

2年 ビジュアルデザイン科 グラフィックデザイン専攻 メディアデザイン専攻 ブランディング

担当教員 : 片野慎太郎
受講アトリエ 【302】

2024/11/12(火)- 2024/11/30(土)
9:20-12:30/13:30-16:30

授業内容

制作課題を因数分解してディレクションを書類化するまでを、授業で取り組みます。

・課題を因数分解する→・大事な因数に絞っていく→・因数を言語化して書き出す→・ディレクションを4事象で捉える→・表現を考える→・表現をかたちにする
それぞれのパートに適性もあるため、クリエイターとしての自己を因数分解することとあわせて全体的に制作を俯瞰で捉える習慣を養います。

授業スケジュール/計画

		9:20-12:30		13:30-16:30		
		指導	AM	指導		備考
1	11月12日 火	○	オリエンテーション/課題の出題		豊島広報B	課題の説明
2	11月13日 水					
3	11月14日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
4	11月15日 金		Webデザイン		映像制作1B	
5	11月16日 土				就職セミナー	
6	11月17日 日					
7	11月18日 月		/仕事と現場		P&SP	
8	11月19日 火				豊島広報B	
9	11月20日 水					
10	11月21日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
11	11月22日 金		Webデザイン		映像制作1B	
12	11月23日 土		勤労感謝の日			
13	11月24日 日					
14	11月25日 月		/仕事と現場		P&SP	
15	11月26日 火	○	制作過程チェック		豊島広報B	
16	11月27日 水					
17	11月28日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
18	11月29日 金		Webデザイン		映像制作1B	
19	11月30日 土		Adobe試験日1	○	講評会	プレゼンテーション

学習目標

課題を因数分解して、その因数の中で最大公約数を見出し、言語化して、ディレクションを設定していくことは、クリエイティブをクライアントまたは自社チームと共有する際に大事ですので、その習慣を課題を通して身につけることを目指します。

課題を論理的に整理して、人に伝えるための合理的なプロセスを経験しましょう。

次第に自分のクリエイティブ能力を因数分解する視点も養い、デザイナーを職業にするための道標も得られます。

予習・準備物

筆記用具等

注意事項

合理的にマニュアルとして覚えたら良いです。論理・数理が苦手、数学も得意じゃなかったという方も嫌悪せず、大丈夫です。

評価方法

制作への取り組み姿勢、作品に自分の長所が出たかどうか

2年 ビジュアルデザイン科 グラフィックデザイン専攻 メディアデザイン専攻 ブランディング

担当教員 : 片野慎太郎

受講アトリエ 【302】

2024/11/12(火)- 2024/11/30

9:20-12:30/13:30-16

授業内容

制作課題を因数分解してディレクションを書類化するまでを、授業で取り組みます。

・課題を因数分解する→・大事な因数に絞っていく→・因数を言語化して書き出す→・ディレクションを4事象で捉える→・表現を考える→・表現をかたちにする

それぞれのパートに適性もあるため、クリエイターとしての自己を因数分解することとあわせて全体的に制作を俯瞰で捉える習慣を養います。

授業スケジュール/計画

9:20-12:30

13:30-16:30

		指導	AM	指導		備考
1	11月12日 火	○	オリエンテーション/課題の出題		豊島広報B	課題の説明
2	11月13日 水					
3	11月14日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
4	11月15日 金		Webデザイン		映像制作1B	
5	11月16日 土				就職セミナー	
6	11月17日 日					
7	11月18日 月		/仕事と現場		P&SP	
8	11月19日 火				豊島広報B	
9	11月20日 水					
10	11月21日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
11	11月22日 金		Webデザイン		映像制作1B	
12	11月23日 土		勤労感謝の日			
13	11月24日 日					
14	11月25日 月		/仕事と現場		P&SP	
15	11月26日 火	○	制作過程チェック		豊島広報B	
16	11月27日 水					
17	11月28日 木		/Adobe検定	○	制作過程チェック	
18	11月29日 金		Webデザイン		映像制作1B	
19	11月30日 土		Adobe試験日1	○	講評会	プレゼンテーション

学習目標

課題を因数分解して、その因数の中で最大公約数を見出し、言語化して、ディレクションを設定していくことは、クリエイティブをクライアントまたは自社チームと共有する際に大事ですので、その習慣を課題を通して身につけることを目指します。

課題を論理的に整理して、人に伝えるための合理的なプロセスを経験しましょう。

次第に自分のクリエイティブ能力を因数分解する視点も養い、デザイナーを職業にするための道標も得られます。

予習・準備物

筆記用具等

注意事項

合理的にマニュアルとして覚えたら良いです。論理・数理が苦手、数学も得意じゃなかったという方も嫌悪せず、大丈夫です。

評価方法

制作への取り組み姿勢、作品に自分の長所が出たかどうか

パッケージ&セールスプロモーション

担当教員 岩谷のぼる、藤本陽

受講アトリエ 【502】

2024/10/07(月)- 2024/12/09

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

授業内容

- 1.デザインするパッケージ商品を決める。
- 2.ペルソナ（購入者ターゲット）を設定する。
- 3.売場を設定する（学校外への視察も検討）
- 4.パッケージデザイン & セールスプロモーションのイメージ制作。
- 5.パッケージモックアップ制作
- 6.パッケージモックアップ撮影

授業スケジュール/計画

		指導:	AM	指導:	PM	備考
1	10月7日	月	/仕事と現場	○	オリエン・題材決定・アイデアチェック	
2	10月14日	月	スポーツの日			
3	10月21日	月	/仕事と現場	○	デザイン開始	
4	10月28日	月	/仕事と現場	○	パッケージデザイン作業	
5	11月4日	月	/仕事と現場	○	パッケージデザイン作業	
6	11月11日	月	/仕事と現場	○	SPデザイン作業	
7	11月18日	月	/仕事と現場	○	SPデザイン作業	
8	11月25日	月	/仕事と現場	○	デザイン作業 & モックアップ撮影	
9	12月2日	月	/仕事と現場	○	デザイン作業 & モックアップ撮影	
10	12月9日	月	/仕事と現場	○	講評	

学習目標

パッケージデザインの授業では購入者ターゲットを明確に決め、ブランディングやターゲットに有効な訴求をすることが目的です。また、セールスプロモーションの授業では先にデザインしたパッケージ（商品）の特徴を魅力的にアピールし、購買意欲を喚起させるツールを制作するのが目的です。

予習・準備物

各自、事前に興味のある「店舗」や「業態（ジャンル）」についてリサーチしておくこと。

注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に楽しみながら制作しましょう。

評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

映像制作1B

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402]

2024/10/4(金)- 2025/02/07(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04日	金		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	10月11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18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	10月25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01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08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15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22日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(構想・デザイン)	
9	11月29日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(構想・デザイン)	
10	12月06日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(実制作)	
11	12月13日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(実制作)	
冬季休校							
12	01月10日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(実制作)	
13	01月17日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(実制作)	
14	01月24日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(実制作)	
15	01月31日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(ブラッシュアップ)	
16	02月07日	金		実技カリキュラム	○	自由課題制作(ブラッシュアップ) 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。

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

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】

2024/10/07(月)- 02/03(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7日	月	○	講義		実技カリキュラム	
2	10月21日	月	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月28日	月	○	講義		実技カリキュラム	
4	11月4日	月	○	講義		実技カリキュラム	
5	11月11日	月	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月18日	月	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月25日	月	○	講義		実技カリキュラム	
8	12月2日	月	○	講義		実技カリキュラム	
9	12月9日	月	○	講義		実技カリキュラム	
				12月14日～1月5日まで 冬季休暇			
10	1月20日	月	○	講義		実技カリキュラム	
11	1月27日	月	○	講義		実技カリキュラム	
12	2月3日	月	○	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

2年 ビジュアルデザイン科

WEBデザインB

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401]

2024/10/04(金)- 2024/12/13(金)

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

授業内容

WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBの技術トレンドやルールを知識として学習しつつ、この授業ではコーディング（プログラミング）の基礎を学んでいきます。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月4日	金	○	WEBプログラミングとトレンド		実技カリキュラム	対面授業
2	10月11日	金	○	コーディングとプログラミングとその技術		実技カリキュラム	//
3	10月18日	金	○	コーディング基礎1		実技カリキュラム	//
4	10月25日	金	○	コーディング基礎2		実技カリキュラム	//
5	11月1日	金	○	講評		実技カリキュラム	//
6	11月8日	金	○	WEBサイト制作1		実技カリキュラム	//
7	11月15日	金	○	WEBサイト制作2		実技カリキュラム	//
8	11月22日	金	○	WEBサイト制作3		実技カリキュラム	//
9	11月29日	金	○	WEBサイト制作4		実技カリキュラム	//
10	12月6日	金	○	WEBサイト制作5		実技カリキュラム	//
11	12月13日	金	○	講評		実技カリキュラム	//

学習目標

現在使われているウェブでの最新技術の一端を学ぶとともに、ウェブサイト制作のフローを知ること、今後の仕事や作品公開の場としてのウェブとの関わりの基礎を知ってもらう。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

授業に対する姿勢。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

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]

2024/09/30(月)- 2024/10/19

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

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	9月30日	月			○	オリエンテーション/VRの概要	
2	10月1日	火				実技カリキュラム	
3	10月2日	水					
4	10月3日	木		実技カリキュラム	○	制作指導	
5	10月4日	金		実技カリキュラム		実技カリキュラム	
6	10月5日	土				同窓会イベント	
7	10月6日	日					
8	10月7日	月		実技カリキュラム		実技カリキュラム	
9	10月8日	火				実技カリキュラム	
10	10月9日	水			○	制作指導	
11	10月10日	木		実技カリキュラム	○	制作指導	
12	10月11日	金		実技カリキュラム		実技カリキュラム	
13	10月12日	土					
14	10月13日	日					
15	10月14日	月		スポーツの日			
16	10月15日	火				実技カリキュラム	
17	10月16日	水					
18	10月17日	木		実技カリキュラム	○	制作指導	
19	10月18日	金		実技カリキュラム		実技カリキュラム	
20	10月19日	土			○	講評	

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

Adobe検定

担当教員 三浦英介

受講アトリエ 【401】

2024/10/3(木)- 2025/2/6(木)

11:00-12:30

授業内容

試験内容の概要。アドビ CC のログインと書体アクティベート設定。アプリケーションの基本操作とツール解説を行いながら、問題集「模擬問題-1」から「模擬問題-3」までの「実技・実践」のポイントを説明する。また就職に向けての最低限必要なデザイン・スキルを身につける。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	10月3日	木	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	10月10日	木	○	講義		実技カリキュラム	
3	10月17日	木	○	講義		実技カリキュラム	
4	10月24日	木	○	講義		実技カリキュラム	
5	10月31日	木	○	講義		実技カリキュラム	
6	11月7日	木	○	講義		実技カリキュラム	
7	11月14日	木	○	講義		実技カリキュラム	
8	11月21日	木	○	講義		実技カリキュラム	
9	11月28日	木	○	講義		実技カリキュラム	
	11月30日	土		Adobe試験日1			
10	12月5日	木	○	講義		実技カリキュラム	
11	12月12日	木	○	講義		実技カリキュラム	
冬季休校							
12	1月9日	木	○	講義		実技カリキュラム	
13	1月16日	木	○	講義		実技カリキュラム	
14	1月23日	木	○	講義		実技カリキュラム	
15	1月30日	木	○	講義		実技カリキュラム	
16	2月6日	木	○	講義		実技カリキュラム	
	2月8日	土		Adobe試験日2			

学習目標

デザイナーが必須としているアドビ社のアプリケーションツール、イラストレーター、フォトショップの能力検定対策講座。PC 操作と検定試験の過去問題を解説し傾向と対策を行う。サーティファイ検定試験(スタンダード)の合格率向上を目指すと共に、就職活動に向けた意識向上をはかる。

予習・準備物

PC、USB、筆記用具等

注意事項

評価方法

提出課題や授業態度にて評価判断します。

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻 / メディアデザイン専攻
豊島区広報映像B

20240906修正

担当教員 岡山拓史、大久保榛菜
受講アトリエ【302,402】

2024/10/1(火)- 2025/02/04
13:30-16:3

授業内容

前期で制作した企画案を提案レベルまでブラッシュアップし、撮影→編集を経てグループ毎にプロモーション映像を完成させる。

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	10月1日	火			○	企画制作	
2	10月8日	火			○	↓	
3	10月15日	火			○	↓	
4	10月22日	火			○	提案期間	豊島区広報課と日程調整
5	10月29日	火			○	↓	
6	11月5日	火			○	↓	
7	11月12日	火			○	撮影期間	撮影場所と日程調整
8	11月19日	火			○	↓	
9	11月26日	火			○	↓	
10	12月3日	火			○	編集期間	
11	12月10日	火			○	↓	
12	1月14日	火			○	↓	
13	1月21日	火			○	↓	
14	1月28日	火			○	↓	
15	2月4日	火			○	納品	

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

準備物：ノート、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。

WebデザインA

担当教員 秋山カズオ

受講アトリエ [401]

2024/04/11(木)- 2024/09/26(木)

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

授業内容

WEBを利用したマーケティングやコミュニケーションは今や日常生活には欠かせないものになっています。最新のWEBのトレンドやルールを知識として学習するだけでなく、背景にある想いやメッセージを理解する力を育みます。最終的にはWEBサイトの制作を行い、実践的なスキルの習得を目指します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月11日	木	○	WEBのお話		実技カリキュラム	対面授業
2	4月18日	木	○	言葉で学ぶWEBの世界!		実技カリキュラム	//
3	4月25日	木	○	社会はWEBで溢れている!		実技カリキュラム	//
4	5月16日	木	○	WEBサイトデザイン制作・模写1		実技カリキュラム	//
5	5月23日	木	○	WEBサイトデザイン制作・模写2		実技カリキュラム	//
6	5月30日	木	○	WEBサイトデザイン制作1		実技カリキュラム	//
7	6月6日	木	○	WEBサイトデザイン制作2		海外講座	//
8	6月13日	木	○	WEBサイトデザイン制作3		実技カリキュラム	//
9	6月20日	木	○	WEBサイトデザイン制作4		実技カリキュラム	//
10	6月27日	木	○	WEBサイトデザイン制作5		海外講座	//
11	7月4日	木	○	WEBサイトデザイン制作6		実技カリキュラム	//
12	7月11日	木	○	WEBサイトデザイン制作7		実技カリキュラム	//
13	9月5日	木	○	WEBサイトデザイン制作8		実技カリキュラム	//
14	9月12日	木		創形祭準備			
15	9月19日	木	○	WEBサイトデザイン制作9		実技カリキュラム	//
16	9月26日	木	○	講評		実技カリキュラム	//

学習目標

WEBサイトを知識と実習で理解します。WEB用語の習得やWEBデザインの内容、最新のトレンドなど生活の一部となったWEBサイトを理解するとともに、伝わる表現や使いやすいWEBデザインの習得を目標とします。

予習・準備物

データ保存用のUSBメモリ、もしくは携帯用ハードディスク、持っている方はスマホ、筆記用具とノート

注意事項

評価方法

LINEの投稿/出席日数/授業に対する姿勢/提出課題による採点

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン/メディアデザイン専攻
広告デザイン

担当教員 近藤 忠
受講アトリエ [302]

2024/10/22(火)–2024/11/09(土)
9:20-12:30 / 13:30-16:30

授業内容

課題①：コピーを考える（授業内完結）
課題②：ビジュアルにコピーを付ける（授業内完結）
課題③：公共広告を制作する（ラフ提出→講評→完成物提出→プレゼン→講評）
※**曜日によって内容が変わる場合があります**

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考	
1	10月22日	火	○：オリエン/課題①：説明・制作・講評		豊島広報		
2	10月23日	水	自主制作		自主制作		
3	10月24日	木	/Adobe検定	○：課題①：講評のつづき 課題②：説明・制作・講評			
4	10月25日	金	webデザイン		映像制作 (MD)		
5	10月26日	土	自主制作	○：課題②：講評のつづき 課題③：説明・ミニ講義		ミニ講義は、公共広告の事例を30分ほど講義	
6	10月27日	日					
7	10月28日	月	/仕事と現場		P&SP		
8	10月29日	火	自主制作		豊島広報		
9	10月30日	水	自主制作		自主制作		
10	10月31日	木	/Adobe検定	○：課題③：ラフ提出/講評			
11	11月1日	金	webデザイン		映像制作 (MD)		
12	11月2日	土	自主制作		自主制作		
13	11月3日	日	文化の日				
14	11月4日	月	/仕事と現場		P&SP		
15	11月5日	火	○：課題③：最終チェックと仕上げ		豊島広報	寸評と仕上げ日	
16	11月6日	水	自主制作		自主制作		
17	11月7日	木	/Adobe検定		自主制作		
18	11月8日	金	webデザイン		映像制作 (MD)		
19	11月9日	土	自主制作	○：課題③：完成物提出/プレゼン/講評		午前中までに印刷しておくこと	

学習目標

課題をとおし、広告表現の面白さと発想と技術を学ぶ。

予習・準備物

1.その都度、こちらで当日のスケジュールと課題内容をまとめたレジメを用意。2.授業外作業（宿題）が必須。3.基本的な文具（30cm直定規/カッター/はさみ）は常備すること。

注意事項

特に、課題③に関しては、たくさん考え、ラフを描き、完成物をつくること。

評価方法

課題①と②はそれぞれ25点満点。課題③は100点満点として採点する。3課題とも提出のこと（体調不良や急引の場合、提出日の延長あり）
出席は6回中6回出席のこと（体調不良や急引を除く）

2年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻 / メディアデザイン専攻

写真と撮影

担当教員 藤谷勝志

受講アトリエ【302、402】

2024/04/15(月)- 2024/09/09(月)

13:30-16:30

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	4月15日	月			○	オリエンテーション	自己紹介、授業内容の説明
2	4月22日	月			○	カメラの種類、構造、使い方の説明	
3	5月20日	月			○	ヒカリについての講義	
4	5月27日	月			○	スタジオ実習	
5	6月3日	月			○	スタジオ実習	
6	6月10日	月			○	スタジオ実習	
7	6月17日	月			○	スタジオ実習	
8	6月24日	月			○	スタジオ実習	
9	7月1日	月			○	スタジオ実習	
10	7月8日	月			○	スタジオ実習	
11	9月2日	月			○	スタジオ実習	
12	9月9日	月			○	講評	

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

授業時に指示します。

注意事項

授業時に指示します。

評価方法

課題の提出、作品の内容、授業態度などで評価します。

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】

2024/04/16(火)- 2024/07/9(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生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16日	火	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	松本 力、本多裕史
2	4月23日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	松本
3	5月7日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	松本
4	5月14日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	本多
5	5月21日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	本多
6	5月28日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	松本
7	6月4日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	松本
8	6月11日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	本多
9	6月18日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	本多
10	6月25日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	松本
11	7月2日	火	○	制作指導		実技カリキュラム	本多
12	7月9日	火	○	講評		実技カリキュラム	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グラフィックデザイン専攻 / メディアデザイン専攻

豊島区広報映像A

担当教員 黒川芳信、岡山拓史

受講アトリエ 【302,402】

2024/04/16(火)- 2024/09/24(火)

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16日	火			○	オリエンテーション	
2	4月23日	火			○	カメラワーク1	
3	5月7日	火			○	カメラワーク2	
4	5月14日	火			○	カメラワーク3	
5	5月21日	火			○	カメラワーク4	
6	5月28日	火			○	企画オリエンテーション	
7	6月4日	火			○	ロケーションハンティング	
8	6月11日	火			○	企画制作1	
9	6月18日	火			○	企画制作2	
10	6月25日	火			○	企画書・絵コンテ作成	
11	7月2日	火			○	企画書・絵コンテ作成	
12	7月9日	火			○	企画書・絵コンテ作成	
13	9月3日	火			○	学内プレゼンテーション	
14	9月10日	火			○	クライアントプレゼンテーション	
15	9月17日	火			○	企画修正	
16	9月24日	火			○	撮影準備	

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】

2024/4/11(木)-2024/09/26(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	4月11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	4月18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	
3	4月25日	木	実技カリキュラム	○	絵コンテチェック&制作(データ化)	宿題：絵コンテ完成&データ化	
	5月9日	木	紙漉研修旅行				
4	5月16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	
5	5月23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 *撮影機材&アプリ&画材&素材の準備	
6	5月30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 ・レイアウト&スケジュール&作り物リスト作成	宿題：レイアウト&スケジュール&作り物リスト作成	
7	6月6日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(1) ・スケジュール&作り物リストチェック	個別指導	
8	6月13日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(2)	個別指導	
9	6月20日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(3)	個別指導	
10	6月27日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(4)	個別指導	
11	7月4日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(5)【個別講評・検討】	個別指導	
12	7月11日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(6)	個別指導	
13	9月5日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(7)	個別指導	
14	9月12日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(8)	個別指導	
15	9月19日	木	実技カリキュラム	○	制作実習(9)	個別指導	
16	9月26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 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。各自が使いやすいものを使用しても良い。

評価方法

遅刻の有無(48%)、提出物(47%)、授業態度(5%)により評価。

2年 ビジュアルデザイン科

メディアデザイン基礎

担当教員 高林直俊

受講アトリエ [401,501]

2024/04/10(水)- 2024/09/25(水)

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

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10日	水	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月17日	水	○	アーティストライブ(10:30予定)		実技カリキュラム	
3	4月24日	水	○	デザインの方向性と可能性の模索		実技カリキュラム	
夏休み							
4	5月8日	水	○	ラフアイデアチェック		実技カリキュラム	
5	5月15日	水	○	絞り込み案チェック		実技カリキュラム	
6	5月22日	水	○	絞り込み案 制作進行		実技カリキュラム	
7	5月29日	水	○	絞り込み案 制作進行		実技カリキュラム	
8	6月5日	水	○	課外授業予定		実技カリキュラム	
9	6月12日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
10	6月19日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
11	6月26日	水	○	制作集中日 & 個別相談		実技カリキュラム	
12	7月3日	水	○	プレゼンテーション		実技カリキュラム	
13	7月10日	水	○	フィードバック		実技カリキュラム	
夏休み							
14	9月4日	水	○	最終デザイン提出 & SNS展開力		実技カリキュラム	
15	9月11日	水	○	SNS展開力		実技カリキュラム	
16	9月18日	水	○	SNS展開力		実技カリキュラム	
17	9月25日	水	○	SNS用 作品提出		実技カリキュラム	

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、自己スキルをしっかりと分析し把握します。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。ノートPC & iPadなど

注意事項

制作態度やスケジュール管理なども評価対象になってきますので、授業参加は基本必須と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501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 60% スケジュールリング 20% プレゼン 20%

ポートフォリオA

担当教員 白川桃子

受講アトリエ【502】授業

2024/05/11(土)- 2024/09/28(土)

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

内容

「伝わるポートフォリオづくり」

就職活動時に必要なポートフォリオにおける、基本から実制作までステップを経て進めていきます。

基本では、そもそもポートフォリオをつくる目的や、自己分析、業界理解、制作プロセス・ポイントなどを学びます。実制作では個別のフィードバックを通して一緒に相談しながらポートフォリオをつくりあげ、自身の今後につなげていきましょう。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	4月13日	土						
2	4月20日	土						
3	4月27日	土	新入生の日					
4	5月11日	土	○	オリエンテーション/ポートフォリオの「目的や役割」			ポートフォリオ制作の基本を知る授業です。また、自分の現在地を確認することで、今後の制作の指針をつくります。	
5	5月18日	土						
6	5月25日	土	○	ポートフォリオの「構成とテーマ」			業界や職種に求められるスキルや特徴などのニーズを知り、構成やテーマを考えることで、自身の制作に活かします。	
7	6月1日	土						
8	6月8日	土	○	ポートフォリオの「デザインとレイアウト」			構成やテーマをもとに、相手に魅力的に伝わるデザイン・レイアウトについて学ぶことで、自身の制作に活かします。	
9	6月15日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりませんが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
10	6月22日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりませんが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
11	6月29日	土						
12	7月6日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりませんが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
13	7月13日	土						
14	9月7日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりませんが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	
15	9月14日	土	創形祭					
16	9月21日	土						
17	9月28日	土	○	ポートフォリオ制作・個別フィードバック			それぞれの進捗具合によりませんが、PCでの制作をはじめます。授業内で個別フィードバックも並行して行います。	

学習目標

ポートフォリオ制作を通して、自身のクリエイティビティを發揮した上でブランディング構築をしたり、仕事に対する意識を高めたりと、将来のキャリア形成に役立てることを目標とします。ポートフォリオに完成はなく、日々アップデートしていくものです。いきなり100点は目指さずに、まずは手を動かしてつくってみることからはじめましょう。

予習・準備物

初日の5月11日に、現段階での自身の作品（現物or大きい作品などは内容がわかるような出力で構いません）の持参をお願いします。今後のポートフォリオづくりの際に使用します。

注意事項

実制作では基本的に横A3ファイルを使用するため各自で購入いただきます。また、実制作ではPCを使用します。

評価方法

提出課題（提出物、ポートフォリオ制作）や授業態度にて総合的に評価判断いたします。

映像制作1A

担当教員 奥牧裕介

受講アトリエ [402]

2024/04/12(金)- 2024/09/27(金)

13:30-16:30

授業内容

デジタル技法を用いた映像制作の基礎演習と課題制作

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	04月12日	金			○	オリエンテーション カメラと撮影機材の使い方	
2	04月19日	金			○	カメラと撮影機材の使い方 After Effects 演習	小課題 (写真)
	04月26日	金			○	ブルーバック撮影 After Effects 演習	小課題 (合成映像)
4	05月10日	金			○	暗幕撮影 After Effects 演習	小課題 (合成映像)
5	05月17日	金			○	After Effects 演習	小課題 (合成映像)
6	05月24日	金			○	Premiere 演習 コミック映像化 (素材準備)	本課題
7	05月31日	金			○	Premiere 演習 コミック映像化 (素材準備・編集)	本課題
8	06月07日	金			○	Premiere 演習 コミック映像化 (編集)	本課題
9	06月14日	金			○	3DCG実習 (モデリング・スカルプト/顔・頭蓋骨)	小課題 (3Dモデル)
10	06月21日	金			○	3DCG演習 (アニメーション基礎/親子構造とコンストレイント)	小課題 (3D動画)
11	06月28日	金			○	3DCG演習 (ボーンによるアニメーション/歩行)	小課題 (3D動画)
12	07月05日	金			○	3DCG演習 (IKを使ったアニメーション/階段を上る)	小課題 (3D動画)
13	07月12日	金			○	3DCG演習 (テクスチャ・ライティング/シーンの制作)	小課題 (3D動画)
14	09月06日	金			○	総合課題	
	09月13日	金				学園祭準備	
15	09月20日	金			○	総合課題	
16	09月27日	金			○	講評会	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アプリケーションの演習。

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%)

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 【501】

2024/04/12(金)- 2024/09/27(金)

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	金	○	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	金	○	デザインにおける色の役割		実技カリキュラム	
3	4月26日	金	○	課題制作①		実技カリキュラム	
4	5月10日	金	○	色彩基礎		実技カリキュラム	
5	5月17日	金	○	色彩基礎		実技カリキュラム	
6	5月24日	金	○	色彩心理		実技カリキュラム	
7	5月31日	金	○	課題制作②		実技カリキュラム	
8	6月7日	金	○	色彩調和		実技カリキュラム	
9	6月14日	金	○	課題制作③		実技カリキュラム	
10	6月21日	金	○	作品制作①		実技カリキュラム	
11	6月28日	金	○	作品制作①		実技カリキュラム	
12	7月5日	金	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
13	7月12日	金	○	UC（色のユニバーサルデザイン）		実技カリキュラム	
14	9月6日	金	○	作品制作②		実技カリキュラム	
	9月13日	金		創形祭準備			
15	9月20日	金	○	作品制作②		実技カリキュラム	
16	9月27日	金	○	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

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グラフィックデザイン専攻/メディアデザイン専攻

タイポグラフィ基礎

担当教員 木村文敏

受講アトリエ【302】

2024/04/10(水)- 2024/09/25(水)

13:30-16:30

授業内容

文字造形の基礎演習を経て、書体の歴史や変遷を学び、定番フォントの特徴や個性を探り、文字組みの基本とフォントの使い方を学習した後、オリジナルのフォントを制作します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	水		実技カリキュラム	○	オリエンテーション	
2	4月17日	水		実技カリキュラム	○	概要説明・錯視と視覚調整	
3	4月24日	水		実技カリキュラム	○	和文書体の基本	
4	5月8日	水		実技カリキュラム	○	和文書体・縦組みと横組み	
5	5月15日	水		実技カリキュラム	○	欧文書体の基本	
6	5月22日	水		実技カリキュラム	○	欧文書体・ラインシステムと文字のセット	
7	5月29日	水		実技カリキュラム	○	定番フォントのいろいろ	
8	6月5日	水		実技カリキュラム	○	文字を「組む」	
9	6月12日	水		実技カリキュラム	○	文字のサイズ、字間、行間	
10	6月19日	水		実技カリキュラム	○	フォントのデザイン	
11	6月26日	水		実技カリキュラム	○	デザインチェック1	
12	7月3日	水		実技カリキュラム	○	フォント作成のプロセス	
13	7月10日	水		実技カリキュラム	○	デザインチェック	
14	9月4日	水		実技カリキュラム	○	組版チェック・修正1	
15	9月11日	水		実技カリキュラム	○	組版チェック・修正2	
16	9月18日	水		実技カリキュラム	○	組版チェック・修正3	
17	9月25日	水		実技カリキュラム	○	講評	

学習目標

文字形状を見る目を養い、活字書体の知識を身に付け、組版や造形のセンスを磨きます。同時に課題を通して「読みやすさ」とは、「文字を組む」とは一体どういうことなのかを考えます。

予習・準備物

PC、USB、任意の印刷物5点以上（新聞・雑誌・書籍・パンフレット・パッケージなど）、筆記用具等

注意事項

フォントを作り上げるのは地道な作業の積み重ねです。一つ一つの課題を先送りせずコンスタントにクリアしていくよう努めてください。

評価方法

取組姿勢50%・作品完成度50%