

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作研究 4 B											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	高沢 敦博			実務経験	有	職種	映像制作の演出				
授業概要											
この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職することを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。											
到達目標											
この科目では、特別講演を通じ社会で働くうえでの業界の一般常識を学んだり色々な作品を観察することにより基礎知識や感性を磨き今後の卒業制作作品作りを行うことを到達目標とする。											
授業方法											
この授業では、特別講師をゲストに迎えて各業界の動向を講演して貰ったり映像作品やゲーム作品などを視聴しながら各コースで分析を行なったり、キャラクターや世界観などの設定・デザインについて学ぶ。											
成績評価方法											
試験は、レポート50％ 出席点50％ 30週に発表する課題レポート											
履修上の注意											
この授業ではキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 1 キャラクター設定を理解する 1										
第2回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 2 キャラクター設定を理解する 2										
第3回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 3 キャラクター設定を理解する 3										
第4回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 4 背景を理解する 1										
第5回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 5 背景を理解する 2										
第6回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 6 背景を理解する 3										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
制作研究 4 B	
第7回	様々な映像作品を視聴しながら研究する 7 企画・構成研究を理解する 1
第8回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第9回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第10回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第11回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第12回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第13回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第14回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。
第15回	ストーリー・シナリオ作成、画角の捉え方、背景の作り方、照明の当て方影の作り方などを学ぶ。