

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 4											
対象	4年次	開講期	通年	区分	選	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	阪元			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
学習成果を作品にまとめます。また、受講内容の理解度を補うための研究も行います。											
到達目標											
制作意図(コンセプト)・ターゲット層などが明確にわかるものを制作できるようになります。グループ制作の場合はそれぞれの担当を明確にし、作品を完成させることを目標とします。											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
授業時数の4分の3以上出席すること。											
履修上の注意											
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	授業ガイダンス										
第2回	企画立案										
第3回	企画チェック&プレゼン準備										

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 4

第4回	企画プレゼン
第5回	制作（1）
第6回	制作（2）
第7回	進行チェック
第8回	制作（3）
第9回	制作（4）
第10回	進行チェック
第11回	制作（5）
第12回	制作（6）
第13回	進行チェック
第14回	提出&チェック
第15回	講評

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 4

第16回	UIとゲームエンジン（1）NEWGAME
第17回	課題制作（1）
第18回	UIとゲームエンジン（2）ビルド
第19回	課題制作（2）
第20回	UIとゲームエンジン（3）タイトル画面
第21回	課題制作（3）
第22回	UIとゲームエンジン（4）扇風機
第23回	課題制作（4）
第24回	UIとゲームエンジン（5）タイムゲージ
第25回	課題制作（5）
第26回	UIとゲームエンジン（6）BGM
第27回	課題制作（6）

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 4

第28回

UIとゲームエンジン（7）アニメーション

第29回

課題提出&チェック

第30回

講評