

コンテンツ学科
キャラクターデザインコース

Character Design

CD

2019年度 コンテンツ学科 キャラクターデザインコース 2年次

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
キャラクターデザイン 1	* 1授業分野以上選択					4
所属クラスの授業を受講	○△キャラクターデザイン 1_Aクラス	SONIO	前	月1/2	131	
	○△ "	"	後制	月1/2	131	
	○△キャラクターデザイン 1_Bクラス	SONIO	前	月3/4	131	
	○△ "	"	後制	月3/4	131	
	○△アニメーション1(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水3/4	132	
	○△ "	"	後制	水3/4	421	
	○△マンガ1	四元紫野	前	水1/2	131	
	○△ "	"	後制	水1/2	131	
キャラクターデザイン 2	* すべて必修					4
所属クラスの授業を受講	コンテンツプロダクト 1_Aクラス	小暮真起	前後	火3/4	132	
	コンテンツプロダクト 1_Bクラス	小暮真起	前後	火1/2	132	
	構造デッサン 1	岩瀬恵太	前	月5/6	432	
	"	"	後	月5/6	432	
	○キャリアデザイン準備編(学造単位とする)	小坂恭子	前	金1	422	
	○キャリアデザイン応用編(学造単位とする)	"	後	金1	422	
キャラクターデザイン演習 1-1						6
所属クラスの授業を受講	○△2Dデジタルイラスト技法1_Aクラス	加藤健二郎	前	月3/4	132	
	○△2Dデジタルイラスト技法1_Bクラス	加藤健二郎	前	月1/2	132	
(必修)	○△シナリオ/ネーム演習1(Aクラス)	近藤厚子	前	火1/2	131	
(必修)	○△アニメーション表現1(Bクラス)	森下裕介	前	金3/4	132	
(選択)	○△イラスト描画技法1(マンガ1専攻必修)	四元紫野	前	水3/4	131	
	○△3Dグラフィックス1(他コース合同)	坪田伸一	前	木5/6	411	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
キャラクターデザイン演習 1-2						6
所属クラスの授業を受講	○2Dデジタルイラスト技法 2_Aクラス	加藤健二郎	後	月3/4	132	
	○2Dデジタルイラスト技法 2_Bクラス	加藤健二郎	後	月1/2	132	
(必修)	○シナリオ/ネーム演習 1(Bクラス)	近藤厚子	後	火1/2	131	
(必修)	○アニメーション表現 1(Aクラス)	森下裕介	後	金3/4	132	
(選択)	○イラスト描画技法 2(マンガ1専攻必修)	四元紫野	後	水3/4	131	
	○3Dグラフィックス 2(他コース合同)	坪田伸一	後	木5/6	411	
	○フェスタ展示	SONIO/助手	後	準備週/2日間		
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
修了制作						6
(キャラクターデザイン 1で選択した授業)	○修了制作指導	SONIO	制	月1-4	131教室	
	○"	四元紫野	制	水3/4	131教室	
	○"	鷺山啓輔	制	水3/4	132教室	
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2018年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

2019年度 コンテンツ学科 キャラクターデザインコース 3年次

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
キャラクターデザイン 3	* 1授業分野選択					4
所属クラスの授業を受講	○キャラクターデザイン 2_Aクラス	SONIO/小暮	前	水1/2	422	
	○ "	"	後制	水1/2	132	
	○キャラクターデザイン 2_Bクラス	SONIO/小暮	前	水3/4	422	
	○ "	"	後制	水3/4	132	
	○アニメーション2(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水5/6	132	
	○ "	"	後制	水5/6	132	
	○マンガ2	まつらゆうこ	前	木3/4	131	
	○ "	"	後制	木3/4	131	
キャラクターデザイン 4	* すべて必修					4
所属クラスの授業を受講	○コンテンツプロダクト 2_Aクラス	末岡一郎	前後	火2	422	
	○コンテンツプロダクト 2_Bクラス	末岡一郎	前後	火3	422	
	○キャリアデザイン実践編 (学造単位とする)	小坂恭子	前	金2	422	
キャラクターデザイン演習 2-1	* 前期<2-1>: 2Dデジタルイラスト技法 3と作品研究は必修+他1授業分野以上を選択					6
所属クラスの授業を受講	○2Dデジタルイラスト技法 3_Aクラス	加藤健二郎	前	火3/4	412	
	○2Dデジタルイラスト技法 3_Bクラス	加藤健二郎	前	火1/2	412	
	○作品研究 (他コース合同)	末岡一郎	前	月3/4	422	
(選択)	○イラスト描画技法 3(マンガ2選択必修)	西澤愛	前	木1/2	131	
	○3Dグラフィックス 3(他コース合同)	坪田伸一	前	木3/4	411	
	○シナリオ/ネーム演習 3	近藤厚子	前	木3/4	131	
	○アニメーション表現 A(他コース合同)	森下裕介	前	金1/2	132	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
キャラクターデザイン演習 2-2	* 後期<2-2>: 2Dデジタルイラスト技法 4と作品研究は必修+任意選択					6
所属クラスの授業を受講	○2Dデジタルイラスト技法 4_Aクラス	加藤健二郎	後	火3/4	412	
	○2Dデジタルイラスト技法 4_Bクラス	加藤健二郎	後	火1/2	412	
	○作品研究 (他コース合同)	末岡一郎	後	月3/4	422	
(選択)	イラスト描画技法 4(マンガ2選択必修)	西澤愛	後	木1/2	131	
	○3Dグラフィックス 4(他コース合同)	坪田伸一	後	木3/4	411	
	○シナリオ/ネーム演習 4	近藤厚子	後	木3/4	131	
	○アニメーション表現 B(他コース合同)	森下裕介	後	金1/2	132	
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間	各教室	
卒業制作						6
(キャラクターデザイン 3で選択した授業)	○卒業制作指導	SONIO/小暮	制	火1-4	131教室	
	○ "	まつらゆうこ	制	木3/4	131教室	
	○ "	鷺山啓輔	制	水5/6	132教室	
	卒業制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		
	○卒業制作展 展示	末岡/助手		制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2017年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

科目名	キャラクターデザイン1	授業分野	キャラクターデザイン1
担当教員	SONIO		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターイラストや背景画、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリー、アパレルなどの販売。		
授業内容 および 到達目標	前期ではキャラクターの設定集の作成、後期では作成したキャラクターを活かす企画書を作ってもらいます。 設定集は自身の創造物であるキャラクターについて考えをまとめたものであり、企画書は創作物の活かし方を 通して企画書の読解ができるようにするものです。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	設定集・表情集を作る／キャラクター＋背景・人型キャラ(人外可)。 1週 今期概要。キャラクター描画の考え方・構造説明(作業のチェックを行なう日あり)。 2週 提出課題のためのラフ～提出版作成。 3週 // 4週 // 5週 // 6週 // 7週 // 8週 // 9週 // 10週 // 11週 // 12週 PDF形式による提出。最終日が締め切りです。A4判・横置き。解像度は300ppiとし、 PDF形式の作成にも馴れてもらいます。		
〈後期〉	1週 今期課題概要。企画書内容の説明。 2週 構想～ラフ作成。 3週 // *フェスタ対応週間では、前期作成の設定集のA3判出力と、A4判の印刷をしてもらいます。 4週 // 5週 // 6週 // 7週 // 8週 企画書作成作業再開。 9週 // 10週 // 11週 // 12週 PDF形式・A4判・横置き・300ppiにて提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / ノート		
準備学習	・アニメやゲームの資料集などをたくさん見て、見やすい資料がどのように構成されているか研究しておく。 ・ゲームの企画をする場合、遊びやすく操作しやすいゲーム画面がどのように構成されているか調べておく。		
成績評価方法 および 注意事項	各期末提出の作品が評価の中心。 出席率、授業態度、プレゼン等も評価に含めます。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	キャラクターデザイン1	授業分野	アニメーション1
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013) 水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	アニメ制作・フレーム単位の映像制作を体験しながら学び、企画から完成までのワークフローの確立を目指す。 クリエイティブなコミュニケーション能力の向上を目的に、個人・グループ制作を通して、「的確に伝える」「想像して聞く」「解決策を見つける」事の大切さを学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、チェーンアニメ「漢字」制作①(企画)、作品研究① 2週 チェーンアニメ制作「漢字」②(イメージスケッチ、アイデア、絵コンテ) 3週 チェーンアニメ制作「漢字」③(アニメテック、企画プレゼン会、作画) 4週 チェーンアニメ制作「漢字」④(作画、音計画) 5週 チェーンアニメ制作「漢字」⑤(作画、撮影、音響) 6週 チェーンアニメ制作「漢字」⑥(仕上げ、動画連結、文字挿入、提出、講評会) 7週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」①(課題選定、企画、リサーチ)、作品研究② 8週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」②(ワークフロー、役割分担、スケジュール) 9週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」③(制作) 10週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」④(制作) 11週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」⑤(制作) 12週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」⑥(仕上げ、提出、講評会)		
〈後期〉	1週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」①(企画プレゼン会)、作品研究③ 2週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」②(企画、制作) 3週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」③(制作) 4週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」④(制作) 5週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」⑤(制作) 6週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」⑥(仕上げ、提出、講評会) 7週 制作物のブラッシュアップ①(動きと背景の修正と追加)、作品研究④ 8週 制作物のブラッシュアップ②(不足要素のインサート) 9週 制作物のブラッシュアップ③(照明、エフェクト、カラー調整) 10週 制作物のブラッシュアップ④(編集、音響)、作品研究⑤ 11週 制作物のブラッシュアップ⑤(音響、タイトル、クレジット) 12週 制作物のブラッシュアップ⑥(仕上げ、提出、講評会)		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / ノート		
準備学習	次週の授業に向けての目標を適宜設定します。 授業内で作業が終わらない場合、より高い完成度を追求して授業外での制作が求められます。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 合同クラスのため、FMコース、CDコース所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン1	授業分野	マンガ1
担当教員	四元紫野		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2000年～2011年 作家さかもと未明氏のプロダクション制作総括チーフ 2001年アメリカ人原作者 JaiSen氏とアレキサンダー大王の歴史漫画「The Golden Vine」を制作、アメリカで出版される。現在、ビジネス書の挿絵や漫画技法のハウツー本の執筆に関わる。 「すぐに未来予測ができるようになる62の法則」(PHP)「漫画バイブル1」(マール社) 他 福祉関係の会報誌に、まちがい探しイラストの連載、福祉情報漫画掲載		
授業内容 および 到達目標	ストーリーやキャラクターの作り方、コマ割りやカメラアングルについて学びながら、最終的にはマンガを一本描けるというところまで行う。その流れを通して「マンガ技法を使い、相手に情報を伝達するための表現方法を勉強する」事を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 キャラクターの表情 2週 漫画研究①ストーリーの分析 3週 漫画研究②コマの役割 4週 漫画研究③ペン入れ 5週 漫画のパース①消失点とアイレベル 6週 漫画研究④背景と人物 7週 漫画研究⑤背景の研究 8週 漫画練習① 9週 漫画練習② 10週 漫画練習③ 11週 キャラクターの自室 12週 "		
〈後期〉	1週 短編漫画制作 2週 " 3週 " 4週 長編漫画制作 5週 " 6週 " 7週 " 8週 " 9週 " 10週 " 11週 " 12週 "		
初回持参物	筆記用具、ノート(それに準ずるもの)、 読みきりマンガ(50pくらいまでの完結しているマンガのことです。コピー可、同人誌不可)		
準備学習	マンガや映画をよく読む。作品を見ながら自分なりに起承転結を分析する(OP-問題発生-転換点-ED)。 キャラクターをプロフィールする。		
成績評価方法 および 注意事項	作品が評価の中心。出席率も評価の対象。※授業の内容上、画材を購入して準備していただくことがあります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/ 89～80点:優/ 79～70点:良/ 69～60点:可/ 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン2	授業分野	コンテンツプロダクト1
担当教員	小暮真起		
専門 実務経験等	専門:2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル 2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
授業内容 および 到達目標	多様なソフトを交差させつつデジタルコンテンツの生産性向上を目指します。 また、リサーチ力を高め企画立案のリアリティを追求します。 発表の機会を持ち他者に訴求するコンテンツの創作を目指します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 インTRODクシヨン 2週 ストーリー研究1 / 業界研究 3週 ポートフォリオのストラテジー 1 4週 ストーリー研究2 / 業界研究 5週 ポートフォリオのストラテジー 2 6週 ゲーム企画立案(グループワーク) 1 7週 ゲーム企画立案(グループワーク) 2 8週 ゲーム企画立案(グループワーク) 3 プレゼンテーション 9週 ストーリー研究3 / 業界研究 10週 外部展示(ex:コミティア) 企画1 11週 外部展示(ex:コミティア) 企画2 12週 ポートフォリオチェック・講評		
〈後期〉	1週 フェスタ展示計画 / ポートフォリオ・チェック 2週 3D イラストから3D 出力演習1 3週 3D イラストから3D 出力演習2 4週 3D イラストから3D 出力演習3 5週 ストーリー研究2 / 業界研究 6週 外部展示(ex:コミティア) 7週 フェスタ展示準備 / 出力 8週 ゲーム企画立案(グループワーク) 1 9週 ゲーム企画立案(グループワーク) 2 10週 ゲーム企画立案(グループワーク) 3 11週 ゲーム企画立案(グループワーク) 4 12週 後期プレゼン・講評		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / ポートフォリオ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、各種提出物 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン2	授業分野	構造デッサン1
担当教員	岩瀬恵太		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 2014年～2018年 アートマスターズスクール 絵画デッサン講師 2013年 「月刊IKKI」新人賞		
授業内容 および 到達目標	静物、石膏像、骨格標本、人物などの構造を把握し、描写するトレーニング授業です。 複数の鉛筆を使い分けて手描きで制作しますが、それはのちのちデジタル表現にも活かされます。 モノの観察力、構造把握力を深めるのが目的です。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、幾何形体デッサン(構造を捉える) 2週 静物デッサン 3週 石膏デッサン(小像や頭像) 4週 5週 石膏デッサン(胸像や大型像) 6週 7週 8週 静物デッサン(組み合わせ) 9週 10週 11週 骨格標本デッサン 12週 自画像または友人のデッサン(チャコールペンシル)		
〈後期〉	1週 パースを使って室内や建物を描く 2週 " 3週 質感を描き分ける 4週 " 5週 静物デッサン(組み合わせ) 6週 " 7週 " 8週 筋肉標本石膏像デッサン等 9週 " 10週 人物デッサン 11週 " 12週 "		
初回持参物	鉛筆デッサン用具一式 画用紙はその日の内容によって、お勧めのサイズをお知らせします。		
準備学習	目と手の感覚を養う練習として、巨匠(レオナルド・ダ・ヴィンチなど)のデッサンを「模写」することをお勧めします。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と作品内容で総合評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD(学術造形科目と合同)

科目名	キャリアデザイン 準備編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	卒業後の社会との関わりを意識しつつ、コミュニケーションスキル等を磨きながら、就職活動を行う心構えや知識を学びます。 前期は自己分析を重ね、自己PRや志望動機の作成へと繋がります。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション/働く事とは/就職活動のスケジュール/卒業生の就職状況・求人情報 2週 必要書類/自己分析について/ポートフォリオ/就職活動が上手くいく人、そうでない人 3週 「就職活動のすべて 1.2」(就職活動とは/エントリーシート/説明会) 4週 「就職活動のすべて 3.4.5」(グループディスカッション/集団面接/個人面接) 5週 マイナビ登録会/就職サイトの紹介/リクルートスーツ 6週 ポートフォリオについて 7週 就職活動をリアルに考える 1(業界知識) 8週 就職活動をリアルに考える 2(就職先を具体的にイメージする) 9週 履歴書の書き方 10週 添え状の書き方 11週 封筒の書き方 12週 企業説明会		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	将来、どんな仕事をしたいと考えていたのか。阿佐ヶ谷美術専門学校に入学した目的を再確認しておく。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

CD(学術造形科目と合同)

科目名	キャリアデザイン 応用編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年、厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	就職活動のスキルを身につける。 面接対策のためのコミュニケーショントレーニングを積みみます。 また、ポートフォリオの強化、自己 PRと履歴書の制作や実践的な模擬面接をし、筆記試験対策も行います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 必要書類/添え状、封筒、履歴書の復習 2週 ポートフォリオ 1 3週 筆記試験/面接の三大質問 4週 電話の掛け方/メール 5週 面接マナー(第一印象について/個人、集団) 6週 面接マナー、就活をしていく上で困ること 7週 就活をしていく上で困ること 2 見やすいエントリーシート 8週 ポートフォリオ 2/自己紹介書 9週 集団模擬面接 10週 集団面接/個人面接復習/面接の質問 11週 求人票の読み方(給与手取りシミュレーション・生活とお金の事) 12週 内定したら/内定辞退について/ポートフォリオ 3		
初回持参物	前期のキャリアデザインで添削返却された履歴書、添え状、封筒。筆記用具		
準備学習	希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1	授業分野	2Dデジタルイラスト技法1
担当教員	加藤健二郎		
専門 実務経験等	専門:プランナー/キャラクターデザイン/メカニックデザイン 1997年までゲーム会社勤務。以降はゲーム他事業用のキャラクターも制作等。		
授業内容 および 到達目標	デジタルイラスト描写の基礎トレーニングは勿論、ラフ～完成まで量を費やすのを目的とし、 精度を上げてイラストのクオリティ向上を目指します。 (普段使用しているPhotoshop以外のツール ⇄ Photoshopの行き来作業を提案)		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 人物キャラクター作画/ラフ/(アナログならスキャン)・デジタルから/下書きへ 2週 // ・一旦UP。着色はラフでOK。色見のチェック等を行いません。 3週 人物キャラクター作画・提出。"かんたんプレゼン"(私の造語です) 4週 背景/3週目までに制作したキャラの背景を製作。1点～3点透視で置いてみます。 5週 // /一旦UP。お互いの作品を観ながら学んでみましょう。 6週 // /具体的な空間を描き、提出。かんたんプレゼン。 7週 制作した人物+具体的背景を元に、光と影による空気感を考えます。 8週 人物+背景の間にエフェクトを施してみます。一旦UP。 9週 人物+背景の間にエフェクトで提出。かんたんプレゼン。 10週 デイテールのチェック。衣装・指先・しぐさ・アイテム・ポーズ等、加筆修正していきます。 11週 // 12週 // 提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / 過去作(デジタル・アナログ問わず) / 記録媒体(USB メモリ・ポータブルHDD 等)		
準備学習	できるだけ多くのラフの絵を描き、その中から数点を選んで持参して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	○△キャラクターデザイン演習 1-1(Aクラス),1-2(Bクラス)	授業分野	シナリオ／ネーム演習1
担当教員	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。 主な著書は「白昼の万華鏡」(1993年)、「まんがグリム童話」(共著、2009年)、他		
授業内容 および 到達目標	マンガの物語表現・演出を学びます。ネームは、漫画を描く際のシナリオに基づいたコマ割り、キャラクターの配置、ページ構成、セリフ内容を大まかに表したものです。企画立案から始まり、シナリオ構成から画面構成・配置を考え、実際のマンガ制作、つまり筋立てを視覚的に語る力を身に付けていきます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 シナリオとネーム 2週 ネーム研究① 組み立て方 3週 ネーム用シナリオ制作 1-1 4週 ネーム用シナリオ制作 1-2 5週 ネーム研究② ページ構成 6週 ネーム用シナリオ制作 2-1 7週 ネーム用シナリオ制作 2-2 8週 ネーム用シナリオ制作 2-3 9週 ネーム研究③ 設定の深化 10週 新作ネーム制作 1-1 11週 新作ネーム制作 1-2 12週 ネームチェック		
初回持参物	筆記用具／過去作		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	○△キャラクターデザイン演習 1-1(Bクラス),1-2(Aクラス)	授業分野	アニメーション表現1
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	数人のチームでアニメーションを制作します。チーム制作ですが、各自すべての工程を担当しアニメーションの作り方を一通り学んでいきます。主に短い作品に取り組み、各工程のチェックポイントを設けることでスケジュール感を体感します。また進捗の発表をクラスで共有することで全体的な技術の向上を狙います。		
授業内容詳細・進行			
	1週 チーム決め、企画会議 2週 プリプロダクション(設定、キャラクターデザイン、絵コンテ・Vコンテ製作) 3週 発表1:企画・Vコンテ 4週 制作:レイアウト・作画 5週 制作:レイアウト・作画 6週 発表2:線画版アニメーション 7週 制作:線画色塗り・背景制作 8週 制作:線画色塗り・背景制作 9週 発表3:素材完成版アニメーション 10週 制作:コンポジット(撮影)、エフェクト追加、ブラッシュアップ 11週 制作:コンポジット(撮影)、エフェクト追加、ブラッシュアップ 12週 最終発表:完成版アニメーション		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、作画ソフト(PhotoshopもしくはClipstudio)、Premiereをインストールしておくこと) /筆記用具/各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	出席と各進捗発表、完成課題の総合評価 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1	授業分野	イラスト描画技法1
担当教員	四元紫野		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 2000年～2011年 作家さかもと未明氏のプロダクション制作総括チーフ 2001年アメリカ人原作者 JaiSen氏とアレキサンダー大王の歴史漫画「The Golden Vine」を制作、アメリカで出版される。現在、ビジネス書の挿絵や漫画技法のハウツー本の執筆に関わる。 「すぐに未来予測ができるようになる62の法則」(PHP)「漫画バイブル1」(マール社) 他 福祉関係の会報誌に、まちがい探しイラストの連載、福祉情報漫画掲載		
授業内容 および 到達目標	人物、パース、ペン描画での質感タッチについて勉強する。キャラクターを躍動感をもって動かして描ける、背景とキャラクターを絡めて描ける様に描画力や表現力の向上を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 基礎技法 ペンの基礎(原稿用紙、ペン、インクの使い方から) 2週 基礎技法 入り線、抜き線 3週 基礎技法 効果線の基本 4週 基礎技法 線の効果 1 5週 基礎技法 線の効果 2 6週 基礎技法 描写 7週 スクリーントーン 1 8週 スクリーントーン 2 9週 スクリーントーン 3 10週 パース 11週 // 12週 //		
初回持参物	・筆記用具(ミリペンもいくつか)・B4コピー用紙20枚程度・人物の写真→運動中(動きのある)のポーズ、静止しているポーズの人物の写真。 雑誌やコピー、画像をプリントアウトしたものなど。動きも静止もそれぞれ3枚程度。直接書き込んだりするので、それをして大丈夫なもので 願います。大きさはA5以上あることが望ましいです。※必ず紙媒体で持ってくる。		
準備学習	人間の骨格や筋肉についての観察を常に行っておいて下さい。様々な角度から人物をクロッキーしておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品が評価の中心。出席率も評価に含める。* 授業の内容上、画材を購入して準備して頂くことがあります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀/89～80点:優/79～70点:良/69～60点:可/59点以下:不可		

科目名	○△キャラクターデザイン演習1-1	授業分野	3Dグラフィックス1
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー 武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。		
授業内容 および 到達目標	3dsMaxによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 3dsMaxのインターフェースと基本ツール /基本的なオブジェクト操作 /モディファイヤの基本 2週 モデリング-1頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 3週 モデリング-2頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 4週 モデリング-3頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 5週 モデリング-4頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 6週 モデリング-5頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 7週 モデリング-6頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 8週 モデリング-7頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 9週 モデリング-8頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 10週 モデリング-9頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成 11週 モデリング-10頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 12週 モデリング-11頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)		
初回持参物	筆記用具 / USB メモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習1-2	授業分野	2Dデジタルイラスト技法2
担当教員	加藤健二郎		
専門 実務経験等	専門:イラストレーター 1997年までゲーム会社勤務。以降はゲーム他事業用のキャラクターも制作等。		
授業内容 および 到達目標	デジタルイラスト描写の基礎トレーニングは勿論、ラフ～完成まで量を費やすのを目的とし、 精度を上げてイラストのクオリティ向上を目指します。 (普段使用しているPhotoshop以外のツール ⇄ Photoshopの行き来作業を提案)		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 メイキングイラスト(下書き～完成まで)※フェスタ展示向け 2週 一旦UP。見せてもらいます。 3週 メイキングイラストの完成・かんたんプレゼン。 4週 アイテム・武器・道具・衣装等、キャラの周辺の物を描く1 5週 // 一旦UP。 6週 // 完成。かんたんプレゼン。 7週 // 2(1で選んだ物とは違うモチーフ) 8週 // 一旦UP。 9週 // 完成。かんたんプレゼン。 10週 ここまでで描いた作品の加筆・修正。 11週 // 12週 // 提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / 過去作(デジタル・アナログ問わず) / 記録媒体(USBメモリ・ポータブルHDD等)		
準備学習	できるだけ多くのラフの絵を描き、その中から数点を選んで持参して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習1-2	授業分野	イラスト描画技法2
担当教員	四元紫野		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 "2000年～2011年 作家さかもと未明氏のプロダクション制作総括チーフ 2001年アメリカ人原作者 JaiSen氏とアレキサンダー大王の歴史漫画「The Golden Vine」を制作、アメリカで出版される。現在、ビジネス書の挿絵や漫画技法のハウツー本の執筆に関わる。 「すぐに未来予測ができるようになる62の法則」(PHP)「漫画バイブル1」(マール社) 他 福祉関係の会報誌に、まちがい探しイラストの連載、福祉情報漫画掲載 "		
授業内容 および 到達目標	人物、パース、ペン描画での質感タッチについて勉強する。キャラクターを躍動感をもって動かして描ける、背景とキャラクターを絡めて描ける様に描画力や表現力の向上を目的とする。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 質感のペン表現 1 2週 質感のペン表現 2 3週 質感のペン表現 3 4週 シーン演出の効果など 1 5週 シーン演出の効果など 2 6週 シーン演出の効果など 3 7週 総合的な描写力の訓練(背景や人物、コマ割りの構図) 8週 // 9週 // 10週 // 11週 // 12週 総評		
初回持参物	・筆記用具(ミリペンもいくつか) B4コピー用紙20枚程度・人物の写真→運動中(動きのある)のポーズ、静止しているポーズの人物の写真。雑誌やコピー、画像をプリントアウトしたものなど。動きも静止もそれぞれ3枚程度。直接書き込んだりするので、それをして大丈夫なものをお願いします。大きさはA5以上あることが望ましいです。※必ず紙媒体で持ってくること。		
準備学習	人間の骨格や筋肉についての観察を常に行っておいて下さい。様々な角度から人物をクロッキーしておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	作品が評価の中心。出席率も評価に含める。* 授業の内容上、画材を購入して準備して頂くことがあります。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習1-2	授業分野	3Dグラフィックス2
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	3dsMaxによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	<p>1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody</p> <p>2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody</p> <p>3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody</p> <p>4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成</p> <p>5週 モデリング-15Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>6週 モデリング-16Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成</p> <p>8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成</p> <p>9週 モデリング-19コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>10週 モデリング-20コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>11週 モデリング-21靴のモデリングの作成</p> <p>12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成</p>		
初回持参物	筆記用具 / USB メモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	修了制作	授業分野	修了制作
担当教員	キャラクターデザインコース 2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	課題内容は「キャラクターデザイン 1」各授業からそれぞれ説明され、課題のテーマに沿ったオリジナルの作品を制作する。2年次に学んだことを基礎にして、自主制作を行い、より高度で完成度の高い作品の制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
	<p>* 修了制作課題は後期授業中葉に発表、説明されます。</p> <p>* 後期授業後半から企画立案の指導が始まります。</p> <p>1月1週 制作と進捗チェック 2週 制作と進捗チェック 3週 制作と進捗チェック 4週 制作と進捗チェック</p> <p>* 2月上旬に合評会実施予定</p>		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>企画立案と制作の実現性を制作過程を通して判断します。</p> <p>成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	キャラクターデザイン2
担当教員①	SONIO		
専門 実務経験等	専門: デジタルイラスト ソーシャルゲームのキャラクターイラストや背景画、WEBコミックなどの制作で活動中。 同時にオリジナルブランド「E04」としてイラストを使用した雑貨やアクセサリー、アパレルなどの販売。		
担当教員②	小暮真起		
専門 実務経験等	専門: 2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル 2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
授業内容 および 到達目標	前期: 2年後期での成果を踏まえて、精度の高い企画書を作ってもらいます。 後期: 目指すメーカー、プロダクションへの就職活動等、企業・プロダクションに提出する課題、卒業制作等のチェックを行なってもらいます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	2年後期での成果を踏まえて、精度の高い企画書を作ってもらいます。 企画書の読解は前年度に行なっておりますので、未来予測・新たなニーズを考えることで、自身を改めて検証してもらった上で、実現性を意識した企画書を作成してもらいます。		
〈後期〉	目指すメーカー、プロダクションへの就職活動等、企業・プロダクションに提出する課題、卒業制作等のチェックを行なってもらいます。 ○折々で模写を行なってもらいます。 全体～部分・ディテール・線・質感も含めます。高い再現度を目指してもらいます。 模写も大事な作品となっていくしますので、是非ともポートフォリオに加えてもらいたいと思います。 企業課題として模写を要求される場合もありますので、是非それらを持ち寄って、作成してください。		
初回持参物	MacBook／筆記用具／クロッキー帳／ノート		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	3年生というグレードでの成果物、未来、将来への積極的姿勢、卒業制作の進捗を評価します。 授業態度も重要ですので、ご注意ください。 成績評価(100点評価): 100～90点: 秀 / 89～80点: 優 / 79～70点: 良 / 69～60点: 可 / 59点以下: 不可		

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	アニメーション2
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing 2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013) 水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	前期は、学外で発表可能な完成度を目標に、アニメ・短編映像作品もしくは、卒業制作の習作を制作する。自分史作成と作品研究を通して表現の幅を拡げ、卒業制作企画も並行する。 後期は、卒業制作に集中し、将来へ向けてクリエイターとしての制作姿勢を獲得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、自分史ワークショップ、作品研究① 2週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(企画、リサーチ、参考作品上映)、卒制面談① 3週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(イメージスケッチ、あらすじ、絵コンテ)、作品研究② 4週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(絵コンテ、美術設定、アニメテック) 5週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(美術設定、アニメテック修正)、作品研究③ 6週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、美術・背景修正、音計画)、作品研究④ 7週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(制作経過中間プレゼン)、卒制企画プレゼン会「草案」 8週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作)、自分史作成① 9週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作、音準備)、自分史作成② 10週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、静音)、自分史作成③ 11週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、整音)、卒制面談②、自分史まとめ 12週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(仕上げ、講評)、卒制企画プレゼン会「決定案」		
〈後期〉	1週 卒業制作指導(プレゼン会①「夏の成果」、企画修正)、作品研究⑤ 2週 卒業制作指導(テーマ、あらすじ、完成イメージの決定) 3週 卒業制作指導(美術設定、アニメテックの決定)、作品研究⑥ 4週 卒業制作指導(音計画、制作スケジュールの決定)、作品研究⑦ 5週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 6週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会②「制作経過」) 7週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正①) 8週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 9週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会③「仮完成」) 10週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正②) 11週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 12週 卒業制作指導(仕上げ、プレゼン会④「完成形」)		
初回持参物	MacBook、筆記用具、クロッキー帳、ノート		
準備学習	制作の進捗チェックを経て、次週の到達目標を毎回設定します。各学期を通してスケジュールに基づいた授業外での制作が必要となります。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 合同クラスのため、FMコース、CDコース所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン3	授業分野	マンガ2
担当教員	まつうらゆうこ		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 1986年 集英社デラックスマーガレットでデビュー。 少女漫画、猫漫画、エッセイ漫画、イラスト挿絵などの仕事を 30年程継続。		
授業内容 および 到達目標	授業内容は漫画作成指導、到達目標は卒業制作漫画 32ページ完成です。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 今期概要。こちらで用意したシナリオの説明。 2週 ラフ～製作開始。構想、メモ、ネーム等のチェックと相談。検討等からドローイング。 3週 // 4週 // 5週 // 6週 // 7週 // 8週 // 9週 // 10週 // 11週 // 12週 最終回。ネームの提出。		
〈後期〉	1週 今期概要。休暇中に構想した、卒業制作用、持ち込み用原稿等、ネーム、構想のチェック。 2週 ラフ～製作開始。各自が課題を発見、その対応等もご相談させていただきます。 3週 卒業制作の進捗も折々で確認させていただきます。 4週 // 5週 // 6週 // 7週 // 8週 // 9週 // 10週 // 11週 // 12週 最終回。今期での成果物、卒業制作のほぼ完成版等を見せてもらいます。		
初回持参物	筆記用具／製作用具／休暇中等に制作したネームや構想メモ、ラフ等マンガ		
準備学習	ご自分が漫画で描きたい事を妄想しておいてください。		
成績評価方法 および 注意事項	成果物・授業態度・積極性で看させていただきます。 最終学年度で積極性が見られない場合は、卒業制作にも影響すると思いますので、注意してください。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン4	授業分野	コンテンツプロダクト2
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メデアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	業界研究と共に、卒制／制作のワークフローを検証し、見せる／魅せるコンテンツ制作を目指します。 プレゼンテーションを繰り返し、アイデアの実現を確かなものにします。 また戦略的なポートフォリオ制作し、仕事の実際と現代のコンテンツ産業のあり方を学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 イン트로ダクション 2週 卒展企画1 3週 ポートフォリオチェック1 4週 ポートフォリオチェック2 5週 業界研究1 6週 プレ企画・制作1 7週 プレ企画・制作2 8週 プレ企画・制作3 9週 プレ企画・制作4 10週 プレ企画プレゼン1 ポートフォリオチェック3 11週 VISIONS 展示準備1 12週 VISIONS 展示準備2		
〈後期〉	1週 卒制企画審査1 2週 卒制企画審査2 3週 業界研究2 4週 業界研究3 5週 予備審査11回目 6週 予備審査12回目 7週 業界研究4 8週 展示シミュレーション1 9週 予備審査21回目 10週 予備審査22回目 11週 展示シミュレーション2 /ポートフォリオチェック4 12週 展示シミュレーション3 /ポートフォリオチェック5		
初回持参物	MacBook / 筆記道具 / ポートフォリオ / いままでの作品データ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、各種提出物 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

CD(学術造形科目と合同)

科目名	キャリアデザイン 実践編	授業分野	
担当教員	小坂恭子		
専門 実務経験等	専門: キャリアカウンセラー/グラフィックデザイナー 2012年 厚生労働省認定キャリア・コンサルタント能力評価試験合格 CDA キャリアインストラクター/キャリアカウンセラー 資格取得 ~2015年 東洋美術学校 キャリア支援センター勤務		
授業内容 および 到達目標	2年時に学んだ就職活動の応用、具体的活動へのアプローチをしていきます。 ビジネスマナーを含めながら、ポートフォリオ、自己 PR、文章力の強化、面接試験の強化を行ってゆきます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 オリエンテーション/自己 PR強化/リアリティショックについて (自己PRと趣味特技について/自己 PRのNGword) 就職活動のスケジュール 確認 2週 ポートフォリオ 1/自己紹介書制作 3週 企業説明会 4週 文章能力UP(書く、読む、話す、聞く(理解する力「要約」)) 5週 文章能力UP2(伝え方ワーク(聞く力、話す力)口癖を知る) 6週 面接練習(プレゼンテーション、自己紹介・他己紹介、志望動機、他) 7週 面接マナー、就活をしていく上で困ること 8週 ポートフォリオ 2 9週 内定したら/内定辞退について 10週 敬語 11週 ビジネスマナー 12週 まとめ、復習		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	自己分析等の再確認。希望する業種、職種の確定。受けたい会社の企業研究など。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と提出物、及び授業態度にて評価。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-1	授業分野	2Dデジタルイラスト描画技法3
担当教員	加藤健二郎		
専門 実務経験等	専門:ゲームデザイナー 1997年までゲーム会社勤務。以降はゲーム他事業用のキャラクターも制作等。		
授業内容 および 到達目標	デジタルイラスト描写の基礎トレーニングは勿論、ラフ～完成まで量を費やすのを目的とし、 精度を上げてイラストのクオリティ向上を目指します。 (普段使用しているPhotoshop以外のツール ⇄ Photoshopの行き来作業を提案)		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 人物キャラクター作画再び 2週 // 3週 // 4週 一旦提出。かんたんプレゼン。 5週 具体的空間+エフェクト再び 6週 // 7週 // 8週 一旦提出。かんたんプレゼン。 9週 敵キャラ・クリーチャー・メカ等、自分が描きたい世界に存在するメイン以外を描く。 10週 // 11週 // 一旦提出。かんたんプレゼン。 12週 // 提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / 過去作(デジタル・アナログ問わず) / 記録媒体(USBメモリ・ポータブルHDD等)		
準備学習	できるだけ多くのラフの絵を描き、その中から数点を選んで持参して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	作品研究
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メデアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	映画・映像作品の鑑賞を通して、作家の考え方、時代背景、制作の実態について考察する。 合わせて表現手段／方法について分析的に検証し、創作の契機に繋げる。 またレポート制作により、印象／想念を言語化するエクササイズとする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 映画と映像の関係1 2週 映画と映像の関係2 3週 映画の制作の実態1 4週 映画の制作の実態2 5週 映画のシナリオ1 6週 映画のシナリオ2 7週 メディアアートの中の映画1 8週 メディアアートの中の映画2 9週 メディアアートの中の映画3 10週 プレプロダクション1 11週 プレプロダクション2 12週 プレプロダクション3		
〈後期〉	1週 形式主義1 2週 形式主義2 3週 形式主義3 4週 前衛映画 5週 アメリカのアートフィルム／実験映画歴史 6週 アメリカのアートフィルム／実験映画2現代 7週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画1歴史 8週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画2現代 9週 日本のアートフィルム／実験映画1歴史 10週 日本のアートフィルム／実験映画2現代 11週 映像の現在性1 12週 映像の現在性2		
初回持参物	MacBook／筆記道具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	レポート、出席 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-1	授業分野	イラスト描画技法3
担当教員	西澤愛		
専門 実務経験等	専門:イラストレーター/マンガ家 テレビアニメ攻殻機動隊 s.a.cova/ハンター×ハンター 作画部門、動画経験あり マール社、 漫画バイブル2イラストカット掲載 コナミデジタルエンタテインメント デジタルコミック漫画掲載 BenesseこどもちゃれんじDMカラー漫画制作		
授業内容 および 到達目標	シナリオに基づく物語を意図的に、第三者に絵として伝える手法を学ぶ。クリップスタジオでのイラスト、 漫画の基本機能の習得も目指します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 視覚描写技法(モンタージュ) 2週 視覚描写技法(視覚の3点の手法) 3週 視覚描写技法(ショット) 4週 視覚描写技法(視点の操作) 5週 視覚描写技法(時間を操る) 6週 視覚描写技法(人の心理を表現) 7週 視覚描写技法(光源) 8週 視覚描写技法(クレーンショット) 9週 視覚描写技法(ルールオブサード) 10週 視覚描写技法(スローモーション) 11週 視覚描写技法(なめの手法) 12週 視覚描写技法(連鎖)		
初回持参物	MacBook / 筆記道具 / 画材		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題提出 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-1	授業分野	3Dグラフィックス3
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	3dsMaxによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<p>1週 3dsMaxのインターフェースと基本ツール /基本的なオブジェクト操作 /モディファイヤの基本</p> <p>2週 モデリング-1頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>3週 モデリング-2頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>4週 モデリング-3頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>5週 モデリング-4頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>6週 モデリング-5頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>7週 モデリング-6頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>8週 モデリング-7頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>9週 モデリング-8頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>10週 モデリング-9頭部:球体からの頭部、顔の形状の作成</p> <p>11週 モデリング-10頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>12週 モデリング-11頭部:顔のマッピングとUV展開 (顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p>		
初回持参物	データ/筆記用具/USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		

科目名	キャラクターデザイン演習2-1	授業分野	シナリオ／ネーム演習3
担当教員	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門:マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。 主な著書は「白昼の万華鏡」(1993年)、「まんがグリム童話」(共著、2009年)、他		
授業内容 および 到達目標	マンガの物語表現・演出を学びます。ネームは、漫画を描く際のシナリオに基づいたコマ割り、キャラクターの配置、ページ構成、セリフ内容を大まかに表したものです。企画立案から始まり、シナリオ構成から画面構成・配置を考え、実際のマンガ制作、つまり筋立てを視覚的に語る力を身に付けて行きます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 シナリオとネーム 2週 ネーム研究① 組み立て方 3週 ネーム用シナリオ制作 1-1 4週 ネーム用シナリオ制作 1-2 5週 ネーム研究② ページ構成 6週 ネーム用シナリオ制作 2-1 7週 ネーム用シナリオ制作 2-2 8週 ネーム用シナリオ制作 2-3 9週 ネーム研究③ 設定の深化 10週 新作ネーム制作 1-1 11週 新作ネーム制作 1-2 12週 ネームチェック		
初回持参物	筆記用具／過去作		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD(学術造形科目と合同)

科目名	キャラクターデザイン演習2-1	授業分野	アニメーション表現A
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	アニメーションの基礎的な動きを描いて動かすことで、動きのエモーションを習得することが目標です。 画材はアナログ、デジタル問いません。動きに着目して毎週の課題を製作してください。 アニメーション表現A(もしくはB)の受講者は更に進んだ動きにチャレンジしてもらいます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 アニメーションの仕組み／振り子 2週 ボールのバウンド 3週 雨／雪 自然を描く 4週 メタモルフォーゼ 5週 ロパク 6週 歩き1 7週 歩き2(背景との合成) 8週 デジタル驚き盤 9週 作品制作 10週 〃 11週 〃 12週 作品講評		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、Photoshop、スキャンドライバを事前にインストールしておくこと。) 筆記用具／各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	毎週の課題提出と出席の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-2	授業分野	2Dデジタルイラスト描画技法4
担当教員	加藤健二郎		
専門 実務経験等	専門:ゲームデザイナー 1997年までゲーム会社勤務。以降はゲーム他事業用のキャラクターも制作等。		
授業内容 および 到達目標	デジタルイラスト描写の基礎トレーニングは勿論、ラフ～完成まで量を費やすのを目的とし、 精度を上げてイラストのクオリティ向上を目指します。 (普段使用しているPhotoshop以外のツール ⇄ Photoshopの行き来作業を提案)		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 人物キャラクター作画のクオリティアップ または新作のラフ段階。 2週 // または新作の下絵段階。 3週 // または新作の一旦完成を目指す。かんたんプレゼン。 4週 背景素材～マテリアルの描写のクオリティアップ または新作のラフ段階。 5週 // または新作の下絵段階。 6週 // または新作の一旦完成を目指す。かんたんプレゼン。 7週 人物＋背景／コンビネーション 8週 人物＋背景／差分バリエーション 9週 人物が存在する状況描写／世界観の構築 10週 これまでに製作してきたキャラの加筆修正を行ないます。先ずは見せてもらいます。 11週 // 2回目。 12週 // 提出。		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / 過去作(デジタル・アナログ問わず) / 記録媒体(USB メモリ・ポータブルHDD 等)		
準備学習	できるだけ多くのラフの絵を描き、その中から数点を選んで持参して下さい。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-2	授業分野	イラスト描画技法4
担当教員	西澤愛		
専門 実務経験等	専門:イラストレーター/マンガ家 <input type="radio"/> テレビアニメ攻殻機動隊 s.a.c/OVAハンター×ハンター作画部門、動画経験あり <input type="radio"/> マール社、漫画バイブル 2 イラストカット掲載 <input type="radio"/> コナミデジタルエンタテインメント デジタルコミック漫画掲載 <input type="radio"/> Benesseこどもちゃれんじ DMカラー漫画制作		
授業内容 および 到達目標	ストーリーを語る為の代表的なメソッドを学ぶ。クリップスタジオでのイラスト、漫画の基本機能の習得も目指します。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 視覚描写技法(感情「怒り」の手法 1) 2週 視覚描写技法(感情「怒り」の手法 1) 3週 視覚描写技法(感情「笑い」の手法 1) 4週 視覚描写技法(感情「笑い」の手法 1) 5週 視覚描写技法(遊びの手法「アーゴン競う」) 6週 視覚描写技法(遊びの手法「アーゴン競う」) 7週 視覚描写技法(遊びの手法「アレア確率」) 8週 視覚描写技法(遊びの手法「アレア確率」) 9週 視覚描写技法(遊びの手法「ミミクリー模倣」) 10週 視覚描写技法(遊びの手法「ミミクリー模倣」) 11週 視覚描写技法(遊びの手法「イリンクス仮想・めまい」) 12週 視覚描写技法(遊びの手法「イリンクス仮想・めまい」)		
初回持参物	MacBook / 筆記道具 / 画材		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率と課題提出 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	キャラクターデザイン演習2-2	授業分野	3Dグラフィックス4
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	3dsMaxによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び 主にキャラクターモデリングのローポリゴンハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	<p>1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody</p> <p>2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody</p> <p>3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody</p> <p>4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成</p> <p>5週 モデリング-15Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>6週 モデリング-16Hairのモデリング/マッピングとUV展開 (Hair髪テクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成</p> <p>8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成</p> <p>9週 モデリング-19コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>10週 モデリング-20コスチュームのモデリングの作成 (コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>11週 モデリング-21靴のモデリングの作成</p> <p>12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成</p>		
初回持参物	筆記用具 / USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可</p>		

科目名	キャラクターデザイン演習2-2	授業分野	シナリオ／ネーム演習4
担当教員	近藤厚子		
専門 実務経験等	専門：マンガ家 1982年に、白泉社・花とゆめでデビュー。その後主にレディスコミックを執筆。 主な著書は「白昼の万華鏡」(1993年)、「まんがグリム童話」(共著、2009年)、他		
授業内容 および 到達目標	オリジナルシナリオの制作とネームの作成・チェックを繰り返します。 読み切り、続き物それぞれの企画立案し、それをネームに仕上げて行きます。 視覚に訴えるコマ構成を考えて行きます。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 ネーム研究／実作を通して① 2週 読み切りネーム作成とチェック 3週 〃 4週 〃 5週 ネーム研究／実作を通して② 6週 連載原稿制作とチェック 7週 〃 8週 〃 9週 ネーム研究／実作を通して③ 10週 オリジナルストーリー制作とチェック (卒業制作等に向けて) 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具／過去作		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、課題制作物で評価します。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

CD(学術造形科目と合同)

科目名	キャラクターデザイン演習2-2	授業分野	アニメーション表現B
担当教員	森下裕介		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 2009年よりフリーランスのアニメーション作家として活動中。 子供向けを中心に様々なアニメーション、映像を製作している。		
授業内容 および 到達目標	アニメーションの基礎的な動きを描いて動かすことで、動きのエモーションを習得することが目標です。 画材はアナログ、デジタル問いません。動きに着目して毎週の課題を製作してください。 アニメーション表現A(もしくはB)の受講者は更に進んだ動きにチャレンジしてもらいます。		
授業内容詳細・進行			
	1週 アニメーションの仕組み／振り子 2週 ボールのバウンド 3週 雨／雪 自然を描く 4週 メタモルフォーゼ 5週 ロパク 6週 歩き1 7週 歩き2(背景との合成) 8週 デジタル驚き盤 9週 作品制作 10週 〃 11週 〃 12週 作品講評		
初回持参物	MacBook(AfterEffects、Photoshop、スキャンドライバを事前にインストールしておくこと。) 筆記用具／各自制作に使用するための画材		
準備学習	Photoshopやクリップスタジオなど描画ソフトの基本操作の習得。		
成績評価方法 および 注意事項	毎週の課題提出と出席の総合評価 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	卒業制作	授業分野	卒業制作
担当教員	キャラクターデザインコース 3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	① 3年間で修得してきた事を反映した作品づくりを行う。 ② 前期にテーマを設定し、リサーチを始める。後期に企画審査から実質的な制作に取り組む。 ③ ここで自分が何をしてきたのか、自分に問い、社会に評価される作品を発表する。		
授業内容詳細・進行			
	①卒業制作・審査スケジュール 9月初頭 卒業制作企画審査／プレゼンテーション 10月中旬 第一回・卒業制作中間審査／プレゼンテーション 11月中旬 第二回・卒業制作中間審査／プレゼンテーション 12月2-3週 卒業制作本審査 ②卒業制作展示準備期間 1月 4週 制作物、展示物の進捗チェック (期日未定) 卒業制作再審査		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	卒業制作審査は3年担当講師によって次の評価基準により判定されます。①企画意図(テーマ) ②企画内容(コンセプト) ③制作内容 ④表現力 ⑤完成度 ⑥その他(ex: アイデンティファイ) 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

コンテンツ学科
映像メディアコース

Film and Media

FM

2019年度 コンテンツ学科 映像メディアコース 2年次

☆マーク:2・3年合同

○=実務教員授業

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
映像メディア1	*すべて必修					4
	○△映像表現1	中嶋莞爾	前	火1/2	421	
	○△ "	"	後制	火1/2	421	
	○△アニメーション1(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水3/4	132	
	○△ "	"	後制	水3/4	421	
映像メディア2	*すべて必修					4
	○☆作品研究1(他コース合同)	末岡一郎	前	月3/4	422	
	○ "	"	後	月3/4	422	
	○FMプロデュース概論1	齊藤秀樹	前	水5/6	421	
	○ "	"	後制	水5/6	421	
映像メディア演習1-1	*前期<1-1>:2授業分野以上を選択必修					6
(選択必修)	○△☆アナログ映像術1	末岡一郎	前	月1/2	421	
	☆モーショングラフィックス1	石川郁子	前	月5/6	411	
	○△3Dグラフィックス1(他コース合同)	坪田伸一	前	木5/6	411	
	☆シナリオ1	西村智弘	前	水1/2	421	
	○△制作指導1	齊藤/石川	前	火3/4	423	
	○前期講評	担当教員全員	前	調整週/2日間		
映像メディア演習1-2	*後期<1-2>:2授業分野以上を選択必修					6
(選択必修)	○☆アナログ映像術2	末岡一郎	後	月1/2	421	
	☆モーショングラフィックス2	小暮/小竹	後	月5/6	411	
	○3Dグラフィックス2(他コース合同)	坪田伸一	後	木5/6	411	
	☆シナリオ2	西村智弘	後制	水1/2	421	
	○制作指導2	橋本玲美	後制	火3/4	423	
	○フェスタ展示	齊藤/助手	後	準備週/2日間		
	○後期講評	担当教員全員	後	調整週/2日間		
修了制作						6
(演習1-2で選択した授業)	○修了制作指導			各時限	411	
	"			各時限	421	
	○制作指導	FM教員	上記授業時間外		各教室	
	○修了制作審査/講評	担当教員全員	制	制作週後/2日間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2018年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

2019年度 コンテンツ学科 映像メディアコース 3年次

☆マーク:2・3年合同

○=実務教員授業

科目名	授業分野	担当教員	開講期	時間割	教室	単位
映像メディア3	*すべて必修					4
	○映像表現2	中嶋莞爾	前	火3/4	421	
	○ "	"	後制	火3/4	421	
	○アニメーション2(他コース合同)	鷺山啓輔	前	水5/6	132	
	○ "	"	後制	水5/6	132	
映像メディア4	*すべて必修					4
	○☆作品研究2(他コース合同)	末岡一郎	前	月3/4	422	
	○ "	"	後	月3/4	422	
	○FMプロデュース概論2	齊藤秀樹	前	火5/6	421	
	○ "	"	後制	火5/6	421	
映像メディア演習2-1	*前期<2-1>:2授業分野を選択必修					6
(選択必修)	○☆アナログ映像術3	末岡一郎	前	月1/2	421	
	☆モーショングラフィックス3	石川郁子	前	月5/6	411	
	○3Dグラフィックス3(他コース合同)	坪田伸一	前	木3/4	411	
	☆シナリオ3	西村智弘	前	水1/2	421	
	○制作指導3	齊藤/石川	前	水3/4	423	
	○前期講評 担当教員全員		前	調整週/2日間		
映像メディア演習2-2	*後期<2-2>:2授業分野を選択必修					6
(選択必修)	○☆アナログ映像術4	末岡一郎	後	月1/2	421	
	☆モーショングラフィックス4	小暮/小竹	後制	月5/6	411	
	○3Dグラフィックス4(他コース合同)	坪田伸一	後	木3/4	411	
	☆シナリオ4	西村智弘	後制	水1/2	421	
	○制作指導4	齊藤秀樹	後	水3/4	423	
	○後期講評 担当教員全員		後	調整週/2日間		
卒業制作						6
(演習1-2で選択した授業)	○卒業制作指導		制	各時限	411	
	"		制	各時限	421	
	○制作指導		FM教員	上記授業時間外 各教室		
	○卒業制作審査/講評		担当教員全員	制作週外/2日間		
	○卒業制作展 展示		齊藤/助手	制作週後/1週間		

※講評、展示等の日数は変更になる場合があります。

卒業に必要な修得最低単位数

	科目種類	1年	2年	3年	合計単位
2017年度 入学生	専門科目	33	26	26	85
	学術造形科目		6	6	12
		33	32	32	97

※学術造形科目は3年間で12単位以上修得が条件です。1年間の単位修得数は目安になります。

○=実務教員授業

△=高等教育無償化申請

科目名	映像メディア1	授業分野	映像表現1
担当教員	中嶋莞爾		
専門 実務経験等	専門:映画監督/脚本家 映画監督・脚本家 (2008年 劇場公開作品「クローンは故郷をめざす」監督・脚本)		
授業内容 および 到達目標	フィクションやイメージとしての映像作品を形成するシナリオ、演出、撮影、音響、編集などの技術プロセスを知り、制作演習を通して実践的に学習する。 映像表現に特有な文法、技法を考察しつつ、スタッフワークとしてのコミュニケーション能力を養成する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 授業ガイダンス・参考作品視聴 2週 「編集時に見える映画の文法」撮影の計画性はなぜ重要か？ 3週 「音が全てを変える」録音・音響技術 特別講義 4週 撮影技術レクチャー 及び 演出ワークショップ 5週 実習用企画・プランニング確定、スタッフイング、撮影計画ミーティング 6週 実習用企画・本撮影 1 7週 実習用企画・本撮影 2 8週 実習用企画・オールラッシュ/アフレコ 9週 実習用企画・オフライン画編集 1・音響素材録音 1 10週 実習用企画・オフライン画編集 2・音響素材録音 2 11週 実習用企画・MA・整音 12週 全体発表・及び講評と検証		
〈後期〉	1週 短編映像作品における企画の考察 1(参考作品視聴) 2週 短編映像作品における企画の考察 2(参考作品視聴) 3週 各自企画プレゼンテーション 制作企画選出・決定 4週 スタッフミーティング(スタッフイング/ブレイクダウン他) 5週 スタッフミーティング(キャスティング/ロケハン/スケジューリング他) 6週 撮影 クランク・イン 7週 撮影 制作作業 8週 撮影 制作作業 9週 撮影 クランク・アップ 10週 編集/音響素材録音/ MA 11週 編集/整音 12週 完成作品上映・講評		
初回持参物	筆記用具/休み中に制作した作品があれば持参		
準備学習	これまでに鑑賞した実写映画のメイキング映像などを視聴し、映画製作現場に対する興味と理解を高める事。		
成績評価方法 および 注意事項	映像制作について早く深く理解する上で、他人と制作のプロセスを共有することを重視する。 積極的に授業に参加する態度が望まれる。出席と提出課題をもって授業評価とする。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	映像メディア1	授業分野	アニメーション1
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing 2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013)水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	アニメ制作・フレーム単位の映像制作を体験しながら学び、企画から完成までのワークフローの確立を目指す。 クリエイティブなコミュニケーション能力の向上を目的に、個人・グループ制作を通して、「的確に伝える」「想像して聞く」「解決策を見つける」事の大切さを学びます。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、チェーンアニメ「漢字」制作①(企画)、作品研究① 2週 チェーンアニメ制作「漢字」②(イメージスケッチ、アイデア、絵コンテ) 3週 チェーンアニメ制作「漢字」③(アニメテック、企画プレゼン会、作画) 4週 チェーンアニメ制作「漢字」④(作画、音計画) 5週 チェーンアニメ制作「漢字」⑤(作画、撮影、音響) 6週 チェーンアニメ制作「漢字」⑥(仕上げ、動画連結、文字挿入、提出、講評会) 7週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」①(課題選定、企画、リサーチ)、作品研究② 8週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」②(ワークフロー、役割分担、スケジュール) 9週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」③(制作) 10週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」④(制作) 11週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」⑤(制作) 12週 個人制作「間」or グループ制作「妖怪」⑥(仕上げ、提出、講評会)		
〈後期〉	1週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」①(企画プレゼン会)、作品研究③ 2週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」②(企画、制作) 3週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」③(制作) 4週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」④(制作) 5週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」⑤(制作) 6週 個人制作「電気」or グループ制作「黒」⑥(仕上げ、提出、講評会) 7週 制作物のブラッシュアップ①(動きと背景の修正と追加)、作品研究④ 8週 制作物のブラッシュアップ②(不足要素のインサート) 9週 制作物のブラッシュアップ③(照明、エフェクト、カラー調整) 10週 制作物のブラッシュアップ④(編集、音響)、作品研究⑤ 11週 制作物のブラッシュアップ⑤(音響、タイトル、クレジット) 12週 制作物のブラッシュアップ⑥(仕上げ、提出、講評会)		
初回持参物	MacBook / 筆記用具 / クロッキー帳 / ノート		
準備学習	次週の授業に向けての目標を適宜設定します。 授業内で作業が終わらない場合、より高い完成度を追求して授業外での制作が求められます。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 合同クラスのため、FMコース、CDコース所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア2	授業分野	作品研究1
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	映画・映像作品、メディアアート作品の鑑賞を通して、作家の考え方、時代背景、制作の実態について考察する。 また表現手段／方法について分析的に検証し、創作の契機に繋げる。 またレポート制作により、印象／想念を言語化するエクササイズとする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 映画と映像の関係1 2週 映画と映像の関係2 3週 映画の制作の実態1 4週 映画の制作の実態2 5週 映画のシナリオ1 6週 映画のシナリオ2 7週 メディアアートの中の映画1 8週 メディアアートの中の映画2 9週 メディアアートの中の映画3 10週 プレプロダクション1 11週 プレプロダクション2 12週 プレプロダクション3		
〈後期〉	1週 形式主義1 2週 形式主義2 3週 形式主義3 4週 前衛映画 5週 アメリカのアートフィルム／実験映画歴史 6週 アメリカのアートフィルム／実験映画2現代 7週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画1歴史 8週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画2現代 9週 日本のアートフィルム／実験映画1歴史 10週 日本のアートフィルム／実験映画2現代 11週 映像の現在性1 12週 映像の現在性2		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	レポート、出席 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア2	授業分野	FMプロデュース概論1
担当教員	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門:映像 2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 個人の活動としては、1991年「表現される現在91」O美術館、1993年「DIFFERENT ANGLES」ギャラリーK、 1997年個展「inter alia」BN1@Cybar (イギリス)、2001年 個展「Mega farce 01」100日画廊、 2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー」CG担当、 2010年「UNLEASH」デザイン担当、2016年「SKIPシティCM」制作協力 など		
授業内容 および 到達目標	セルフプロモーションやイベントの企画運営を行う。自身の活動の価値を高め、広く発信する手段を模索する。 主体性、実行力、計画力、想像力、発信力、柔軟性、状況把握力などを養う。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 インTRODククション 2週 ネット配信コンテンツの企画、制作1 3週 〃 4週 〃 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 制作物のブラッシュアップ 10週 〃 11週 イベント企画1 12週 〃		
〈後期〉	1週 イベント企画運営1 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 ネット配信コンテンツの企画、制作2 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 制作物のブラッシュアップ 10週 イベント企画運営2 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、受講態度、提出物を評価。内容やスケジュールは多少変わるの可能性あり。 2、3年合同授業となる場合もある。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	○△映像メディア演習1-1	授業分野	アナログ映像術1
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	アナログな表現を通して、様々な技法を学びながら映像に対する発見と新たな着眼点、表現方法を獲得します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ピクシレーションワークショップ 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 平面アニメーションワークショップ 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 平面アニメーションワークショップ 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	授業に取り組む姿勢、出席率、出来上がった映像を評価します。 備考:授業内容やスケジュールは多少変わる可能性があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習1-1	授業分野	モーショングラフィックス1
担当教員	石川郁子		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 ○札幌国際短編映画祭 ジャパン・オフ・シアター 入選 ○Film Images2 招待上映 ○Animation Factory Festival 招待上映 ○チーム Sagi Tama『Spring Sun Shine』アニメーション参加 ○優午『青いブルース』MV ○キラク座『線路は続くよどこまでも』アニメーション協力 グループ展「1」展 参加 /『ミラーツイン』YouTube動画再生数 10万回以上 / Faily tales 絵本展 主催参加		
授業内容 および 到達目標	After Effectsを用いて、視聴者に印象深い映像を提供するためのスキルと知識を学びます。 デジタルで表現するため、基礎的な部分の学習を含め、カメラで撮影するだけでは表現できない要素を具現化します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 AE基礎①／レンダリングについて 2週 AE基礎②／パペットピンツール 3週 AE基礎③／フラクタルループフォルダ 4週 AE基礎④／コンポジションの入れ子 5週 AE基礎⑤／モーショントイポ 1 6週 AE基礎⑥／モーショントイポ 2 7週 AE応用①／グリーンバック 8週 AE応用②／ブラシストローク 9週 AE応用③／自然物の表現 10週 AE応用④／円グラフや線をつかった表現 11週 AE応用⑤／色々なエフェクト効果 12週 AE応用⑥／宇宙の表現		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラスルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	○△映像メディア演習1-1	授業分野	3Dグラフィックス1
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	Mayaによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び、主にキャラクターモデリングのハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<p>1週 Mayaのインターフェースと基本ツール</p> <p>2週 ファイル操作と基本的なオブジェクト操作 /モディファイヤの基本</p> <p>3週 モデリング1頭部:自分で作成したキャラデザインをMaxのビューポートバックグラウンドに画像を取り込み球体から作成する</p> <p>4週 モデリング2頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>5週 モデリング3頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>6週 モデリング4頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>7週 モデリング5鼻・口のモデリングの作成</p> <p>8週 モデリング6鼻・口のモデリングの作成(顔のテクスチャ作成とUVWマップアンラップ)</p> <p>9週 モデリング7耳のモデリングの作成</p> <p>10週 モデリング8耳のモデリングの作成</p> <p>11週 モデリング9髪の毛のモデリングの作成</p> <p>12週 モデリング10髪の毛のモデリングの作成</p>		
初回持参物	筆記用具/USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		

科目名	映像メディア演習1-1	授業分野	シナリオ1
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:美術評論/映像評論 映像評論家、美術評論家。著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社、2018)、 『日本芸術写真史——浮世絵からデジカメまで』(美学出版、2008)、共編著に『アメリカン・アヴァンガルド・ ムーヴィ』(森話社、2016)など。東京造形大学、東京工芸大学非常勤講師。日本映像学会、美術評論家連盟会員。		
授業内容 および 到達目標	シナリオでストーリーを表現する方法を演習を通して学習する。シナリオの基本的な書き方を学ぶと同時に、自分の作品を客観的に見る能力や視覚的にストーリーを構築する方法を習得することで、映像による表現力を高める。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 講義:シナリオとはなにか(ストーリーはどのように構成されているか) 2週 原稿用紙にシナリオを書いてみる 3週 柱の書き方を学ぶ 4週 ト書きの書き方を学ぶ 5週 短い小説をシナリオにしてみる 6週 短い小説のあらすじを書いてみる 7週 テレビコマーシャルのオリジナルシナリオを書くための説明 8週 コマーシャルのあらすじを書く 9週 あらすじをシナリオに起こす 10週 // 11週 パソコン上でシナリオを清書する 12週 発表と講評		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	演習の提出具合や演習の成果、出席状況、授業態度などを総合して評価する。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	○△映像メディア演習1-1・1-2	授業分野	制作指導1・2
担当教員①	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門:映像 2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 個人の活動としては、1991年「表現される現在91」O美術館、1993年「DIFFERENT ANGLES」ギャラリーIK、1997年個展「inter alia」BN1@Cybar (イギリス)、2001年 個展「Mega farce 01」100日画廊、2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー」CG担当、2010年「UNLEASH」サイン担当、2016年「SKIPシティCM」制作協力 など		
担当教員②	橋本玲美(後期から)		
専門 実務経験等	専門:映像 2017年～現在 株式会社LOBOIにて、WEB CMや企業PRなどの映像制作を行う。		
授業内容 および 到達目標	個人企画の作業と個別指導を行う。 並行して、資格試験対策や進路指導、特別プロジェクトの作業も行う。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 音声収録ワークショップ、資格試験対策 2週 音声編集、加工ワークショップ、資格試験対策 3週 セルフプロモーション、資格試験対策 4週 " " 5週 " " 6週 " " 7週 セルフプロモーション、個人企画作業、個別指導 8週 " " 9週 " " 10週 " " 11週 " " 12週 " "		
〈後期〉	1週 セルフプロモーション、個人企画作業、個別指導 2週 " " 3週 " " 4週 " " 5週 " " 6週 " " 7週 " " 8週 " " 9週 " " 10週 " " 11週 " " 12週 " "		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、受講態度、提出物を評価。FM自己評価シートの記入を必須とし、評価の参考とする。 内容やスケジュールは多少変わる可能性あり。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習1-2	授業分野	アナログ映像術2
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	アナログな表現を通して、様々な技法を学びながら映像に対する発見と新たな着眼点、表現方法を獲得します。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 ライトピクシレーションワークショップ 2週 〃 3週 〃 4週 8mmフィルムワークショップ 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 立体オブジェアニメーションワークショップ 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	授業に取り組む姿勢、出席率、出来上がった映像を評価します。 備考:授業内容やスケジュールは多少変わる可能性があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習1-2	授業分野	モーショングラフィックス2
担当教員①	小暮真起		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
担当教員②	小竹華奈		
専門 実務経験等	専門：映像		
授業内容 および 到達目標	後期では前期で学んだ基礎知識をもとに学びます。 さらにエクспレッションや3Dレイヤー、セルフプロモーションのためのロゴ制作に取り組みます。 (前期履修者のみ履修可能)		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 AE基礎①／エフェクト 2週 AE基礎②／写真を動画風にする 3週 AE基礎③／3Dレイヤー1 4週 AE基礎④／3Dレイヤー2 5週 AE基礎⑤／エクспレッションをつかってみる 1 6週 AE基礎⑥／エクспレッションをつかってみる 2 7週 AE応用①／色々な企業ロゴ 8週 AE応用②／配色、イメージカラーについて 9週 AE応用③／モーシヨンの動き 10週 AE応用④／レイアウトについて 11週 AE応用⑤／モーシヨンの動き 12週 AE応用⑥／講評		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラスルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

科目名	映像メディア演習1-2	授業分野	3Dグラフィックス2
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門：CGデザイナー／イラストレーター／3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞（全米ADC協会主催ニューヨーク開催）、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	Mayaによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用を学び、主にキャラクターモデリングのハイクオリティモデリング制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	<p>1週 モデリング11髪の毛のモデリングの作成</p> <p>2週 モデリング12髪の毛のモデリングの作成（髪の毛のテクスチャ作成とバンプマップ／不透明度マップ）</p> <p>3週 モデリング13胴体のモデリングの作成</p> <p>4週 モデリング14胴体のモデリングの作成</p> <p>5週 モデリング15腕のモデリングの作成</p> <p>6週 モデリング16手・足のモデリングの作成（胴体との接続）</p> <p>7週 モデリング17コスチュームのモデリングの作成</p> <p>8週 モデリング18コスチュームのモデリングの作成</p> <p>9週 モデリング19コスチュームのモデリングの作成</p> <p>10週 モデリング20コスチュームのモデリングの作成（コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ）</p> <p>11週 モデリング21靴のモデリングの作成</p> <p>12週 モデリング21靴のモデリングの作成</p>		
初回持参物	筆記用具／USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価（100点評価）：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可</p>		

科目名	映像メディア演習1-2	授業分野	シナリオ2
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:美術評論/映像評論 映像評論家、美術評論家。著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社、2018)、 『日本芸術写真史——浮世絵からデジカメまで』(美学出版、2008)、共編著に『アメリカン・アヴァンガード・ ムーヴィ』(森話社、2016)など。東京造形大学、東京工芸大学非常勤講師。日本映像学会、美術評論家連盟会員。		
授業内容 および 到達目標	シナリオでストーリーを表現する方法を演習を通して学習する。 シナリオの基本的な書き方を学ぶと同時に、自分の作品を客観的に見る能力や視覚的にストーリーを構築する 方法を習得することで、映像による表現力を高める。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 講義:物語の構成と登場人物の造形 2週 3分程度のショートフィルムのシナリオを書く 3週 あらすじを書く 4週 あらすじをシナリオに起こす 5週 シナリオを仕上げで清書する 6週 修了制作を前提にオリジナルシナリオを仕上げる 7週 第一幕を書く 8週 第二幕を書く 9週 第三幕を書く 10週 全体の調整とシナリオの完成 11週 // 12週 作品発表と講評		
初回持参物	筆記用具/USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、モデリング作成の理解度をクオリティ 成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

FM

科目名	修了制作	授業分野	修了制作
担当教員	映像メディアコース2年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	2年次に学んだことを基礎にして、自主制作を行い、より高度で完成度の高い作品の制作をめざす。		
授業内容詳細・進行			
	4週にわたり制作と進捗チェックを行う。		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	企画立案と制作の実現性を制作過程を通して判断する。 合評への参加を必須とし、プレゼンテーションを含め評価する。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア3	授業分野	映像表現2
担当教員	中嶋莞爾		
専門 実務経験等	専門:映画監督/脚本家 映画監督・脚本家 (2008年 劇場公開作品「クローンは故郷をめざす」脚本・監督)		
授業内容 および 到達目標	各自が1作品、オリジナル映像作品を企画し、グループ製作や個人製作による実習を通して完成に導く。 制作する過程を管理し、演出目的に即したビジュアルコミュニケーションを実践する能力を向上させる。 計画を具現化する技術的背景を理解し、その能力を高める。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 自主制作企画・立案に関するレクチャー・参考作品視聴 2週 企画立案のための個別ミーティング 3週 企画立案・推敲 4週 企画決定・プレゼンテーション 及びミーティング 5週 脚本執筆 6週 脚本執筆・推敲 7週 脚本完成・プレゼンテーション 8週 ブレイクダウン・スタッフィング 9週 スタッフミーティング(キャスティング/ロケハン他) 10週 スタッフミーティング(スケジューリング/撮影計画書提出) 11週 テスト撮影・プロトタイプ制作 12週 テスト素材チェック・制作アドバイス		
〈後期〉	1週 企画再プレゼンテーション・制作アドバイス 2週 制作作業/撮影 3週 制作作業/撮影 4週 制作作業/撮影/制作経過報告/個別指導 5週 制作作業/撮影/制作経過報告/個別指導 6週 撮影・クランク・アップ/制作経過報告/個別指導 7週 撮影済み素材チェック/追加撮影/オフライン画編集 8週 オフライン画編集 9週 音響・整音プランニング/アフレコ 10週 編集/音響素材録音/MA 11週 編集/整音 12週 完成作品上映・講評		
初回持参物	筆記用具/休みに制作した映像作品・映像素材等があれば持参		
準備学習	自分が実現してみたいと考える、実写やアニメ映像作品のテーマやアイデアに対し、 考察を深めつつ、自身の企画を温めておくこと。		
成績評価方法 および 注意事項	映像制作について早く深く理解する上で、他人と制作のプロセスを共有することを重視する。 積極的に授業に参加する態度が望まれる。出席と提出課題をもって授業評価とする。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	映像メディア3	授業分野	アニメーション表現2
担当教員	鷺山啓輔		
専門 実務経験等	専門:映像 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒。東京を拠点に、風景に関わる人の記憶の在り方を探りながら主に短編映像・映像インスタレーション・写真を制作・発表・研究。「穴とゆめ」(Art Center Ongoing 2017)、「写真新世紀 東京展 2015」(ヒルサイドフォーラム 2015)、「六本木アートナイト 2013」(六本木 2013)水産経済新聞社 他 http://sagiyama.com		
授業内容 および 到達目標	前期は、学外で発表可能な完成度を目標に、アニメ・短編映像作品もしくは、卒業制作の習作を制作する。 自分史作成と作品研究を通して表現の幅を拡げ、卒業制作企画も並行する。 後期は、卒業制作に集中し、将来へ向けてクリエイターとしての制作姿勢を獲得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ガイダンス、自分史ワークショップ、作品研究① 2週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(企画、リサーチ、参考作品上映)、卒制面談① 3週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(イメージスケッチ、あらすじ、絵コンテ)、作品研究② 4週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(絵コンテ、美術設定、アニメテック) 5週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(美術設定、アニメテック修正)、作品研究③ 6週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、美術・背景修正、音計画)、作品研究④ 7週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(制作経過中間プレゼン)、卒制企画プレゼン会「草案」 8週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作)、自分史作成① 9週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(作画・撮影、背景制作、音準備)、自分史作成② 10週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、静音)、自分史作成③ 11週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(撮影、編集、整音)、卒制面談②、自分史まとめ 12週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(仕上げ、講評)、卒制企画プレゼン会「決定案」		
〈後期〉	1週 卒業制作指導(プレゼン会①「夏の成果」、企画修正)、作品研究⑤ 2週 卒業制作指導(テーマ、あらすじ、完成イメージの決定) 3週 卒業制作指導(美術設定、アニメテックの決定)、作品研究⑥ 4週 卒業制作指導(音計画、制作スケジュールの決定)、作品研究⑦ 5週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 6週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会②「制作経過」) 7週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正①) 8週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 9週 卒業制作指導(制作、個別面談、プレゼン会③「仮完成」) 10週 卒業制作指導(制作、個別面談、スケジュール修正②) 11週 卒業制作指導(制作、個別面談)、作品研究⑧ 12週 卒業制作指導(仕上げ、プレゼン会④「完成形」)		
初回持参物	MacBook、筆記用具、クロッキー帳、ノート		
準備学習	制作の進捗チェックを経て、次週の到達目標を毎回設定します。 各学期を通してスケジュールに基づいた授業外での制作が必要となります。		
成績評価方法 および 注意事項	作品評価を基準に、出席率、意欲、プレゼン、制作経過、小レポートを総合的に評価します。 合同クラスのため、FM科、CD科所属により、課題の条件、目標、評価基準が異なる場合があります。		
	成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア3	授業分野	作品研究2
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	映画・映像作品、メディアアート作品の鑑賞を通して、作家の考え方、時代背景、制作の実態について考察する。 また表現手段／方法について分析的に検証し、創作の契機に繋げる。 またレポート制作により、印象／想念を言語化するエクササイズとする。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 映画と映像の関係1 2週 映画と映像の関係2 3週 映画の制作の実態1 4週 映画の制作の実態2 5週 映画のシナリオ1 6週 映画のシナリオ2 7週 メディアアートの中の映画1 8週 メディアアートの中の映画2 9週 メディアアートの中の映画3 10週 プレプロダクション1 11週 プレプロダクション2 12週 プレプロダクション3		
〈後期〉	1週 形式主義1 2週 形式主義2 3週 形式主義3 4週 前衛映画 5週 アメリカのアートフィルム／実験映画歴史 6週 アメリカのアートフィルム／実験映画2現代 7週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画1歴史 8週 ヨーロッパのアートフィルム／実験映画2現代 9週 日本のアートフィルム／実験映画1歴史 10週 日本のアートフィルム／実験映画2現代 11週 映像の現在性1 12週 映像の現在性2		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	レポート、出席 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア4	授業分野	FMプロデュース概論2
担当教員	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門:映像 2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 個人の活動としては、1991年「表現される現在91」O美術館、1993年「DIFFERENT ANGLES」ギャラリーK、 1997年個展「inter alia」BN1@Cybar (イギリス)、2001年 個展「Mega farce 01」100日画廊、 2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー」CG担当、 2010年「UNLEASH」デザイン担当、2016年「SKIPシティCM」制作協力 など		
授業内容 および 到達目標	セルフプロモーションやイベントの企画運営を行う。自身の活動の価値を高め、広く発信する手段を模索する。 主体性、実行力、計画力、想像力、発信力、柔軟性、状況把握力などを養う。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ネット配信コンテンツの企画、制作1 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 制作物のブラッシュアップ 6週 〃 7週 卒制企画指導 8週 〃 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
〈後期〉	1週 イベント企画運営1 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 卒制指導 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具／MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、受講態度、提出物を評価。内容やスケジュールは多少変わるの可能性あり。 2、3年合同授業となる場合もある。 成績評価(100点評価): 100～90点:秀 / 89～80点:優 / 79～70点:良 / 69～60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-1	授業分野	アナログ映像術3
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	アナログな表現を通して、様々な技法を学びながら映像に対する発見と新たな着眼点、表現方法を獲得します。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 ピクシレーションワークショップ 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 平面アニメーションワークショップ 6週 〃 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 16mmフィルムワークショップ 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	授業に取り組む姿勢、出席率、出来上がった映像を評価します。 備考:授業内容やスケジュールは多少変わる可能性があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-1	授業分野	モーショングラフィックス3
担当教員	石川郁子		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 ○札幌国際短編映画祭 ジャパン・オフ・シアター 入選 ○Film Images2 招待上映 ○Animation Factory Festival 招待上映 ○チーム Sagi Tama『Spring Sun Shine』アニメーション参加 ○優作『青いブルース』MV ○キラク座『線路は続くよどこまでも』アニメーション協力 グループ展「1」展 参加 /『ミラーツイン』YouTube動画再生数 10万回以上 / Faily tales 絵本展 主催参加		
授業内容 および 到達目標	After Effectsを用いて、視聴者に印象深い映像を提供するためのスキルと知識を学びます。 デジタルで表現するため、基礎的な部分の学習を含め、カメラで撮影するだけでは表現できない要素を具現化します。		
授業内容詳細・進行			
	1週 AE基礎①／レンダリングについて 2週 AE基礎②／パペットピンツール 3週 AE基礎③／フラクタルループフォルダ 4週 AE基礎④／コンポジションの入れ子 5週 AE基礎⑤／モーショントイポ 1 6週 AE基礎⑥／モーショントイポ 2 7週 AE応用①／グリーンバック 8週 AE応用②／ブラシストローク 9週 AE応用③／自然物の表現 10週 AE応用④／円グラフや線をつかった表現 11週 AE応用⑤／色々なエフェクト効果 12週 AE応用⑥／宇宙の表現		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラスルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-1	授業分野	3Dグラフィックス3
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	<p>専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー</p> <p>武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテインメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。</p>		
授業内容 および 到達目標	Mayaによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用をさらに深め磨きキャラクターモデリングのハイクオリティモデリング制作をめざし、スキルを習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	<p>1週 モデリング1 頭部:自分で作成したキャラデザインを Mayaのビューポートバックグラウンドに画像を取り込み球体から作成する</p> <p>2週 モデリング2 頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>3週 モデリング3 頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>4週 モデリング4 頭部・顔:頭部の形を作り顔の形状を整える</p> <p>5週 モデリング5 鼻・口のモデリングの作成</p> <p>6週 モデリング6 鼻・口のモデリングの作成(顔のテクスチャ作成と UVWマップアンラップ)</p> <p>7週 モデリング7 耳のモデリングの作成</p> <p>8週 モデリング8 耳のモデリングの作成</p> <p>9週 モデリング9 髪の毛のモデリングの作成</p> <p>10週 モデリング10 髪の毛のモデリングの作成(髪の毛のテクスチャ作成とバンプマップ/不透明度マップ)</p> <p>11週 モデリング11 髪の毛のモデリングの作成</p> <p>12週 モデリング12 髪の毛のモデリングの作成</p>		
初回持参物	筆記用具/USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	<p>出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ</p> <p>成績評価(100点評価):100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可</p>		

科目名	映像メディア演習2-1	授業分野	シナリオ3
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:美術評論/映像評論 映像評論家、美術評論家。著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社、2018)、 『日本芸術写真史——浮世絵からデジカメまで』(美学出版、2008)、共編著に『アメリカン・アヴァンギャルド・ ムーヴィ』(森話社、2016)など。東京造形大学、東京工芸大学非常勤講師。日本映像学会、美術評論家連盟会員。		
授業内容 および 到達目標	シナリオでストーリーを表現する方法を演習を通して学習する。シナリオの基本的な書き方を学ぶと同時に、自分の作品を客観的に見る能力や視覚的にストーリーを構築する方法を習得することで、映像による表現力を高める。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 講義:シナリオとはなにか(ストーリーはどのように構成されているか) 2週 原稿用紙にシナリオを書いてみる 3週 柱の書き方を学ぶ 4週 ト書きの書き方を学ぶ 5週 短い小説をシナリオにしてみる 6週 短い小説のあらすじを書いてみる 7週 テレビコマーシャルのオリジナルシナリオを書くための説明 8週 コマーシャルのあらすじを書く 9週 あらすじをシナリオに起こす 10週 〃 11週 パソコン上でシナリオを清書する 12週 発表と講評		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	演習の提出具合や演習の成果、出席状況、授業態度などを総合して評価する。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-1・2-2	授業分野	制作指導3・4
担当教員①	齊藤秀樹		
専門 実務経験等	専門:映像 2000年まで映像制作会社でAD兼、CGクリエイターとして勤務。 個人の活動としては、1991年「表現される現在91」O美術館、1993年「DIFFERENT ANGLES」ギャラリーIK、1997年個展「inter alia」BN1@Cybar (イギリス)、2001年 個展「Mega farce 01」100日画廊、2003年「Visual clip directors contest 2003」大賞ノミネート、2009年「BS日テレ ブランドストーリー」CG担当、2010年「UNLEASH」サイン担当、2016年「SKIPシティCM」制作協力 など		
担当教員②	石川郁子		
専門 実務経験等	専門:アニメーション作家 ○札幌国際短編映画祭 ジャパン・オフ・シアター入選 ○Film Images2 招待上映 ○Animation Factory Festival 招待上映 ○チームSagi Tama「Spring Sun Shine」アニメーション参加 ○優午『青いブルース』MV ○キラク座『線路は続くよどこまでも』アニメーション協力 グループ展「1」展 参加 /『ミラーツイン』YouTube動画再生数 10万回以上 / Faily tales 絵本展 主催参加		
授業内容 および 到達目標	個人企画の作業と個別指導を行う。並行して、進路指導も行う。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 音声収録ワークショップ 2週 音声編集、加工ワークショップ 3週 セルフプロモーション、個人企画作業、個別指導 4週 〃 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 セルフプロモーション、卒制企画指導 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
〈後期〉	1週 セルフプロモーション、卒制企画指導 2週 〃 3週 〃 4週 〃 5週 〃 6週 卒制指導 7週 〃 8週 〃 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具 / MacBook		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、受講態度、提出物を評価。FM自己評価シートの記入を必須とし、評価の参考とする。 内容やスケジュールは多少変わる可能性あり。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-1	授業分野	アナログ映像術4
担当教員	末岡一郎		
専門 実務経験等	専門:映像作家 広告制作、フォトスタジオ、広告代理店、TV制作会社勤務の傍ら、アートフィルム制作を続ける。1994年ドイツ・オーバーハウゼン国際短編映画祭でのノミネートを始め、フランス、イギリスなど 20カ国以上の映画祭で招待上映される。2001年カナダ・メディアシティ映像祭、2010年チェコ・イフラヴァ・ドキュメンタリー国際映画祭、2011年スロバキア・ブラチスラヴァ芸術祭で特集上映される。またシネフィルムの自家現像ワークショップや実験映画のレクチャーを東京都写真美術館や国内美術系大学などで実施してきた。		
授業内容 および 到達目標	アナログな表現を通して、様々な技法を学びながら映像に対する発見と新たな着眼点、表現方法を獲得します。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 ライトピクシレーションワークショップ 2週 〃 3週 〃 4週 8mmフィルムワークショップ 5週 〃 6週 〃 7週 〃 8週 立体オブジェアニメーションワークショップ 9週 〃 10週 〃 11週 〃 12週 〃		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	授業に取り組む姿勢、出席率、出来上がった映像を評価します。 備考:授業内容やスケジュールは多少変わる可能性があります。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習1-2	授業分野	モーショングラフィックス2
担当教員①	小暮真起		
専門 実務経験等	専門：2Dデジタルアニメーション 2010年 フリーのアニメーターとして活動開始。NHK子供向け教育番組、MV等アニメーション制作に携わる。 2011年 インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル2011にて上映 2011年～2013年 映像工房兼デジタル工房助手勤務 2013年～2018年 キャラクターデザイン科助手勤務		
担当教員②	小竹華奈		
専門 実務経験等	専門：映像		
授業内容 および 到達目標	後期では前期で学んだ基礎知識をもとに学びます。 さらにエクспレッションや3Dレイヤー、セルフプロモーションのためのロゴ制作に取り組みます。 (前期履修者のみ履修可能)		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 AE基礎①／エフェクト 2週 AE基礎②／写真を動画風にする 3週 AE基礎③／3Dレイヤー1 4週 AE基礎④／3Dレイヤー2 5週 AE基礎⑤／エクспレッションをつかってみる 1 6週 AE基礎⑥／エクспレッションをつかってみる 2 7週 AE応用①／色々な企業ロゴ 8週 AE応用②／配色、イメージカラーについて 9週 AE応用③／モーシヨンの動き 10週 AE応用④／レイアウトについて 11週 AE応用⑤／モーシヨンの動き 12週 AE応用⑥／講評		
初回持参物	筆記用具、自分の MacBook		
準備学習	クラブルームを使用して課題を配布・提出するので、 各自、自分のメールアドレスとパスワードをわかるようにしてください。		
成績評価方法 および 注意事項	オペレーションを中心とした授業となります。 スムーズな進行のためにも遅刻・欠席はしないこと。授業内容は変更する場合があります。 成績評価(100点評価)：100～90点：秀／89～80点：優／79～70点：良／69～60点：可／59点以下：不可		

科目名	映像メディア演習2-2	授業分野	3Dグラフィックス4
担当教員	坪田伸一		
専門 実務経験等	専門:CGデザイナー/イラストレーター/3Dデザイナー 武蔵野美術短期大学・工芸デザイン科卒業、大手企業宣伝部を経てイラストレーターに。「日本のニューウエーブ 100人展」に選出されるなど大手企業、出版、エンターテイメント、博覧会等のイラスト担当。 Japanese Graphic Desing Exhibition'81 銀賞(全米ADC協会主催ニューヨーク開催)、毎日広告賞佳作、岩手日報広告賞新聞部門金賞。またガンダム「MSMモビルスーツ・ミュージアム」、劇場版「鋼の錬金術師」など3Dモデルや企業webデザインも担う。		
授業内容 および 到達目標	Mayaによるハイエンド3次元コンピュータグラフィックスの機能と応用をさらに深め磨きキャラクターモデリングのハイクオリティモデリング制作をめざし、スキルを習得する。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 モデリング13 胴体のモデリングの作成 2週 モデリング14 胴体のモデリングの作成 3週 モデリング15 腕のモデリングの作成 4週 モデリング16 手・足のモデリングの作成(胴体との接続) 5週 モデリング17 コスチュームのモデリングの作成 6週 モデリング18 コスチュームのモデリングの作成 7週 モデリング19 コスチュームのモデリングの作成 8週 モデリング20 コスチュームのモデリングの作成(コスチュームのテクスチャ作成とUVWマップアンラップ) 9週 モデリング21 靴のモデリングの作成 10週 モデリング22 キーフレームアニメーションの作成 11週 モデリング23 Bipedのアニメーション作成 12週 モデリング24 Bipedのアニメーション作成		
初回持参物	筆記用具/USBメモリ		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、モデリング作成の理解度とクオリティ 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/89~80点:優/79~70点:良/69~60点:可/59点以下:不可		

科目名	映像メディア演習2-2	授業分野	シナリオ4
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:美術評論/映像評論 映像評論家、美術評論家。著書に『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社、2018)、 『日本芸術写真史——浮世絵からデジカメまで』(美学出版、2008)、共編著に『アメリカン・アヴァンギャルド・ ムーヴィ』(森話社、2016)など。東京造形大学、東京工芸大学非常勤講師。日本映像学会、美術評論家連盟会員。		
授業内容 および 到達目標	シナリオでストーリーを表現する方法を演習を通して学習する。 シナリオの基本的な書き方を学ぶと同時に、自分の作品を客観的に見る能力や視覚的にストーリーを構築する 方法を習得することで、映像による表現力を高める。		
授業内容詳細・進行			
〈後期〉	1週 講義:物語の構成と登場人物の造形 2週 3分程度のショートフィルムのシナリオを書く 3週 あらすじを書く 4週 あらすじをシナリオに起こす 5週 シナリオを仕上げて清書する 6週 修了制作を前提にオリジナルシナリオを仕上げる 7週 第一幕を書く 8週 第二幕を書く 9週 第三幕を書く 10週 全体の調整とシナリオの完成 11週 // 12週 作品発表と講評		
初回持参物	筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	演習の提出具合や演習の成果、出席状況、授業態度などを総合して評価する。 成績評価(100点評価): 100~90点:秀/ 89~80点:優/ 79~70点:良/ 69~60点:可/ 59点以下:不可		

FM

科目名	卒業制作	授業分野	卒業制作
担当教員	映像メディアコース3年生 担当教員		
専門 実務経験等	専門:各教員の担当授業を参照		
授業内容 および 到達目標	①3年間で修得してきた事を反映した作品づくりを行う。 ②前期にテーマを設定し、リサーチを始める。後期から実質的な制作に取り組む。 ③ここで自分が何をしてきたのか、自分に問い、社会に評価される作品を発表する。		
授業内容詳細・進行			
	①企画書を提出し企画プレゼンテーションを行う ②後期から個別指導		
初回持参物	企画書／筆記用具		
準備学習	特になし。		
成績評価方法 および 注意事項	卒業制作審査は3年担当講師によって次の評価基準により判定されます。 ①企画意図(テーマ) ②企画内容(コンセプト) ③制作内容 ④表現力 ⑤完成度 成績評価(100点評価): 100~90点:秀 / 89~80点:優 / 79~70点:良 / 69~60点:可 / 59点以下:不可		