

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ワークショップ4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	マンガコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	全授業を通して使用するテキストを元にレクチャーを実施。必要に応じてプリントを配布。				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 知徳		実務経験の有無・職種	有・マンガ家	
学習目的					
この科目では、マンガを制作する上で重要となるネームについて注目し、様々なアプローチで作品を制作していく。マンガの演出方法や単語を元にショートストーリーを想起する等、作品のバリエーションを増やすことを図り、授業内では毎回課題を提示し、次週に課題を回収・講評を行う。短期間でアイデアを出し、コンスタントに制作を行うことの重要性を認識することを目的とする。					
到達目標					
この科目では、演出力の向上を図ると共に、毎週課題を提示し、1週間でアイデア出しからネーム制作を繰り返し行うため、短期間でアイデアを出す力を身に着けることを主目標とする。様々なお題（三題晰、感情による演出、性格からの動機づけ等）を提示することにより、作品のバリエーションを広げると共に、好みにとらわれることが無く、多種多様なアプローチが可能になることを目標とする					
教育方法等					
授業概要	この授業では、毎回課題を提示し、次週に回収を行い、翌週に講評会の流れで学びます。課題では演出方法や、単語を元にショートストーリーを想起する等、様々なアプローチで考えることにより、作品のバリエーションを増やすことができます。講評会では、他学生の作品に触れることにより発想力を広げ、同一の題材において表現の多様性も知覚していきます。				
注意点	この授業では、毎週課題の発表・提出・講評が行われるため、欠席すると課題の評価や、自身の作品における演出力と多様性の向上が疎かになります。また先生の話はもちろん、他学生の作品を読むことも授業の一環なので真剣に取り組みましょう。授業の4分の3以上出席しない者は評価しません。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	課題内容を総合的に評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	画面演出編①		1台のカメラによる演出		
2回	画面演出編②		複数のカメラによる演出		
3回	画面演出編③		カメラの切り替えにより演出		
4回	画面演出編④		動きのないキャラに対する演出		
5回	画面演出編⑤		カメラ演出～応用編		
6回	コマワリ編①		コマワリの意味		
7回	コマワリ編②		時間の流れを作る		
8回	コマワリ編③		テンポとリズム		
9回	コマワリ編④		コマの大きさの選択		
10回	コマワリ編⑤		時間のコントロール演出		
11回	コマワリ編⑥		横長コマと縦長コマの意味		
12回	コマワリ編⑦		コマワリの「間」		
13回	コマワリ編⑧		フキダシの位置の「間」		
14回	コマワリ編⑨		1コマの中に「間」をつくる演出		
15回	まとめ		全体を通しての講評会		