

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											
プロジェクト制作4											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	大原、井上			実務 経験	有	職種	撮影、漫画家、営業				
授業概要											
アニメーションコースは、外部連携プロジェクトを立案し、実践的にアニメ作品を制作します。キャラクターデザインコースは、外部連携プロジェクトを立案し、キャラクターを用いる作品を制作します。マンガコースは、出版編集部への持込み作品やWeb・アプリ漫画など、より実践的な作品制作を行います。ビジネスコースは、作品の企画や計画、進行などの制作プロデュースを、より実践的に行います。											
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。校内ビブリオバトル(競争はしません)においてプレゼンテーションを行うことができるようになる(井上)											
授業方法											
到達目標を達成するために座学と実習(基礎トレーニング)を実施する。課題の提出があります。座学によるレクチャーを行い、実践する(井上)											
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。プレゼンテーションの習熟度、また作成した資料の完成度に応じて評価します(井上)											
履修上の注意											
授業時数の4分の3以上出席すること。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。資料は進行に応じて配布または映示します。ノートを取ること(井上)											
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										

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

プロジェクト制作4

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

第16回	①授業概要。授業の展開方法や評価まで、皆さんとの交渉で決定していく授業の予定です。
第17回	②名作文学に学ぶ交渉。ニーズに合わない商品・サービスの場合。
第18回	③歴史に学ぶ交渉。論破すれば勝ちな訳ではない場合。
第19回	④マンガ・アニメ・ゲームに学ぶ交渉。新しい概念の提示。
第20回	⑤資料作成の応用。グラフの活用とナラティブ。
第21回	⑥実演！プレゼンテーション第1回。テーマについては授業で提示します。
第22回	⑦実演！プレゼンテーション第2回。テーマについては授業で提示します。
第23回	⑧実演！プレゼンテーション第3回。テーマについては授業で提示します。
第24回	⑨名プレゼン考察。有名なプレゼンテーションから技術を読み解く。
第25回	⑩実演！プレゼンテーション第4回。テーマについては授業で提示します。
第26回	⑪実演！プレゼンテーション第5回。テーマについては授業で提示します。
第27回	⑫実演！プレゼンテーション第6回。テーマについては授業で提示します。

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

プロジェクト制作4

第28回

⑬ビブリオバトル前編。

第29回

⑭ビブリオバトル後編。

第30回

⑮まとめ。総評。