

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 アニメーションコース											
制作研究 2 C											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選4	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	平岡			実務 経験	有	職種	映像編集				
授業概要											
スキルアップのための技法研究やイラスト制作を行い、学習成果をまとめます。											
到達目標											
個人制作から少数での制作～数名でのプロダクション演習を通してグループによる制作物を完成させ、グループ制作においては作品を完成させるための役割分担やコミュニケーションが出来るようなデジタル技術を中心としたアニメーションを含む映像制作技術を習得し、作品を作り上げます。											
授業方法											
個人による制作ワークショップから始まり、作品制作のワークフローなどを理解します。中盤から終盤にかけて人数を徐々に増やした(アニメーションを含む)映像制作ワークショップを実施し、個人の制作との違いやメリットなどを学習します。途中段階で「制作実習 1」と連動した制作ワークショップとなり、最終的には個人でも映像作品を作ることができて、かつ少人数での作品も作れるようになります。											
成績評価方法											
制作物の提出と品質、提出〆切の順守について総合的に評価する他、授業時間内に行われる発表方法、内容について評価します。											
履修上の注意											
デジタルの実習室使用についてはルールがあるので順守してください。また、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。授業・課題の進捗状況により講義内容を入れ替えることもある。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は、授業中に指示します。											
回数	授業計画										
第1回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる 1										
第2回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる 2										
第3回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる 3										

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 アニメーションコース	
制作研究 2 C	
第4回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる4
第5回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる5
第6回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる6
第7回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる7
第8回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる8
第9回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる9
第10回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる10
第11回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる11
第12回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる12
第13回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる13
第14回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる14
第15回	デジタル、アナログ様々なツールを使って制作技法の研鑽・研究を行い成果物を完成させる15