWeb・アプリ漫画など、より実践的な作品制作を行います。ビジネスコースは、作品の企画や計画、進行などの制作プロデュースを、より実践的に行います。											
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										

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 6	
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

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 6	
第16回	Live2D応用（1）差分パーツの作成と切り替え
第17回	Live2D応用（1）課題制作
第18回	Live2D応用（2）グルー機能と拡張補完
第19回	Live2D応用（2）課題制作
第20回	Live2D応用（3）スキニング
第21回	Live2D応用（3）課題制作
第22回	Live2D応用（4）動画編集
第23回	Live2D応用（5）課題制作
第24回	Live2D応用（5）2DRへの書き出し
第25回	Live2D応用（5）課題制作
第26回	Live2D応用（6）FaceRigへの書き出し
第27回	Live2D応用（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 6	
第28回	Live2D応用（6）課題制作
第29回	Live2D応用（6）課題制作
第30回	総評