2020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											
プロジェクトワーク 6											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	平岡/井上			実務 経験	有	職種	映像編集				
授業概要											
他学科や外部企業とのコラボレーション企画と制作計画を立案し、より高度で実践的な作品制作を行います。また、最新情報について講義を行います。											
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											
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											
課題提出締切日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出してください。授業時数の4分の3以上出席すること。											
教科書教材											
USBメモリ、課題に応じた資料を配布します。併せてテンプレートデータを配布します。											
回数	授業計画										
第1回	プロジェクトの進め方、オリエンテーション										
第2回	過去作品進行状況の振り返り										
第3回	スキャン規格や解像度、画角の違い、画像フォーマットを確認し最適解を見つける										

2020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

プロジェクトワーク 6

第4回	映像フォーマット、テレビ規格、配信の規格を学ぶ
第5回	制作管理方法について学び役割分担を決定する
第6回	カラーデザイン、色彩設計を立案する
第7回	エフェクト設計、パーティクルについて学ぶ
第8回	静止画からのコンポジット、映像書き出しについて学ぶ
第9回	3DCG素材の制作、コンポジットについて学ぶ
第10回	カラーデザインを複数案設定し比較検討する
第11回	エフェクト設定を複数案設定し比較検討する
第12回	3DCGの活用方を服す案設定し比較検討する
第13回	決定版カラーデザインのマスターモニター上での色味を確認する
第14回	Vコンテを更新、完成カットに差替え
第15回	書き出し、まとめ

2020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

プロジェクトワーク 6

第16回	AIについて①ディープラーニングが表現に及ぼす可能性について。
第17回	GRIT、やりぬく力
第18回	ファクトフルネス
第19回	AIについて②アルゴリズムによる作品制作。
第20回	インターネット①フリーというビジネスモデル
第21回	インターネット②貨幣と「いいね」について
第22回	インターネット③SNSが変えた表現の世界
第23回	テクノロジーと表現①テクノロジーが変えた社会と表現
第24回	テクノロジーと表現②ホモ・デウス
第25回	社会の変化と表現①新自由主義と表現
第26回	社会の変化と表現②モラルの変化と表現
第27回	フィクションにおける表現の革新について①

2020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

プロジェクトワーク 6

第28回

フィクションにおける表現の革新について②

第29回

フィクションにおける表現の革新について③

第30回

まとめ。これからの表現はどうなっていくか