

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4C											
対象	3年次	開講期	後期	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											
<p>世界市場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。 海外作品・各種コンテンツやエンターテインメントの歴史を学び、日本の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実績を学ぶ。</p>											
到達目標											
<p>自身が携わる職種が世界市場としてどのように確立しているかを学ぶことによって、自身の更に就業意識を高める。 世界市場を把握することにより、就業への意識向上・視野をひろげ国にこだわらないプロとしての意識を芽生えさせる。</p>											
授業方法											
<p>授業の進め方は以下の2点。 ・海外映画や欧州マンガ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。 ・実写・アニメ作品を題材にし演出技法や販促効果などを考察する。</p>											
成績評価方法											
<p>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</p>											
履修上の注意											
<p>毎回別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。</p>											
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	欧州漫画文化とバンドデシネについて考察する 1										
第2回	欧州漫画文化とバンドデシネについて考察する 2										
第3回	世界のゲームコンテンツの歴史を考察する 1										
第4回	世界のゲームコンテンツの歴史を考察する 2										
第5回	商業デザインがアニメーションに与えた影響「シド・ミード」を考察する										
第6回	商業デザインがアニメーションに与えた影響「ブレードランナー」を考察する										

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4C	
第7回	アニメーション表現「3D」と「2D」の違いと映像効果
第8回	3D映画に観るアニメーションの可能性と評価
第9回	2Dアニメーションの可能性と評価「リミテッドアニメ」について考察
第10回	時代物を舞台にした過去作品から設定を考察する
第11回	現代を舞台にした過去作品から設定を考察する
第12回	世界的に有名なアニメ監督作品を考察する「宮崎 駿」
第13回	世界的に有名なアニメ監督作品を考察する「細田 守」
第14回	世界的に有名なアニメ監督作品を考察する「新海 誠」
第15回	後期振り返り