

■ 科目基本情報

科目名	作品研究						
単位数	6	授業時数	102 時間	学年	2年	学期	通年
必修/選択区分	必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	山本 梓司, 赤松 富美雄, 田中 佑弥						
教員の実務経験	無			実務経験職種			
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程 の企業等連携科目			
連携企業等							

■ 科目詳細情報

授業概要	経験値のポケットを広げてもらいます。ものを創り表現する上で、過去の良い作品に多く接し、イメージを感じることは大切なリテラシーです。また作品同士の比較を通して、考え方や観察力を育成します。											
到達目標	学生が普段接しないタイプの映像を視聴し、視野を広げるとともに、作品制作に必要な観察力と表現方法を養う。最新映像に触れること、監督が違う同じタイトルの作品視聴によって作品への取り組み方を考える。前期・後期で得た知見を自分の作品に反映させる。											
授業方法	演習形式での学習を実施し、専門分野に関するすべてにわたり実践的・総合的に学ぶ。											
実務家教員による実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	課題評価は作品の観察力と内容を適切に要約する能力を、平常評価は授業への取組姿勢や提出状況を評価指標とする。専門技術の習得度を多角的な視点から総合的に評価する。											
授業外における学修	各回指定の課題および個人制作の進捗を、授業前までにオンライン添削ツールへ提出する											
教科書・教材	「なし」											
参考文献・資料	Youtube・Vimeo などの動画サイト、Web上の資料											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	3DCGを勉強するのに役立つ動画の紹介 各種チュートリアルやTips、ポートフォリオの添削をしているものなど。										
	第 2 週	画面内の構図に関して種類と実例を示す。 Webページ・解説動画の視聴、様々な作品からの実例										
	第 3 週	モーションデザインに役立つ映像 ゲーム内でよく使用されるエモーション										
	第 4 週	背景や風景の見せと世界観について 世界観・街など背景モデリングに役立つ作品群の視聴										
	第 5 週	ロボット・パワードスーツ系の作品視聴 ディティールの見せ方やサイズ感、実際の映像作品での見せ方。										
	第 6 週	アクションをメインにした作品について どのような見せ方をしているか考える(1) パルクールの動作を行う映像										
	第 7 週	アクションをメインにした作品について どのような見せ方をしているか考える(2) ポージング・スローモーション他										
	第 8 週	アクションをメインにした作品について どのような見せ方をしているか考える(3) フル3DCG 映像作品										
	第 9 週	アクションをメインにした作品について どのような見せ方をしているか考える(4) ソードアクション作品										
	第 10 週	アクションをメインにした作品について どのような見せ方をしているか考える(5) ガンアクション・ExtremeSports作品										
	第 11 週	最新のゲーム映像について視聴 ゲームのプロモーション映像、ゲーム内ムービー・インゲームモデル視聴。										
	第 12 週	モデリングに使用できる車種について考える。 高級車やスポーツカーなど普段見ないような車種の紹介										
	第 13 週	各種モータースポーツの映像や撮影について スポーツごとのハイライトシーンなどから、定番のカメラワーク、モーションを学ぶ。										
	第 14 週	背景や風景の見せと世界観について(2) 電脳世界・ディストピア系映像作品										
	第 15 週	発表会資料作成についてフォロー 概要の復習と個別指導										
	第 16 週	前期発表課題最終チェック 作品添削指導										
	第 17 週	前期合評会 全体での発表および作品講評を行う										

授業計画	第 18 週	主観による撮影を行った映像作品 カメラワークについて考える。
	第 19 週	監督と時代による作品の違いについて(1) 昭和前期モノクロ時代の映像作品
	第 20 週	監督と時代による作品の違いについて(2) 昭和前期モノクロ時代の映像作品 現代の作品
	第 21 週	監督と時代による作品の違いについて(3) 現代の作品 セルルック3DCGアニメ作品
	第 22 週	監督と時代による作品の違いについて(5) セルルック3DCGアニメ作品 どのような違いがあったのかについて考察し提出
	第 23 週	ゲーム映像について考える(1) PS4でのオープニングとインゲーム映像
	第 24 週	モーションデザインに役立つ映像(2) パントマイム作品
	第 25 週	後期作品進捗報告会 現在の進捗状況の発表、ライブ配信も行い外部からの講評も実施する。
	第 26 週	作品修正指示 進級制作途中経過の進捗状況の確認後、各自の制作に関する技術的指導
	第 27 週	笑いについて考える。(1) コメディについて。古典的なチャップリンなどから現代作品まで
	第 28 週	笑いについて考える。(1) ギャグ、パロディ作品の元ネタとの比較や考察
	第 29 週	ダンス・バンドの映像作品について モーション・カメラワーク・背景舞台を取り上げる。
	第 30 週	3DCGを使用したミュージックビデオ作品について PVとMVの違いについてと実際の作品例を視聴する。
	第 31 週	特撮・VFX映像について考察する。 初代ゴジラとゴジラ-1.0の違いやメイキング、その他の作品のVFXについて
	第 32 週	卒業課題チェック 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 33 週	卒業課題最終チェック 作品添削指導
	第 34 週	後期合評会 全体での発表および作品講評を行う