

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

サウンド

担当教員 虹釜太郎

受講アトリエ [402] 修得単位：1単位

2021/11/10(水)- 2021/12/04(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10日	水		イラストコミック	○	オリエンテーション	
2	11月11日	木		仕事と現場		ストップモーションアニメ	
3	11月12日	金		自主制作		映像制作1B	
4	11月13日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
5	11月14日	日					
6	11月15日	月		自主制作		デザインとアート	
7	11月16日	火		自主制作		自主制作	
8	11月17日	水		イラストコミック	○	制作指導	
9	11月18日	木		仕事と現場		ストップモーションアニメ	
10	11月19日	金		自主制作		映像制作1B	
11	11月20日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
12	11月21日	日					
13	11月22日	月		自主制作		デザインとアート	
14	11月23日	火		勤労感謝の日			
15	11月24日	水		イラストコミック	○	制作指導	
16	11月25日	木		仕事と現場		ストップモーションアニメ	
17	11月26日	金		自主制作		映像制作1B	
18	11月27日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
19	11月28日	日					
20	11月29日	月		自主制作		自主制作	
21	11月30日	火		自主制作		自主制作	
22	12月1日	水		イラストコミック	○	制作指導	
23	12月2日	木		仕事と現場		ストップモーションアニメ	
24	12月3日	金		自主制作		映像制作1B	
25	12月4日	土		自主制作/フランス語	○	講評会	

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ません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

映像制作1B

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402] 修得単位：2単位

2021/10/08(金)- 2022/02/04(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8日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月15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22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29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5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12日	金		実技カリキュラム	○	・VR動画(AfterEffect & 3dsMax) ・ ネットワークレンダリング・Mixamo	
7	11月19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26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3日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
10	12月10日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
11	12月17日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
12	1月7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14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21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	1月28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)	
16	2月4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。むしろどんどん使ってください。自由課題で作ってみたい映像の構想。(実写、アニメ、2D、3D、コマ撮り、合成映像、PV、ドキュメンタリーなど、手法やジャンルは問いません)

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

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・901】 修得単位：2単位

2021/10/07(木)- 2022/02/03(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7日	木				○ オリエンテーション・手法について 制作の流れ・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発表
2	10月14日	木				○ 企画案チェック・キャラクター設定・絵コンテ制作	宿題：絵コンテ(データ化)の完成
3	10月21日	木		仕事と現場		○ ビデオコンテ制作・コマ&フレームレートについて	宿題：ビデオコンテを完成
4	10月28日	木		仕事と現場		○ タイムシート制作・プレゼンについて	宿題：プレゼンテーションの準備
5	11月4日	木		仕事と現場		○ 企画プレゼンテーションと全体講評・検討 撮影方法&レイアウトについて・スケジュール作成	宿題：レイアウト *撮影機材&アプリ&画材&素材の準備
6	11月11日	木		仕事と現場		○ 制作実習(1)	
7	11月18日	木		仕事と現場		○ 制作実習(2)	
8	11月25日	木		仕事と現場		○ 制作実習(3)	
9	12月2日	木		仕事と現場		○ 制作実習(4)	
10	12月9日	木		仕事と現場		○ 制作実習(5)	
11	12月16日	木		仕事と現場		○ 制作実習(6)	
12	1月13日	木		仕事と現場		○ 制作実習(7) 【個別講評・検討】	
13	1月20日	木		仕事と現場		○ 制作実習(8)	
14	1月27日	木		仕事と現場		○ 制作実習(9)	提出課題：①シノプシス ②絵コンテ ③キャラクター設定 ④レイアウト表 ⑤ビデオコンテ ⑥タイムシート ⑦素材写真 ⑧完成作品 +α
15	2月3日	木		仕事と現場		○ 制作実習(10) プレゼンテーション・全体講評会	

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

▼好きな楽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 ▼デジタルカメラ or スマホ or iPad ▼三脚 ▼USB ▼350ml缶(中身入_4個 ▼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 Studio 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イラストレーション・絵本/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 [401] 修得単位：1単位

2021/10/06(水)- 2021/12/15(水)

9:30-12:40

授業内容

よく知られる物語の要素を置き換え、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6日	水	○	オリエンテーション・題材発表		実技カリキュラム	
2	10月13日	水	○	スケジュール・プロット提出		実技カリキュラム	模写用の漫画を持ってくる
3	10月20日	水	○	進捗チェック (キャラデザイン・ネーム)		実技カリキュラム	
4	10月27日	水	○	進捗チェック (ネーム)		実技カリキュラム	
5	11月10日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
6	11月17日	水	○	進捗チェック (下書き・作画)		実技カリキュラム	
7	11月24日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
8	12月1日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
9	12月8日	水	○	最終チェック		実技カリキュラム	
10	12月15日	水	○	提出作品読み合わせ・講評		実技カリキュラム	

学習目標

漫画作品(最大16ページ)の制作。

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。
- ・2回目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ら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。配布するスケジュール表は必ず記入してください。

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zoomからの進捗チェックや相談は可能です。

評価方法

課題作品：50% 学習状況：30% 制作態度・積極性：20%

2年 ビジュアルデザイン科

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

2021/10/04(月)- 2021/11/22(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4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11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18日	月		授業カリキュラム	○	ヌーボレアリスム~ポップアート	
4	10月25日	月		授業カリキュラム	○	「あえて、美術史~印象派論」	
5	11月1日	月		授業カリキュラム	○	写真論~映像表現	
6	11月8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15日	日		授業カリキュラム	○	メディアとアート	
8	11月22日	月		授業カリキュラム	○	「デザインとアート」総論	

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

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】 修得単位：2単位

2021/09/27(月)- 2021/10/16(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27日	月	○	オリエンテーション		自主制作	
2	9月28日	火		自主制作		自主制作	
3	9月29日	水		自主制作		自主制作	
4	9月30日	木		自主制作	○	制作指導	
5	10月1日	金		自主制作		海外留学担当講座	
6	10月2日	土		合同講評会			
7	10月3日	日					
8	10月4日	月		自主制作		デザインとアート	
9	10月5日	火		自主制作		自主制作	
10	10月6日	水		イラストコミック	○	制作指導	
11	10月7日	木		自主制作		ストップモーションアニメーション	
12	10月8日	金		自主制作		映像制作1B	
13	10月9日	土		自主制作/フランス語		同窓会講座	
14	10月10日	日					
15	10月11日	月		自主制作		デザインとアート	
16	10月12日	火		自主制作	○	制作指導	
17	10月13日	水		イラストコミック		自主制作	
18	10月14日	木		自主制作		ストップモーションアニメーション	
19	10月15日	金		自主制作		映像制作1B	
20	10月16日	土		自主制作/フランス語	○	講評会	

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

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

写真と撮影

担当教員 藤谷勝志

受講アトリエ【402】 修得単位： 単位

2021/6/22(火)-2021/9/21(火)

9:30-12:40

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	6月22日	火	○	オリエンテーション		メディアブランディング基礎	
2	6月29日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
3	7月6日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
4	7月13日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
5	9月7日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
6	9月14日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
7	9月21日	火	○	講評		メディアブランディング基礎	

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

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B

担当教員 馬谷浩樹

受講アトリエ [401] 修得単位： 単位

2021/6/15(火)-2021/9/21(火)

13:30-16:30

授業内容

アプリケーションの画面制作について学びます。
各自で制作イメージをイメージして制作体験をします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月15日	火		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	6月22日	火		実技カリキュラム	○	環境構築・Xcodeの使い方	
3	6月29日	火		実技カリキュラム	○	各部品の説明(テキストラベル・イメージ等)	
4	7月6日	火		実技カリキュラム	○	レイアウトの調整	
5	7月13日	火		実技カリキュラム	○	デザイン案制作	
6	9月7日	火		実技カリキュラム	○	アプリケーション画面制作	
7	9月14日	火		実技カリキュラム	○	アプリケーション画面制作	
8	9月21日	火		実技カリキュラム	○	講評会	

学習目標

各自でイメージしたものを実装していけることを目標にします。今後、体験したことを社会で活かせるよう興味を持つことを目標にします。

予習・準備物

各自のよく使うアプリケーションを触ってどのような構成になっているか注意深く見てみる

注意事項

理解を優先したら体験のチャンスを遅らせるので、何度も積極的に体験し体験したことから"なぜ"を考えること。体験する前に疑問は持たないこと。

評価方法

興味関心 20% 制作態度 40% 課題作品 40%

2年 ビジュアルデザイン科

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 [502] 修得単位： 単位

2021/6/18(金)-2021/9/17(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	6月18日	金		イラスト個性と表現	○	オリエンテーション	次週までにモチーフのカラーージュを作成
2	6月25日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く	水張り制作
3	7月2日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作①	
4	7月9日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作②	
5	7月16日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作③	
6	9月3日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作④	
7	9月10日	金		イラスト個性と表現	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く 制作⑤	
8	9月17日	金		イラスト個性と表現/後期ガイダンス	○	講評会	

学習目標

モチーフをカラーージュで作ることで画面の構成や配色を考える、モチーフ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、アクリルガッシュのパーマネントレッド、パーマネントイエロー、ウルトラマリンの3原色とホワイト、ブラックの5色は必ず用意してください、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

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		自主制作	
4	5月15日	土		フランス語2	○		
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

映像制作1A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402(901)] 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%)