

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	作品研究	科目コード	1660
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	赤松 富美雄		
教員の実務経験	無	実務経験職種	
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	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	実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%
	テーマごとに作品を視聴し単元毎に課した課題を評価した内容をテキストにまとめて提出。内容を適切に短くまとめられるか、観察できているかを鑑みて評価とする。											
授業外における学修	平日、日中放課後17時まで実習室を開放し、課題制作および個人製作の添削指導を実施											
教科書・教材	「なし」											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週 3DCGを勉強するのに役立つ動画の紹介											
	第2週 構図に関して紹介と、Webページ・動画の視聴											
	第3週 モーションデザインに役立つ映像(2) 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(1) 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											
	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 最新のゲーム映像について視聴し、方向性やクオリティを考える。											
	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(3) フル3DCG 映像作品											
	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(4) ソードアクション作品											
	第11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12週 高級車やスポーツカーなどモデリングに使用できる車種について考える。											
	第13週 各種モータースポーツの映像や撮影について考える。											
	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											

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。-コメディ作品
	第28週	笑いについて考える。-ギャグ、パロディ作品
	第29週	ダンス・バンドの映像作品について
	第30週	3DCGを使用したミュージックビデオ作品について
	第31週	特撮・VFX映像について考察する。
	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	