

コンテンツ学科  
映像メディアコース

---

**Film and Media**

FM

## 2022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 OL=オンライン授業

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	123	
	○△ "	"	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	OL	
	○ "	"	後	月3/4	OL	
	○FMプロデュース概論1	齊藤秀樹	前	月5/6	421	
	○ "	"	後制	月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	新井順一	前	水5/6	412	
	○3Dグラフィックス1(他コース合同・学造単位とする)	三上宏幸	前	木5/6	411	
	☆シナリオ1	西村智弘	前	水1/2	421	
	○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	
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	新井順一	後	水5/6	412	
	○3Dグラフィックス2(他コース合同・学造単位とする)	三上宏幸	後	木5/6	411	
	☆シナリオ2	西村智弘	後制	水1/2	421	
	○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	
	○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	411/421	
	○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
2021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

## 2022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 OL=オンライン授業

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	421	
	○ "	"	後制	水5/6	421	
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	OL	
	○ "	"	後	月3/4	OL	
	○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	新井順一	前	水3/4	412	
	○3Dグラフィックス3(他コース合同・学造単位とする)	三上宏幸	前	木5/6	411	
	☆シナリオ3	西村智弘	前	水1/2	421	
	○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		
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	新井順一	後	水3/4	412	
	○3Dグラフィックス4(他コース合同・学造単位とする)	三上宏幸	後	木5/6	411	
	☆シナリオ4	西村智弘	後制	水1/2	421	
	○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		
卒業制作						6
(演習2-2で選択した授業)	○卒業制作指導		制	各時限	411/421	
	○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
2020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

## FM 対面とオンライン併用での実施

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、スタッフニング、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(スタッフニング/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		

## FM(CDコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

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 <a href="http://sagiyama.com">http://sagiyama.com</a>		
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。 クリエイティブなワークフローを確立し、作品制作を通して、「イメージを形にする」「細部にこだわる」 「コンセプトを的確に伝える」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( Vコンテ、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」①(企画、リサーチ)、作品研究② 8週 個人制作「間」②(完成イメージ、テスト制作、スケジュール) 9週 個人制作「間」③(制作) 10週 個人制作「間」④(制作) 11週 個人制作「間」⑤(制作) 12週 個人制作「間」⑥(仕上げ、提出、講評会)		
〈後期〉	1週 個人制作「電気」①(企画プレゼン会)、作品研究③ 2週 個人制作「電気」②(企画、制作) 3週 個人制作「電気」③(制作) 4週 個人制作「電気」④(制作) 5週 個人制作「電気」⑤(制作) 6週 個人制作「電気」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／イヤフォン・ヘッドフォン／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。 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		

## FM(CDコースと合同) オンラインでの実施

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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

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。 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 映像情報メディア学会正会員		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	○△映像メディア演習1-1・1-2	授業分野	アナログ映像術1・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	アナログメディア／フィルムでの表現を通して『原初』のイメージ(とその制作方法)を体感する。また以下のスキルを習得する。 ・光を読む技術 ・撮影技術と表現の両立 ・「映画」的コンテンツの企画と作成 ・映像とテキストの連関を考察		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 イントロダクション 2週 『Songs To Remember』露出とカメラ操作、企画立案／撮影 3週 『Songs To Remember』現像とプリント 4週 『Songs To Remember』現像とプリント、デジタイズ 5週 『Songs To Remember』プリント(アートワーク)とデジタル編集 6週 『Songs To Remember』デジタル編集 7週 『Songs To Remember』発表と講評／展示 8週 Photogram for Abstract Images 1 9週 Photogram for Abstract Images 2 10週 16mm film workshop 1 演習 11週 16mm film workshop 2 撮影／現像 12週 16mm film workshop 3 現像		
〈後期〉	1週 後期授業 イントロダクション／アナログ映像制作について 2週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 企画立案 3週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 撮影 4週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 撮影・現像 5週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 現像・編集 6週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム スクリーニング 7週 『In Between』インスタントフィルムによる組写真企画立案／撮影 8週 『In Between』インスタントフィルムによる組写真構成／完成 9週 16mmフィルム撮影ワークショップ 10週 16mmフィルム撮影ワークショップ(またはサイアナタイプ・ワークショップ) 11週 『PORTRAIT』大判カメラ4X5 Still Photo 撮影・プリント 12週 『PORTRAIT』大判カメラ4X5 Still Photo 撮影・プリン		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア演習1-1・1-2	授業分野	モーショングラフィックス1・2
担当教員	新井順一		
専門 実務経験等	専門:オンラインエディット、モーショングラフィック、VFX 映像ディレクター／エディター ディレクターとして映画キル・ビルのテーマ曲でもある布袋寅泰「BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY」のミュージッククリップやチェリオ「LIFEGUARD」のCMをはじめ広告やプロモーションの映像作品の演出に携わる。エディターではブチヨン国際ファンタスティック映画祭グランプリを受賞した中野裕之監督の映画Samurai FictionやCM、MV、TV番組など映像作品の編集に携わる。また六本木ヒルズのオープニングレセプションや国内最大級の野外レイヴ「Rainbow2000」にVJとして出演、CDジャケットや音楽雑誌での写真撮影など、映像作品以外でも絶賛活動中。		
授業内容 および 到達目標	<b>【前期】</b> Adobe Premiere、After Effects、Media Encoderの基礎学習。オンラインエディット、モーショングラフィックに必要な基本機能の習得。習得した機能を応用した課題制作。 <b>【後期】</b> Adobe Premiere、After Effects、Media Encoderの基礎学習。オンラインエディット、モーショングラフィックの高度な機能の習得。3本のソフトで習得した機能を連携させた課題制作。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 自己紹介／実習の説明／現場の話／モーショングラフィックについて 2週 【MAC】PC基礎／ファイル管理／ディレクトリー管理／ADOBEソフトの管理 3週 【After Effects】環境設定／プロジェクトファイル作成／素材読み込み／保存 4週 【After Effects】テキストレイヤー／アニメーター 基礎 5週 【After Effects】テキストレイヤー／アニメーター 応用 6週 【Premiere】環境設定／プロジェクトファイル作成／素材読み込み／保存 7週 【Premiere】マルチカメラ／同期／ネスト 基礎 8週 【Premiere】マルチカメラ／同期／ネスト 応用 9週 【After Effects】シェイプレイヤー／アニメーター 基礎 10週 【After Effects】シェイプレイヤー／アニメーター 応用 11週 【Premiere／After Effects】フレームレート／コーデック／レンダリング／再リンク 12週 【Premiere／After Effects】Media Encoder書き出し		
〈後期〉	1週 【After Effects】キーフレーム／イーゼリング／グラフエディター 基礎 2週 【After Effects】キーフレーム／イーゼリング／グラフエディター 応用 3週 【Premiere】カラコレ 基礎 4週 【Premiere】カラコレ 応用 5週 【After Effects】平面レイヤー／マスク／トラックマット／プリコンポーズ 基礎 6週 【After Effects】Mochaトラッキング 基礎 7週 【After Effects】Mochaトラッキング 応用 8週 【Premiere】エッセンシャルグラフィック 9週 【After Effects】SABER 基礎 10週 【After Effects】GG分解 基礎 11週 【Premiere／After Effects】描画モード／アルファチャンネル／キー／フィールドオーダー 12週 【Premiere／After Effects】復習		
初回持参物	MacBook／筆記用具／ノート		
準備学習	なし		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、授業態度、学習内容の理解度、提出物のクオリティ 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		

## CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	○キャラクターデザイン演習1-1・1-2	授業分野	3Dグラフィックス1・2
担当教員	三上宏幸		
専門 実務経験等	専門:映像アーティスト/3Dデザイナー 阿佐ヶ谷美術専門学校・デザイン科卒業。(株)atom入社、ゲームの開発を担当。(株)ナムコではPS2用ソフト「鉄拳タッグトーナメント」製作チームに所属、OP映像や背景美術、エフェクトなどCGを担当する。03年から独立し有限会社ミライデザインを設立、映像アーティスト、CGデザイナーとしてハイエンドの映像を制作し続けている。		
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 MAYA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)		
〈後期〉	1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody 2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成 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) 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) 7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成 8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成 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) 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) 11週 モデリング-21靴のモデリングの作成 12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア演習1-1・1-2	授業分野	シナリオ1・2
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:映像史、映像理論、現代美術 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か』(日本アニメーション学会賞、森話社、2018)など。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 小説をシナリオにしてみる 6週 小説のあらすじを書いてみる 7週 講義:テレビコマーシャルはどのようにつくられているか 8週 課題:テレビコマーシャルのあらすじを書く 9週 // 10週 あらすじをシナリオに起こす 11週 // 12週 発表と講評		
〈後期〉	1週 講義:物語の構成と登場人物の造形 2週 課題:小説をシナリオにする、結末を考える 3週 // 4週 発表と講評 5週 講義:ミュージックビデオはどのようにつくられているか 6週 課題:ミュージックビデオのシナリオを書く 7週 // 8週 あらすじをシナリオに起こす 9週 // 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		

## CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	アニメーション表現A・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  既にアニメーション表現を受講した方には、異なる授業内容で進行します		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

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・スタッフイング 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		

## FM(CDコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア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 <a href="http://sagiyama.com">http://sagiyama.com</a>		
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、Vコンテ) 5週 アニメ・短編映像作品 or 卒制習作(美術設定、Vコンテ修正)、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(絵コンテ、美術設定、Vコンテの決定)、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) 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) 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／イヤフォン・ヘッドフォン／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。 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		

## FM(CDコースと合同) オンラインでの実施

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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

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。 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」デザイン担当、2016年「SKIPシティCM」制作協力 など、映像情報メディア学会正会員		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア演習2-1・2-2	授業分野	アナログ映像術3・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	アナログメディア／フィルムでの表現を通して『原初』のイメージ(とその制作方法)を体感する。また以下のスキルを習得する。 ・光を読む技術 ・撮影技術と表現の両立 ・「映画」的コンテンツの企画と作成 ・映像とテキストの連関を考察 <small>写真と映像の連続性を考察</small>		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 イントロダクション 2週 『Songs To Remember』露出とカメラ操作、企画立案／撮影 3週 『Songs To Remember』現像とプリント 4週 『Songs To Remember』現像とプリント、デジタイズ 5週 『Songs To Remember』プリント(アートワーク)とデジタル編集 6週 『Songs To Remember』デジタル編集 7週 『Songs To Remember』発表と講評／展示 8週 Photogram for Abstract Images 1 9週 Photogram for Abstract Images 2 10週 16mm film workshop 1 演習 11週 16mm film workshop 2 撮影／現像 12週 16mm film workshop 3 現像		
〈後期〉	1週 後期授業 イントロダクション／アナログ映像制作について 2週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 企画立案 3週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 撮影 4週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 撮影・現像 5週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム 現像・編集 6週 『SUPER SUPER8 Cinema』8mmフィルム スクリーニング 7週 『In Between』インスタントフィルムによる組写真企画立案／撮影 8週 『In Between』インスタントフィルムによる組写真構成／完成 9週 16mmフィルム撮影ワークショップ 10週 16mmフィルム撮影ワークショップ(またはサイアナタイプ・ワークショップ) 11週 『PORTRAIT』大判カメラ4X5 Still Photo 撮影・プリント 12週 『PORTRAIT』大判カメラ4X5 Still Photo 撮影・プリン		
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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア演習2-1・2-2	授業分野	モーショングラフィックス3・4
担当教員	新井順一		
専門 実務経験等	専門:オンラインエディット、モーショングラフィック、VFX 映像ディレクター／エディター ディレクターとして映画キル・ビルのテーマ曲でもある布袋寅泰「BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY」のミュージッククリップやチェリオ「LIFEGUARD」のCMをはじめ広告やプロモーションの映像作品の演出に携わる。エディターではブチヨン国際ファンタスティック映画祭グランプリを受賞した中野裕之監督の映画Samurai FictionやCM、MV、TV番組など映像作品の編集に携わる。また六本木ヒルズのオープングレセプションや国内最大級の野外レイヴ「Rainbow2000」にVJとして出演、CDジャケットや音楽雑誌での写真撮影など、映像作品以外でも絶賛活動中。		
授業内容 および 到達目標	<b>【前期】</b> Adobe Premiere、After Effects、Media Encoderの基礎学習。オンラインエディット、モーショングラフィックに必要な基本機能の習得。習得した機能を応用した課題制作。 <b>【後期】</b> Adobe Premiere、After Effects、Media Encoderの基礎学習。オンラインエディット、モーショングラフィックの高度な機能の習得。3本のソフトで習得した機能を連携させた課題制作。		
授業内容詳細・進行			
〈前期〉	1週 自己紹介／実習の説明／現場の話／モーショングラフィックについて 2週 【MAC】PC基礎／ファイル管理／ディレクトリー管理／ADOBEソフトの管理 3週 【After Effects】環境設定／プロジェクトファイル作成／素材読み込み／保存 4週 【After Effects】テキストレイヤー／アニメーター 基礎 5週 【After Effects】テキストレイヤー／アニメーター 応用 6週 【Premiere】環境設定／プロジェクトファイル作成 /素材読み込み／保存 7週 【Premiere】マルチカメラ／同期／ネスト 基礎 8週 【Premiere】マルチカメラ／同期／ネスト 応用 9週 【After Effects】シェイプレイヤー／アニメーター 基礎 10週 【After Effects】シェイプレイヤー／アニメーター 応用 11週 【Premiere／After Effects】フレームレート／コーデック／レンダリング／再リンク 12週 【Premiere／After Effects】Media Encoder書き出し		
〈後期〉	1週 【After Effects】クロマキー 基礎 2週 【After Effects】クロマキー 応用 3週 【Premiere】カラーグレーディング LOG／LUT 基礎 4週 【Premiere】カラーグレーディング LOG／LUT 応用 5週 【After Effects】3Dレイヤー 基礎 6週 【After Effects】3Dレイヤー 応用 7週 【Premiere】エフェクト /プリセット保存・適用／属性のコピー 基礎 8週 【Premiere】エフェクト /プリセット保存・適用／属性のコピー 応用 9週 【After Effects】カメラ／ライト 基礎 10週 【After Effects】カメラ／ライト 応用 11週 【After Effects】エクスプレッション／カラー制御／Wiggle／別レイヤーにリンク 12週 【Premiere／After Effects】復習		
初回持参物	MacBook、筆記用具、ノート		
準備学習	なし		
成績評価方法 および 注意事項	出席率、授業態度、学習内容の理解度、提出物のクオリティ 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		

## CD(FMコースと合同) 対面とオンライン併用での実施

科目名	キャラクターデザイン演習2-1・2-2	授業分野	3Dグラフィックス3・4
担当教員	三上宏幸		
専門 実務経験等	専門:映像アーティスト/3Dデザイナー 阿佐ヶ谷美術専門学校・デザイン科卒業。(株)atom入社、ゲームの開発を担当。(株)ナムコではPS2用ソフト「鉄拳タッグトーナメント」製作チームに所属、OP映像や背景美術、エフェクトなどCGを担当する。03年から独立し有限会社ミライデザインを設立、映像アーティスト、CGデザイナーとしてハイエンドの映像を制作し続けている。		
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 MAYA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)		
〈後期〉	1週 モデリング-12Body: cylinderから作るBody 2週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 3週 モデリング-13Body: cylinderから作るBody 4週 モデリング-10Hairの毛のモデリングの作成 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) 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) 7週 モデリング-17コスチュームのモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 8週 モデリング-18コスチュームのモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 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) リグ付けやアニメーション入門 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) リグ付けやアニメーション入門 11週 モデリング-21靴のモデリングの作成 リグ付けやアニメーション入門 12週 Rig/Bipedの配置とアニメーションの作成 リグ付けやアニメーション入門		
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	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		

## FM 対面とオンライン併用での実施

科目名	映像メディア演習2-1・2-2	授業分野	シナリオ3・4
担当教員	西村智弘		
専門 実務経験等	専門:映像史、映像理論、現代美術 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か』(日本アニメーション学会賞、森話社、2018)など。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		
〈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 対面とオンライン併用での実施

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		