

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] 修得単位： 単位

2021/4/17(土)-2021/7/17(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	4月17日	土		フランス語2		自習課題	学校周辺で写真を撮る。(スマホ可) 自分の好きな風景、気になる風景。人、自然、街などテーマの設定は自由。 撮った中から30点ほどをセレクトする。
2	4月24日	土		フランス語2	○	オリエンテーション	撮った画像の保存・提出方法を指示
3	5月8日	土		フランス語2	○		
4	5月15日	土		フランス語2		自主制作	
5	5月22日	土		フランス語2	○		
6	5月29日	土		フランス語2		自主制作	
7	6月5日	土		フランス語2	○		
8	6月12日	土		フランス語2		自主制作	
9	6月19日	土		フランス語2	○		
10	7月3日	土		フランス語2	○		
11	7月17日	土		フランス語2	○	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。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

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] 修得単位： 単位

2021/4/16(金)-2021/6/11(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	4月16日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	4月23日	金		実技カリキュラム	○	人体デッサン	
3	5月7日	金		実技カリキュラム	○	人体デッサン	
4	5月14日	金		実技カリキュラム	○	講評会	
5	5月21日	金		実技カリキュラム	○	構成デッサン	
6	5月28日	金		実技カリキュラム	○	構成デッサン	
7	6月4日	金		実技カリキュラム	○	構成デッサン	
8	6月11日	金		実技カリキュラム	○	講評会	

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 ・各課題において、各自準備物を別途指示

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

VR(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 八幡純和、岡山拓史

受講アトリエ [402] 修得単位： 単位

2021/4/16(金)-2021/9/24(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	4月16日	金	○	オリエンテーション/VRの概要		実技カリキュラム	八幡
2	4月23日	金	○	STYLY基礎		実技カリキュラム	八幡
3	5月7日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	八幡
4	5月21日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	八幡
5	5月28日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	八幡
6	6月4日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	八幡
7	6月11日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	八幡
8	6月18日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	八幡
9	6月25日	金	○	講評		実技カリキュラム	八幡
10	7月2日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	岡山
11	7月9日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	岡山
12	7月16日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	岡山
13	9月3日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	岡山
14	9月10日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	岡山
15	9月24日	金	○	講評		実技カリキュラム	岡山

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

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1

担当教員 YASCORN(ヤスコーン)

受講アトリエ [402] 修得単位： 単位

2021/4/15(木)-2021/9/16(木)

9:30-12:40 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	4月15日	木	○	オリエンテーション		自主制作	
2	4月22日	木		自主制作	○	自己紹介4コマ漫画(ネーム完成)	
3	5月20日	木		自主制作	○	自己紹介4コマ漫画(ペン入れ・提出)	採点
4	5月27日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り(発想法)	
5	6月3日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り(キャラ・アイデア出し)	
6	6月10日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り(40個作画)	
7	6月17日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り(提出・申請)	採点
8	6月24日	木		自主制作	○	ストーリー漫画製作(アイデア)	
9	7月1日	木		自主制作	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
10	7月8日	木		自主制作	○	ネーム作成	
11	7月15日	木		自主制作	○	ネーム最終チェック	夏休み中に作画仕上げ
12	9月2日	木		自主制作	○	漫画原稿提出・講評	採点
13	9月9日	木		自主制作	○	個別指導(出版社別アドバイスなど)	
14	9月16日	木		自主制作	○	講評会	

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

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】修得単位： 単位

2021/4/14(水)-2021/9/22(水)

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	4月14日	水		色彩論2	○	オリエンテーション	
2	4月21日	水		色彩論2	○	カメラワーク1	
3	5月19日	水		色彩論2	○	カメラワーク2	
4	5月26日	水		色彩論2	○	カメラワーク3	
5	6月2日	水		色彩論2	○	企画	
6	6月9日	水		色彩論2	○	ロケーションハンティング	
7	6月16日	水		色彩論2	○	企画プレゼンテーション	
8	6月23日	水		色彩論2	○	撮影準備	
9	6月30日	水		色彩論2	○	撮影	
10	7月7日	水		色彩論2	○	撮影	
11	7月14日	水		色彩論2	○	編集	
12	9月1日	水		色彩論2	○	編集	
13	9月8日	水		色彩論2	○	クライアント試写	
14	9月15日	水		色彩論2	○	手直し・修正編集	
15	9月22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

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

色彩論 II

担当教員 岩崎沙織

受講アトリエ 【502】 修得単位：1単位

2021/4/14(水)-2021/9/22(水)

11:10-12:40

授業内容

デザインにおける色の役割、UC（色のユニバーサルデザイン）、色彩調和、配色イメージの講義・課題制作。色の効果を活用した作品の制作・発表 ※AFT色彩検定2級・UC級対応

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月14日	水	○	オリエンテーション・自己紹介		実技カリキュラム	
2	4月21日	水	○	デザインにおける色の役割		実技カリキュラム	
3	5月19日	水	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月26日	水	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
5	6月2日	水	○	課題制作②		実技カリキュラム	
6	6月9日	水	○	色の表示方法		実技カリキュラム	
7	6月16日	水	○	色彩調和に基づく配色技法		実技カリキュラム	
8	6月23日	水	○	課題制作③		実技カリキュラム	
9	6月30日	水	○	配色イメージ手法のプロセス		実技カリキュラム	
10	7月7日	水	○	課題制作④		実技カリキュラム	
11	7月14日	水	○	課題制作④		実技カリキュラム	
12	9月1日	水	○	作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		実技カリキュラム	
13	9月8日	水	○	作品制作、色彩検定質問対応（希望者）		実技カリキュラム	
14	9月15日	水	○	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22日	水	○	作品発表		実技カリキュラム	

学習目標

配色の応用やUC（色のユニバーサルデザイン）など、より実践的な色の知識・テクニック習得を目指します。色彩調和や配色イメージを活用した作品制作を行い、色で表現する力と色を伝える力を身につけます。

予習・準備物

カラーカード（新配色カード199b）、はさみ、のり、雑誌（オリエンテーションで説明）、ほか課題制作に必要なもの。

注意事項

課題の目的を理解し、主体的に取り組みましょう。授業内容は前後したり変更する場合があります。

評価方法

趣旨に沿った課題制作ができているか。期限内に提出すること。授業に積極的に参加しているかを重視。

2年 ビジュアルデザイン科

メディアブランディング基礎A

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [401] 修得単位： 単位

2021/4/13(火)-2021/6/8(火)

13:30-16:30

授業内容

各メディアの特性や相互関係などを把握し、クライアントワークに取り掛かる前のベースを学びます。また課題からプレゼンテーションまで、実践的にリアリティーを持って取り組みます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月13日	火		実技カリキュラム	○	オリエンテーション (課題発表)	
2	4月20日	火		実技カリキュラム	○	課題発表 & 制作スタート	
3	5月11日	火		実技カリキュラム	○	制作 チェック	
4	5月18日	火		実技カリキュラム	○	制作 チェック	
5	5月25日	火		実技カリキュラム	○	制作 チェック	
6	6月1日	火		実技カリキュラム	○	プレゼンテーション	
7	6月8日	火		実技カリキュラム	○	講評会	

学習目標

各メディアの特徴・特性を理解する。また実践的なクライアントワークを通して、自分のスキルや現状の立ち位置を把握します。

予習・準備物

毎授業USBメモリは必須となります。

注意事項

授業出席率も評価対象になってきますので、しっかりと参加していただければと思います。

評価方法

課題作品 70% プレゼン 30%

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】 修得単位： 単位

2021/4/13(火)-2021/6/15(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	4月13日	火	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	A：松本/S：本多
2	4月20日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
3	5月11日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
4	5月18日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
5	5月25日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
6	6月1日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
7	6月8日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
8	6月15日	火	○	講評		実技カリキュラム	A：松本/S：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

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] 修得単位： 単位

2021/4/12(月)-2021/9/25(土)

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	4月12日	月	○	オリエンテーションAfter Effects 実習			
2	4月19日	月		自主制作	○	カメラ、機材の使い方	小課題提出あり
3	4月26日	月		自主制作	○	ブルーバック撮影・合成 (After Effects 実習)	小課題提出あり
4	5月10日	月		自主制作	○	暗幕撮影	
5	5月17日	月		自主制作	○	After Effects 実習	小課題提出あり
6	5月24日	月		自主制作	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備)	
7	5月31日	月		自主制作	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備・編集)	
8	6月7日	月		自主制作	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)	
9	6月14日	月		自主制作	○	3DCG実習 モデリング(頭蓋骨・顔)	小課題提出あり
10	6月21日	月		自主制作	○	3DCG実習 簡易アニメーション(惑星・眼球とハエ)	小課題提出あり
11	6月28日	月		自主制作	○	3DCG実習 ボーンによるアニメーション(歩行)	小課題提出あり
12	7月5日	月		自主制作	○	3DCG実習 IKを使ったアニメーション(階段を上る)	小課題提出あり
13	7月12日	月		自主制作	○	3DCG実習 テクスチャ・ライティング(森の制作)	小課題提出あり
14	9月6日	月		自主制作	○	総合課題	小課題提出あり
15	9月11日	土		フランス語2		自主制作	
16	9月13日	月		自主制作	○	自主制作	
17	9月25日	土		フランス語2		講評会	本課題提出

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%)