

2023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											
制作研究 3 C											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	選択	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											
試験は、レポート50％ 出席点50％ 15週に発表する課題レポート											
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	① イマジナリーラインを守ったシーン、あえてラインを越えるシーン、失敗しているシーンなどを見ながら、画のつなぎ方を具体的に学ぶ。										
第2回	② ロバート・ゼメキス監督「バック・トゥ・ザ・フューチャー」から、冒頭15分にすべての伏線が張られている秀逸な撮影を学ぶ。異なる時代から人間がやってきた時の服装の差、ヘアスタイル、街中の諸々などのリサーチと反映の仕方を学ぶ。										
第3回	③ ロバート・ゼメキス監督「バック・トゥ・ザ・フューチャーPart 2」前回から続く異なる時代から人間がやってきた時の服装の差、ヘアスタイル、街中の諸々などのリサーチと反映の仕方を学ぶ。										
第4回	④ ロバート・ゼメキス監督「バック・トゥ・ザ・フューチャーPart 3」から、引き続き異なる時代から人間がやってきた時の服装の差、ヘアスタイル、街中の諸々などのリサーチと反映の仕方を学ぶ。西部劇、ネイティブアメリカンにも言及。										
第5回	⑤ クエンティン・タランティーノ監督「ジャンゴ」に描かれる人種差別、奴隷制度とそれをエンタテインメント化した技を学ぶ。また、当時アメリカの市民の衣装、造形も学ぶ。										
第6回	⑥ マイケル・ベイ監督「トランフォーマー最後の騎士王」における、『アーサー王伝説』の取り入れ方、物語のミックスの仕方を学ぶ。同時に空想上のロボット（人間の4倍ほどの身長）と人間が画面内共存する構図を学ぶ。										

2023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	
制作研究 3 C	
第7回	⑦ スティーブン・スピルバーグ監督「レイダース 失われたアーク」から、スピルバーグ監督独特の映像撮影編集テクニックを学ぶ。背景にあるキリスト教、そしてナチスが様々な芸術品や貴重な品々を収集していた事実も確認する。
第8回	⑧ スティーブン・スピルバーグ監督「インディ・ジョーンズ魔宮の伝説」から、スピルバーグ監督独特の映像撮影編集テクニックを学ぶ。有名な洞窟内トロスコを使ったチェイス（各種映画、ゲーム、アニメに影響を与えた）を確認する。
第9回	⑨ スティーブン・スピルバーグ監督「インディ・ジョーンズ最後の聖戦」から、スピルバーグ監督独特の映像撮影編集テクニックを学ぶ。また、アーサー王伝説～聖杯伝説の物語への取り込み方も確認する。
第10回	⑩ 様々な映画の特徴的なシーンを確認しながら、カメラのレンズと画、つまり背景の広がりとはフォーカスの関係性を学ぶ。（例：女王陛下のお気に入り、レヴェナント・・・）
第11回	⑪ 様々な映画の特徴的なシーンを確認しながら、照明の作り方を学ぶ。例えば当てる場所を限定し、いかに影を作るか、また背景を落とす手法など。
第12回	⑫ Pixar製作アニメーション映画を通して、その独特かつ全ての作品に通じるストーリーの骨子の作り方を学ぶ。その1（例：Mrインクレディブル）
第13回	⑬ Pixar製作アニメーション映画を通して、その独特かつ全ての作品に通じるストーリーの骨子の作り方を学ぶ。その2（例：カーズ）
第14回	⑭ Pixar製作アニメーション映画を通して、その独特かつ全ての作品に通じるストーリーの骨子の作り方を学ぶ。その3（例：ファインディングニモ）
第15回	⑮ 試験