

仕事を知ろう（就職支援カリキュラム）／インターンシップ

担当教員 上野仁志、山本哲次

受講アトリエ 【 】

2/12 (火)~2/27 (水)

授業内容

自分のポートフォリオを制作し、プレゼンテーションを行ないます。また、就職についての講義を行なう。

就業体験（インターンシップ）をし、それをレポートにまとめて提出。（希望選択制）／就業につながる課題制作

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	2月12日	火		制作	上野	ガイダンス	
2	2月13日	水		制作	山本	ポートフォリオチェック	
3	2月14日	木	山本	ポートフォリオチェック	山本	講義（面接・プレゼン）	
4	2月15日	金		制作	山本	ポートフォリオチェック	
5	2月16日	土	山本	ポートフォリオチェック	上野	就活講義	
6	2月17日	日					
7	2月18日	月		制作 フランス語		制作	
8	2月19日	火		制作		制作	
9	2月20日	水		制作		制作	
10	2月21日	木		制作	上野	ポートフォリオチェック	
11	2月22日	金	山本	ポートフォリオチェック	山本	ポートフォリオチェック	
12	2月23日	土	山本	ポートフォリオチェック		制作	
13	2月24日	日					
14	2月25日	月		制作 フランス語		制作	
15	2月26日	火		制作		制作	
16	2月27日	水		制作	上野	講評	

学習目標

仕事に対する意識を高め、就職活動を知り、将来計画のきっかけをつくることを目標とします。

インターンシップを経験することにより、専門的知識についての実務能力を高めるとともに、学習意欲に対する刺激を得られ、高い就業意識を身につけることができます。さらに、将来の進路選択において自らの適性や能力について実践的に考える機会になります。クリエイティブ業界の最新の情報を得られるとともに、会社が求める人材に対するニーズが把握できる事も大きなメリットです。

予習・準備物

自己作品（現物or出力）等ポートフォリオに使用したい作品。すでにポートフォリオを作っている人は持参する。授業内でそれぞれ指示します。ポートフォリオを作っていない人は、ポートフォリオホルダー(A3orA4)を事前に用意してください。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

アニメーション技法

担当教員 佐藤美代

受講アトリエ 【402】

1/21 (月)~2/9 (土)

授業内容

砂絵アニメーション(コマ撮り)体験と作品制作。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	1月21日	月		制作 フランス語	○	オリエンテーション 砂絵体験	
2	1月22日	火		制作		制作	
3	1月23日	水		Webコミュニケーション	○	コマ撮り体験 作品上映 課題確認	
4	1月24日	木		制作 リアルデザイン論		制作	
5	1月25日	金		制作		映像制作	
6	1月26日	土		制作		制作	
7	1月27日	日					
8	1月28日	月		制作 フランス語		制作	
9	1月29日	火		制作		制作	
10	1月30日	水		Webコミュニケーション	○	制作 経過チェック 作品鑑賞	
11	1月31日	木		制作 リアルデザイン論		制作	
12	2月1日	金		制作		映像制作	
13	2月2日	土		卒業・修了制作審査			
14	2月3日	日					
15	2月4日	月		制作 フランス語		制作	
16	2月5日	火		制作		制作	
17	2月6日	水		Webコミュニケーション	○	制作 経過チェック	
18	2月7日	木		制作 リアルデザイン論		制作	
19	2月8日	金		制作		映像制作	
20	2月9日	土		ガイダンス	○	講評	

学習目標

ワークショップや作品制作、鑑賞を通してアニメーション表現の多様性を探ります。

予習・準備物

準備物:筆記用具 データ保存用のメディア

初日は好きなモチーフ（スマホに保存した静止画、印刷物 等）を持ってきてください

注意事項

授業前半は砂絵などのコマ撮り体験ワークショップを行います。また、作品鑑賞を随時行います。課題内容の発表後はそれぞれ制作に入っていただきます。使用する画材、技法は基本的に自由です。

評価方法

出席及び提出課題による採点（出席50% 課題50%）

イラストアニメーション

担当教員 飯田萌

受講アトリエ 【501】

12/10 (月)~1/19 (土)

授業内容

様々なアニメーション作品の鑑賞とアニメーション制作

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	12月10日	月		制作 フランス語	○	ガイダンス・制作		
2	12月11日	火		制作		制作		
3	12月12日	水		Webコミュニケーション	○	制作・制作チェック・作品鑑賞		
4	12月13日	木		制作 リアルデザイン論		制作		
5	12月14日	金		制作		映像制作		
	12月15日	土	終業日・清掃 ~冬休み~					
5	1月9日	水		Webコミュニケーション	○	制作・制作チェック・作品鑑賞		
6	1月10日	木		制作 リアルデザイン論		制作		
7	1月11日	金		制作		映像制作		
8	1月12日	土		制作		制作		
9	1月13日	日						
10	1月14日	月	成人の日					
11	1月15日	火		制作		制作		
12	1月16日	水		Webコミュニケーション	○	制作・制作チェック・作品鑑賞		
13	1月17日	木		制作 リアルデザイン論		制作		
14	1月18日	金		制作		映像制作		
15	1月19日	土		制作 日本語	○	講評 (上映会)		

学習目標

手描き、コマ撮りなど様々なアニメーション表現を作品鑑賞から探り、絵が動く楽しさを、自身の制作を通し経験する。

予習・準備物

予習ではないですが、授業時間外でも作業する必要がある可能性もあります。アニメーションは制作するのに沢山の時間が要求されます。

注意事項

自由度が高い課題で、使用する画材など制限はありません。制作チェックの日には、原画のままではなく、動画にしてチェックを受けるように。(動画にするやり方などはガイダンスで) スケジュール管理をきちんとし、講評日に間に合わせること。

評価方法

課題作品80% 積極性20%

サウンド

担当教員 虹釜太郎

受講アトリエ [501]

11/16 (金)~12/7 (金)

授業内容

さまざまなジャンルの映像作品でサウンド(音楽と音響とその他の音たち)がどう扱われているか・使われているか・どういう実験がなされているかについて普段見落としている多くのことについて、改めて立体的に認識できるようにするための演習、映像作品に様々な音をつけていく音効果演習、音のさまざまなストックを自分なりに把握するための演習、アンビエント、アウトサイダー音楽、音響派音楽、ドローン、フィールドレコーディングなどの非音楽、関連音楽史への参照(受講者全員に資料CDRを配布します)、音ゲーについて考え直すプログラム、自分以外の人に音楽、音響を依頼する際にどう伝えたらいいか、音製作現場の人間もよく陥りやすい失敗を回避するために必要な演習等を行う。課題はどれも誰でも取り組めるものなので、映像作品(アニメーション、映画、ゲーム…)を今後、立体的に鑑賞するための機会にしたい者の参加も歓迎します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	11月16日	金		事前準備		映像制作	
2	11月17日	土		制作 日本語	○	オリエンテーション、なぜ映像作品におけるサウンド、アニメーションにおけるサウンドの扱いが大事なのか、アートアニメにおけるサウンド[音楽、効果音、その他の音]について、ディレイ、残響、効果音について、音資料配布	
3	11月18日	日					
4	11月19日	月		制作 フランス語	○	映像作品における「声」の活用について、商業アニメにおけるサウンド[音楽、効果音、その他の音]について、設定する環境の想像力について	
5	11月20日	火		制作		制作	
6	11月21日	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
7	11月22日	木		制作 リアルデザイン論		ストップモーションアニメ	
8	11月23日	金		勤労感謝の日			
9	11月24日	土		日本語 日本語		制作	
10	11月25日	日					
11	11月26日	月		制作 フランス語		制作	
12	11月27日	火		制作		制作	
13	11月28日	水		Webコミュニケーション	○	映像作品における意図を持ったサウンドの付け方について、映画におけるサウンド[音楽、効果音、その他の音]について、映像作品における聴こえる音と聴こえない音の区別と活用、音楽が先にあってそれにサウンドを付けていくアニメーションについて	
14	11月29日	木		制作 リアルデザイン論		ストップモーションアニメ	
15	11月30日	金		制作		映像制作	
16	12月1日	土		日本語 日本語		制作	
17	12月2日	日					
18	12月3日	月		制作 フランス語	○	広義のナレーションについて、キャラと音、ゲームにおけるサウンドの扱いの一例とPV、自分で音ゲーを作るとしたら、音効果演習、映像作品にサウンドをつける場合の音のストックについて	
19	12月4日	火		制作		制作	
20	12月5日	水		Webコミュニケーション	○	各自が選んだ映像作品におけるサウンドについての比較と考察、他人に自らのサウンドのアイデアを伝える場合の注意点、オーディオコメンタリーとサウンドメモ、音製作現場の人間がよく陥りやすい事態について、音資料配布	
21	12月6日	木		制作 リアルデザイン論		ストップモーションアニメ	
22	12月7日	金		片付け		映像制作	

学習目標

映像作品におけるサウンド、アニメーションにおけるサウンドの取り扱いにおいて多くの人が陥りやすい問題をいかに回避するか、繰り返し鑑賞できる作品にするにはどうしたらいいか、映像作品(一部のゲーム作品を含む)における音楽と音の未知なる関係を自分自身でつくりだせるようになるためにはどうしたらいいか、映像作品において意図を持った音の扱いができるようになるためには何に注意すればよいかを具体的な

演習を通して学んでいく。どんなにすばらしい「映像」を作り上げてもサウンドの使い方がずさんだったりいいかげんだったり手を抜いたりすれば、その作品はすべての魅力を失ってしまうことも多々あるため、サウンドを使わないことも含め、その効果について音楽、サウンド、声、音響…などについて改めてとらえなおす機会とする。

予習・準備物

当日筆記用具。可能ならポータブルICレコーダー(2千円程度で多数あり、なくても大丈夫です)。

注意事項

誰でも参加できます。

評価方法

課題提出、理解度、自発性、アイデア

2年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

イラストコミック

担当教員 石山さやか

受講アトリエ [402]

10/26 (金)~11/13 (火)

授業内容

よく知られるおとぎ話の要素を置き換え、自分なりの短い漫画作品に仕上げる『翻案』を行います。

物語の趣旨を捉える理解力、自分なりのアイデアを込め、作りあげる発想力を問います。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月26日	金	○	オリエンテーション、プレスト		映像制作	
2	10月27日	土		制作 日本語		制作	
3	10月28日	日					
4	10月29日	月		フランス語		制作	
5	10月30日	火	○	進捗チェック (ネーム)		現代美術演習	
6	10月31日	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
7	11月1日	木		制作 リアルデザイン論		ストップモーションアニメ	
8	11月2日	金		制作		映像制作	
9	11月3日	土		文化の日			
10	11月4日	日					
11	11月5日	月		制作 フランス語	○	進捗チェック (ネーム・下書き)	
12	11月6日	火		制作		現代美術演習	
13	11月7日	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
14	11月8日	木		制作 リアルデザイン論		ストップモーションアニメ	
15	11月9日	金	○	進捗チェック (作画)		映像制作	
16	11月10日	土		制作 日本語		特別講座	
17	11月11日	日					
18	11月12日	月		制作 フランス語		制作	
19	11月13日	火		制作	○	講評	

学習目標

これまで培ってきた自分の作風・興味のあるテーマを大事にしつつ、さらに発想力・考える力を磨いてゆきます。

予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材 (アナログ・デジタル自由)

・漫画制作に対する興味、姿勢について事前にアンケートをとります。時間をとって回答をお願いします。

注意事項

制作期間が短いのでしっかり計画を立てて進めること。

1年次の課題と同様、完成させて提出できる能力を最重要視します。

評価方法

課題作品：70% 制作態度・積極性：30%

映像制作1B

担当教員 奥牧裕介
 受講アトリエ [402]

10/5 (金)~2/8 (金)
 13:00~16:00

授業内容

デジタル技法を用いた映像制作の応用と課題制作。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月5日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月12日	金		実技カリキュラム	○	Adobe Bridge・レイヤーの親子構造・3Dレイヤー	↓時間があれば
3	10月19日	金		実技カリキュラム	○	トラックマット・ウィグラー・調整レイヤー・トラッキング	↓どこかでVR機能紹介
4	10月26日	金		実技カリキュラム	○	モーションスケッチ・ヌル・ペイント・パペットピン	↓
5	11月2日	金		実技カリキュラム	○	レイヤーモード・パーティクル・ネットワークレンダリング	↓
6	11月9日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (構想・デザイン)	↓
7	11月16日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (構想・デザイン)	↓
8	11月30日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	↓
9	12月7日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	↓
10	12月14日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	↓
11	1月11日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	↓
12	1月18日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (ブラッシュアップ)	↓
13	1月25日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (ブラッシュアップ)	↓
14	2月1日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (ブラッシュアップ・レンダリング)	↓
15	2月8日	金		実技カリキュラム	○	講評	

学習目標

Adobe CC(クリエイティブクラウド)や3DCGソフトなど、デジタル映像制作に関連したツールの演習。CG・エフェクトをメインとした手法のほか、カメラ・照明などの撮影手法、アナログ手法も視野に入れた映像制作方法の理解と、作品への応用。

予習・準備物

筆記用具、データを保存できるメディア。持っている人は自前のソフトや機材 (カメラ・スマホ・ノートPCなど) も使用可。

注意事項

授業スケジュールは、進み具合により前後します。

評価方法

授業態度および提出課題による採点。(授業態度50% 課題50%)

ストップモーション・アニメーション

担当教員 こぐまあつこ

受講アトリエ 【402】

10/4 (木)~12/13 (木)

13:00~16:00

授業内容

アニメーション表現についての基本と実践

手作りの素材(粘土・切り紙等)のアートワークを楽しみながら、アニメーションの基本を学び、短編作品を制作する。個々に立てた企画テーマに合わせて、制作の時間配分にはじまり、シノプシス、絵コンテ、ビデオコンテ、タイムシートといった制作過程を通して作品を完成させる。及び、自己管理とプレゼンテーション能力の育成。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月4日	木		リアルデザイン論	○	オリエンテーション	■好きな映像作品と将来の夢について
2	10月11日	木		リアルデザイン論	○	企画・アイデア出し	
3	10月18日	木		リアルデザイン論	○	企画案チェック・キャラクター設定・絵コンテ制作	
4	10月25日	木		リアルデザイン論	○	ビデオコンテ制作	
5	11月1日	木		リアルデザイン論	○	タイムシート制作	
6	11月8日	木		リアルデザイン論	○	企画プレゼンテーションと講評・検討	
7	11月15日	木		リアルデザイン論	○	制作実習(1)	
8	11月22日	木		リアルデザイン論	○	制作実習(2)	
9	11月29日	木		リアルデザイン論	○	制作実習(3)	
10	12月6日	木		リアルデザイン論	○	制作実習(4)	
11	12月13日	木		リアルデザイン論	○	プレゼンテーション・講評会	

学習目標

アニメーションの基礎講座と手作り素材を使ったアニメーション制作

予習・準備物

▼好きな曲を選んでデータを準備しておく事。(自作曲でも良い。完成品に使える音質のもの) ▼USBメモリ ▼PCに使用できるイヤホン ▼ハサミ (文房具一式) ▼画材 ▼素材 ▼お手拭き用タオル ▼デジタルカメラ or スマホ or iPad ▼三脚 ▼USB ▼350ml缶(中身入) 4つ ▼黒紙 B5以上のサイズ_4枚

注意事項

主な使用ソフトAfter Effects / Photoshop/Stop Motionなど。各自使いやすいものを使用しても良い

評価方法

遅刻の有無(45%)、提出物(45%)、授業態度(10%)により評価。

2年 ビジュアルデザイン科

WEBコミュニケーション

担当教員 秋山カズオ、中須賀美和子

受講アトリエ [401]

10/3 (水)～2/6 (水)

9:00-12:00

授業内容

WEBのトレンドやルールを知識として理解するだけでなく、ワークショップやグループワークを行う事でリアルな体験をしていきます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月3日	水	○	WEBプロモーションってなあに？		実技カリキュラム	
2	10月10日	水	○	SNSの違いを知ろう！		実技カリキュラム	
3	10月17日	水	○	SNSを活用しよう！ (GUEST:もとFBJAPANでWEBプロデューサー榎本氏)		実技カリキュラム	
4	10月24日	水	○	インターフェイスの重要性		実技カリキュラム	
5	10月31日	水	○	WEBサイトデザイン1		実技カリキュラム	
6	11月7日	水	○	WEBサイトデザイン2		実技カリキュラム	
7	11月14日	水	○	WEBサイトデザイン3		実技カリキュラム	
8	11月21日	水	○	コーディング実習1		実技カリキュラム	
9	11月28日	水	○	コーディング実習2		実技カリキュラム	
10	12月5日	水	○	リスティング・リターゲティング・SEO		実技カリキュラム	
11	12月12日	水	○	これからの WEBプロモーションとは？ (GUEST2:google関係者の予定※現在交渉中)		実技カリキュラム	
12	1月9日	水	○	WEBプロモーション企画1		実技カリキュラム	
13	1月16日	水	○	WEBプロモーション企画2		実技カリキュラム	
14	1月23日	水	○	WEBプロモーション企画3		実技カリキュラム	
15	1月30日	水	○	WEBプロモーション企画4		実技カリキュラム	
16	2月6日	水	○	発表・講評		実技カリキュラム	

学習目標

WEBメディアを利用したコミュニケーションの基礎知識を課題を通して理解していきます。インサイトを理解し、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

授業に対する姿勢。提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科

現代美術演習C

担当教員 松蔭浩之

受講アトリエ [302]

10/2 (火)~11/6 (火)

13:00-16:00

授業内容

美術史の流れの中で生まれた技法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。ワークショップ形式の授業で、現代美術を体感する。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月2日	火			○	制作	
2	10月9日	火			○	制作	
3	10月16日	火			○	制作	
4	10月23日	火			○	制作	
5	10月30日	火			○	制作	
6	11月6日	火			○	制作	

学習目標

現代美術の世界をわかりやすく解説。特に重要と考える作家と技法を紹介し、実践を試みる。

予習・準備物

注意事項

評価方法

授業態度及び提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科 アニメーション&コミック専攻

妄想アニメーション

担当教員 網代幸介

受講アトリエ 【402・(501)】

9/29(土)~10/23(火)

9:00~12:10/13:00~16:00

授業内容

ストーリーや、キャラクターなど、思い浮かんだものを描き起こした妄想絵巻を作ります。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9/29	土		制作 (日本語)	○	オリエンテーション	
2	9/30	日					
3	10/1	月		制作 (フランス語)	○	課題の確認と制作	
4	10/2	火		制作		現代美術演習	
5	10/3	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
6	10/4	木		リアルデザイン論		ストップアニメーション	
7	10/5	金		制作		映像制作	
8	10/6	土		制作 (日本語)		合同講評会	
9	10/7	日					
10	10/8	月		体育の日			
11	10/9	火	○	制作チェック		現代美術演習	
12	10/10	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
13	10/11	木		リアルデザイン論		ストップアニメーション	
14	10/12	金		制作		映像制作	
15	10/13	土		制作 (日本語)		制作 (特別講座)	
16	10/14	日					
17	10/15	月		制作 (フランス語)		制作	
18	10/16	火		制作		現代美術演習	
19	10/17	水		Webコミュニケーション		撮影技法	
20	10/18	木		リアルデザイン論		ストップアニメーション	
21	10/19	金	○	制作チェック		映像制作	
22	10/20	土		制作 (日本語)		制作	
23	10/21	日					
24	10/22	月		制作 (フランス語)		制作	
25	10/23	火	○	講評		現代美術演習	

学習目標

頭の中にある妄想をどうやって形にするか、講師が制作してきた作品を紹介しながら、アニメーションを作る上で必要なアイデアを探求します。

予習・準備物

普段使用している画材をご持参ください。※画材は自由です。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年 ファインアート科/ビジュアルデザイン科

絵画技法実習（水彩）

担当教員 工藤礼二郎

受講アトリエ [502]

9/7(金)～9/21 (金)

13:00-16:00

授業内容

風景写真をもと水彩画を描く。水張りした画用紙に透明水彩を用いる。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月7日	金		実技カリキュラム	○	水張り、技法説明、制作	
2	9月14日	金		実技カリキュラム	○	制作	
3	9月21日	金		実技カリキュラム	○	制作、講評	

学習目標

ウォッシュ、ウエット・イン・ウエット、ドライブラシなどの水彩技法の体験、習得。

予習・準備物

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年 ファインアート科/ビジュアルデザイン科

絵画技法実習 (グリザイユ)

担当教員 工藤礼二郎

受講アトリエ [502]

6/22(金)~7/20(金)

13:00-16:00

授業内容

北方ルネサンスから20世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月22日	金		実技カリキュラム	○		
2	6月29日	金		実技カリキュラム	○		
3	7月6日	金		実技カリキュラム	○		
4	7月13日	金		実技カリキュラム	○		
5	7月20日	金		実技カリキュラム	○		

学習目標

ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

予習・準備物

モノクロの人物写真(顔) サイズ227x158mm(タテ・ヨコ自由)をA4の紙にプリントアウトしたもの 面相筆、平筆(小)

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

ゲームイラスト

担当教員 きりさき

受講アトリエ [402]

6/11(月)~9/10(月)

13:00-16:00

授業内容

ポケモンカードに代表される美しいトレーディングカード等のキャラクターイラスト、完成度の高いイラストレーションをマスターする授業です。。おもにペンタブレットを使っての作業。現場のプロダクションの制作進行にならってプロフェッショナルと同じやり方で授業をすすめます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月11日	月		制作準備	○	オリエンテーション	
2	6月18日	月		制作	○	制作	
3	6月25日	月		制作	○	制作	
4	7月2日	月		制作	○	制作	
5	7月9日	月		制作	○	制作	
6	9月3日	月		制作	○	制作	
7	9月10日	月		制作	○	講評	

学習目標

仕様書が届いて、クライアントの要望のものを作る。現場と同じような体験を経 過して、自らのキャラクターデザインの完成度を高めていきます。自分のキャバを少し超えたところに目標設定を置く事でスキルの向上を目指します。

予習・準備物

自前のペンタブを持っている人は持参すること。

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年ビジュアルデザイン科

現代美術演習 B

担当教員 三田村光土里

受講アトリエ [502]

5/12(土)~7/7(土)

13:00-16:00

授業内容

フォト・ストーリーをつくろう

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月12日	土		日本語	○	オリエンテーション	
2	5月19日	土		日本語		制作	
3	5月26日	土		留学生歓迎会	○	制作	
4	6月2日	土		日本語		制作	
5	6月9日	土		日本語	○	制作	
6	6月16日	土		日本語		制作	
7	6月23日	土		日本語	○	制作	
8	6月30日	土		日本語	○	制作	
9	7月7日	土		日本語	○	講評	

学習目標

現代社会のクリエイティブ環境の中には、ますますアートの感性や発想を求められる機会が増えてきています。それらは目指す共通の理念がアートとデザイン共に人に「感動」を与える事を目標にしているからに他なりません。そういった時代の流れを受けて様々なアートの分野より活躍している講師からリアルタイムな現場の情報と方法論を学び、クリエイティブな発想の「入口」、「きっかけ」になる講座をめざします。

予習・準備物

授業内で指示

注意事項

グループ学習なので、出席とメンバーとのコミュニケーションに心がける。

評価方法

提出物・授業態度で総合的に判断

コミック表現

担当教員 杉木ヤスコ

受講アトリエ [402]

4/12(木)~9/27(木)

13:00-16:00

授業内容

社会に出てすぐ通じるような自己表現方法を身に付けるべく講師が経験してきた仕事等を紹介しつつ、コミックの手法で実技制作、講評を行なう。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	木			○	オリエンテーション/発想法	
2	4月19日	木				制作	
3	5月10日	木			○	自己紹介4コマ漫画/アイデア出し	
4	5月17日	木				制作	
5	5月24日	木			○	LINEスタンプ作り(キャラ・設定)	
6	5月31日	木				制作	
7	6月7日	木			○	LINEスタンプ作り(40画作成)	
8	6月14日	木				制作	
9	6月21日	木				制作	
10	6月28日	木			○	LINEスタンプ提出/ デジキャン用漫画(キャラ・設定)	
11	7月5日	木				制作	
12	7月12日	木			○	デジキャン用漫画(ストーリー・構成)	
13	7月19日	木				制作	夏休み中にネームチェック
14	9月6日	木			○	デジキャン用漫画(最終調整)	
15	9月13日	木				制作	
16	9月20日	木				制作	
17	9月27日	木			○	講評	

学習目標

実践力を伴うコミック表現とは

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

注意事項

夏休みが長いので、エッセイまんがのネタだしをその間の課題にします。

評価方法

提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

アニメーション&サウンド

担当教員 松本 力、本多裕史

受講アトリエ 【402】

4月16(月)～6月4日(月)

13:00-16:00

授業内容

映像・アニメーション表現は、時間＝記憶にかたちをあたえます。コマずつのドローイングによるストップモーション・アニメーションの技法と、その映像に対する自分のイメージに沿った音楽の作曲で、想像力（意志）と批評性（意図）をもって、心象をあらわすような雰囲気のある映像と音楽を制作し、その魅力を追求します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	月		制作	○	オリエンテーション/アニメーション1	松本・本多
2	4月23日	月		制作	○	サウンド1	本多
3	5月7日	月		制作	○	アニメーション2	松本
4	5月14日	月		制作	○	サウンド2	本多
5	5月21日	月		制作	○	アニメーション3	松本
6	5月28日	月		制作	○	サウンド3	本多
7	6月4日	月		制作	○	アニメーション・サウンド/講評	松本・本多

学習目標

アニメーションのための多くのドローイングと、ガレージバンドなどのソフトを使って、独自の観点での映像と音楽の小作品を制作する。

予習・準備物

筆記用具一式（4B、6Bなどの濃い鉛筆や水彩などの画材を用意する）ヘッドホンまたはイヤホン（音楽の授業で使用）

注意事項

映像及びアニメーション制作は、地道な作業工程を踏まえて得られる楽しみがあるので、根気よくこだわりを持って実習に臨み、授業以外でも日常的に、映像や音楽の素材づくりに取り組んでください。

評価方法

提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科/ファインアート科

絵画技法実習

担当教員 安藤孝浩

受講アトリエ [502]

4/13(金)~6/8(金)

13:00-16:00

授業内容

北方ルネサンスから20世紀のウィーン幻想派に至るまで、様々な絵画表現に用いられたテンペラと油彩による混合技法、及びルーベンスを中心としたバロック期の油彩によるグリザイユを中心に学ぶ。

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	
2	4月20日	金			○	制作	
3	4月27日	金			○	制作	
4	5月11日	金			○	制作	
5	5月19日	金			○	制作	
6	5月25日	金			○	制作	
7	6月1日	金			○	制作	
8	6月8日	金			○	講評	

学習目標

ルネサンスから近代に至るまでの西洋絵画の主な油彩技法を習得することを目的とする。

予習・準備物

注意事項

評価方法

提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

映像制作1A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402]

4/13(金)~9/28(金)

9:00-12:00

授業内容

デジタル技法を用いた映像制作の基本・課題制作。

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・After Effects 実習			
2	4月20日	金	○	カメラ、機材の使い方			課題提出あり
3	5月11日	金	○	ブルーバック撮影・合成 (After Effects 実習)			課題提出あり
4	5月18日	金	○	暗幕撮影			
5	5月25日	金	○	After Effects 実習			課題提出あり
6	6月1日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備)			課題提出あり
7	6月8日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備・編集)			
8	6月15日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)			
9	6月22日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)			課題提出あり
10	6月29日	金	○	3DCG実習 モデリング (頭蓋骨・顔)			
11	7月6日	金	○	3DCG実習 簡易アニメーション (惑星・眼球とハエ)			課題提出あり
12	7月13日	金	○	3DCG実習 ボーンによるアニメーション (歩行)			課題提出あり
13	7月20日	金	○	3DCG実習 IKを使ったアニメーション (階段を上る)			課題提出あり
14	9月7日	金	○	3DCG実習 テクスチャ・ライティング (森の制作)			課題提出あり
15	9月8日	土				制作	
16	9月14日	金	○	総合課題			
17	9月15日	土				制作	
18	9月18日	火				制作	
19	9月21日	金	○	総合課題			
20	9月25日	火				制作	
21	9月28日	金	○	総合課題・講評			課題提出あり

学習目標

Adobe CC(クリエイティブクラウド)など、映像制作に関連したソフトの演習。カメラや照明などの撮影機材やエフェクトを使用した映像制作方法の理解。3DCGによる映像制作方法の紹介。

予習・準備物

筆記用具・データを保存できるメディア・好きな漫画

注意事項

授業スケジュールは、進み具合により前後します。

評価方法

授業態度および提出課題による採点。(授業態度50% 課題50%)

2年 ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

撮影技法

担当教員 黒川芳信、岡山拓史

受講アトリエ 【402】

4月11(水)～11月21日(水)

13:00-16:00

授業内容

映像表現の一つの基礎である写真を学び、動画制作につなげます。課題は、豊島区広報課をクライアントに、豊島区に取材した動画作品を制作します。撮影技法に始まり、企画立案、調査、ロケーションハンティング、シナリオ制作、絵コンテ制作、撮影、編集を経て作品を完成させます。完成した作品は、豊島区のケーブルテレビで放送の予定です。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	水			○	オリエンテーション	
2	4月18日	水			○	カメラワーク1	
3	5月9日	水			○	カメラワーク2	
4	5月16日	水			○	カメラワーク3	
5	5月23日	水			○	スライドショー制作	
6	5月30日	水			○	ピクシレーション制作	
7	6月6日	水			○	講評、共同制作オリエン	
8	6月13日	水			○	調査、企画	
9	6月20日	水			○	シナリオ、絵コンテ制作	
10	6月27日	水			○	シナリオ、絵コンテ制作	
11	7月4日	水			○	企画プレゼンテーション	
12	7月11日	水			○	チーム編成撮影準備	
13	7月18日	水			○	オールスタッフミーティング	
14	9月5日	水			○	撮影	
15	9月12日	水			○	撮影	
16	9月19日	水			○	撮影	
17	9月26日	水			○	編集	
18	10月3日	水			○	編集	
19	10月10日	水			○	編集	
20	10月17日	水			○	編集MA	
21	10月24日	水			○	中間プレゼンテーション	
22	10月31日	水			○	編集手直し	
23	11月7日	水			○	編集手直し	
24	11月14日	水			○	編集手直し	
25	11月21日	水			○	講評	

学習目標

写真＝レンズによる描写の基本を学ぶ。動画という表現の構成を学ぶ。調査した情報を視聴者にとって興味のある有益な情報に変容させるかを学ぶ。自らの企画をプレゼンテーションし、他者に企画意図を伝えることを学ぶ。出来上がった作品についてプレゼンテーションし、企画意図などを伝えることを学ぶ。

予習・準備物

たくさん映画を見ること。写真を見ること。準備物：ノート、スケッチブック、筆記用具。

注意事項

授業は途中から豊島区広報課との連携になり、社会的なものとなります。欠席、遅刻はしないように。

評価方法

出席することが前提。作品内容50パーセント。作品への取り組み方（授業態度）50パーセント。

2年 ビジュアルデザイン科

メディア・ブランディング1

担当教員 佐藤芽生

受講アトリエ 【401】

4/10(火)~9/11 (火)

13:00-16:00

授業内容

メディアの性質と自身の性質とを”ブランディング”に落とし込むワークを行います。後半はグループでの実践的な集客課題に取り組みます。

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			○	提案演習①	
3	4月24日	火			○	発表	
4	5月8日	火			○	提案演習②(調査・ヒアリング)	
5	5月15日	火			○	提案演習②(提案)	
6	5月22日	火			○	提案演習②(制作)	
7	5月29日	火			○	発表	
8	6月5日	火			○	グループワークオリエンテーション	
9	6月12日	火			○	アイデア出し	
10	6月19日	火			○	プレゼン資料制作/プレゼン予行	
11	6月26日	火			○	プレゼン	
12	7月3日	火			○	制作	
13	7月10日	火			○	制作	
14	7月17日	火			○	計画発表	
15	9月4日	火			○	振り返り	
16	9月11日	火			○	まとめ/全体講評	

学習目標

メディア、そしてブランディングとはなにかを『知り』、『考え』、『アウトプットする』の工程を繰り返し、クリエイティブに向かう基本姿勢を身に着けることを目指します。

予習・準備物

自己紹介を行いたいのので、自分の好きなものを初回に持参してください。

注意事項

授業のスケジュールは進行具合で調整します。

評価方法

課題制作40% 参加態度・意欲40% チームワーク20%

2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1(アニメ&コミック)

担当教員 岡山拓史

受講アトリエ [402]

4/10(火)~9/25(火)

9:00-12:00

授業内容

企画出しやスケジュール管理など制作に必要な基本フローを学びながら、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10日	火	○	オリエン/スケジュール確認			
2	4月17日	火	○	企画出し			
3	4月24日	火	○	企画出し			
4	5月8日	火	○	ラフ制作			
5	5月15日	火	○	ラフ制作			
6	5月22日	火	○	ラフ制作			
7	5月29日	火	○	ラフ制作			
8	6月5日	火	○	中間講評1			
9	6月12日	火	○	制作			
10	6月19日	火	○	制作			
11	6月26日	火	○	制作			
12	7月3日	火	○	制作			
13	7月10日	火	○	制作			
14	7月17日	火	○	中間講評2			
15	9月4日	火	○	制作			
16	9月11日	火	○	制作			
17	9月18日	火	○	制作			
18	9月25日	火	○	講評			

学習目標

幅広いジャンルと様々な表現方法が存在する映像・漫画の世界で、自分が将来進みたい業界や具体的に携わりたい職種など、制作を通して見極めることを目指します。

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