

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

動画広告(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 岡山拓史

受講アトリエ 【402】

2019/6/11(火)-2019/9/24(火)

9:00-12:10 13:00-16:00

授業内容

各メディアの役割や特徴を学び、撮影、編集などの映像制作だけでなく一つのプロモーションとして、企画、演出、細部のデザインまでアートディレクターの視点を持って動画広告を制作します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月11日	火		予習	○	オリエンテーション	
2	6月18日	火		自主制作	○	企画・演出	
3	6月25日	火		自主制作	○	企画・演出	
4	7月2日	火		自主制作	○	デザイン・撮影	
5	7月9日	火		自主制作	○	デザイン・撮影	
6	7月16日	火		自主制作	○	デザイン・撮影	
7	9月3日	火		自主制作	○	編集	
8	9月10日	火		自主制作		特別講座	
9	9月17日	火		自主制作	○	編集	
10	9月24日	火		自主制作	○	納品 & 配信	

学習目標

一つの商品をセレクトし現代のユーザーが使用しているデバイスとメディアの関係を学びつつ、より効果的な動画広告を制作し配信します。

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

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】

4/15(月)～9/23(月)

13:00-16:00

授業内容

映像表現は、自分の時間＝記憶にかたちをあたえます。ストップモーション・アニメーションの技法と、時間芸術としての音楽の作曲で、生きる目的（意味）と想像力（意志）と批評性（意図）をもって、心象をあらわす生き活きとしたフォルムを探る、映像と音楽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15日	月		制作	フランス語2	○	オリエンテーション	
2	4月22日	月		制作	フランス語2	○	制作	
3	5月13日	月		制作	フランス語2	○	制作	
4	5月20日	月		制作	フランス語2	○	制作	
5	5月27日	月		制作	フランス語2	○	制作	
6	6月3日	月		制作	フランス語2	○	制作	
7	6月10日	月		制作	フランス語2	○	制作	
8	6月17日	月		制作	フランス語2	○	制作	
9	6月24日	月		制作	フランス語2	○	制作	
10	7月1日	月		制作	フランス語2	○	制作	
11	7月8日	月		制作	フランス語2	○	制作	
12	9月9日	月		制作	フランス語2	○	制作	
13	9月23日	月		制作	フランス語2	○	講評	

学習目標

アニメーションのためのドローイングを描き、ガレージバンドなどのアプリケーションを用いて、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

映像ワークショップ

担当教員 三田村光土里

受講アトリエ [502]

4/13(土)~7/13(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	4月13日	土		日本語	○	オリエンテーション	
2	4月20日	土		日本語	○	制作	
3	5月11日	土		日本語	○	制作	
4	5月18日	土			○	制作	
5	5月25日	土		日本語		制作	
6	6月1日	土		留学生情報会	○	制作	
7	6月8日	土		日本語	○	制作	
8	6月22日	土		日本語	○	制作	
9	6月29日	土		日本語		制作	
10	7月6日	土		日本語	○	講評	
11	7月13日	土		日本語		ブラッシュアップ	

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

2年 ビジュアルデザイン科

描写イラストレーションA

担当教員 関根秀星

受講アトリエ [502]

4/12(金)~6/7(金)

13:00-16:00

授業内容

鉛筆を用いてモチーフを描く。最終課題では画面構成や見せ方も意識し、作品としての高い完成度をを目指す。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	オリエンテーション	
2	4月19日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	身近なモチーフ(人体)を描く	
3	4月26日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	制作~講評	
4	5月10日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	身近なモチーフをトリミングし描く	
5	5月17日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	制作~講評	
6	5月24日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	自画像を画面構成しデッサン	
7	5月31日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	制作	
8	6月7日	金		イラスト表現/企画制作/映像制作	○	制作~講評	

学習目標

モノの本質的、外見的な観察力を養い、正しいプロポーションで描く。インプットからアウトプットへ、表現における一連の作業の大切さ、方法を学ぶ。講評により、自作品を客観的に見る力をつける。

予習・準備物

・デッサン用具一式 ・これまでの課題制作物、自主制作作品

注意事項

評価方法

制作態度、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]

4/12(金)~9/27(金)
9:00-12:10

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12日	金	○	オリエンテーション・After Effects 実習		紙すきガイダンス/描写イラストA	
2	4月19日	金	○	カメラ、機材の使い方		描写イラストA	課題提出あり
3	5月10日	金	○	ブルーバック撮影・合成 (After Effects 実習)		描写イラストA	課題提出あり
4	5月17日	金	○	暗幕撮影		描写イラストA	
5	5月24日	金	○	After Effects 実習		描写イラストA	課題提出あり
6	5月31日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備)		描写イラストA	
7	6月7日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備・編集)		描写イラストA	
8	6月14日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)		海外講座	
9	6月21日	金	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)		描写イラストB	課題提出あり
10	6月28日	金	○	3DCG実習 モデリング (頭蓋骨・顔)		描写イラストB	課題提出あり
11	7月5日	金	○	3DCG実習 簡易アニメーション (惑星・眼球とハエ)		描写イラストB	課題提出あり
12	7月12日	金	○	3DCG実習 ボーンによるアニメーション (歩行)		ガイダンス/描写イラストB	課題提出あり
13	7月19日	金	○	3DCG実習 IKを使ったアニメーション (階段を上る)		描写イラストB	課題提出あり
14	9月6日	金	○	3DCG実習 テクスチャ・ライティング (森の制作)		描写イラストB	課題提出あり
15	9月13日	金	○	総合課題		描写イラストB	
16	9月20日	金	○	総合課題		描写イラストB	
17	9月27日	金	○	総合課題・講評		海外講座	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

コミック表現

担当教員 杉木ヤスコ

受講アトリエ [402]

4/11(木)~9/26(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11日	木		アトリエ準備	○	オリエンテーション・作品紹介	
2	4月18日	木		制作	○	自己紹介4コマ漫画(アイデア出し)	
3	5月9日	木		制作	○	自己紹介4コマ漫画(ネーム完成)	
4	5月16日	木		制作	○	自己紹介4コマ漫画(ペン入れ・提出)	採点
5	5月23日	木		制作	○	LINEスタンプ作り(発想法)	
6	5月30日	木		制作	○	LINEスタンプ作り(キャラ・世界観)	
7	6月6日	木		制作	○	LINEスタンプ作り(40個アイデア出し)	
8	6月13日	木		制作	○	LINEスタンプ作り(40個作画)	
9	6月20日	木		制作	○	LINEスタンプ作り(提出・申請)	採点
10	6月27日	木		制作	○	ストーリー漫画・エッセイ漫画(アイデア)	
11	7月4日	木		制作	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
12	7月11日	木		制作	○	ネーム作成	
13	7月18日	木		制作	○	ネーム最終チェック	夏休み中に作画仕上げ
14	9月5日	木		制作	○	漫画原稿提出・講評	採点
15	9月12日	木		制作	○	個別指導(漫画ネーム出し)	
16	9月19日	木		制作	○	個別指導(漫画キャラ・発想法)	
17	9月26日	木		制作	○	個別指導(出版社別アドバイスなど)	

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

漫画原稿の仕上げは夏休み中の課題にします。また、タイミングの合うコンテストがあれば提出します。

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

撮影技法

担当教員 黒川芳信、岡山拓史

受講アトリエ 【402】

4/11(水)～9/25(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/計画授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	04月10日	水		色彩論2	○	オリエンテーション	
2	04月17日	水		色彩論2	○	カメラワーク1	
3	05月08日	水			○	カメラワーク2	
4	05月15日	水		色彩論2	○	カメラワーク3	
5	05月22日	水		色彩論2	○	企画	
6	05月29日	水		色彩論2	○	企画プレゼンテーション	
7	06月05日	水		色彩論2	○	撮影	
8	06月12日	水		色彩論2	○	撮影	
9	06月19日	水		色彩論2	○	撮影	
10	06月26日	水		色彩論2	○	編集	
11	07月03日	水		色彩論2	○	編集	
12	07月10日	水		色彩論2	○	MA	
13	07月17日	水		色彩論2	○	試写・プレゼンテーション	
14	09月04日	水		色彩論2	○	修正編集	
15	09月11日	水		色彩論2	○	修正編集	
16	09月18日	水		色彩論2	○	完成試写・プレゼンテーション	
17	09月25日	水		色彩論2	○	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アニメーション&コミック専攻

VR

担当教員 八幡純和

受講アトリエ [402]

4/9 (火)~6/4 (火)

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

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9日	火	○	オリエン/VR概論、体験会		制作	
2	4月16日	火		制作	○	STYLY/Unity入門	
3	4月23日	火		制作	○	Unity応用、他	
4	5月7日	火		制作	○	制作計画・設計	
5	5月14日	火		制作	○	制作	
6	5月21日	火		制作	○	制作	
7	5月28日	火		制作	○	制作	
8	6月4日	火		制作	○	プレゼン/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

STYLY (<https://styly.cc>) のアカウント作成と、可能であれば軽く触れておく

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