

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	作品研究	科目コード	1660
シラバスコード	195B2D-1660		
授業時数/週	2時間/週		
開講年次・学期	2年次・通期		
必修/選択区分	必修		
担当教員	赤松 富美雄		
教員の實務経験			
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りテラシーです。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（前期）	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。
到達目標（後期）	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	
評価方法（前期）	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。
評価方法（後期）	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。技術的側面や分析力を鑑みて評価とする。卒業作品について内容・演出を評価に加算する。
授業外における学修	自分の気になった作品の原作に遡及すること、多くの映像・ゲーム・観劇など作品に触れることを求める。
授業計画（前期）	<p>第1週 ショートムービーの視聴し自分が作品を制作するにあたって必要なものを観察 (1) ショートムービー作品の視聴(ピクサー作品集・ディズニーの作品など)</p> <p>第2週 ショートムービーの視聴し自分が作品を制作するにあたって必要なものを観察(2) ショートムービー作品の視聴(カナバングラフィックス他)</p> <p>第3週 ショートムービーの視聴し自分が作品を制作するにあたって必要なものを観察(3) ショートムービー作品の視聴(ポプテピピック) ショートムービーに関して提出</p> <p>第4週 3DCGとセルルックアニメ プロダクションの違いを見る(1) ポリゴンピクチュアズ作品</p> <p>第5週 3DCGとセルルックアニメ プロダクションの違いを見る(2) デジタルフロンティア作品</p> <p>第6週 3DCGとセルルックアニメ プロダクションの違いを見る(3) 神風動画作品 オレンジ作品 セルルックアニメに関して提出</p> <p>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(1) バルクールの動作を行う映像</p> <p>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(2) フル3DCG 映像作品</p> <p>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</p> <p>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) 巨大ロボットアクション作品</p> <p>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) 巨大ロボットアクション作品 アクション、カメラワークなどについて提出</p> <p>第12週 背景や風景の見せと世界観について(1) 世界の風景や遺産のロケ映像など</p> <p>第13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</p> <p>第14週 背景や風景の見せと世界観について(3) 電脳世界・ディストピア系映像作品 その他作品からのクリップ</p> <p>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</p> <p>第16週 前期全体発表会</p> <p>第17週 前期期末試験</p>

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18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19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20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21週	監督と時代による作品の違いについて(4) 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	ゲーム映像について考える(2) PS4でのオープニングとインゲーム映像 ゲーム映像についての考察提出
	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	Googleドライブ共有(1) 3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウト チェック、クオリティチェックなどを行う。
	第28週	Googleドライブ共有(2) 3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウト チェック、クオリティチェックなどを行う。
	第29週	Googleドライブ共有(3) 3回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウト チェック、クオリティチェックなどを行う。
	第30週	卒業課題チェック(1) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第31週	卒業課題チェック(2) 作品添削個別指導 リテイク指示
第32週	卒業課題最終チェック 作品添削指導	
第33週	後期合評会	
第34週	期末試験	
教科書・教材	「なし」	
参考文献・資料	ネット上の映像やDVD・BluRayディスクなどを使用	
履修上の留意点	「特になし」	