

映像表現学科・授業概要一覧

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
学科入門セミナー	選択	演習	1年次	1単位
[授業の目的] 学外見学、フィールドサーベイ、グループワーク等を通じて、コミュニケーション能力やプレゼンテーション能力を身につける。 [到達目標] 学内外において、入学した学科毎に、学外見学、フィールドサーベイ、グループによる活動等を通じてその専門分野について考え、関心を深めるとともに、教員および学生同士の相互交流をはかる。				
映像表現概論	必修	講義	1年次	2単位
映像表現学科の各教員に各分野の開設・説明等をしてもらうことで、教員と学生の距離を縮めることが目的。コミュニケーション能力が向上する。 1. 他者によって自らが活かされることを学ぶ。 2. 映像表現学科の各教員がプレゼンテーションにより、各専門・授業計画等を紹介する。				
デジタルクリエイション入門	必修	演習	1年次	2単位
デジタルテクノロジーを用いて作品表現を行う上で必要となるデジタル演算、デジタルファブリケーション、フィジカルコンピューティングに関する基礎知識を身につける。 デジタル演算ではPCを利用しない講義形式により理論を学ぶ。デジタルファブリケーションではTinkercad、一部PhotoshopとIllustratorを用いた演習を行う。フィジカルコンピューティングではマイクロコンピュータのmicro:bitを用いた演習を行う。モチベーション確認と交流を目的に、学生の自己紹介ショートプレゼンテーションを行う。				
イメージ・コミュニケーション基礎	必修	演習	1年次	2単位
コンピュータグラフィックスを基盤とするデジタルコンテンツ制作ワークフローのプリプロダクションにおける基礎的な知識と技術を習得する。 デジタルコンテンツ制作ワークフローのプリプロダクションにおけるコンセプトワークやプリビズ等について実践的演習を行う。				
インタラクティブインターフェース基礎	必修	演習	1年次	2単位
エンターテインメントを構成する要素を、様々な事例から俯瞰的に捉える（楽しみながら、考える）習慣を身につける。自らがエンターテインメント・コンテンツを企てる力を養うための基礎的な知識・技能を習得する。 エンターテインメントの制作は、五感を駆使して他者を楽しませる体験の動線を設計する必要がある。授業では、人が喜びを感じる事象について、「あそび」をキーワードにインタラクションの設計技法（ハードウェア、ソフトウェア）を含めた学習を行う。グループワークで他者と話し合いながら企画を練り上げ、自らのアイデアを一連の体験として設計し、試作する。				
デジタルクリエイション演習	必修	演習	1年次	2単位
メディアプログラミングに関する基礎知識を身につける。メディアテクノロジーを利用したコンテンツやサービス、アート表現を生み出す視点を養う。 デジタルテクノロジーは映像や音楽、実体のモノや空間のデザイン、仮想現実に至るまで、あらゆるメディアに浸透している。メディアは既にコンピュータによって創造、制御することが可能な時代である。授業内ではProcessingやCycling' 74 Max等のメディアプログラミングツールを利用した演習を行う他、様々な理論や事例を紹介することでメディアテクノロジーとその表現手法に対する理解を深めていく。				
イメージ・コミュニケーション演習 I	必修	演習	2年次	2単位
コンピュータグラフィックス技術に関して、数学や物理の観点からアプローチする基礎知識を習得する。 高校数学や物理の内容を発展させて、コンピュータグラフィックスを数理的に展開していく。コンピュータアプリケーション上のシミュレーションだけでなく、理論の理解を重視した講義も含める。				
映画創作基礎演習	必修	演習	1年次	2単位
[授業の目的] 映画・映像の創作において不可欠な「グループでの共同作業」を体得する為に、制作、演出、演技、撮影、録音、助監督、編集等各スタッフの仕事と役割の具体ワークを学ぶ。 基礎的なグループワークを毎回授業において積極的に実践し、上記の基礎力を体感的に理解し習得に励む。 [到達目標] 授業終了時には、映画撮影、録音、演出の基礎、映画ドラマ撮影のグループワークの基礎を習得する。 グループワークでの映画創作、コミュニケーションワークの具体を理解、参加、応用できる。 映画制作、演出、演技、撮影、録音、助監督、編集等各スタッフの仕事と役割の具体ワークへの理解を深める。 ワンシユツエーションドラマの創作ができる。 映画・映像創作の基礎を成すスタッフの役割に必要な技術を知ると同時に、グループワークに必要な創造力、コミュニケーション力、リーダーシップ力の基礎を身につける座学と実践的演習を繰り返す。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
映画演出概論演習	必修	演習	2年次	4単位
<p>[授業の目的] 映画・映像創作表現の重要な要であるドラマ演出と演技、「ものがたり力」について学ぶ。ドラマやセリフについて体験的に、個人及びグループワークをしながら、個々の独創性、発想力を高める。次に個人の独創的な表現力をどのようにして他者の感心や感情に強く訴えるものに育てるのか、「ものがたり力」について学ぶ。総合的に今後の映画創作における表現力やコミュニケーション力、必要な人間力を伸ばすことに繋げる。</p> <p>[到達目標] 映画演技、映画演出における自分なりの方法論を習得し、深化させる。撮影、録音、編集の表現技術を深化させる。 映画創作において観客は何に感情を揺さぶられるのかについて、体感的に理解を深め、総合的に、映画表現力を飛躍させる。 映画創作において、創造性を失わせる勝手な主観的な決めつけをせず、伸び伸び、自由に、創作に向かう表現力を習得すし、自身の創作や他人の創作に対して、冷静で客観的な視点を持った受容を自然に育む。</p> <p>毎回異なったテーマを設け、演劇的アプローチも利用する事により、参加学生が「映画演技の本質と映画演出の本質」を身体感覚で体感しつつ、それについて個人個人が固有の創造力や創作力を豊かに伸ばすための授業。加えて劇映画の「ドラマ性」や「感情表現」を掘り下げる事で芽生える創作表現の「自発性」、「創作的直感」、「創造力」、また受け手である観客との「コミュニケーション・デザイン」に焦点をあてた「コミュニケーション力」や他のスタッフに的確な指示を与える為の「リーダーシップ力」、ひいては総合的に、映画創作を通して「人間力」を鍛える事を視野に入れる。</p>				
デジタル撮影応用演習	必修	演習	3年次	4単位
<p>[授業の目的] 映像表現に必要な基礎技術と応用イメージを具体的にする手段を学ぶ。 映像を言葉にしきれない考えを伝える手段として使える技術を習得し、映画だけでなく様々な分野の人たちとコミュニケーションの可能性を広げられる人材を育成するのを目的とする。</p> <p>[到達目標] デジタル映像の撮影および照明、データの取り扱い等の映像編集技術の基礎を習得していくことで、映画映像創作への自信と見識を深め、機材の使用およびアプリケーションの操作をできるようにする。</p> <p>映像制作に必要な撮影・照明・編集・特機の基礎技術を身につける。 撮影の演習では、カメラ、シネマレンズの扱い、露出を学ぶ。 特に学びづらい照明技術と構図の構成に関しては実習を含めて重視する。 スマートフォンを映像制作の中で活用する技術も学ぶ。 撮影の実践では、システムの比較実習や、レンズ、ライト、特機の実践的な使い方を学ぶ。 編集等ポストプロダクションの実践では、フィルムをデータ化しデジタル編集を行い他、カラーグレーディングの技術を学ぶ。</p>				
アニメーション基礎	必修	演習	1年次	4単位
<p>[授業の目的] 観る側だった立場から創り手側の立場になり、実際に創作を認識する。 作品を制作するための発想・思考力のもととなる、アニメーション映像を制作する知識と工程を論理的に習得する。</p> <p>[到達目標] 1～4回ではセルアニメーションでの制作工程とその作業工程の専門用語とタイムシートの説明が出来る。 5～6回では基本的な動かし方が適応出来る。 10～11回では構図の理解と映像では欠かせないレンズ効果の変化が説明できる。 12～15回では実際に演習をし作画とタイムシートが制作出来る。</p> <p>ジャパンリミテッドアニメーションの表現法を中心に基本の体得を目指す。 日本の商業アニメーションの、制作工程・用語・素材作り・作業手順等の基礎知識とルールを習得する。 特にタイムシートの理解を身につける。 今後の専門分野の授業の理解と二年次三年次での作品制作と卒業制作に欠かせない基礎の授業である。</p>				
アニメーション演出論	必修	演習	2年次	2単位
<p>「物語る」技術をトレーニング。表現技術や物語理論を学び、自分の思い描くアニメーション映像の世界を表現するための発想力を育てる。 マスメディアを媒体としている商業アニメーションを主たる対象とし、その演出技法、歴史と現況、作家と作品論等を理解し、説明できる能力を身につける。</p> <p>演出技法、歴史と現況、作家と作品論等を汎く学習する。次世代のアニメーション演出者の育成をめざす。作品ジャンルにおける演出方法の違い、演出家の役割と責任、演出技法の実際と検証などについても考察する。</p>				
アニメーション映像制作Ⅱ	必修	演習	3年次	4単位
<p>すべてのアニメーション制作工程をこなすことでセルアニメーション全体の基本概念を理解し、より高度な作品を完成させる能力を身につけることを目指す。 アナログ技術だけでなく、PCを用いた撮影・編集やVFX・サウンドデザインが映像制作を無限の可能性に広げる。</p> <p>集団による3分程度のセルアニメーション作品制作。 企画のプレゼンからプロット、絵コンテ、デザイン、フィルム制作を通してアニメーション制作全体を体験する。 集団によるセルアニメーション作品制作を行う。本編3分。セルアニメだがテレビアニメのレベルは求めない。動きメインの音楽付き作品とする。すべてのセルアニメーション制作工程をこなすことが重要。アクション原画制作、ロボット作画、AfterEffects効果など、アニメーション業界標準技法での実践的な訓練を行う。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
ジェネレーティブアート基礎	選択	演習	2年次	4単位
<p>[授業の目的] アルゴリズム的に生成・合成・構築されるジェネレーティブアートの基礎を身につける。単純な数式から生まれる複雑な形を描画するためのプログラム技術を習得し、新たなアルゴリズムを考案して、独自パターンの描画を目指す。</p> <p>[到達目標] ・アルゴリズム的な手法による造形ができるようになる。</p> <p>CG（コンピュータグラフィックス）は具象的な描画だけではなく、抽象的な描画にも使える。本講義では、数式によって生成される膨大な量のデータを可視化するジェネレーティブアートの基礎について学んでいく。短いプログラムによる数理的CGの描画を通して、情報の可視化技術についての理論、アルゴリズムとプログラミング、感性的なデザイン要素に関する理解を深める。</p>				
動的ウェブ演習 I	選択	演習	2年次	4単位
<p>[授業の目的] ウェブの三大基礎技術を使った動的表現に関する基礎技術を身につける。</p> <p>[到達目標] ・ウェブ上での動的表現ができる。 ・CSS5による装飾方法が解る。 ・JavaScriptによるプログラミングの基礎が解る。</p> <p>ウェブの三大基礎技術（HTML5、CSS3、JavaScript）によるホームページの動的表現について理解する。3つの課題を通して、映画でもなく、アニメでもなく、CGでもない、ウェブならではの動的表現、ユーザインタフェースを考慮した表現を学んでいく。jQueryなどのライブラリも活用する。</p>				
プロダクション演習	選択	演習	3年次	4単位
<p>Mayaを使用して、3DCGキャラクターを活き活きと動かすための表現手法の習得</p> <p>キャラクターアニメーション技法の基礎について、実践的な演習を行う。一部ゼミ形式で行う。Mayaの基本操作については既に習得していることを前提とする。</p>				
ポストプロダクション演習 I	選択	演習	3年次	4単位
<p>CGソフトウェアを使用して、デジタル映像表現の理解と基本操作を行うことができ、FX（特殊効果）の映像表現と発想力を身につける。</p> <p>本講義は実際にCGソフトウェアを使用した演習を通してデジタル映像作品がどのように作られているのか習得することを目的とする。最初のステップとしてMayaを使用したダイナミクス・エフェクト表現の作成、またMayaのスクリプト言語である「Mel」を使用したツール作成の実習を通して授業を行う。</p>				
イメージ・コミュニケーション演習 II	選択	演習	3年次	2単位
<p>コンピュータグラフィックスを基盤とするデジタルコンテンツ制作ワークフローのプロダクションにおける基礎的な知識と技術を習得する。</p> <p>デジタルコンテンツ制作ワークフローのプロダクションにおけるモデリングやキャラクターアニメーション等について実践的演習を行う。</p>				
インタラクティブインターフェース演習 I	選択	演習	3年次	2単位
<p>デジタルエンターテインメント実現の基礎となるコンピューターサイエンスについての理解を深め、プログラムを成立させるための基本的な考え方を演習を通して習得する。上記と合わせて、センサーの特性や挙動をハンズオン形式で学び、トライ・アンド・エラーの繰り返しによりものづくりを行う「プロトタイピング」によって理解を深める。授業後半では、学習内容を活用してシンプルゲームプログラミングを行う。</p> <p>コンピューターサイエンスの学習にはmicro:bitとブロックプログラミング言語のmakecode、後半のシンプルゲームプログラミングにはmeowbitとmakecode arcadeを使用する。ゲームを成立させる上で必要な構成要素についての基本的な考え方の習得と、習得した技術を用いた表現を通して、自らの制作物を振り返る。</p>				
インタラクティブインターフェース演習 II	選択	演習	3年次	2単位
<p>デジタルエンターテインメントの実現に必要なフィジカルコンピューティング、及びコンピューター上で「遊び」を実現するための開発環境を学び、作品表現やコンテンツ企画の技術を修得する。</p> <p>自らエンターテインメントコンテンツを企画し、試作物によって他者に内容を説明する能力を身につける。</p> <p>フィジカルコンピューティングではArduinoと電子部品、遊びの設計ではUnityを利用した演習を行う。Unityで制作するシンプルな遊びとセンサー・アクチュエータを連携させることによって、画面中の世界と現実世界を接続する視点を獲得。授業後半では、学んだ知識を応用してプロトタイプを制作し、プレゼンテーションする。</p>				
インタラクティブコンテンツ演習 I	選択	演習	3年次	2単位
<p>ゲームエンジンUnityを用いたインタラクティブコンテンツ開発の基礎を身につけるとともに、表現者として最低限理解しておくべきXRコンテンツ作成の基本を理解することを目指す。</p> <p>個人もしくはチームで、簡単なXRインタラクティブコンテンツを制作できることを目標とする。</p> <p>表現者に求められるのは、単にインタラクティブなデジタルコンテンツを制作する際のツールの操作を知るだけではなく、実際にそれを使って何かを生み出すことである。本科目では、Unityの操作やXRコンテンツ制作の基本を学ぶだけでなく、実際に何かを創りあげること、生み出すことを重視する。演習形式で実際にコンテンツ制作を行う時間を多く取るとともに、授業内ではグループワークによるコンテンツ制作も体験してもらう。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
インタラクティブコンテンツ演習Ⅱ	選択	演習	3年次	2単位
ゲームエンジンUnityを使いこなし、より複雑なXRインタラクティブコンテンツ開発に必要なスキルを身につけることを目指す。あわせて、どのように形にしていくかの過程、プロジェクトのマネジメント、制作におけるワークフローを理解することも目指す。個人もしくはチームで、自分達のイメージするXRインタラクティブコンテンツの、プロトタイプを創り上げることを目標とする。				
表現者が実際にコンテンツを創り上げるには、ツールのより高度な理解や操作はもちろんのこと、実現までにどのような過程を踏むか、それをどうマネジメントしていくかなど総合的な力も求められる。本科目では、より高度なUnityの使い方を学びつつ、グループワークによるコンテンツ制作を通して、実際の制作プロセスを想定した過程をなぞり、イメージしたXRインタラクティブコンテンツのアウトプットまでを行う。				
プリプロダクション演習	選択	演習	3年次	4単位
様々な作品やコンテンツを制作していく上で必要となる世界観の構築手法を身につける。スケッチやコンセプトアートの制作により、自らのイメージする世界観を他者に伝える方法論の習得を目的としている。				
イラストや静止画、映像等の媒体に共通して応用可能なアートディレクションのエッセンスに着目しながら実際に作品制作を行っていく。世界観の構築とキャラクターデザインについて、スケッチやコンセプトアートに落とし込んでいく。国内外の作品を紐解き制作物と比較することで、説得力のある作品とは何かを考察する。				
ポストプロダクション演習Ⅱ	選択	演習	3年次	4単位
CGソフトウェア・コンポジットソフトを使用して、基礎的なCG制作手法を超え、セカンダリアニメーション・ポストプロダクションの実習を行い、デジタル映像制作においてフィニッシュ手法を習得する。				
本講義は実習を通し、CG表現のうち髪や服等キャラクタのセカンダリアニメーションの作成と、CGソフトウェアと合成ソフトウェアを連携させ、デジタル映像表現のフィニッシュ段階にあたるポストプロダクション手法の授業を行う。 また合わせて前期「CGI効果基礎演習」で行ったスクリプト言語「mel」の授業内容を置き換え「python」スクリプト作成の授業を行う。				
デジタル背景制作演習	選択	演習	2年次	4単位
実写、3DCG、アニメーション、漫画、イラストなどで広く使われている背景制作に必要な知識と技術を身に付ける。				
3DCGソフトを使用し、実際に背景モデルを制作する。背景制作に必要な建築の基本知識に関する講義も行う。作成した背景モデルを用途に合わせて出力する方法も学ぶ。				
コンピュータ応用演習	選択	演習	1年次	4単位
クリエイティブ職に必要な「ポートフォリオ」が作れるようになることが目標。主にIllustratorでのレイアウト技術の習得する。さらにレイアウトに必要な画像についてPhotoshopの基本的な技術を身につける。印刷に対応できるデータを作成する技術を身につける。				
この授業は「コンピュータ基礎実習」で習得した内容をさらに実践的なものに発展させ、一般的に入稿に対応できるデザインデータを作成できる技術を習得することが目標である。データ作成にはルールや形式があり、作成方法を理解した上で、自分の作品に反映されるようになる事が求められる。様々な課題に取り組み、課題を通して理解を深める。「コンピュータ基礎実習」の内容を理解していることが必要である。				
コンピュータゲーム（CG）史	選択	講義	1年次	2単位
欧米のコンピュータゲームやさまざまなアナログゲームの歴史を学ぶことで、それが他の分野とどのように関わってきたのかを知り、幅広いものの見方を身につける。				
コンピュータゲームというメディアは、誕生して35年と少しの歴史にもかかわらず、爆発的に拡散し、現在もなおさまざまな形態に進化している。ただ、その元となったRPG、TCGをはじめとするアナログゲームの存在も忘れてはならない。最近では新たな進化をとげたボードゲーム、カードゲームとの融合にも注目すべきだろう。 ここでは、初期からのコンピュータゲームの足跡をたどりつつ、コンピュータゲームとそうしたアナログゲーム、他の映像、アニメ、ライトノベルという新しい分野との関わり、そして、これからの方向などを語っていききたい。 担当教員は、関西でボードゲーム、コンピュータゲーム、TRPG等の制作、販売を行うゲーム・デザイナー集団のトップかつボードゲームに関しての著書、翻訳も多数手がけるマルチクリエイターである。その経験を生かし、ゲームの背景となる世界観やキャラクター設定を、実例を交えて講義する。さらに、海外の最新のボードゲームの情報についての動向等も講義に取り入れる。				
VFX映像基礎概論演習	選択	演習	2年次	2単位
映画創作の基礎を堅めるため、ビジュアルエフェクトアプリケーションである「AfterEffects」の実践的な使用方法を習得し、コンピュータソフト作業力を高め、映像表現の視野を広げることを目的とする。				
映画等で使われるVFX（ビジュアルエフェクト）映像は、現実には起こりえないような現象を時には「リアル」に、時には「デフォルメ」され観客に提供される。この表現を効率よく実現する方法は、撮影での工夫や仕上げでの技術である。授業では映像を観察・分析する技術、撮影での構成技術、映像仕上げでの再構成技術の映像理論を、VFX映像制作の実践を通して学ぶ。				
サウンドデザイン基礎演習	選択	演習	2年次	4単位
映画・映像表現の重要な要素である音響をデザインし表現する手法は、ほぼ無限と言ってもよいほど存在するが、この授業では、広いダイナミックスレンジを持つ映画音楽・音響の基本音響技術を理解し、創造力を養うことを目的とする。				
主として映画におけるサウンドデザインに関する知識と技術を、実際の脚本を分析し、理論的な技法の学習を行い、その技法を最新の音響ソフトで実践しながら学んでいく。				

映像表現

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
写真史・映画史	選択	講義	2年次	2単位
写真と映画の発展の歴史を概観し、視覚芸術におけるそれらの位置付けを理解することを目的とする。 写真史・映画史を語る上で外せないキーワードがおおまかに説明でき、その表現形式に対する知識から得た着想を自らの創作に還元できるようにすることが到達目標である。				
写真史・映画史の主要なトピックを時代順に追いながら、多様な作家や作品に触れ、芸術と写真、芸術と映画の関係性を読み解きながら、その歴史的意義を簡潔に解説する。				
デジタル映像応用演習	選択	演習	3年次	4単位
[授業の目的] これまでに身につけてきた映画・映像創作の基礎力を積み重ねてきた学習、技術習得成果を活かし、卒業制作や自身の卒業後の将来像の志望に合わせて技術的な面についての応用を創造する。 より高度な技術と知識の修得と同時に、これまでの弱点克服として、自身での企画の立案、撮影、編集、上映(プレゼンテーション)までを学ぶ。				
[到達目標] 映画・映像表現に不可欠となり、日々進化するデジタル技術をより理解する為、受講により最新デジタル映像を企画、制作できる基本的なノウハウと、その応用技術を修得、コンピュータソフト作業力を強化し、クオリティと具体性を高め自身の成果物に仕上げる能力を身につける。				
デジタル映像が多数公開され、様々な形式の映像の需要が高まる現状を受け、クリエイターと技術者を養成することを目的とし、映画・映像の基礎知識の復習、および映像の撮影とポストプロダクションの技術的な応用までを学ぶ。				
動的ウェブ演習Ⅱ	選択	演習	2年次	4単位
[授業の目的] JavaScriptによる動的表現に関するプログラミング技術を身につけて、新たな表現を目指す。				
[到達目標] ・ウェブの三大基礎技術を使った応用表現ができる。 ・canvasを使った表現ができる。				
ウェブ上での動的な仕掛けを実現するJavaScriptについて深く学ぶ。簡単なプログラミングから始め、変数、関数、オブジェクトなどの基本概念を習得し、HTML5のcanvasを使った動的表現、イベントハンドラ等と組み合わせた仕掛けを設計する。				
Linux演習	選択	演習	2年次	2単位
[授業の目的] Linuxについて理解し、基本的なコマンド操作を体験し、シェルスクリプトを書いて様々な自動処理をする。				
[到達目標] ・Linuxの基本的操作ができる。 ・簡素なシェルスクリプトを書ける。				
海外の最先端CG業界で広く使われているUNIX系OSの基礎を学ぶ。基本的なコマンドから始め、シェルスクリプトを書いて、変数、関数、ファイル操作などの基本概念を習得していく。				
デジタルコンテンツ総合演習Ⅰ	選択	演習	3年次	4単位
[授業の目的] Pythonの基礎を修得する。動画を使ったコンテンツ表現技術を修得する。				
[到達目標] ・Pythonの基礎を知る。 ・映像を使った動的表現ができる。				
前半はPythonの基礎を学び、MAYAスクリプトエディタへの活用を目指す。後半は動的表現技法の更なる可能性を探る。音や動画要素をインタラクティブに操作して、新たな動的表現を目指す。				
デジタルコンテンツ総合演習Ⅱ	選択	演習	3年次	4単位
デジタルテクノロジーを用いて作品表現を行う上で必要となるメディアプログラミング、フィジカルコンピューティング、プロジェクションマッピング、プロトタイピングに関する基礎知識を身につける。				
メディアプログラミングではProcessingとCycling '74 Max、フィジカルコンピューティングではArduinoと電子部品、プロジェクションマッピングではMadMapperを利用した演習を行う。演習だけでなく、様々な作品映像を紹介することで、テクノロジーを用いたコンテンツやサービス、アート表現を生み出す視点を養う。				
映画入門	選択	講義	1年次	4単位
[授業の目的] 映画・映像創作の基礎を堅めるため、テーマ設定力、デジタル映画創作の基礎、ムービーカメラの扱いの基礎、デジタル映像編集の基礎を習得し、それと平行して「映画とは何か」という概論を理解し深める。同時に映画の誕生から、映画・映像表現言語の基礎であるサイレント映画の傑作、ヌーヴェルバーグ、イタリアンネオリアリズム、喜劇、現代のアクション映画と映画史を縦断する作品群を体系的に鑑賞し、幾多の天才や先人たちが創造力と表現方法のたゆまぬ刷新によって成し遂げて来た映画・映像創作の創造のエッセンスを体感し、自分独自の固有の鑑賞眼を養い自分の作品創作に生かす事と同時に、基本的な文章創作能力を鍛錬し身に付ける。				
[到達目標] ムービーカメラの基礎を理解し操作ができるようになる。 画を構成する重要要素を理解し、編集の基礎を身につけて、3分間の映画表現ができるようになる。 優れた映画作品の表現力を認識し、自分なりの意見を文章にて的確に表現できるようになる。				
1分～2分～3分と映画・映像を使用する表現言語の基礎であるサイレント映画課題作品創作を行いながら、映画の誕生から現在のデジタル技術発達までの映画の進化の歴史を、体系的に、体感的に、実践的に学んでいく隔週の演習授業に加え、映画上映鑑賞批評の毎週授業を行う。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
シナリオ基礎演習	選択	演習	1年次	4単位
映画・映像表現創作の根幹を成すシナリオにおいて、アイデアを伝える語学力、表現を磨き上げる力、ドラマ（物語）を描くための基本技術を身につける。 一本のシナリオを書き上げることによって、映画・映像の設計を実施できるようになる。				
映画・映像化するための短編シナリオを書き上げる。合評にて、意見・アイデアを交換、それらをもとに、改稿と演習を繰り返す。アイデアを伝えること、それらをディスカッションして高めること、他人のイメージを理解・分析することは、撮影や制作にとって、必要不可欠である。また、人数によって、グループワークを行う。				
映画編集概論演習	選択	演習	1年次	2単位
[授業の目的] 映画・映像創作の基礎を堅めるため、テーマ設定力、デジタル映画創作の基礎、アプリケーションの取り扱いの基礎、デジタル映像編集の基礎を習得を目指す。 総合芸術である映画をポストプロダクションである編集の観点から、逆算し、映画・映像制作における、全体の基本的なワークフローの理解を深める。 デジタルに移行し、更に複雑化する制作現場のそれぞれの役割を理解し、グループワークを通して共同作業におけるプロジェクトマネジメント力を身につけることを目標とする。				
[到達目標] 基礎的な知識と技法の習得を目的とするが授業全体を通じて、映像を深く観察・分析する「見る力」を養う。 映画映像編集の基本を理解し、アプリケーションを用いての編集操作を出来るようになる。				
様々なシチュエーションで撮影された映像素材に加えて、授業内で自分達で撮影した映像を使用し、アプリケーションの基礎的な知識と技術を身につけながら、座学と実践を交互に繰り返し学んでいく。 ポストプロダクションにも必要なコミュニケーション力をグループワークと個人制作を繰り返し学ぶ。				
デジタル撮影基礎概論演習	選択	演習	2年次	4単位
[授業の目的] 映像表現に必要な基礎技術と応用イメージを具体的にする手段を学ぶ。 映像を言葉にしきれない考えを伝える手段として使える技術を習得し、映画だけでなく様々な分野の人たちとコミュニケーションの可能性を広げられる人材を育成するのを目的とする。				
[到達目標] デジタル映像の撮影および照明、データの取り扱い等の映像編集技術の基礎を習得していくことで、映画映像創作への自信と見識を深め、機材の使用およびアプリケーションの操作をできるようにする。				
映像制作に必要な撮影・照明・編集・特機の基礎技術を身につける。 撮影の演習では、カメラ、シネマレンズの扱い、露出を学ぶ。 特に学びづらい照明技術と構図の構成に関しては実習を含めて重視する。 スマートフォンを映像制作の中で活用する技術も学ぶ。 映像制作の工程に必要な撮影・編集の基礎的な技術を身につけ、表現力を養う。 編集の演習はデジタルで行い、必要な機材・ソフトウェアの仕組みやデータの取り扱い方、デジタルデータの基礎知識や管理方法を学ぶ。				
映画創作演習	選択	演習	2年次	2単位
[授業の目的] 映画映像創作に関する映像デザイン、音響デザイン、脚本、演出、演技、撮影、ポストプロダクションへの理解をさらに深める。				
[到達目標] 個人として、短編映画創作力を習得できる。短編映画創作に必要な技術力を習得できる。表現力を応用できる。 グループワークとして、協働力を上げる為の技法を習得できる。				
それぞれの個々の映画創作の課題への[到達目標]を明確にする為、自身の脚本や構成表を用いて短編映画を創作しそれを各パートに分けて分析、検証することにより、個々の映画創作における固有の問題点・課題を修正し、それを解決してゆく。文字表現による設計図であるシナリオや構成台本を、いかに的確で立体的な映像表現に落とし込んでいくのか、そのビジュアライゼーション技法とコンテンツ技法に最も力を入れる。				
映像創作演習	選択	演習	2年次	2単位
[授業の目的] 映画映像創作に関する映像デザイン、音響デザイン、脚本、演出、演技、撮影、ポストプロダクションへの理解をさらに深める。				
[到達目標] 個人として、短編映画創作力を習得できる。短編映画創作に必要な技術力を習得できる。表現力を応用できる。 グループワークとして、協働力を上げる為の技法を習得できる。				
それぞれの個々の映画創作の課題への[到達目標]を明確にする為、自身の脚本や構成表を用いて短編映画を創作しそれを各パートに分けて分析、検証することにより、個々の映画創作における固有の問題点・課題を修正し、それを解決してゆく。文字表現による設計図であるシナリオや構成台本を、いかに的確で立体的な映像表現に落とし込んでいくのか、そのビジュアライゼーション技法とコンテンツ技法に最も力を入れる。				
シナリオ創作演習	選択	演習	2年次	4単位
映画・映像創作の重要な基礎となるシナリオの応用技術を身につける。 表現の幅を広げて、映画・映像の設計を実施できるようになる。 また、シナリオを読み解けるようになることで、撮影・編集・サウンドデザイン等で、理解を深め応用できる。				
シナリオにおける発想力・創造力を最大限生かすための応用技術を講義する。また、各々のテーマを探求する、第3者のカタルシスを得る、という難易度の高いシナリオを完成させるため、合評・改稿等の演習を繰り返す。また、ディスカッション・グループワークを行う。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
映画美術概論演習	選択	演習	2年次	4単位
映像表現を成立させる重要な要素の1つ、「映画美術」の基礎を理解し、脚本を基に美術の視点から作品を作ることで、映画制作への見識を深める。				
実際に商業映画の現場で作成された美術資料を参考に、映画美術の基礎を学習。脚本を読み解き、各自の美術プランを作成してプレゼンテーション。後半の実習では美術プランを具現化する、セット制作などのグループワークを行う。				
映像プロデュース総論	選択	演習	3年次	4単位
<ul style="list-style-type: none"> ・映画・映像創作表現における制作の役割とプロデュースについて、体感的に実践的に理解を深めることを目標とし、進路を計画する力をつける。 ・就職後にかかわることになる制作業務において、プロデューサーの意図を理解し、効率的な業務遂行を行うことができる。 ・FC及びロケハンや撮影現場を体験することで制作について理解を深める。 				
<p>○映像製作におけるプロデューサーの役割と実務について、映画、テレビ、PV、イベント、テレビゲーム等の担当教員が参画した作品を例にして、その実践的な業務内容とポイントを講義する。履修後、学生が、業界デビュー映像作品をプランニングし、その企画書の提出を求め評価する。</p> <p>○どこでどんな撮影ができるのかということは、作品を大きく左右する要素で制作部の重要な役割である。最適なロケ地を確保するためには、情報を収集し、フィルムコミッション（FC）の支援を得て撮影許可を取得し、施設や近隣住民の協力を得た上で、トラブルを防ぐ必要がある。その方法を学ぶ。</p>				
映画創作応用総論	選択	講義	3年次	2単位
<p>[授業の目的]</p> <p>多岐に渡る映画・映像創作の各専門分野のこれまでの学習、技術習得の成果を活かし、各自の卒業後の志望に合わせ、中編映画脚本、ドキュメンタリー等の構成台本、長編映画脚本、その他の映像作品の企画立案、構成台本などを作成する能力を身につける。</p> <p>[到達目標]</p> <p>映画コースでの3年間の授業を総括し、個々の今後の活動に有効な指針となる設計図（シナリオ或いはプロット）を完成させる。上記の個人創作活動と個人ワーク鍛錬において、クオリティと具体性を高めて、表現・統括できる成果物に仕上げる能力を身につける。</p> <p>それぞれの学生の卒業制作や進路希望に合わせ、映画映像創作に関して個別に専門的に指導し、それぞれの能力アップの計画を立てる。希望職能や技術への理解と鍛錬を深め、クオリティの高い卒業制作を創作する為の実践的な計画を有効に進める。</p>				
サウンドデザイン演習	選択	演習	3年次	4単位
映画・映像創作において重要な要素であり、広いダイナミックレンジを持つ映画音楽・音響のサウンドデザインを実現する技術と、完成までのデジタルワークフローを習得する。				
デジタル表現技術に欠かせないサウンドデザインを、映画音響を主とした表現技術と最新デジタルワークフローを、実際の脚本を用いて、チーム編成を組んだ現場形式で学び、プレゼンテーションを行う。				
アニメ史	選択	講義	1年次	4単位
<p>映像制作の全てを理解するために、海外のさまざまな映像作品に触れていき、知識（思想・歴史・視覚・心理・理論など）として吸収する。</p> <p>100年強にわたる多様な歴史を学び、そこに登場する古典的名作を具体的に観ることで、海外アニメーションに対する曖昧で漠然としたイメージや先入観を是正し、その国や作家の違い、特色について分析的に把握できるようになる。それは、アメリカのアニメーション史を例に挙げれば、「ミッキーマウス」も「ベティ・ブープ」も「バックス・バニー」も「トムとジェリー」もみんな「ディズニー」の作品だろう、というような思い込みがなくなることでもある。この講義を受講することにより、ディズニーと並ぶ存在として、フライシャー兄弟、テックス・エイヴリー、チャック・ジョーンズ、UPAといった重要な作家、スタジオの存在を明確に発見・認識し、その歴史的意義と特徴を体系的に説明できるようになる。</p>				
<p>古今東西のアニメーション映画の代表作を、数多く上映。前期「アニメーション原論」では日本の作品を取り上げたが、後期「アニメ史」では海外作品を取り上げる。よって、前期の「アニメーション原論」とセットで受講することを勧める。</p> <p>100年強にわたるアニメーション史をひも解き、実際の作品を観せることでその技術・表現の成立・発展過程を解説していく。講義前半はアメリカを中心に採り上げ、後半はロシア、フランス、チェコ、イギリスなどヨーロッパの多様な国々のアニメーションを紹介する。国の数だけ歴史があり、幅広い文化の違いがある。皆さんの想像を超えた作品が待っていることだろう。しかも、その幾つもの国の作品が日本のアニメーションに大きな影響を与えているのである。受講した後は、アニメーションに対する認識が大きく広がり、日本で流行しているスタイルや物語は、世界の歴史の流れのなかでは、ごく一部の多様性に過ぎない。</p>				
アニメーション原論	選択	講義	1年次	2単位
<p>映像制作の全てを理解するために、まずは日本のさまざまな映像作品に触れていき、知識（思想・歴史・視覚・心理・理論など）として吸収する。</p> <p>東映動画・虫プロ・竜の子プロの成立過程を、そこから生まれた代表的作家・作品を具体的に知ることで、日本の戦後商業アニメ史の大きな流れと、3大スタジオの作風を巨視的・具体的に把握し、説明できるようになる。</p>				
<p>古今東西のアニメーション映画の代表作を、長編を中心になるべく数多く上映していく。100年強にわたるアニメーション史をひも解き、決して古びない普遍的な作品を厳選して紹介していくのがこの講義である。まずは観ること。次に、作品が作られた歴史的背景を知ること。作者の“思い”を想像すること。技術的な試みと試行錯誤の過程を理解すること。 百聞は一見にしかず。“観る”ことは“出会う”ことである。学生の一人一人が違う個性と資質を持っているように、作品にもすべて個性がある。その出会いは一人一人別の感動と創作のインスピレーションを与えてくれるはずだ。 前期は、東映動画、虫プロ、タツノコプロという3大源流の歴史を解説しながら、日本の戦後アニメーション史を飾る長編作品を紹介していく。日本の商業アニメーションが現在、かくも隆盛を極めることになったルーツと出会う旅である。 後期の「アニメ史」(海外アニメーション)が中心)との通年履修を推奨する。</p>				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
アニメーション制作基礎Ⅰ	選択	演習	1年次	4単位
アニメーションの基礎知識を理解し、「描く」「物語る」「アニメーションを魅力的に動かす」ために、画面構成論、透視図法等の画力向上に必要な基礎理論、表現力を身につける。				
動画を動かすための基礎表現力を身につけるために、商業アニメーションの作画としての実務経験を活かし、実践的な指導を行う。アニメーションの基礎知識大百科などの用語用法の習得。PC操作およびアニメーション制作における基本ソフト、機材の使い方を学習。遠近法、パース画法、画面構成論、透視図法等の画力向上プログラムに関して1年次での徹底したトレーニングをおこなう。人体のデッサン技法よりの模写を課題とする。				
アニメーション制作基礎Ⅱ	選択	演習	1年次	4単位
「描く」技術をトレーニング。模写、スケッチ等で画力向上を目指す。				
画力はアニメーション作りにおける絶対必要条件である。AfterEffectsでの基本的な撮影技術を学び、コンピュータソフトの理解度を上げるとともに、3年次からの就職活動を視野に入れ、自分の青果物を積み重ねることに重点を置く。				
アニメーション映像制作Ⅰ	選択	演習	2年次	4単位
自分自身でアニメーション映像の世界を創っていく。すべてのアニメーション制作工程をこなすことでアニメーション制作全体の基本工程を理解し、より高度な作品を完成させる能力を身につける。				
[授業の目的] グループワークによる3分程度のセルアニメーション作品制作を目的とする。 将来、多くの人に関わる映像制作業界の中で自らの能力を発揮できる人材になるための訓練。プレゼンからプロット、絵コンテ、デザインなど、制作工程をこなすことによりアニメーション制作全体を体験する。動きメインの音楽付き作品を制作し、共同制作の達成感を感じることを到達点とする。アクション原画、ロボット作画、AfterEffects効果など、アニメの実践的な訓練を行う。				
[到達目標] グループワークにおける最大の問題はスケジュール管理と各個人の能力のばらつきである。半期と長時間に渡る課題に取り組み完成する事で問題点の解決をするためのコミュニケーションの大切さ、ロールプレイが身に付き実施で来る。				
動画基礎演習	選択	演習	2年次	4単位
[授業の目的] 「描く」「アニメーションを魅力的に動かす」技術をトレーニング。 動画作業の進め方と基本的なパターンが実践形式で身に付く。原画の意図や感情をくみ取り、原画を活かす作業を習得することで、どのように原画を描けば良いかを計画することに繋がる。				
[到達目標] 1回では合成の手法を使用出来る。 2～3回ではタップ割の手法を使用出来る。 4～6回では精度の高い歩きが表現出来る。 7～9回では精度の高い走りが表現出来る。 10～12回では精度の高い振り向きが表現出来る。 13～15回では滑らかなびきが表現出来る。 クオリティの高い作品が制作出来るようになる。				
アニメーション制作における動画作業の基本を習得する。 実践的な課題を演習する事によって後に控えている「アニメーション作品制作演習」や「卒業制作」「自主制作」でクオリティの高い作品に繋がる。				
アニメーション映像技法	選択	演習	3年次	4単位
自分自身でアニメーション映像の世界を創り、表現する方法を学び、情報を発信する力を身につける。 リアルな人間の動きを研究し、キャラクターの心理描写、アクションなどアニメーションに必要な演出技術を身につける。 課題制作をとおして背景美術、アクション作画法、撮影技法がレベルアップする。				
作画、撮影効果など、アニメーション技法での実践的な訓練をおこなう。 アクション原画制作、日常プロップ作画、AfterEffects効果など、アニメーションを描くプロフェッショナルな技量を課題制作により習得する。リアルな人間の動きを研究し原画にし、字コンテ=火薬ほんのいろはを講義。テーマから理詰めの演出をする。 ト書きを考え、キャラクターの心理描写を加え、アクションを描き、レイアウトへと進む。背景設定や芝居についても考える。最終的に美術設定、クリーンアップ等を行う。				
アニメーション作品表現論	選択	講義	3年次	2単位
ストーリーテリングや演出法、構成力などアニメーション表現に求められる観察力を総合的につける。絵コンテやレイアウトなど具体的な制作資料、あるいはインタビューなどの証言資料をテキストに、監督が用いる「技法」の内容と、その目的、効果を多角的に学ぶ。更に、その技法が実際の映像のなかでどのように活用されているかを確認する。それによって、現代におけるジャパンリミテッドアニメーションの表現法の表現技術や物語理論を学び、多様性について理解する。具体的に事例を挙げて説明できるようになる。				
古典的名作の観賞を目的に構成した『アニメーション原論』『アニメ史』を踏まえ、より後年の時代（'80年代～現在）を対象に、注目すべき監督と代表作を上映していくのが本講座の目的。キーワードは“技法の比較”。優れた作品には、必ず監督がこだわる独自の映像的価値観と表現法が存在する。具体的にその特徴に眼向け、複数の作品に潜む共通項と変化（差異）を発見、検証していく。				

科目名	区分	授業形態	配当年次	単位数
授業の目的と到達目標（学修成果）				
授業の概要（内容）				
アニメーション特設ゼミⅠ	選択	演習	3年次	4単位
<p>[授業の目的] 発想や理論を重視した個人の表現活動を追求。 プロを目指すためのスキルアップができる。（作画・美術背景・撮影）</p> <p>[到達目標] 就職に向けての進路を計画しポートフォリオを使用出来る。（作画・美術背景・撮影）</p> <p>1) 就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、通年でポートフォリオを完成させる。 2) 個別の就職活動指導。 3) 専門分野であるアニメーションに関する研究。 4) 4年生の卒業制作指導をかねる。</p>				
アニメーション特設ゼミⅡ	選択	演習	3年次	4単位
<p>発想や理論を重視した個人の表現活動を追求しながら全般的なスキルを強化する。 就職活動用のポートフォリオを計画・作成できる。（作画・美術背景・撮影）</p> <p>◎共通 1) 映像表現特設ゼミⅠに引き続き、就職活動用の自分の作品制作に重点を置き、ポートフォリオを完成させる。またプロを目指すためのスキルアップ訓練を並行しておこなう。 2) 個別の就職活動指導 3) 専門分野であるアニメーションに関する研究 4) 「作画・美術背景」と「撮影」の授業を隔週で行う。</p> <p>◎作画・美術背景 デジタルでの背景の描き方において、実技と講義と両方で、完成度の高さを目指すことで、各自のレベルを高める。 デッサン力、観察力、色の使い方の幅、バリエーション、光と影などの表現方法の取得。</p> <p>◎撮影 アニメーション制作における撮影の基礎を習得し、デモリールを制作し、一本の映像にまとめる。</p>				
卒業研究	必修	実習	4年次	10単位
<p>身に着いた基本的な力を土台に斬新な表現力を発揮し、今まで学んだ全てのことを武器に自らのアート表現を追求する。 大学における成果を総括することで、社会人としてのスタートラインに立つことができる。</p> <p>3年次までの学習成果を駆使して、自らの集大成として人に観せるために必要な個性と技術を表現した作品または論文として専門分野の研究をまとめ上げる。主査・副査の指導の下、学科全教員とコミュニケーションをとりながら研究を進めることで研究姿勢・独創性・完成度・プレゼンテーション力などを総合的に判断し、評価する。</p>				