

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
描画技法 3 D											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	高沢 敦博			実務 経験	有	職種	映像制作の演出				
授業概要											
この科目を受講する学生は、アニメーション業界・ゲーム業界・出版業界に就職をすることを第一に考え各業界の最新動向やクリエイター達の作品を分析しクリエイターとして個々の感性の向上を学習目的とする。											
到達目標											
この科目では、特別講演を通じ社会で働くうえでの業界の一般常識を学んだり色々な作品を観察することにより基礎知識や感性を磨き今後の卒業制作作品作りを行うことを到達目標とする。											
授業方法											
この授業では、特別講師をゲストに迎えて各業界の動向を講演して貰ったり映像作品やゲーム作品などを視聴しながら各コースで分析を行なったり、キャラクターや世界観などの設定・デザインについて学ぶ。											
成績評価方法											
試験・課題 90％ 試験と課題を総合的に評価 平常点 10％ 積極的な授業参加度、授業態度によって評価											
履修上の注意											
この授業ではキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、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。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 6 背景設定を理解する 3										
第2回	キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 7 企画・構成研究を理解する 1										
第3回	キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 8 特別講義 業界研究 1										
第4回	キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 9 特別講義 業界研究 2										
第5回	キャラクターデザインについてデザイン研究を行う 10 特別講義 業界研究 3										
第6回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 1 キャラクター設定を理解する 1										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
描画技法3D	
第7回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 2 キャラクター設定を理解する 2
第8回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 3 キャラクター設定を理解する 3
第9回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 4 背景設定を理解する 1
第10回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 5 背景設定を理解する 2
第11回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 6 背景設定を理解する 3
第12回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 7 特別講義 業界研究 1
第13回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 8 特別講義 業界研究 2
第14回	マンガ作品についてジャンル別の研究を行う 9 特別講義 業界研究 3
第15回	全体のまとめ 作品完成発表会