

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											
描画技法 2 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	川合正起			実務経験	有	職種	アニメーター				
授業概要											
商業におけるアニメーションの役割とコンテンツとしての在り方を学ぶ。 各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、その中で商業アニメーションの立ち位置を考察する。 過去の映像作品から演出技法や販促物としての在り方を学ぶ。											
到達目標											
自身が携わる職種が商業としてどのように確立しているかを学ぶことによって、自身の就業意識を高める。 作業をしていく上で他の職種への意識を高めることによりプロダクションとしてのあり方を各自が自覚し、 プロとしての責任感を芽生えさせる。											
授業方法											
授業の進め方は以下の2点。 ・商業コンテンツの販売方法やアニメ以外の販促効果などを提示し考察する。 ・作品を題材にし演出技法や販促効果などを考察する。											
成績評価方法											
試験・課題 50% 課題毎に提出。試験課題・点数により評価 平常点 50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
毎回回の課題が用意されるため、遅刻・欠席をしないよう心掛けること。 授業内容が講義主体のため居眠りやほかの作業をしないよう補助員と連携し教室内の状況を把握する。 授業時数の4分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											
毎回授業課題を配布。必要に応じて映像資料も使用。											
回数	授業計画										
第1回	アニメ・イラスト・マンガの販売形態をコンテンツとして考察する										
第2回	映像研究/スピンオフについて										
第3回	映像研究/過去作品からカメラワーク演出を学ぶ										
第4回	映像研究/過去の優れた作品から販促効果について考察する 1										
第5回	映像研究/過去の優れた作品から販促効果について考察する 2										
第6回	映像研究/過去の優れた作品から販促効果について考察する 3										

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	
描画技法 2 C	
第7回	イラストの歴史からアニメーションを考察する
第8回	マンガの歴史からアニメーションを考察する
第9回	ゲームの歴史からアニメーションを考察する
第10回	ストップモーションアニメについて考察する
第11回	絵画によるアニメーション描写を考察する
第12回	ロケーションハンティングと設定制作 1
第13回	ロケーションハンティングと設定制作 1
第14回	世界設定・デザインについて考察する
第15回	前期振り返り