

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	共通
授業科目	メディア研究D
必選	選
年次	2年次
実施時期	後期
種別	演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	馬場定雄
実務経験	有
実務経験職種	映像編集
授業概要	様々な作品の時代背景や表現技法などの考察から、今後の作品制作の発想力を養います。
到達目標	この科目では将来、アニメーション・キャラクターデザイン・マンガに進む学生が進もうとしている業界がどのような仕事として成り立っているのかを理解する。また特別講義を通して各ジャンルの業界のゲストの講演を通じてこれから社会で活動するために必要な基礎能力を具体的にイメージすること、社会の組織で協働することの重要性を理解することなどが出来るようになることを目標とする。
授業方法	
成績評価方法	試験・課題 60％ 試験と課題を総合的に評価 レポート 30％ 授業内容の理解度を確認するために実施 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	課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。
教科書・教材	筆記用具、ノート、PC

授業計画	
第1回	ゲームから映画になった作品について演出方法を学ぶ
第2回	映画のログラインについて学ぶ①
第3回	映画のログラインについて学ぶ②
第4回	テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ①
第5回	テレビ・映画業界のプロデューサーについて学ぶ②
第6回	絵コンテについて学ぶ①
第7回	絵コンテについて学ぶ②
第8回	スタジオジブリ作品とジブリ美術館について学ぶ
第9回	PCとゲーム史について学ぶ①
第10回	PCとゲーム史について学ぶ②
第11回	3DCGアニメーションについて学ぶ
第12回	デザイナー シドミードについて工業デザイン学を学ぶ①
第13回	デザイナー シドミードについて工業デザイン学を学ぶ②
第14回	モンタージュ論について学ぶ
第15回	イラストレータの特別講義を行いキャラクターの描き方を学ぶ②