

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 アニメーションコース											
ワークショップ2C											
対象	1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											
制作技法や作品制作力のスキルアップを進め、作品をまとめます。											
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、提出メ切的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 アニメーションコース

ワークショップ2C

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