

映像制作 2 B

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ 【402】

7/11 (水)~9/21 (金)

授業内容

個々の卒業制作の進行とクオリティアップを目的とした技術的・技法的指導。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月11日	水	○	オリエンテーション			
2	7月12日	木		フランス語Ⅱ			
3	7月13日	金		メディア・ブランディング2		テーマ制作2	
4	7月14日	土		日本語		就職セミナー	
5	7月15日	日					
6	7月16日	月		海の日			
7	7月17日	火		UIデザイン			
8	7月18日	水	○			制作・相談・問題解決	
9	7月19日	木		フランス語Ⅱ			
10	7月20日	金				卒制ガイダンス	
11	9月3日	月					
12	9月4日	火					
13	9月5日	水					
14	9月6日	木		フランス語Ⅱ			
15	9月7日	金	○			制作・相談・ブラッシュアップ	
16	9月8日	土		日本語			
17	9月9日	日					
18	9月10日	月					
19	9月11日	火					
20	9月12日	水					
21	9月13日	木		フランス語Ⅱ			
22	9月14日	金	○			制作・相談・ブラッシュアップ	
23	9月15日	土		日本語		知的財産講座	
24	9月16日	日		創立記念日			
25	9月17日	月		敬老の日			
26	9月18日	火					
27	9月19日	水					
28	9月20日	木		フランス語Ⅱ			
24	9月21日	金	○			講評	

学習目標

卒業制作の進行とレベルアップ。もしくは、それに必要な技術の研究と習得。

予習・準備物

卒業制作のテーマや方向性など、ある程度明確な展望。

注意事項

目の前の作業だけでなく、作品全体の構成を意識する。

評価方法

制作に取り組む姿勢・講評段階での進行状況を考慮して総合的に評価する。

映像制作2A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ 【402】

6/12 (火)~7/10 (火)

授業内容

個々の卒業制作の進行とクオリティアップを目的とした技術的・技法的指導。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月12日	火		UIデザイン	○	オリエンテーション/方向性の確認	
2	6月13日	水					
3	6月14日	木		フランス語Ⅱ			
4	6月15日	金		メディア・ブランディング2		テーマ制作2	
5	6月16日	土		日本語		就職セミナー	
6	6月17日	日					
7	6月18日	月					
8	6月19日	火		UIデザイン	○	作品全体構成の把握とスケジュール	
9	6月20日	水					
10	6月21日	木		フランス語Ⅱ			
11	6月22日	金		メディア・ブランディング2		テーマ制作2	
12	6月23日	土		日本語			
13	6月24日	日					
14	6月25日	月					
15	6月26日	火		UIデザイン	○	制作および必須技術のテスト・習得	
16	6月27日	水					
17	6月28日	木		フランス語Ⅱ			
18	6月29日	金		メディア・ブランディング2		テーマ制作2	
19	6月30日	土		日本語			
20	7月1日	日					
21	7月2日	月					
22	7月3日	火		UIデザイン	○	制作および技術的な最終確認・相談	
23	7月4日	水					
24	7月5日	木		フランス語Ⅱ			
25	7月6日	金		メディア・ブランディング2		テーマ制作2	
26	7月7日	土		日本語		就職セミナー	
27	7月8日	日					
28	7月9日	月					
29	7月10日	火		UIデザイン	○	講評/今後の進め方の確認	

学習目標

卒業制作の進行とレベルアップ。もしくは、それに必要な技術の研究と習得。

予習・準備物

卒業制作のテーマや方向性など、ある程度明確な展望。

注意事項

目の前の作業だけでなく、作品全体の構成を意識する。

評価方法

制作に取り組む姿勢・講評段階での進行状況を考慮して総合的に評価する。

3年ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

企画構成

担当教員 杉木ヤスコ

受講アトリエ [402]

5/21(月)~6/11(月)

9:00-12:00/13:00-16:00

授業内容

2年生の授業で学習したことを基盤に、更に深く掘り下げ、トータルで構成できる方法を学ぶ。

実際にアイデアを形にした際に、どのようにして相手に伝えるか、客観的に自分を見据えてプレゼン力等も鍛える。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月21日	月		配布されたシナリオを読んでおく	○	オリエンテーション	
2	5月22日	火		UIデザイン		制作	
3	5月23日	水		制作		制作	
4	5月24日	木		フランス語II		制作	
5	5月25日	金		メディア・ブランディング2			
6	5月26日	土		留学生歓迎会	○	シナリオを元にキャラ設定・ストーリー作成	
7	5月27日	日					
8	5月28日	月		制作		制作	
9	5月29日	火		UIデザイン		制作	
10	5月30日	水		制作		制作	
11	5月31日	木		フランス語II	○	構成・ネーム作成	
12	6月1日	金		メディア・ブランディング2			
13	6月2日	土		日本語		制作	
14	6月3日	日					
15	6月4日	月		制作		制作	
16	6月5日	火		UIデザイン	○	ネーム決定・作画	
17	6月6日	水		制作		制作	
18	6月7日	木		フランス語II		制作	
19	6月8日	金		メディア・ブランディング2			
20	6月9日	土		日本語		制作	
21	6月10日	日					
22	6月11日	月		制作	○	講評	

学習目標

応用力を伴う企画力・セルフプロデュース法を学ぶ

予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、A4サイズ用紙。シナリオは、いくつかこちらで準備します。

注意事項

重要事項は冒頭に話すため遅刻しないこと。初日には各自市場のパッケージの中から好きなデザインを1点選び持参する。

評価方法

作品70% 制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

テーマ制作(アニメ&コミック)

担当教員 岡山拓史

受講アトリエ [402]

4/13(金)~7/13(金)

13:00-16:00

授業内容

実写、2D、3D、コミックなど幅広いジャンルの中からテーマを絞り、半年かけて作品を制作します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月13日	金			○	オリエン/企画出し	
2	4月20日	金			○	企画出し	
3	4月27日	金			○	ラフ制作	
4	5月11日	金			○	ラフ制作	
5	5月25日	金			○	ラフ制作	
6	6月1日	金			○	中間講評1	
7	6月8日	金			○	制作	
8	6月15日	金			○	制作	
9	6月22日	金			○	中間講評2	
10	6月29日	金			○	制作	
11	7月6日	金			○	制作	
12	7月13日	金			○	講評	

学習目標

9月の郊外展に向けた作品制作。そして3年間の集大成となる卒業制作のシミュレーションです。

予習・準備物

注意事項

※時期が合えばコンペティションへ出品するので著作権などに気をつけてください。

評価方法

提出課題による採点

3年 ビジュアルデザイン科

メディア・ブランディング2

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

4/13 (金)~7/13 (金)

9:00-12:00

授業内容

各コンペティションの特性に応じて、リサーチ・コンセプト立案・制作・プレゼンテーションまでを一貫して行い、実社会での仕事を想定した一連の流れを学習します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月13日	金	○	オリエンテーション/ 「東急ハンズオリジナル年賀状デザインコンペ」 企画立案			
2	4月20日	金	○	「東急ハンズオリジナル年賀状デザインコンペ」 講評・応募			
3	5月11日	金	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト 企画立案			
4	5月25日	金	○	バンフー 学生Tシャツデザインコンテスト 講評・応募			
5	6月1日	金	○	「イラストを描くと製品化されてヴィレッジヴァンガード で売られる大賞」 企画立案			
6	6月8日	金	○	「イラストを描くと製品化されてヴィレッジヴァンガード で売られる大賞」 講評・応募			
7	6月15日	金	○	「Here is ZINE tokyo」 企画立案			
8	6月22日	金	○	「Here is ZINE tokyo」 講評・応募			
9	6月29日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 企画立案			
10	7月6日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 初回提案			
11	7月13日	金	○	「LUMINE ART AWARD」 講評・応募			

学習目標

様々なタイプのコンペティションに応募することで、制作における包括的な実践力を身につけることを目指します。

予習・準備物

世の中のコンペティションをリサーチして、自分が制作した場合のイメージトレーニングをする。初回のオリエンテーションは自分の作品を用意する。

注意事項

過程が重要な為、遅刻や欠席が無いように気をつけてください。

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [402]

4/10(火)~5/14(月)

9:00-12:00 13:00-16:00

授業内容

映像は、絵画・文学・音楽など多様な得意技を生かせる総合芸術でもあります。全員がディレクターになり、絵コンテ・作画・撮影・編集など、自分の映像を制作します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	火			○	オリエンテーション	
2	4月11日	水		制作		制作	
3	4月12日	木				制作	
4	4月13日	金					
5	4月14日	土				制作	
6	4月15日	日					
7	4月16日	月		制作		制作	
8	4月17日	火				制作	
9	4月18日	水		制作	○	作画・撮影	
10	4月19日	木				制作	
11	4月20日	金					
12	4月21日	土					
13	4月22日	日					
14	4月23日	月				制作	
15	4月24日	火				制作	
16	4月25日	水		制作	○	編集	
17	4月26日	木		制作		制作	
18	4月27日	金		制作			
19	4月28日	土					
ゴールデンウィーク							
20	5月7日	月					
21	5月8日	火				制作	
22	5月9日	水		制作	○	追加作画・撮影・編集	
23	5月10日	木				制作	
24	5月11日	金					
25	5月12日	土				制作	
26	5月13日	日					
27	5月14日	月		制作	○	講評	

学習目標

映像は、多様な人々が観られる大衆芸術でもあります。自分の画や話を動かすことで、作品を媒体に人とコミュニケーションを取り、他社の心を動かすことを目指します。

予習・準備物

好きなアニメーション・実写映像のリサーチや、作りたい映像を考えておくこと。

注意事項

在学中や卒業後の映像制作にいかすため、期日までに作品を仕上げること。

評価方法

課題提出による採点70%、制作態度・積極性30%

3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻/アニメーション&コミック専攻

UIデザイン

担当教員 谷内晴彦

受講アトリエ [401]

4/10 (火)~7/17 (火)

9:00-12:00

授業内容

Webデザインはどうやってつくられるのか?様々なプロセスを体験することで、実践に役立つ演習を試みます。ここではウェブサイトにおける情報の編集、ワイヤーフレームの設計など、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを最低限理解し、UIデザインの基礎を習得します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	火	○	オリエンテーション			
2	4月17日	火	○	実習 Adobe XDに慣れる			
3	4月24日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
4	5月8日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
5	5月22日	火	○	ウェブデザイン制作			
6	5月29日	火	○	ウェブデザイン制作			
7	6月5日	火	○	プレゼンテーション			
8	6月12日	火	○	オリジナルコンテンツ コンセプトメイキング			
9	6月19日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
10	6月26日	火	○	サイトマップ・ワイヤーフレームの作成			
11	7月3日	火	○	ウェブデザイン制作			
12	7月10日	火	○	ウェブデザイン制作			
13	7月17日	火	○	講評			

学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してウェブデザインを設計するまでのプロセスを身につけることが目標です。また、難しく考えるのではなく、それが伝わるかどうか?便利かどうか?柔軟に客観視する力も学習していきます。

予習・準備物

- ・ Adobe XDの基本的な使い方
- ・ 日常の中にあるUIを意識すること

注意事項

ここでは専門的なプログラミングを習得する場ではなく、どのように表現したいことをオンスクリーンに収めるかを重要視した内容の授業になります

評価方法

課題作品 50% 制作態度 50%