

シラバス

2020 年度

ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻2年

本物にふれる 本当の力をつける



学校法人高澤学園 美術造形専門学校

創形美術学校

ファインアート科/ビジュアルデザイン科/研究科

履修ガイド

1. カリキュラム

- (1) 授業について単位を修得するためには2/3以上の出席が必要となる。止むを得ず授業を欠席する場合、必ず事前に学校へ連絡すること。
- (2) 原則、指導日の授業開始時に出欠確認を行う。遅刻・早退は記録し、欠席扱いとなる場合がある。
- (3) 交通機関の遅れに関しては必ず遅延証明書を提出すること。
- (4) 各授業の出講表・シラバスとして授業内容の他、学習目的、予習、準備物、注意事項とともに評価方法及び教員・講師の出講日も記載。授業の1週間前にはアトリエに出講表を掲示。また学校ホームページでも確認することができる。
- (5) 指導日以外は授業が休みということではない。指導日以外の日も各自で制作を進めること。授業期間で制作を行うことで時間数に基づき単位がそれぞれ設定されている。スケジュールを確認し、作品提出日をしっかりと守ること。
- (6) 気象庁より23区に災害警報（暴風警報・大雪警報等）が発令された場合は原則休校となる。その場合は、学校から休校のメール連絡を行う。
- (7) 日曜、祝日において基本的に学校は休日（附帯教育は除く）となるが、場合により日曜、祝日を授業日とすることがある。新年度ガイダンス時配布のスケジュールに記載されるのでよく確認をすること。
- (8) アトリエ開放日は、休日において授業日以外の目的でアトリエを学生に開放する。ただしこの場合、使用できるアトリエは学校の指定するアトリエのみとなる。

2. 単位の認定

- (1) 実技=課題の採点により合格と認定のあった学生には、所定の単位を与える。
学科=試験、課題(レポート含む)等の採点により合格と認定のあった学生には、所定の単位を与える。
- (2) 単位計算の基準=各授業科目（実技、学科共）に対する単位は週90分半期17週相当（25.5時間）の授業をもって1単位とする。

3. 進級の要件

本校の学生が進級するには、1年間の修得単位が31～33単位以上なければならない。

4. 卒業・修了の要件

本課程の学生が卒業するには3年以上在学し、かつ所定の96単位以上修得しなければならない。

研究生は1年以上在学し、かつ所定の32単位以上修得しなければならない。

5. 履修に関する注意

- (1) 学生の履修は在籍する科の指示に従い、受講する科目は原則として全て履修する。
- (2) 授業途中からの受講は原則として認めない。
- (3) 受講した科目は、原則として変更することはできない。
- (4) 選択を希望する科目で受講人数が多い場合は、人数制限を行う事がある。

6. 採点

- (1) 受講した科目は課題(レポート含む)を提出しなければならない。
- (2) 必要に応じて授業内で課題(レポート含む)提出を複数回、行なうことがある。
- (3) 科目の採点は、授業終了時に行なわれる。
- (4) 採点の方法は課題(レポート含む)の提出を含む総合的な評価で採点する。
※評価方法はシラバスに掲載
- (5) 受講した科目の出席日数が、3分の2以上に満たないものは、原則として採点を受けることができない。

7. 追採点

病気その他やむを得ない事由により課題(レポート含む)を提出することができなかった者に対し、事前にその旨連絡のあった場合に限り、願い出により実施することができる。ただし課題(レポート含む)内容は授業内の課題(レポート含む)と異なる場合がある。

8. 採点基準

- (1) 採点は、60～100を合格とし、それ以下を不可とする。
- (2) 配点区分は次による。

採点	評価	
100～95	AA	合格
94～80	A	
79～70	B	
69～60	C	
59～0	D	不可
保留	-	仮処置

- (3) 採点保留(仮処置)による扱い

※学科において採点の結果、点数が59点以下の場合、不可となり原則として次年度以降において再履修となる。

※授業を担当する講師による採点が保留となった場合は、追課題（レポート含む）が課せられる。追課題の採点は専任の判断に委ねられ、成績会議によって認定される。

※修得単位数が1年次、2年次それぞれで15単位以下、または1・2年次を通じて合計32単位以下は留年となる。

9. 学科再履修

採点の結果、不可となった者は次年度以降において原則としてその学科目を再履修しなければならない。ただし、在籍学年の履修を優先とするため、履修科目の変更、または再履修年度の変更についての決定は学校の指示に従うこととする。

10. 仮進級及び卒業・修了資格判定及び卒業・修了判定

- (1) 本課程は前期授業と後期授業において学科・実技の履修状況の確認を学期末に学生・保護者に郵送する。単位不足のある学生は学校の指示に従い、不足分の単位修得を行わなければならない。
- (2) 卒業・修了年次においては11月に卒業資格判定を行い、判定結果の掲示を行う。その際に出席、学科、実技などを考慮した結果、卒業・修了資格なしと判定のあった者は卒業・修了制作を着手する事ができず、卒業および修了不可となる。判断保留の学生については、3月において卒業・修了判定を行い、単位の修得状況によっては卒業・

修了制作の提出があっても卒業・修了不可となり、留年もしくは卒業・修了延期となる場合がある。

- (3) 学費において未納がある場合、卒業・修了判定において卒業・修了不可もしくは除籍となる場合がある。

1 1. 専攻を越えた授業

専攻を跨いで受講することが可能。ただし専任教員の許可が必要。

- (1) 授業開始の2週間前までに専任教員に「受講届」を提出、面談、了承を得てから受講すること。
- (2) 授業によっては、そこで使用する道具、機材やソフトなどの関係で受講できないことがある。
- (3) 原則、自身の専攻を疎かにしない範囲での受講となる。
- (4) 「受講届」は学校ホームページよりダウンロードできる。

1 2. 授業単位サポート制度

「授業単位サポート制度」とは単位修得をサポートするための制度。いずれも専攻担当専任教員と面談を通じて認定される。

代替授業、学外活動を通じて認定

- (1) 所属専攻、該当学年の授業以外の授業を受講することによる単位修得（単位数：受講授業単位に準ずる）

※所属専攻の授業と重複した場合は受け入れ授業の担当教員の許諾により、途中からの受講、中抜けも認め、その場合のみ出席扱いとする。

- (2) インターンシップに参加、レポートを提出することによる単位修得（単位数：1単位）

※2年次の「インターンシップ」の授業と同様のインターンシップを、授業以外の期日に行った場合に認める。

「インターンシップ」の授業同様に書類、レポート提出が必須。採点方法は受入会社の評価に従い採点。

- (3) ボランティア活動などによる単位修得（単位数：活動期間に準ずる）

※単位認定は原則、実質1日8時間のボランティア活動を5日行う事で1単位とする。

事前に専攻担当専任教員による面談を行い、ボランティア活動を行った後に「ボランティア活動報告書」の提出をもって認定。採点評価。

認定されるボランティア活動に、豊島区の国際アート・カルチャー活動を含む。

(4) 学外コンペに出品することによる単位修得（単位数：1 単位）

※専攻担当専任教員にコンペの内容を事前に報告し、出品前に専攻担当専任教員の講評を受けて出品すること。

ただし授業の一環として行われた学外コンペの出品は認められない。

例：「JAGDA 学生グランプリ」「アワガミ国際ミニプリント展」「回遊美術館」

「GU タペストリーコンペ」 etc

特別支援授業を通じて認定

(1) 特別支援授業を受講することによる単位修得（単位数：各 1 単位）

受講料：1 講座 15,000 円 / 採点方法：提出作品、試験、レポート等によって採点。

※特別支援授業とは、単位取得を支援するために行われる授業。春季休暇、夏期休暇に実技授業・学科授業が開設。授業日の前の週までに事務局窓口で受講することを告げ、受講料を支払うことにより受講が認められる。

1 3. 参考作品

提出のあった課題作品、およびレポートについては原則として採点終了後、すみやかに返却を行なう。場合により参考作品として一定期間預かり、授業の資料として授業時やガイダンスなどで使用する事がある。また、学校案内用の印刷物や広報（ホームページ、SNS など）および学校外など授業以外での目的で作品を使用する事がある。

1 4. シラバス・出講表・年間行事

シラバス、出講表、年間行事は学校ホームページで閲覧できる。

※年間行事の変更があった場合には、その都度更新される。

1 5. 各種書類

以下の書類は学校ホームページよりダウンロードできる。

(創形ホームページ → 学生生活 → スクールガイド →)

「住所変更届」「欠席届」「忌引届申請書」「感染症登校許可証明書」「学籍移動申請書」

「休学願」「受講届」「インターンシップ実習レポート」「ボランティア活動報告書」

*新型コロナウイルスの感染症拡大の影響に伴い授業日程（時期・期間・時間帯など）、授業内容、使用アトリエなどが変更になることがあります。詳細は出講表を確認してください。

ビジュアルデザイン科アニメーション&コミック専攻

シラバス

前期学科授業名：「色彩論Ⅱ」 担当講師：初谷希代香

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。

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）

AFT色彩検定2級・UC（色のユニバーサルデザイン）級対応。

選択学科(前期・後期)授業名：「フランス語Ⅱ」 担当講師：内田雅之

***留学生は日本語能力試験N1対策と選択**

学習目標：フランス語Ⅰの修了者を対象として、一年次に習得した基礎力を基盤としながら会話表現・文法の両面での知識を広げていきます。また、少しずつ書かれたものを読む練習も行います。

授業内容：前期は、まず問題練習などを通じて、書くという別観点を少し意識しながら昨年の復習を行います。その後複合過去、単純未来へと文法面で次のステップへと移っていきます。後期は、フランス旅行の機会を想定して、オリジナルのフランス旅行のしおりを作成していく課題が課され、校内展示の機会を設けます。

授業名：「特別講座/就職セミナー」 担当講師：ゲスト講師

学習目標：特別講座：現代社会においてクリエイターの役割は益々重要性を増し、その領域は日々拡大しつつあります。講座では創作における考え方、発想法をリアルタイムな講義を通して学んでいきます。

就職セミナー：就職活動から入社後の心構えやクリエイターとしての取り組みなどについてセミナー講座を開催。

授業内容：7/11(土)就職セミナー1(卒業生)、9/5(土)海外留学準備コース講座 1、9/26(土)同窓会特別講座、10/2(金)海外留学準備コース講座 2、12/12(土)創形展特別講座、2/13(土)就職セミナー(就活ポートフォリオ) *日程は出講表を確認してください。

前期学科授業名：「日本語能力試験 N1 対策(留学生対象)」 担当講師：蔣 燕萍

***留学生はフランス語と選択**

学習目標：①日本語能力試験 N1 に合格できる力を付けること。

②試験対策にとどまらない全般的な語彙の力をつけること。

授業内容：試験に出題される「文字語彙」「文法」「聴解」の練習問題の解答を通じて日本語力を向上させること。

前期実技授業名：「映像制作 1A」 担当講師：奥牧裕介

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。

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。

前期実技授業名：「アニメーション&サウンド」

担当講師：松本 力、本多裕史

学習目標：アニメーションのためのドローイングと、ガレージバンドなどのアプリケーションで、独自の観点の映像と音楽の小作品を制作する。

授業内容：映像表現は、それぞれの現実を実感する時間＝記憶にかたちを与え、自らの目的と想像力（意志）と批評性（意図）で、生き活きとした心象のフォルムを探ります。視覚芸術としてのストップモーション・アニメーションの作画、時間芸術としての音楽の作曲で、映像と音楽の魅力を追求します。

前期実技授業名：「メディアブランディング基礎」 担当講師：佐藤芽生

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着けることを目指します。

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。

前期実技授業名：「撮影技法」 担当講師：黒川芳信、岡山拓史

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。

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。

前期実技授業名：「VR (先端メディア アート&デザイン)」 担当講師：八幡純和

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。

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。

前期実技授業名：「コミック表現 1」 担当講師：YASCORN(ヤスコーン)

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。

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。

前期実技授業名：「描写イラストレーションA」 担当講師：関根秀星

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。

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目指す。

前期実技授業名：「映像ワークショップ」 担当講師：三田村光土里

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。

授業内容：フォト・ストーリーをつくろう

前期実技授業名：「描写イラストレーションB」 担当講師：須田浩介

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。

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。

前期実技授業名：「写真と撮影」 担当講師：藤谷勝志

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、写真好きになります。

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。

後期実技授業名：「妄想アニメーション」 担当講師：網代幸介

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。

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。

後期実技授業名：「ストップモーション・アニメーション」

担当講師：こぐまあつこ

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

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。

後期実技授業名：「デザインとアート」 担当講師：松蔭浩之

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。

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。

後期実技授業名：「イラストコミック」 担当講師：石山さやか

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。

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、自分なりのアイディアを込め、作りあげる発想力を問います。

後期実技授業名：「映像制作 1B」 担当講師：奥牧裕介

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。

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。

後期実技授業名：「動画広告 1(先端メディア アート&デザイン)」

担当講師：岡山拓史

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。

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。

後期授業名：「デザインの仕事と現場」 担当講師：大久保裕文

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ィアや実際の作業の説明。

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。

後期実技授業名：「サウンド」 担当講師：虹釜太郎

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作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。

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。

後期実技授業名：「イラストアニメーション」 担当講師：飯田 萌

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。

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

後期実技授業名：「プロモーション映像(先端メディア アート&デザイン)」

担当講師：伊波英里

学習目標：伝えたい事を人や世の中に広く訴えかける、プロモーション映像制作を学び、実践力を養います。

授業内容：CF、サイネージ広告、電車内ビジョン広告等の商業映像を作るプロセスの一連の流れを学習します。

後期実技授業名：「就活ポートフォリオ（就職支援カリキュラム）／インターンシップ」

担当講師：上野仁志、山本哲次

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。

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います。

就業体験（インターンシップ）をし、実習レポートをまとめて提出。（希望選択制）

学校法人高澤学園
創形美術学校

〒171-0021 東京都豊島区西池袋 3-31-2
TEL 03-3986-1981 FAX 03-3986-1982
URL <https://www.sokei.ac.jp/>
E-mail: sokei@sokei.ac.jp