

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

2023/10/16(月)- 2024/02/05(月)

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16日	月	○	講義		実技カリキュラム	
2	10月23日	月	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月30日	月	○	講義		実技カリキュラム	
4	11月6日	月	○	講義		実技カリキュラム	
5	11月13日	月	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月20日	月	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月27日	月	○	講義		就職講座	
8	12月4日	月	○	講義		就職講座	
9	12月11日	月	○	講義		就職講座	
10	1月15日	月	○	講義		就職講座	
11	1月22日	月	○	講義		就職講座	
12	1月29日	月	○	講義		就職講座	
13	2月5日	月	○	講義		就職講座	

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

2年 ビジュアルデザイン科イラストレーション・絵本／メディアデザイン専攻

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

2023/10/04(水)- 2023/12/13(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4日	水	○	オリエンテーション・題材発表		実技カリキュラム	スケジュールの立て方についての説明
2	10月11日	水	○	スケジュール・プロット提出		実技カリキュラム	コマ割り演出ワーク
3	10月18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25日	水	○	進捗チェック（ネーム）		実技カリキュラム	
5	11月1日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可（ネーム未完成の人は進捗チェック）
6	11月8日	水	○	進捗チェック（下書き・作画）		実技カリキュラム	
7	11月15日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
8	11月22日	水	○	進捗チェック（作画）		実技カリキュラム	
9	11月29日	水	○	制作		実技カリキュラム	在宅可
10	12月6日	水	○	最終チェック		実技カリキュラム	
11	12月13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。

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。講師は教室にいますので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

アート&デザイン

担当教員 松蔭浩之
受講アトリエ [502] 修得単位：1単位

2023/10/02(月)- 2023/11/20(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2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16日	月		授業カリキュラム	○	ヌーボレアリズム～ポップアート	
3	10月23日	月		授業カリキュラム	○	「あえて、美術史～印象派論」	
4	10月30日	月		授業カリキュラム	○	写真論～映像表現	
5	11月6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13日	月		授業カリキュラム	○	メディアとアート	
7	11月20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

映像制作1 B

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402] 修得単位：2単位

2023/10/13(金)- 2024/02/09(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13日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月20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27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10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 ローピングモーションパス・ペイント	
5	11月17日	金		実技カリキュラム	○	パーティクル・エクスプレッション レイヤーモード	
6	11月24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	12月1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8日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (構想・デザイン)	
9	1月12日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
10	1月19日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
11	1月26日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作 (実制作)	
12	2月2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	2月9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)	

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。
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メディアデザイン専攻

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

2023/10/05(木)- 2024/02/08(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(ミュージックビデオ)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5日	木		実技カリキュラム	○	オリエンテーション・課題と手法の説明・シノプシス&キャラクター設定制作	■好きな映像作品と将来の夢について発表
2	10月12日	木		実技カリキュラム	○	絵コンテ描き方&用語について・企画案チェック・絵コンテ制作	宿題：絵コンテ(データ化)完成
3	10月19日	木		実技カリキュラム	○	コマ&フレームレートについてビデオコンテ制作	宿題：ビデオコンテ完成
4	10月26日	木		実技カリキュラム	○	プレゼンについて・タイムシート制作	宿題：プレゼンテーションの準備
5	11月2日	木		実技カリキュラム	○	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9日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(1)	個別指導
7	11月16日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(2)	個別指導
8	11月30日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(3)	個別指導
9	12月7日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(4)	個別指導
10	12月14日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(5)	個別指導
11	1月11日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(6)【個別講評・検討】	個別指導
12	1月18日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(7)	個別指導
13	1月25日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(8)	個別指導
14	2月1日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(9)	個別指導
15	2月8日	木		実技カリキュラム	○	制作実習(10) 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 ⑨個人評価+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) ▼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 B 5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 メディアデザイン専攻

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

2023/09/30(土)- 2023/10/17(火)

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30日	土		フランス語	○	オリエンテーション	
2	10月1日	日					
3	10月2日	月				アート&デザイン	
4	10月3日	火					
5	10月4日	水		イラストコミック	○	制作指導・自主制作	
6	10月5日	木		自主制作		ストップモーションアニメ	
7	10月6日	金		合同講評会			
8	10月7日	土		フランス語			
9	10月8日	日					
10	10月9日	月		スポーツの日			
11	10月10日	火					
12	10月11日	水		イラストコミック	○	制作指導・自主制作	
13	10月12日	木				ストップモーションアニメ	
14	10月13日	金	○	制作指導・自主制作		映像制作1B	
15	10月14日	土		フランス語		同窓会講座	
16	10月15日	日					
17	10月16日	月		仕事と現場		アート&デザイン	
18	10月17日	火	○	講評会			

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

制作に生かせるよう、自分の好きな映像、CM、モーショングラフィックス、アニメなどを勉強して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

2023/06/20(火)- 2023/09/26(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20日	火	○	オリエンテーション		メディアデザイン基礎	
2	6月27日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
3	7月4日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
4	7月11日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
5	9月5日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
6	9月12日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
7	9月19日	火	○	制作指導		メディアデザイン基礎	
8	9月26日	火	○	講評		メディアデザイン基礎	

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

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

2023/04/12(水)- 2023/09/27(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12日	水		日本語 色彩論	○	オリエンテーション	
2	4月19日	水		日本語 色彩論	○	カメラワーク1	
3	4月26日	水		日本語 色彩論	○	カメラワーク2	
4	5月17日	水		日本語 色彩論	○	カメラワーク3	
5	5月24日	水		日本語 色彩論	○	企画	
6	5月31日	水		日本語 色彩論	○	ロケーションハンティング	
7	6月14日	水		日本語 色彩論	○	企画プレゼンテーション	
8	6月21日	水		日本語 色彩論	○	撮影準備	
9	6月28日	水		日本語 色彩論	○	撮影	
10	7月5日	水		日本語 色彩論	○	編集	
11	7月12日	水		日本語 色彩論	○	編集	
12	9月6日	水		日本語 色彩論	○	編集	
13	9月13日	水		日本語 色彩論	○	クライアント試写	
14	9月20日	水		日本語 色彩論	○	手直し・修正編集	
15	9月27日	水		日本語 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。

2年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン基礎B

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401] 修得単位：1単位

2023/06/13(火)- 2023/09/26(火)

13：30-16：30

授業内容

- 授業を通してウェブサイトの仕組みからコーディングの基礎を学んでもらいます。
- 実際にプログラミングエディタ（VScode）を使って手を動かし、コーディングを行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月13日	火		実技カリキュラム	○	WEBサイトとインターネットの仕組み	
2	6月20日	火		実技カリキュラム	○	エディタの使い方	
3	6月27日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
4	7月4日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
5	7月11日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
6	9月5日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
7	9月12日	火		実技カリキュラム	○	コーディング実技	
8	9月26日	火		実技カリキュラム	○	講評	

学習目標

- 将来コーダーやプログラマーを目指さなくても、自身のポートフォリオなどをデザインする際にも応用できるように基礎的な知識を身につけてもらいます。
- HTML5とCSS3を使ったコーディングで各ファイルの仕組みや役割を理解し、履修終了後には仕様に準拠したセマンティックなWEBページを作成できるように学び、基本的なWEBサイト構築ができるようになってもらいます。

予習・準備物

注意事項

評価方法

課題制作による採点評価

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

2023/06/10(土)- 2023/09/09(土)

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10日	土		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	ガイダンスと水張り
2	6月17日	土		実技カリキュラム	○	絵の具でモチーフを見ないで描く	次週までにモチーフのカラーージュを作成
3	6月24日	土		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	モチーフのチェック
4	7月1日	土		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8日	土		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	7月15日	土		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	土		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木製パネル、シリウス八つ切り2枚、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。

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

フランス語II

担当教員 内田雅樹

受講アトリエ【301】 修得単位：2単位

2023/04/15(土)- 2024/02/24(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15日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
2	4月22日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
3	5月6日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
4	5月13日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
5	5月20日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
6	5月27日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
7	6月3日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
8	6月10日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
9	6月17日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
10	6月24日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
11	7月1日	土	○	会話と文法		実技カリキュラム	
12	7月8日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
13	7月15日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
14	9月9日	土	○	前期まとめ		実技カリキュラム	
15	9月30日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
16	10月7日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
17	10月14日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
18	10月21日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
19	10月28日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
20	11月4日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
21	11月11日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
22	11月18日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
23	11月25日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
24	12月2日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
25	1月13日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
26	1月20日	土	○	会話と演習		実技カリキュラム	
27	2月3日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
28	2月10日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
29	2月17日	土	○	後期まとめ		実技カリキュラム	
30	2月24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

初回到に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。

メディアデザイン基礎B

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ 【401】 修得単位：1単位

2023/06/13(火)- 2023/09/26(火)

13:30 - 16:30

授業内容

- 授業を通してウェブサイトの仕組みからコーディングの基礎を学んでもらいます。
- 実際にプログラミングエディタ（VScode）を使って手を動かし、コーディングを行います。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	6月13日	火			○	WEBサイトとインターネットの仕組み	
2	6月20日	火			○	エディタの使い方	
3	6月27日	火			○	コーディング実技	
4	7月4日	火			○	コーディング実技	
5	7月11日	火			○	コーディング実技	
6	9月5日	火			○	コーディング実技	
7	9月12日	火			○	コーディング実技	
8	9月26日	火			○	講評	

学習目標

- 将来コーダーやプログラマーを目指さなくても、自身のポートフォリオなどをデザインする際にも応用できるように基礎的な知識を身につけてもらいます。
- HTML5とCSS3を使ったコーディングで各ファイルの仕組みや役割を理解し、履修終了後には仕様に準拠したセマンティックなWEBページを作成できるように学び、基本的なWEBサイト構築ができるようになってもらいます。

予習・準備物

パソコン、データ保存用のデバイスUSBメモリもしくは携帯用HDDなど。

注意事項

作品はすべてデジタルデータで提出していただきます。
一つ一つ段階を踏んで説明していくため、授業を一度飛ばしてしまうとわからなくなる可能性があります。体の管理を第一としつつ、できる限り休まず出席して欲しいと思います。

評価方法

課題作品65% 制作態度・積極性35%

本科3年

日本語2

担当教員 メロス言語学院

受講アトリエ【502】修得単位数：1単位

2023/10/05(木)-2023/11/30(木)

13:30-16:30

授業内容

前半90分、後半20分=映像教材を見て、語彙の聞き取り+ディスカッション。

後半70分=

(1)会話表現+ロールプレイ(15分)

(2)1分間スピーチ(15分)

(3)Show & Tell(40分)

授業スケジュール/計画

	出講日	曜日	指導	AM	指導	PM
1	10月5日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
2	10月12日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
3	10月19日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
4	10月26日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
5	11月2日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
6	11月9日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
7	11月16日	木		実技カリキュラム	○	日本語2
8	11月30日	木		実技カリキュラム	○	日本語2

学習目標

目上に対する日本語表現とカジュアルな日本語表現の向上を目標として挙げます。

予習・準備物

筆記用具、前回授業で配ったプリント用紙

注意事項

予習復習を徹底すること。

評価方法

授業態度による採点

本科1年／ファインアート科2年／本科3年

日本語1(留学生対象)

担当教員 蔣 燕萍

修得単位数：3単位

2023/04/12(月)-2023/6/30(金)

授業内容

9：20-10：50/11：00-12：30

- ・言語知識、読解、聴解の実戦練習。
 - ・模擬試験。
- ※留学生対象授業。

授業スケジュール／計画

	出講日	曜日	AM		教室	PM	備考
1	4月12日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
2	4月14日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
3	4月19日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
4	4月21日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
5	4月26日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
6	5月10日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
7	5月12日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
8	5月17日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
9	5月19日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
10	5月24日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
11	5月26日	金		N1 対策	401	実技カリキュラム	
12	5月31日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
13	6月2日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
14	6月7日	水	N1 対策		901	実技カリキュラム	
15	6月9日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
16	6月14日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
17	6月16日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	
18	6月21日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
19	6月23日	金		N1 対策	901	実技カリキュラム	
20	6月28日	水	N1 対策		501	実技カリキュラム	
21	6月30日	金		N1 対策	501	実技カリキュラム	

学習目標

- ①日本語能力試験N1対策：N1の試験に合格できる力をつける。
- ②語彙力の向上。

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

レポート提出並びに取り組み姿勢による採点

色彩論

担当教員 岩崎沙織
受講アトリエ 【501】 修得単位：1単位

2023/04/12(水)- 2023/09/27(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。コンクール作品の制作・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12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19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	4月26日	水	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月17日	水	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
5	5月24日	水	○	課題制作②		実技カリキュラム	
6	5月31日	水	○	色彩心理		実技カリキュラム	
7	6月7日	水	○	課題制作③		実技カリキュラム	
8	6月14日	水	○	色彩調和		実技カリキュラム	
9	6月21日	水	○	課題制作④		実技カリキュラム	
10	6月28日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
11	7月5日	水	○	作品制作①		実技カリキュラム	
12	7月12日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
13	9月6日	水	○	作品制作②		実技カリキュラム	
14	9月13日	水	○	作品制作③		実技カリキュラム	
15	9月20日	水	○	作品発表		実技カリキュラム	
16	9月27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

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 【501】 修得単位：1単位

2023/04/15(土)- 2023/06/03(土)

13：30-16：30

授業内容

鉛筆を用いてモチーフを描く。最終課題ではモチーフの選択やアプローチ方法によって、表現のオリジナリティーも追求する。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月15日	土		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	B3画用紙・鉛筆
2	4月22日	土		実技カリキュラム	○	人体デッサン	B3画用紙・鉛筆
3	5月6日	土		実技カリキュラム	○	人体デッサン	B3画用紙・鉛筆
4	5月13日	土		実技カリキュラム	○	講評会	B3画用紙・鉛筆
5	5月20日	土		実技カリキュラム	○	静物デッサン	B3画用紙・鉛筆
6	5月27日	土		実技カリキュラム	○	静物デッサン	B3画用紙・鉛筆
7	6月3日	土		実技カリキュラム	○	講評会	B3画用紙・鉛筆

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

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

2023/04/14(金)- 2023/07/14(金)
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14日	金		VR	○	オリエンテーション	「フォトストーリーを作るう」レクチャー
2	4月21日	金		VR		自主制作	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。
3	5月12日	金			○	制作指導	レクチャー グループ分け
4	5月19日	金		VR		自主制作	アイデアだし
5	5月26日	金		VR	○	制作指導	アイデア ヒヤリング 制作
6	6月2日	金		VR		自主制作	グループミーティング 制作
7	6月9日	金		VR	○	制作指導	アイデア ヒヤリング 制作
8	6月16日	金		VR	○	制作指導	制作
9	6月23日	金		VR		自主制作	制作
10	6月30日	金		VR		自主制作	制作
11	7月7日	金		VR	○	制作指導	編集
12	7月14日	金		VR	○	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メディアデザイン専攻

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

2023/04/14(金)- 2023/09/29(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14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21日	金	○	STYLY基礎		実技カリキュラム	
3	5月19日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	
4	5月26日	金	○	Unity基礎		実技カリキュラム	
5	6月2日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
6	6月9日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
7	6月16日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
8	6月23日	金	○	Unity応用		実技カリキュラム	
9	6月30日	金	○	講評		実技カリキュラム	
10	7月7日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
11	7月14日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
12	9月8日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
13	9月15日	金	○	作品制作		実技カリキュラム	
14	9月29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メディアデザイン専攻

コミック表現1

担当教員 やすこーん

受講アトリエ [402] 修得単位：2単位

2023/04/13(木)- 2023/09/28(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13日	木	○	オリエンテーション（作品持参）		自主制作	
2	5月18日	木		自主制作	○	自己紹介4コマ漫画（ネーム完成）	
3	5月25日	木		自主制作	○	自己紹介4コマ漫画（ペン入れ・提出）	採点
4	6月1日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（発想法）	
5	6月8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15日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（40個作画）	
7	6月22日	木		自主制作	○	LINEスタンプ作り（提出・申請）	採点
8	7月6日	木		自主制作	○	ストーリー漫画製作（アイデア）	
9	7月13日	木		自主制作	○	キャラ・世界観・ストーリー作成	
10	7月18日	火			○	ネーム作成	
11	9月7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14日	木		自主制作	○	漫画原稿提出・講評	採点
13	9月21日	木		自主制作	○	個別指導（出版社別アドバイスなど）	
14	9月28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

メディアデザイン基礎A

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [401、502] 修得単位：1単位

2023/04/11(火)- 2023/06/06(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11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18日	火		実技カリキュラム	○	課題曲発表 & 実演	
3	4月25日	火		実技カリキュラム	○	ラフアイデア チェック	
4	5月9日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
5	5月16日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
6	5月23日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
7	5月30日	火		実技カリキュラム	○	制作進行 & 進行チェック	
8	6月6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メディアデザイン専攻

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

2023/04/11(火)- 2023/06/13(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します。

授業スケジュール／計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11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18日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
3	4月25日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
4	5月9日	火	○	アニメーション：松本		実技カリキュラム	
5	5月16日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
6	5月23日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
7	5月30日	火	○	音楽：本多		実技カリキュラム	
8	6月6日	火	○	編集		実技カリキュラム	A：松本／S：本多
9	6月13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メディアデザイン専攻

映像制作1 A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402・501] 修得単位：2単位

2023/04/10(月)- 2023/09/25(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10日	月	○	オリエンテーション カメラと撮影機材の使い方		自主制作	
2	4月17日	月		自主制作	○	カメラと撮影機材の使い方 After Effects 演習	小課題提出あり
3	4月24日	月		自主制作	○	ブルーバック撮影 After Effects 演習	小課題提出あり
4	5月8日	月		自主制作	○	暗幕撮影 After Effects 演習	
5	5月22日	月		自主制作	○	After Effects 実習	小課題提出あり
6	5月29日	月		自主制作	○	Premiere 演習 コミック映像化 (素材準備)	本課題
7	6月5日	月		自主制作	○	Premiere 演習 コミック映像化 (素材準備・編集)	本課題
8	6月12日	月		自主制作	○	Premiere 演習 コミック映像化 (編集)	本課題
9	6月19日	月		自主制作	○	3DCG実習(頭蓋骨・顔) モデリング	小課題提出あり
10	6月26日	月		自主制作	○	3DCG演習(アニメーション基礎) ペアレント化とコンストレイント	小課題提出あり
11	7月3日	月		自主制作	○	3DCG演習(歩行) ボーンによるアニメーション	
12	7月10日	月		自主制作	○	3DCG演習(階段を上る) IKを使ったアニメーション	小課題提出あり
13	9月4日	月		自主制作	○	3DCG演習(シーンの制作) テクスチャ・ライティング	小課題提出あり
14	9月8日	金		VR		自主制作	
15	9月11日	月		自主制作	○	総合課題	小課題提出あり
16	9月15日	金		VR		自主制作	
17	9月25日	月		自主制作	○	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%)