

2年 ビジュアルデザイン科

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

2022/10/20(木)- 2023/02/02(木)

11:00-12:30

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20日	木	○		講義		実技カリキュラム
2	10月27日	木	○		講義		実技カリキュラム
3	11月10日	木	○		講義		実技カリキュラム
4	11月17日	木	○		講義		実技カリキュラム
5	11月24日	木	○		講義		実技カリキュラム
6	12月1日	木	○		講義		実技カリキュラム
7	12月8日	木	○		講義		実技カリキュラム
8	12月15日	木	○		講義		実技カリキュラム
9	1月12日	木	○		講義		実技カリキュラム
10	1月19日	木	○		講義		実技カリキュラム
11	1月26日	木	○		講義		実技カリキュラム
12	2月2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

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

2022/10/14(金)- 2023/02/03(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14日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月21日	金		実技カリキュラム	○	アニメーションプリセット・コンポジション およびフローチャート 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28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・3Dレイヤー・トラッキング (2D/3D) とスタビライズ	
4	11月4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 パペットピンおよびアンカーポイント・ペイ ント	
5	11月11日	金		実技カリキュラム	○	レイヤーモード・パーティクル・エクスプレッション	
6	11月18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 Mixamo	
7	11月25日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (構想・デザイン)	
8	12月2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9日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
10	12月16日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
11	1月13日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
12	1月20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27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)	
14	2月3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。

前半は主にAfterEffectsを使った基本的なエフェクトおよびアニメーションテクニックの習得。

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】 修得単位：2単位

2022/10/06(木)- 2023/02/02(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6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13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)完成
3	10月20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：ビデオコンテ完成
4	10月27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10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17日	木		仕事と現場	○	制作実習(1)	
7	11月24日	木		仕事と現場	○	制作実習(2)	
8	12月1日	木		仕事と現場	○	制作実習(3)	
9	12月8日	木		仕事と現場	○	制作実習(4)	
10	12月15日	木		仕事と現場	○	制作実習(5)	
11	1月12日	木		仕事と現場	○	制作実習(6)	
12	1月19日	木		仕事と現場	○	制作実習(7) 【個別講評・検討】	
13	1月26日	木		仕事と現場	○	制作実習(8)	
14	2月2日	木		仕事と現場	○	制作実習(9) プレゼンテーション・全体講 評会	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

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

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

2022/10/03(月)- 2022/11/21(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3日	月		授業カリキュラム	○	アヴァンギャルドの時代～ DADA、BAUHAUS	
2	10月17日	月		授業カリキュラム	○	ヌーボレアリスム～ポップアート	
3	10月24日	月		授業カリキュラム	○	「あえて、美術史～印象派論」	
4	10月31日	月		授業カリキュラム	○	写真論～映像表現	
5	11月7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	
6	11月14日	月		授業カリキュラム	○	メディアとアート	
7	11月21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

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単位

2022/10/17(月)- 2022/11/8(火)

9：20-12：30/13：30-16：30

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

学習目標

現代のユーザーが使用しているデバイスやメディアの特性を学びつつ、多様化する現代の生活スタイルに合わせた効果的な動画広告の制作を目指す。

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

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

2022/10/05(水)- 2022/12/14(水)

9：20-10：50/11：00-12：30

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5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12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19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26日	水	○	進捗チェック (ネーム)		実技カリキュラム	
5	11月2日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
6	11月9日	水	○	進捗チェック (下書き・作画)		実技カリキュラム	
7	11月16日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
8	11月30日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
9	12月7日	水	○	最終チェック		実技カリキュラム	
10	12月14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 アニメーション&コミック専攻

モーションデザイン

担当教員 河井 祐

受講アトリエ 【402】 修得単位：2単位

2022/09/26(月)- 2022/10/14(金)

9：20-12：30/13：30-16：30

授業内容

架空のCM、ティザー映像を制作します。演出プラン（コンテ、リファレンス、音楽）を元に映像のイメージを膨らませ、素材の準備から完成まで一連の映像制作の行程を学びます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	9月26日	月		映像制作1A	○	オリエンテーション	
2	9月27日	火		自主制作		自主制作	
3	9月28日	水		自主制作		自主制作	
4	9月29日	木		自主制作	○	制作指導	
5	9月30日	金		VR		海外講座	
6	10月1日	土		自主制作/フランス語		自主制作	
7	10月2日	日					
8	10月3日	月		自主制作		デザインとアート	
9	10月4日	火	○	制作指導		自主制作	
10	10月5日	水		イラストコミック		自主制作	
11	10月6日	木		自主制作		ストップモーションアニメ	
12	10月7日	金		自主制作		海外講座	
13	10月8日	土		合同講評会			
14	10月9日	日					
15	10月10日	月		スポーツの日			
16	10月11日	火		自主制作	○	制作指導	
17	10月12日	水		イラストコミック		自主制作	
18	10月13日	木		自主制作		ストップモーションアニメ	
19	10月14日	金	○	講評会		映像制作1B	

学習目標

限られた短いスケジュールの中で準備、制作、完成までの一連のプロセスの習得。短尺の中でも視聴者の興味を惹きつけられるような映像制作を目指します。

予習・準備物

自分の好きな映像、CM、モーショングラフィックス、アニメなどを発表できるように準備をしてください。

注意事項

期日を守り、具体的な完成イメージを持ちそれをカタチにできるよう努めましょう。

評価方法

課題作品 70% 制作態度・積極性 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

写真と撮影

担当教員 藤谷勝志

受講アトリエ【402】 修得単位：1単位

2022/06/14(火)- 2022/09/20(火)

9：20-10：50/11：00-12：30

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	6月14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21日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
3	6月28日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
4	7月5日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
5	7月12日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
6	9月6日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
7	9月13日	火	○	制作指導		メディアブランディング基礎	
8	9月20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、写真好きになります。

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

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：1単位

2022/06/17(金)- 2022/09/16(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17日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	水張り、次週までにモチーフのカラーージュを作成
2	6月24日	金		実技カリキュラム	○	カラーージュしたモチーフを絵の具で描く	
3	7月1日	金		実技カリキュラム	○	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8日	金		実技カリキュラム	○	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15日	金		実技カリキュラム	○	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2日	金		実技カリキュラム	○	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9日	金		実技カリキュラム	○	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16日	金		実技カリキュラム	○	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

B3木製パネル、シリウス四つ切り、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B3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

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：1単位

2022/04/16(土)- 2022/07/16(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16日	土		フランス語2		オリエンテーション	「フォトストーリーをつくろう」 自分の好きな風景や被写体を見つけて学校周辺で写真を撮る。(スマホ可) 自分の写真集を作るつもりで、自由に撮る。友人をモデルにするのも可。
2	4月23日	土		フランス語2		自主制作	先週の撮影の続き。画像をセレクトし、テーマを決めて、タイトルをつける。
3	5月7日	土		フランス語2		自主制作	できた作品を振り分けられたグループに分かれて鑑賞し合う。
4	5月14日	土		フランス語2	○	制作指導	レクチャー
5	5月21日	土		フランス語2	○	制作指導	レクチャー・ブレスト
6	5月28日	土		フランス語2		自主制作	グループミーティング
7	6月4日	土		フランス語2	○	制作指導	制作
8	6月18日	土		フランス語2	○	制作指導	制作
9	6月25日	土		フランス語2	○	制作指導	制作
10	7月2日	土		フランス語2	○	制作指導	編集
11	7月16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/ファインアート科

フランス語II

担当教員 内田雅樹

受講アトリエ【501】 修得単位：2単位

2022/04/16(土)-2023/02/18(土)

9:20-10:50

授業内容

前期は主に、ステップアップした一年次の延長として展開し、テキストの問題練習なども利用しながら表現の拡充と定着を図ります。後期は、観光など現地で体験する観点を切り口としながら、シチュエーション別の対応力を養います。また、個人の関心に任せたフランス旅行の機会を想定して、自ら情報を収集して簡単なしおりを制作してもらい、フランスをより身近に体験する時間を設けます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
2	4月23日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
3	5月7日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
4	5月14日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
5	5月21日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
6	5月28日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
7	6月4日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
8	6月11日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
9	6月18日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
10	6月25日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
11	7月2日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
12	7月9日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
13	7月16日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
14	9月3日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
15	9月10日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
16	9月17日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
17	10月1日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
18	10月15日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
19	10月22日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
20	10月29日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
21	11月5日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
22	11月12日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
23	11月19日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
24	11月26日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
25	12月3日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
26	1月14日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
27	1月21日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
28	2月4日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
29	2月10日	金	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
30	2月18日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	

学習目標

フランス語Iの修了者を対象とします。一年次のコミュニケーション力にさらに磨きをかけながら、会話・文法の両面でより幅広い表現力と知識の習得を目指します。また、「話す」「聞く」ことがより安定するように、「読む」「書く」側面も少しずつ意識してフランス語を総合的に身につけていきます。

予習・準備物

フランス語Iで学んだ内容を常に参照できるように、使用してきたノートとテキストが常時必要になります。

注意事項

初回到詳しいガイダンスを行いますので必ず出席して下さい。

評価方法

出席が重視され、教場での平常点が主な評価となります。また、前期・後期のまとめの回の出席が単位取得の絶対条件になります。

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：1単位

2022/04/15(金)- 2022/06/10(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15日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	4月22日	金		実技カリキュラム	○	人体デッサン	
3	5月13日	金		実技カリキュラム	○	人体デッサン	
4	5月20日	金		実技カリキュラム	○	講評会	
5	5月27日	金		実技カリキュラム	○	構成デッサン	
6	6月3日	金		実技カリキュラム	○	構成デッサン	
7	6月10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：1単位

2022/04/15(金)- 2022/09/30(金)

9：20-10：50/11：00-12：30

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15日	金	○	オリエンテーション/VRの概要		実技カリキュラム	
2	4月22日	金	○	STYLY基礎		実技カリキュラム	
3	5月20日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	
4	5月27日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	
5	6月3日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
6	6月10日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
7	6月17日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
8	6月24日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
9	7月1日	金	○	講評		実技カリキュラム	
10	7月8日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
11	7月15日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
12	9月2日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
13	9月9日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
14	9月16日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
15	9月30日	金	○	講評		実技カリキュラム	

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：2単位

2022/04/14(木)- 2022/09/22(木)

9：20-10：50/11：00-12：30/13：30-16：30

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教員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14日	木	○	オリエンテーション（作品持参）		自主制作	
2	4月21日	木		自主制作	○	自己紹介4コマ漫画（ネーム完成）	
3	5月19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26日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（発想法）	
5	6月2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9日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（40個作画）	
7	6月16日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（提出・申請）	採点
8	6月23日	木		自主制作	○	ストーリー漫画製作（アイデア）	
9	6月30日	木		自主制作	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
10	7月7日	木		自主制作	○	ネーム作成	
11	7月14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1日	木		自主制作	○	漫画原稿提出・講評	採点
13	9月8日	木		自主制作	○	個別指導（出版社別アドバイスなど）	
14	9月15日	木		自主制作	○	個別指導（出版社別アドバイスなど）	
15	9月22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：2単位

2022/04/13(水)- 2022/09/21(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13日	水		色彩論2	○	オリエンテーション	
2	4月20日	水		色彩論2	○	カメラワーク1	
3	5月18日	水		色彩論2	○	カメラワーク2	
4	5月25日	水		色彩論2	○	カメラワーク3	
5	6月1日	水		色彩論2	○	企画	
6	6月8日	水		色彩論2	○	ロケーションハンティング	
7	6月15日	水		色彩論2	○	企画プレゼンテーション	
8	6月22日	水		色彩論2	○	撮影準備	
9	6月29日	水		色彩論2	○	撮影	
10	7月6日	水		色彩論2	○	編集	
11	7月13日	水		色彩論2	○	編集	
12	9月7日	水		色彩論2	○	クライアント試写	
13	9月14日	水		色彩論2	○	手直し・修正編集	
14	9月21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

担当教員 岩崎沙織

受講アトリエ 【502】 修得単位：1単位

2022/04/13(水)- 2022/09/21(水)

11:00-12:30

授業内容

デザインにおける色の役割、色彩の基礎知識、UC（色のユニバーサルデザイン）、色彩心理、色彩調和の講義・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3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13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20日	水	○	デザインにおける色の役割・色彩基礎		実技カリキュラム	
3	5月18日	水	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月25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1日	水	○	課題制作②		実技カリキュラム	
6	6月8日	水	○	色彩心理		実技カリキュラム	
7	6月15日	水	○	課題制作③		実技カリキュラム	
8	6月22日	水	○	色彩調和		実技カリキュラム	
9	6月29日	水	○	課題制作④		実技カリキュラム	
10	7月6日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
11	7月13日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
12	9月7日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
13	9月14日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
14	9月21日	水	○	作品発表		実技カリキュラム	

学習目標

カラーコーディネートやUC（色のユニバーサルデザイン）など、実践的な色の知識・テクニック習得を目指します。配色ルールや色彩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199a）、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。課題制作や作品制作の時間に色彩検定の質問・相談を承ります。

評価方法

提出課題・授業態度で採点。（課題は期限内に提出することを重視します）

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、502] 修得単位：1単位

2022/04/12(火)- 2022/06/07(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12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19日	火		実技カリキュラム	○	課題曲発表 & 実演	
3	4月26日	火		実技カリキュラム	○	ラフアイデア チェック	
4	5月10日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
5	5月17日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
6	5月24日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
7	5月31日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
8	6月7日	火		実技カリキュラム	○	プレゼンテーション&講評	

学習目標

各メディアの特徴・特性を理解します。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。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。

予習・準備物

毎授業USBメモリは必須となります。

注意事項

制作態度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。毎回の授業初めと終わりは502で行います。その後、作業に関しましては401に移動しても構いません。

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：1単位

2022/04/12(火)-2022/06/07(火)

9:20-10:50/11:00-12:30

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12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19日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
3	4月26日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
4	5月10日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
5	5月17日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
6	5月24日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
7	5月31日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
8	6月7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：2単位

2022/04/11(月)- 2022/09/26(月)

9：20-12：30/13：30-16：30

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11日	月	○	オリエンテーションAfter Effects 実習		自主制作	
2	4月18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25日	月		自主制作	○	ブルーバック撮影・合成	小課題提出あり
4	5月9日	月		自主制作	○	暗幕撮影	
5	5月16日	月		自主制作	○	After Effects 実習	小課題提出あり
6	5月23日	月		自主制作	○	Premiere 実習 コミック映像化 (素材準備)	
7	5月30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6日	月		自主制作	○	Premiere 実習 コミック映像化 (編集)	
9	6月13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20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27日	月		自主制作	○	3DCG実習 ボーンによるアニメーション(歩行)	
12	7月4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11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3日	土		フランス語2		自主制作	小課題提出あり
15	9月5日	月		自主制作	○	総合課題	小課題提出あり
16	9月10日	土		フランス語2		自主制作	
17	9月12日	月		自主制作	○	講評会	
18	9月26日	月		自主制作		実技カリキュラム	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とPC(デジタル処理)を使用した映像制作方法の理解。3DCGを使った映像の制作体験。

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%)