

## イラストアニメーション

担当教員 飯田萌

2020.10.10

受講アトリエ【 】 修得単位：2単位

2020/12/7(月)-2021/1/16(土)

9:30-12:40 13:30-16:30

## 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7日	月	○	オリエンテーション		制作	
2	12月8日	火		イラスト技法		制作	
3	12月9日	水		イラストコミック	○	制作指導	
4	12月10日	木		仕事と現場		先端メディア	
5	12月11日	金		制作		絵本イラストB/映像制作1B	
6	12月12日	土		創形展		創形展講座	
7	12月13日	日					
8	12月14日	月		制作		制作	
9	12月15日	火		イラスト技法		制作	
10	12月16日	水		イラストコミック	○	制作指導	
11	12月17日	木		仕事と現場		先端メディア	
				冬季休校			
12	1月8日	金		制作		絵本イラストB/映像制作1B	
13	1月9日	土		制作/フランス語	○	制作指導	
14	1月10日	日					
15	1月11日	月		成人の日			
16	1月12日	火		イラスト技法		制作	
17	1月13日	水		制作		制作	
18	1月14日	木		仕事と現場		先端メディア	
19	1月15日	金		制作		絵本イラストB/映像制作1B	
20	1月16日	土		制作/フランス語	○	上映会(講評)	

## 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に。

## 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 [402] 修得単位：1.5単位

2020/11/11(水)-12/5(土)

9:30-12:40 13:30-16:30

## 授業内容

さまざまなジャンルの映像作品で音楽と音がどう使われているか、どういう実験がなされているかについてどれだけ立体的に認識できるかについての演習、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関連音楽史の参照(アンビエントミュージック、アウトサイダー音楽、音響派音楽、ドローン、逸話的音楽、フィールドレコーディング、非音楽)、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の工夫、現場のプロが陥りやすい失敗を回避するために必要な演習などを行う。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	11月11日	水		イラストコミック	○	オリエンテーション		
2	11月12日	木		仕事と現場		ストップアニメーション		
3	11月13日	金		制作		映像制作1B		
4	11月14日	土		制作/フランス語		制作		
5	11月15日	日						
6	11月16日	月		制作		デザインとアート		
7	11月17日	火		制作		制作		
8	11月18日	水		イラストコミック	○	アートアニメ、アニメーション作品における映像と音		
9	11月19日	木		仕事と現場		ストップアニメーション		
10	11月20日	金		制作		映像制作1B		
11	11月21日	土		制作/フランス語		制作		
12	11月22日	日						
13	11月23日	月	勤労感謝の日					
14	11月24日	火		制作		制作		
15	11月25日	水		イラストコミック	○	アニメーション、映画における映像と音		
16	11月26日	木		仕事と現場		ストップアニメーション		
17	11月27日	金		制作		映像制作1B		
18	11月28日	土		制作/フランス語		制作		
19	11月29日	日						
20	11月30日	月		制作		デザインとアート		
21	12月1日	火		制作	○	フレームの外の音、映像×音響の未知のイメージ		
22	12月2日	水		イラストコミック		制作		
23	12月3日	木		仕事と現場		ストップアニメーション		
24	12月4日	金		制作		映像制作1B		
25	12月5日	土		制作/フランス語	○	課題講評、人間以外の存在の音、音によるストーリー		

## 学習目標

映像作品の音楽、音響、音、アニメーションにおけるそれらの製作をする際にまず最低限注意しておきたいこと、多くの人が陥りやすい問題をいかに回避できるか、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いう土台が必要か、映像作品において意図を持った音の扱い方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。

## 予習・準備物

当日は筆記用具必須。ポータブルライトまたはペンライトがあれば持参願います。

初回までになるべく多くの映像作品を観ておく。映像作品は、アニメでも映画でもアートアニメでもドキュメンタリーでも構いません。

## 注意事項

課題提出の回は後日提出ができないので注意してください。

## 評価方法

課題提出、理解度、自発性、アイデア

## デザインの仕事と現場

担当教員 大久保裕文

受講アトリエ 【502】 修得単位：1単位

2020/10/22(木) -2021/2/4(木)

11：10-12：40

## 授業内容

いままで経験したデザイン事例の解説。数回、編集者やカメラマンを呼んで、彼らとの仕事の関連事例を伝える。課題としては街の風景写真、フライヤー制作、アルファベットのタイポグラフィ制作など。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月22日	木	○	講義		実技カリキュラム	
2	10月29日	木	○	講義		実技カリキュラム	
3	11月5日	木	○	講義		実技カリキュラム	
4	11月12日	木	○	講義		実技カリキュラム	
5	11月19日	木	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月26日	木	○	講義		実技カリキュラム	
7	12月3日	木	○	講義		実技カリキュラム	
8	12月10日	木	○	講義		実技カリキュラム	
9	12月17日	木	○	講義		実技カリキュラム	
10	1月14日	木	○	講義		実技カリキュラム	
11	1月21日	木	○	講義		実技カリキュラム	
12	1月28日	木	○	講義		実技カリキュラム	
13	2月4日	木	○	講義		実技カリキュラム	

## 学習目標

印刷媒体を中心としたグラフィックデザインのアイデアや実際の作業の説明。

## 予習・準備物

## 注意事項

## 評価方法

## イラストコミック

担当教員 石山さやか

2020.09.30

受講アトリエ [401] 修得単位：1単位

2020/10/7(水)-2020/12/16(水)

9：30-12：40

## 授業内容

よく知られるおとぎ話の要素を置き換え、自分の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7日	水	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	10月14日	水	○	スケジュール・プロット提出コマ割り模写ワーク		実技カリキュラム	
3	10月21日	水	○	進捗チェック（ネーム）		実技カリキュラム	
4	10月28日	水	○	制作		実技カリキュラム	
5	11月4日	水	○	オンライン制作		実技カリキュラム	Zoom授業
6	11月11日	水	○	進捗チェック（下書き・作画）		実技カリキュラム	
7	11月18日	水	○	制作		実技カリキュラム	
8	11月25日	水	○	オンライン制作		実技カリキュラム	Zoom授業
9	12月2日	水	○	進捗チェック（作画）		実技カリキュラム	
10	12月9日	水	○	作品提出		実技カリキュラム	
11	12月16日	水	○	提出作品読み合せ・講評		実技カリキュラム	

## 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。
- ・第二回の授業で既存コミックの模写（コマ割りのトレース）を行います。自分の手持ちの漫画本（好きなもの）、またはケータイやタブレットで見れる漫画作品と鉛筆、定規を用意しておいてください。

## 注意事項

無理のないスケジュールを立て、他の課題と並行しつつ進めること。

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。

「制作」とある日は在宅での作業でも問題ありません。講師は教室にいるので進捗チェックや相談は可能です。

## 評価方法

課題作品：70% 制作態度・積極性：30%

## 動画広告1(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】 修得単位：1.5単位

2020/10/19(月)-2020/11/10(火)

9:30-12:40 13:30-16:30

### 授業内容

映像制作だけでなく一つのプロモーションとして、企画や演出、細部のデザインから世界観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する。

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月19日	月	○	オリエンテーション/制作		デザインとアート	
2	10月20日	火		制作		制作	
3	10月21日	水		イラストコミック	○	制作指導	
4	10月22日	木		デザインの仕事と現場		ストップモーションアニメ	
5	10月23日	金		制作		映像制作1B	
6	10月24日	土		制作		制作	
7	10月25日	日					
8	10月26日	月		制作		デザインとアート	
9	10月27日	火		制作		制作	
10	10月28日	水		イラストコミック	○	制作指導	
11	10月29日	木		デザインの仕事と現場		ストップモーションアニメ	
12	10月30日	金		制作		映像制作1B	
13	10月31日	土		制作/フランス語		制作	
14	11月1日	日					
15	11月2日	月		健康診断		制作	
16	11月3日	火		文化の日			
17	11月4日	水		イラストコミック	○	制作指導	
18	11月5日	木		デザインの仕事と現場		ストップモーションアニメ	
19	11月6日	金		制作		映像制作1B	
20	11月7日	土		インターンシップガイダンス		制作	
21	11月8日	日					
22	11月9日	月		制作		デザインとアート	
23	11月10日	火		制作	○	講評	

### 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の制作を目標とします。

### 予習・準備物

広告したい商品などをピックアップ

### 注意事項

### 評価方法

提出課題による採点

## 映像制作1B

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402] 修得単位：3単位

2020/10/9(金)-2021/2/5(金)

13:30-16:30

## 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9日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月16日	金		実技カリキュラム	○	アニメーションプリセット・調整レイヤー レイヤーの親子構造とヌル ・モーションスケッチ	
3	10月23日	金		実技カリキュラム	○	αチャンネル・マスク・トラックマット ・ロトブラシ ウィグラー・トラッキングとスタビライズ	
4	10月30日	金		実技カリキュラム	○	グラフ制御・時間伸縮とタイムリマップ ・パペットピン・ペイント	
5	11月6日	金		実技カリキュラム	○	3Dレイヤー・レイヤーモード・パーティクル	
6	11月13日	金		実技カリキュラム	○	VR動画・ネットワークレンダリング	
7	11月20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27日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作（構想・デザイン）	
9	12月4日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作（実制作）	
10	12月11日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作（実制作）	
11	1月8日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作（実制作）	
12	1月15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22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	1月29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5日	金		実技カリキュラム	○	講評	

## 学習目標

映像制作に関連したソフトや機材を使用した実践的な映像制作技法の習得と、それを応用した作品制作。

## 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%）

# デザインとアート

担当教員 松蔭浩之

受講アトリエ [502] 修得単位：1単位

2020/10/5(月)-2020/11/30(月)

13:30-16:30

## 授業内容

美術史の流れの中で生まれた技法や手法を用いて、今までの自分とは異なる“変わった”作品を制作。座学とワークショップ形式の授業から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5日	月		授業カリキュラム	○	アヴァンギャルドの時代1~DADA	
2	10月12日	月		授業カリキュラム	○	アヴァンギャルドの時代2~BAUHAUS	
3	10月19日	月		授業カリキュラム	○	アヴァンギャルドの時代3~ヌーボレアリスム	
4	10月26日	月		授業カリキュラム	○	ポップアート登場~ウォーホル	
5	11月9日	月		授業カリキュラム	○	写真論~映像表現	
6	11月16日	月		授業カリキュラム	○	シュミレーションアート~クーンズ	
7	11月30日	月		授業カリキュラム	○	現代美術のあり方	

## 学習目標

現代美術の世界をわかりやすく解説。特にデザイン的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

## 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】 修得単位：1単位

2020/10/1(木)-2020/12/3(木)

13:30-16:30

## 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1日	木			○	オリエンテーション 企画・アイデア出しについて	■好きな映像作品と将来の夢について(今までの作品持参)
2	10月8日	木			○	企画案チェック・キャラクター設定・絵コンテ制作	
3	10月15日	木			○	ビデオコンテ制作	
4	10月22日	木		仕事と現場	○	タイムシート制作	
5	10月29日	木		仕事と現場	○	企画プレゼンテーションと講評・検討	
6	11月5日	木		仕事と現場	○	制作実習(1)	
7	11月12日	木		仕事と現場	○	制作実習(2)	
8	11月19日	木		仕事と現場	○	制作実習(3)	
9	11月26日	木		仕事と現場	○	制作実習(4)	
10	12月3日	木		仕事と現場	○	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物) ▼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。

## 妄想アニメーション

担当教員 網代幸介

受講アトリエ 【402】 修得単位：2単位

2020/9/28(月)-2020/10/17(土)

9:30-12:40 13:30-16:30

## 授業内容

ストップモーションで撮影するための、立体や、舞台をつくる。最終的には、短いアニメーションを撮影し上映する。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月28日	月		映像制作1A	○	オリエンテーション	
2	9月29日	火		制作		メディアブランディング基礎	
3	9月30日	水		制作		制作	
4	10月1日	木		制作		ストップモーションアニメ	
5	10月2日	金		制作		海外美術留学担当講座	
6	10月3日	土		合同講評会		合同講評会	
7	10月4日	日					
8	10月5日	月		制作		デザインとアート	
9	10月6日	火		制作	○	制作チェック	
10	10月7日	水		イラストコミック		制作	
11	10月8日	木		制作		ストップモーションアニメ	
12	10月9日	金		制作		映像制作1B	
13	10月10日	土		制作/フランス語	○	制作チェック	
14	10月11日	日					
15	10月12日	月		制作		デザインとアート	
16	10月13日	火		制作	○	制作チェック	
17	10月14日	水		イラストコミック		制作	
18	10月15日	木		制作		ストップモーションアニメ	
19	10月16日	金		制作		映像制作1B	
20	10月17日	土		制作/フランス語	○	講評	

## 学習目標

立体作品をつくる。ものの構造を理解し、想像をより具体化していく。

## 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

# 日本語能力試験N1対策

担当教員 蔣

修正日：2020.7.1

履修単位数：2

6月8日以降 AM:9:30~/PM:13:30~

## 授業スケジュール/計画

			AM	PM
1	5月14日	木		N1対策 (ZOOM)
2	5月16日	土	N1対策 (ZOOM)	
3	5月18日	月	N1対策 (ZOOM)	
4	5月21日	木		N1対策 (ZOOM)
5	5月25日	月	N1対策 (ZOOM)	
6	5月27日	水	N1対策 (ZOOM)	
7	5月28日	木		N1対策 (ZOOM)
8	5月30日	土	N1対策 (ZOOM)	
9	6月4日	木		N1対策 (ZOOM)
10	6月5日	金		N1対策 (ZOOM)
11	6月6日	土	N1対策 (ZOOM)	
12	6月15日	月	N1対策 (対面+ZOOM)	
13	6月20日	土	N1対策 (対面+ZOOM)	
14	6月22日	月	N1対策 (対面+ZOOM)	
15	6月27日	土	N1対策 (対面+ZOOM)	
16	6月29日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
17	7月6日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
18	7月13日	月	N1対策 (対面+ZOOM) 701	
19	7月25日	土	N1対策 (対面+ZOOM) (9時~302)	
20	8月1日	土	N1対策 (対面+ZOOM) (9時~402)	
21	8月10日	月	N1対策 (対面+ZOOM3) 701 (8月8日補講のため)	

## 学習目標

日本語能力試験を合格すること

## 予習・準備物

筆記用具

## 注意事項

取り組み姿勢による採点

## 評価方法

自主性を伴った授業出席で評価します。

## 写真と撮影

担当教員 藤谷勝志

受講アトリエ【 】 修得単位：1単位

2020/7/20(月)-2020/9/14(月)

13:30-16:30

## 授業内容

カメラの種類、カメラの基本的構造、レンズの種類、特性を知ってもらいその使い方を理解していただきます。

iPhoneはなぜ押すだけで写真が撮れるのか、オート撮影とマニュアル撮影の違い、そして使い方をカメラを手にして教えます。

カメラ操作が理解できたら写真を撮る上で最も大切な「光」について説明します。

実際に外での撮影と代々木にある僕のスタジオで撮影実習を行います。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月20日	月		映像制作1A	○	オリエンテーション	
2	7月27日	月		映像制作1A	○	制作指導	
3	8月3日	月		映像制作1A	○	制作指導	
4	8月10日	月		映像制作1A	○	制作指導	
5	9月7日	月		映像制作1A	○	制作指導	
6	9月14日	月		映像制作1A	○	講評	

## 学習目標

デジタル一眼レフカメラをオート撮影だけでなく、マニュアル撮影でも使えるようにします。

JPEGとTIFFの違い、RAWデータについて理解してもらいます。

聞き慣れない言葉が多いかと思いますが、最後は写真の面白さを知り、写真好きにします。

## 予習・準備物

## 注意事項

## 評価方法

提出課題による採点

## 映像制作1 A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402] 修得単位：1単位

2020/6/8(月)-2020/9/28(月)

9:30-12:40 13:30-16:30

## 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			○	リモート授業 (Premiere 実習 素材準備)			自宅課題
2			○	リモート授業 (Premiere 実習 素材準備)			自宅課題
3			○	リモート授業 (Premiere 実習 素材準備)			自宅課題
4	6月8日	月	○	オリエンテーション・After Effects 実習		制作	
5	6月11日	木		制作		コミック表現	
6	6月15日	月	○	カメラ、機材の使い方		制作	課題提出あり
7	6月18日	木		制作		コミック表現	
8	6月22日	月	○	ブルーバック撮影・合成 (After Effects 実習)		制作	課題提出あり
9	6月25日	木		制作		コミック表現	
10	6月29日	月	○	暗幕撮影		制作	
11	7月2日	木		制作		コミック表現	
12	7月6日	月	○	After Effects 実習		制作	課題提出あり
13	7月9日	木		制作		コミック表現	
14	7月13日	月	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)		制作	
15	7月16日	木		制作		コミック表現	
16	7月20日	月	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)		写真と撮影	
17	7月23日	木		制作		コミック表現	
18	7月27日	月	○	3DCG実習 モデリング (頭蓋骨・顔)		写真と撮影	課題提出あり
19	7月30日	木		制作		コミック表現	
20	8月3日	月	○	3DCG実習 簡易アニメーション (惑星・眼球とハエ)		写真と撮影	課題提出あり
21	8月4日	火		制作		メディアブランディング実習	
22	8月6日	木		制作		コミック表現	
23	8月10日	月	○	3DCG実習 ボーンによるアニメーション (歩行)		描写イラストB	課題提出あり
24	8月11日	火		制作		メディアブランディング実習	
25	8月13日	木		制作		コミック表現	
26	9月3日	木		制作		コミック表現	
27	9月7日	月	○	3DCG実習 IKを使ったアニメーション (階段を上る)		写真と撮影	課題提出あり
28	9月10日	木		制作		コミック表現	
29	9月12日	土		フランス語		制作	
30	9月14日	月	○	3DCG実習 テクスチャ・ライティング (森の制作)		写真と撮影	課題提出あり
31	9月17日	木		制作		コミック表現	
32	9月24日	木		制作		コミック表現	
33	9月25日	金		制作		描写イラストB	
34	9月28日	月	○	講評		実技カリキュラム	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%）

## アニメーション&amp;サウンド

担当教員 松本 力、本多裕史

受講アトリエ【402】 修得単位：1単位

2020/6/9(火)-2020/7/28(火)

9：30-12：40

## 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めます。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月9日	火	○	オリエンテーション		メディアブランディング実習	松本・本多
2	6月16日	火	○	アニメーション		メディアブランディング実習	松本
3	6月23日	火	○	音楽		メディアブランディング実習	本多
4	6月30日	火	○	アニメーション		メディアブランディング実習	松本
5	7月7日	火	○	音楽		メディアブランディング実習	本多
6	7月14日	火	○	アニメーション		メディアブランディング実習	松本
7	7月21日	火	○	音楽		メディアブランディング実習	本多
8	7月28日	火	○	講評		メディアブランディング実習	松本・本多

## 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

# メディア・ブランディング基礎

担当教員 佐藤芽生

受講アトリエ [ ] 修得単位：2単位

2020/6/9(火)-2020/9/29 (火)

13：30-16：30

## 授業内容

メディアの性質を学び、思考を制作物に落とし込むワークを行います。  
また、他者との対話を通じて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					○	リモート授業	メール授業
2	6月9日	火		専攻別授業	○	オリエンテーション①(想定課題)	
3	6月16日	火		専攻別授業	○	企画/プレゼン演習	
4	6月23日	火		専攻別授業	○	ラフ制作	
5	6月30日	火		専攻別授業	○	制作	
6	7月7日	火		専攻別授業	○	制作/プレゼン準備	
7	7月14日	火		専攻別授業	○	講評①	
8	7月21日	火		専攻別授業	○	オリエンテーション②(グループ制作)	
9	7月28日	火		専攻別授業	○	企画	
10	8月4日	火		専攻別授業	○	企画	
11	8月11日	火		専攻別授業	○	ラフ制作	
12	9月1日	火		専攻別授業	○	制作	
13	9月8日	火		専攻別授業	○	制作/プレゼン準備	
14	9月15日	火		専攻別授業	○	制作/プレゼン準備	
15	9月29日	火		専攻別授業	○	講評②(ふりかえり)	

## 学習目標

メディアとはなにかを『知り』、『考え』、『アウトプットする』の工程を繰り返し経験し、クリエイティブに向かう基本姿勢を身に付けることを目指します。

## 予習・準備物

## 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80% プレゼン20%

## 色彩論Ⅱ

担当教員 初谷希代香

受講アトリエ 【501】 修得単位：1単位

2020/6/10(水)-2020/9/23(水)

11:10-12:40

## 授業内容

色の効果を活用した作品の制作（コンクール応募作品含む）

A F T色彩検定2級・UC（色のユニバーサルデザイン）級対応。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1			○	YouTube ご挨拶・カラーイメージと配色1（課題①）		実技カリキュラム	
2			○	YouTube カラーイメージと配色2（課題②）		実技カリキュラム	
3	6月10日	水	○	課題①、②制作		実技カリキュラム	
4	6月17日	水	○	課題①、②制作		実技カリキュラム	
5	6月24日	水	○	課題①、②制作		実技カリキュラム	
6	7月1日	水	○	配色技法について（課題③）		実技カリキュラム	
7	7月8日	水	○	課題③制作		実技カリキュラム	
8	7月15日	水	○	色の表示：色名・マンセル表色系（課題④）		実技カリキュラム	
9	7月22日	水	○	課題④制作		実技カリキュラム	
10	7月29日	水	○	課題④制作		実技カリキュラム	
11	8月5日	水	○	UC（色のユニバーサルデザインについて）（課題⑤）		実技カリキュラム	
12	8月12日	水	○	課題制作⑤		実技カリキュラム	
13	9月2日	水	○	コンクール作品説明と制作		実技カリキュラム	
14	9月9日	水	○	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		実技カリキュラム	
15	9月16日	水	○	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		実技カリキュラム	
16	9月23日	水	○	コンクール作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		実技カリキュラム	

## 学習目標

色彩論Ⅰの内容から、さらに色彩の知識を深めていきます。配色の応用方法と活用のしかた、UC（色のユニバーサルデザイン）など、色の捉えられ方や、調和論を活用した表現の取り組みを行います。

## 予習・準備物

色彩論Ⅰの内容の復習。課題作製に必要なもの。

## 注意事項

課題内容と提出日を確認してください。日程は前後したり変更する場合があります。

## 評価方法

課題内容に沿った課題製作ができているか。期限内に提出すること。課題を丁寧に作成しているかを重視。

## 撮影技法

担当教員 黒川芳信、岡山拓史

受講アトリエ【 】修得単位：1単位

2020/6/10(水)-2020/9/23(水)

9：30-12：40 13：30-16：30

### 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					○	リモート授業	自宅課題
2	6月10日	水		色彩論	○	オリエンテーション	
3	6月17日	水		色彩論	○	カメラワーク1	
4	6月24日	水		色彩論	○	カメラワーク2	
5	7月1日	水		色彩論	○	カメラワーク3	
6	7月8日	水		色彩論	○	企画	
7	7月15日	水		色彩論	○	企画プレゼンテーション	
8	7月22日	水		色彩論	○	撮影	
9	7月29日	水		色彩論	○	撮影	
10	8月5日	水		色彩論	○	撮影・編集	
11	8月12日	水		色彩論	○	編集	
12	9月1日	火		制作		メディアブランディング基礎	
13	9月2日	水		色彩論	○	編集	
14	9月8日	火		制作		メディアブランディング基礎	
15	9月9日	水		色彩論	○	編集・MA	
16	9月15日	火		制作		メディアブランディング基礎	
17	9月16日	水		色彩論	○	試写・プレゼンテーション	
18	9月23日	水		色彩論	○	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

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。

# コミック表現1

担当教員 YASCORN(ヤスコーン)

受講アトリエ [ ] 修得単位：2単位

2020/6/11(木)-2020/9/24(木)

13:30-16:30

## 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					○	リモート授業	自己紹介4コマ漫画
2					○	リモート授業	自己紹介4コマ漫画
3	6月11日	木		映像制作	○	作品紹介、課題4コマ指導	今までの作品持参
4	6月18日	木		映像制作	○	課題4コマ完成&提出、講評	採点
5	6月25日	木		映像制作	○	LINEスタンプ作り(発想法・キャラ・世界観)	
6	7月2日	木		映像制作	○	LINEスタンプ作り(40個アイデア出し)	
7	7月9日	木		映像制作	○	LINEスタンプ作り(40個作画)	
8	7月16日	木		映像制作	○	LINEスタンプ作り(提出・申請)	採点
9	7月23日	木		映像制作	○	ストーリー漫画・エッセイ漫画(アイデア)	
10	7月30日	木		映像制作	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
11	8月6日	木		映像制作	○	ネーム作成	
12	8月13日	木		映像制作	○	ネーム最終チェック	
13	9月3日	木		映像制作	○	漫画原稿チェック、修正	
14	9月10日	木		映像制作	○	漫画原稿提出・講評	採点
15	9月17日	木		映像制作	○	個別指導、アイデアスケッチ、似顔絵	
16	9月24日	木		映像制作	○	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。紙、デジタルほか、自分に合う表現方法を見つけます。

## 予習・準備物

筆記用具一式、コミック描画に使用する画材、A4サイズ用紙(コピー用紙)

## 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

# VR(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 八幡純和

受講アトリエ [ ] 修得単位：1単位

2020/6/12 (金)-2020/9/11(金)

9：30-12：40

## 授業内容

VRという技術とそこに連動して様々な新しい魅力を展開しているサービスへの理解。また先端技術を応用した作品制作への展開。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月12日	金	○	オリエンテーション/VRの概要		描写イラストA	
2	6月19日	金	○	STYLY基礎		描写イラストA	
3	6月26日	金	○	Unity基礎		描写イラストA	
4	7月3日	金	○	Unity基礎		描写イラストA	
5	7月10日	金	○	Unity応用		描写イラストA	
6	7月17日	金	○	Unity応用		描写イラストA	
7	7月24日	金	○	Unity応用		描写イラストB	
8	7月31日	金	○	Unity応用		描写イラストB	
9	8月7日	金	○	作品制作		描写イラストB	
10	8月14日	金	○	作品制作		描写イラストB	
11	9月4日	金	○	作品制作		描写イラストB	
12	9月11日	金	○	講評		描写イラストB	

## 学習目標

ゲームやファッションの世界だけでなく現代の様々なカルチャーやサービス、イベントなどと連動して発展している「VR（バーチャルリアリティ）」の世界。そのVRの仕組みと特性を理解しながらバーチャル空間ならではの作品制作を個々に試みます。

## 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。
- ・ Unityアカウント (Unity ID) の作成 (<https://unity.com/ja>の右上ボタンより)

## 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

# 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 [ ] 修得単位：1単位

2020/6/12(金)-2020/7/17(金)

13：30-16：30

## 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					○	リモート授業	自宅課題
2					○	リモート授業	自宅課題
3	6月12日	金		専攻カリキュラム	○	講評（自宅課題①②）	
4	6月19日	金		専攻カリキュラム	○	制作	
5	6月26日	金		専攻カリキュラム	○	制作・講評	
6	7月3日	金		専攻カリキュラム	○	制作	
7	7月10日	金		専攻カリキュラム	○	制作	
8	7月17日	金		専攻カリキュラム	○	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

# 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] 修得単位：1単位

2020/6/13(土)-2020/8/15(土)

13：30-16：30

## 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	6月13日	土		日本語能力試験/フランス語	○	オリエンテーション	
2	6月20日	土		日本語能力試験/フランス語	○	制作チェック	
3	6月27日	土		日本語能力試験/フランス語		制作	
4	7月4日	土		日本語能力試験/フランス語	○	制作チェック	
5	7月11日	土		フランス語	○	制作チェック	
6	7月18日	土		合同講評会ガイダンス/フランス語		制作	
7	7月25日	土		フランス語	○	制作チェック	
8	8月1日	土		フランス語	○	制作チェック	
9	8月8日	土		フランス語		制作	
10	8月15日	土		フランス語	○	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」を与える事を目標と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。デジタルカメラ（スマホ搭載機能でも可）

## 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

# 描写イラストレーションB

担当教員 須田浩介

受講アトリエ [ ] 修得単位：1単位

2020/7/24(金)-2020/9/25(金)

13：30-16：30

## 授業内容

水張りした紙、アクリルガッシュ、筆を使用し用意したモチーフをカラーで描く、絵の具を使う時のルールを授業時に指示します。イラストレーションにおけるリアリティーと想像で描く事とモチーフを見て描く事の違いを考え学ぶ。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	7月24日	金		イラスト個性と表現	○	オリエンテーション	リモートの場合zoom
2	7月31日	金		イラスト個性と表現	○	モチーフを見て描く	リモートの場合メール
3	8月7日	金		イラスト個性と表現	○	制作	リモートの場合メール
4	8月14日	金		イラスト個性と表現	○	中間講評	リモートの場合zoom か、メールとオンデマ ンドの併用
5	9月4日	金		イラスト個性と表現	○	コラージュしたモチーフを描く	リモートの場合メール
6	9月11日	金		イラスト個性と表現	○	制作	リモートの場合メール
7	9月18日	金		イラスト個性と表現/後期ガイダンス	○	制作	リモートの場合メール
8	9月25日	金		イラスト個性と表現	○	講評	リモートの場合zoom か、メールとオンデマ ンドの併用

## 学習目標

対象物をよく見る事でその物の持つ色や質感などを捉え、アクリル絵の具を混色する事や、色を重ねる事で生の絵の具やデジタルでは生み出せない色を自らの手で作り対象の持つ色の再現度を高める事を目指します。

## 予習・準備物

B4木パネル、シリウス八つ切り、筆洗、パレット、筆各自使いやすいもの、アクリルガッシュ12色以上。準備物については改めて初日に説明します。※リモート授業になった場合の支持体は水張りではなくB4サイズイラストボード(コットマン細目などの水彩紙)に変更

## 注意事項

遅刻欠席のない様にし期日までに作品を仕上げる。

## 評価方法

提出課題による採点