

2023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	演習	時間数	90	単位	3
担当教員	鈴木 大樹			実務 経験	有	職種	VFXアーティスト				

#### 授業概要

関連業界の情報メディアと連携した研究作品を制作します。

#### 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	【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

## 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・リティク指示
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