

科目名称	映像表現概論		授業コード	10060013	
担当教員	本橋 秀之	武田 峻彦、金子 照之、吉本 拓二、日高 晋作、吉田 雅則、永吉 宏行、金箱 淳一、鶴岡 慧子、沼田 浩一			
単位数	2	授業形態	講義／実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	映像表現学科の各教員に各分野の開説・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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：オリエンテーション 2：教員プレゼンテーション（日高） 3：教員プレゼンテーション（金箱） 4：教員プレゼンテーション（金子） 5：教員プレゼンテーション（武田） 6：教員プレゼンテーション（石井） 7：教員プレゼンテーション（鶴岡） 8：教員プレゼンテーション（本橋） 9：教員プレゼンテーション（武田） 10：教員プレゼンテーション（デジタルクリエイションコースディスカッション） 11：教員プレゼンテーション（映画コースディスカッション） 12：教員プレゼンテーション（アニメーションコースディスカッション） 13：教員プレゼンテーション（吉本） 14：デジタル・リテラシー 15：映像表現学科学習内容のまとめ
実務経験のある教員	
授業時間外学習	体力が必要な内容を含むので、健康管理、生活習慣を確立することが望ましい。
評価方法	教員プレゼンテーションとデジタル・リテラシーではレポートの提出を求める。
指導方法	
使用テキスト	各種教員の紹介映像
参考テキスト・URL	
各自準備物	筆記用具等
実習費	
その他	1) 教員プレゼンテーションに関しては、順序が変更する場合がある。 2) 1年生必修。2、3年生の参加も可能。 3) 18I生については、15週分30時間の課題の取り組み、成果物で評価する。

科目名称	デジタルクリエイション入門			授業コード	10061210
担当教員	金子 照之	日高 晋作、吉田 雅則、永吉 宏行、金箱 淳一			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修／選択 (2019)
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生限定 個人の Windows PC 必要
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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、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。
授業計画の概要	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。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。
授業計画	<p>1：デジタルにおける数や色の表現 (金子)  2：ビット演算 (金子)  3：数列、ベクトル、行列演算 (金子)  4：フィジカルコンピューティング入門 (デザイン思考とアルゴリズム) (金箱)  5：フィジカルコンピューティング入門 (変数と条件分岐) (金箱)  6：フィジカルコンピューティング入門 (反復と配列) (金箱)  7：3DCG の基礎知識 (モデリング、マテリアル) (日高)  8：3DCG の基礎知識 (CG アニメーション) (日高)  9：3DCG の基礎知識 (ライティング、レンダリング) (日高)  10：フォトグラメトリー：3D スキャンについて (永吉)  11：フォトグラメトリー：全身スキャン (永吉)  12：フォトグラメトリー：物体スキャン (永吉)  13：デジタル造形の基礎知識 (吉田)  14：スキャンデータ (全身) のクリンナップ (吉田)  15：スキャンデータ (物体) のクリンナップ (吉田)</p> <p>※機器の準備状況によっては内容を一部変更する可能性がある。</p>
実務経験のある教員	
授業時間外学習	コンピュータ演習では事前準備や復習を必要とする。
評価方法	課題提出、授業への参加度を含めて総合的に評価する。
指導方法	課題やディスカッション等の意見交換の中で進捗やレベルの確認を行い、適宜フィードバックを行う。
使用テキスト	{ <a href="https://qiita.com/KNBK">https://qiita.com/KNBK</a> } その他、適宜指示する。
参考テキスト・URL	適宜指示する。
各自準備物	ノート PC、マウス、USB メモリ等の記憶媒体、筆記用具。
実習費	なし
その他	PC の基礎知識や基本操作については各自で学ぶこと。ソフトウェアの操作は授業内で指導するが、PC 操作が苦手な場合はウェブ講義ノートを利用して予習及び復習を行うこと。

科目名称	イメージ・コミュニケーション基礎		授業コード	10061100	
担当教員	近藤 邦雄	永吉 宏行			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面 5 回、遠隔（リアルタイム）10 回）
使用するアプリ等	Zoom、Microsoft Teams、p5.js
履修制限等	デジタルクリエイションコース限定、個人の Windows PC 必要。
授業の目的と到達目標（学習成果）	身の回りの諸相を論理的・科学的に理解し、自己の造形表現へと昇華させるための知識を身に付けることを目的とする。この講義によって、学生は教養のある表現者として、(1)より高度なデジタルクリエイション学習に取り組むための理論を説明できるようになる。(2)プログラミングによる作品制作の考え方にに基づき作品を制作することができることを目標とする。
授業計画の概要	デジタルイメージのみならず、造形制作全般には芸術的感性だけではなく論理的思考力や科学的知識も役立つことは言うまでもない。また、新しい表現を開拓する先導的な表現者となるためには、クリエイターであっても数学や自然科学の知識を踏まえることが必須となる。 本科目では身の回りの諸相を客観的に分析し、それを論理的に表現するための知識について、視覚芸術に関連する幅広い分野を対象として数学的・科学的な説明を主に講義形式で行い、その内容に沿った CG プログラミングの演習を行う。必要に応じて p5.js によるサンプルプログラムを配布するが、作品課題においてはサンプルプログラムの改良を行う必要があるため、最低限のプログラミング手法は説明をする。
授業計画	1: 【対面】ガイダンス、CG 入門、人間の感覚・知覚とその数理、 2: 【対面】p5.js によるプログラミング入門 3: (遠隔) 2D グラフィックスの理論と数理、情報の数値表現と芸術応用、数と調和、イメージの関係、 4: (遠隔) 数式でつくるかたち（プログラミング演習） 5: (遠隔) 2次元 CG における色彩と画像生成 6: (遠隔) 数式がつくるかたち（プログラミング演習） 7: 【対面】人間生活と形の関わり、日常のいろいろな形 8: 【対面】曲線を制御する、Bezier 曲線（プログラミング演習） 9: (遠隔) 自然物に見られる形、フラクタルの世界 10: (遠隔) 自然に学ぶかたち（プログラミング演習） 11: (遠隔) 平面造形の数理、動きと映像の数理 12: (遠隔) 繰り返し模様をつくる、アフィン変換（プログラミング演習） 13: (遠隔) 3D グラフィックスの理論と数理、立体・空間造形の数理、映像制作 14: (遠隔) 3次元空間を操る 3次元モデル生成とその活用（プログラミング演習） 15: 【対面】講義内課題をもとにした作品制作発表
実務経験のある教員	
授業時間外学習	授業で使用した配布資料やスライド資料、授業映像など全てを共有するので、それらを用いた復習を推奨する。特に欠席した場合には自己学習を行うことが望ましい。特に、授業前の予習として配布された教材を 2 時間程度で読んでおくことが必要である。また、プログラミング演習などにおける課題は、授業時間外学習として 6 時間程度は行う必要があります。
評価方法	作品課題提出物 50%と講義内における課題提出物 50%として評価する。 作品課題提出物は、課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、発想力（独自の視点でアイデアを生み出す力）、作品の完成度（理解度）を評価する。 講義内における課題提出物は、課題に対する理解度（課題を理解し作品に反映させる力）、作品の独自性（理解度と造形力）を評価する。
指導方法	講義内課題提出物に対するコメントは Teams を利用して学生ごとにフィードバックする。 また、教員への質問や連絡、講義時間外の質問は、Teams を利用して、常時受け付ける。
使用テキスト	必要時に資料等を配布する
参考テキスト・URL	[1] CG-ARS 協会編：入門 CG デザイン -CG 制作の基礎- [2] 近藤邦雄、田所淳（編集）：Processing による CG とメディアアート（KS 情報科学専門書）、講談社、2018 [3] 近藤 邦雄、相川 清明、竹島 由里子：メディア学大系 15 視聴覚メディア、コロナ社、2017
各自準備物	オンライン授業を受講できる機器類、筆記用具
実習費	
その他	授業実施方法の詳細は授業内で説明する 授業計画は参考であり、学?の状況や時事状況等も考慮し調整する可能性がある。

科目名称	インタラクティブインターフェース基礎			授業コード	20061120
担当教員	金箱 淳一				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	混合授業(対面9回、遠隔(オンデマンド)6回)
使用するアプリ等	授業の連絡手段としてMicrosoft Teams を利用する その他の制作ツールについては授業内で別途指示する
履修制限等	機材の都合上、デジタルクリエイションコースの学生のみ履修可能とする。
授業の目的と到達目標 (学習成果)	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1: ガイダンス: テクノロジーの変遷とエンターテインメントの歴史 2: 遊びを作るワークショップ1 3: 遊びを作るワークショップ2 4: 遊びを作るワークショップ3(発表) 5: ロボットコンテンツデザインワークショップ1 6: ロボットコンテンツデザインワークショップ2 7: ロボットコンテンツデザインワークショップ3(発表) 8: シンプルゲームプログラミング(アクションゲーム風): オンデマンド1 9: シンプルゲームプログラミング(アクションゲーム風): オンデマンド2 10: シンプルゲームプログラミング(シューティングゲーム風): オンデマンド3 11: シンプルゲームプログラミング(シューティングゲーム風): オンデマンド4 12: シンプルゲームプログラミング(アドベンチャーゲーム風): オンデマンド5 13: シンプルゲームプログラミング(アドベンチャーゲーム風): オンデマンド6 14: 成果発表会1_各自の制作物の発表 15: 成果発表会2_お互いに遊び合う・コメントし合う ※「オンデマンド」と表記があるものはオンデマンド開講
実務経験のある教員	
授業時間外学習	プログラミングを含む制作課題についてはオンデマンド教材を参照の上、理解を深めること。
評価方法	課題提出内容、プレゼンテーションを含む授業への参加度を含めて総合的に評価する。 課題提出が総数の3分の2に満たない場合には評価の対象としない。
指導方法	次回の授業回において、参考となる学生の提出課題等を紹介する
使用テキスト	対面授業: 授業内でスライドを共有する オンデマンド授業: Teams 上で授業資料を共有する
参考テキスト・URL	『遊びと人間』講談社
各自準備物	ノート PC (Windows10)、マウス、筆記用具
実習費	
その他	授業計画は参考であり、学習状況や時事状況等も鑑みて調整する可能性がある 履修希望者は必ず初回の授業に参加すること ※初回の授業に出席することを履修条件とする 履修希望者は各自 Windows ノート PC を持参すること。

科目名称	デジタルクリエイション演習			授業コード	20061110
担当教員	日高 晋作				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	デジタルクリエイションコース学生優先 教室設備による定員あり
授業の目的と到達目標（学習成果）	遊ぶように楽しみながら、デジタル技術を用いた作品制作に取り組む姿勢を養う。
授業計画の概要	3DCG ソフトや映像編集ソフトなどを使いながら、高度な知識をあまり必要としない手法で様々な映像制作を行う。
授業計画	1：授業ガイダンス 2：使用ソフトの基本操作 3：簡単なモデリング 4：質感と光と構図 5：簡単なアニメーション 6：簡単なセットアップ 7：ポリゴンモデリングについて 8：ライティングとレンダリング 9：マテリアルについて 10：UV 展開とテクスチャリング 11：ボーンとウェイト調整 12：生物のモデリング 13：生物のセットアップ 14：生物のアニメーション 15：課題の講評
実務経験のある教員	テレビや劇場用アニメの商業作品制作の実務経験がある。
授業時間外学習	授業で学んだ内容の復習と、毎回の授業で課す課題に取り組みしっかり技術と知識を身に付けること。
評価方法	毎回の課題により評価する。授業で示した目標に到達していないものは評価しない。出席が 2/3 に満たない場合は不可とする。
指導方法	課題については、次回授業にて講評する。
使用テキスト	「Blender 2.8 3DCG スーパーテクニク」 Benjamin（ソーテック社）
参考テキスト・URL	
各自準備物	USB メモリ、外付け HDD 等の記憶媒体、筆記用具
実習費	なし
その他	

科目名称	イメージ・コミュニケーション演習 I		授業コード	10061130	
担当教員	菊池 司	永吉 宏行、金箱 淳一			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業（対面2回、遠隔13回）
使用するアプリ等	Microsoft Teams
履修制限等	定員23名（デジタルクリエイションコース学生限定）
授業の目的と到達目標（学習成果）	本演習では、CG映像のなかでも「ビジュアルエフェクト（VFX）」分野に焦点を当て、近年世界中のプロダクションから注目を集めている「Houdini」を使用したノードベースによるビジュアルプログラミングによって映像を制作するプロシージャル（Procedural：手続き型）な映像制作手法を習得することを目標とする。
授業計画の概要	Houdini 特有のUI（ユーザ・インタフェース）の学習から始まり、ノートベースでのモデリング、レンダリング、Rigid Body Dynamics、パーティクルシステム、流体シミュレーションなどのVFX映像制作に必要な各種シミュレーションとワークフローに関して、1人1台のPCを使用して学習していく「ハンズオン」形式で演習を進める。本演習の後半では、各自の作品テーマを決定して「課題作品制作」を行い、個人でVFX映像を完成させる制作体験を行う。これにより、VFXに特化した得意分野を身につける「エキスパート」になることを目指す。
授業計画	第1回：本授業に関するガイダンス。講師自己紹介、Houdiniの動作確認など 第2回：Houdini ユーザ・インタフェースの解説と基本操作 第3回：Surface Operator（SOP）によるモデリングの基礎 第4回：Surface Operator（SOP）によるモデリングの応用（Attributeの理解） 第5回：パラメータの相互参照の理解（基礎） 第6回：パラメータの相互参照の応用 第7回：オブジェクトのコピーとインスタンス 第8回：VEX Operator（VOP）の基礎 第9回：VEX Operator（VOP）の応用 第10回：Dynamics Operator（DOP）の基礎 第11回：Dynamics Operator（DOP）の応用 第12回：Attribute Transfer による属性転写 第13回：Fracture Simulation 第14回：Particle Simulation 第15回：最終課題制作
実務経験のある教員	
授業時間外学習	予習と復習、および授業時間以外での自主制作は必ず行うこと。また、日頃から身のまわりで起きる様々な現象に興味を持ち、観察するように心がけること。さらに、映画などで表現されている「VFX」の“魅せかた”や“誇張表現”などを分析するようにすること。現実とプロの作品から多くのことを学び取る努力をすること。
評価方法	毎週提示する達成目標課題と最終課題作品をそれぞれ30%・70%の割合で総合成績に反映する。60点以上を単位認定要件とする。 最終課題に関しては、作品自体のクオリティはもちろんのこと、提出期限を厳守することが必須である。
指導方法	次回の授業日で、特に優れた課題作品の提示・講評を行う。
使用テキスト	特に指定はない。本演習用に作成した資料を使用する。
参考テキスト・URL	適宜授業内で提示する。
各自準備物	Houdini がインストールされたPC
実習費	
その他	各自が実際にHoudiniを操作し、楽しみながらVFX映像の制作を体験します。本授業で解説することは、映像やゲーム制作の現場ですぐにでも実践できる技術です。

科目名称	映画創作基礎演習			授業コード	20080111
担当教員	鶴岡 慧子				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修／選択必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	なし				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Line, teams
履修制限等	専門的な撮影、録音機材を使用するため、映画コース限定の授業とする。
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>【授業目的】 古今東西あらゆる映画の中から、映画を構成する要素を取り出して分析し、その役割と可能性を知る。またグループワーク実習を通じ、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。</p> <p>【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、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。ワンシチュエーションドラマの創作ができる。</p>
授業計画の概要	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実習を繰り返す。
授業計画	<p>①講義：映画の構成要素を知る ②映画表現を分析するワークショップ ③講義：映画のスタッフワークを知る ④ドラマを撮る為の専門録音機材の理解と基本の習得 ⑤演技のワークショップ1 ⑥演技のワークショップ2 ⑦劇的局面を含む撮影課題場面（シーン）の執筆 ⑧執筆シーンの演出ワークショップ ⑨ワンシーンワンカットドラマ撮影ワークショップ1 ⑩ワンシーンワンカットドラマ撮影ワークショップ2 ⑪モンタージュによるドラマ撮影ワークショップ1 ⑫モンタージュによるドラマ撮影ワークショップ2 ⑬講義：発展的な表現に向けて ⑭講義：短編映画の可能性 ⑮10分課題プランの発表</p>
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を50%、平常点（授業理解度、グループワークにおける貢献度）を50%として総合評価する。
指導方法	毎回授業後の指定課題を次回授業時に検証、評価と意見をする。
使用テキスト	オリジナルテキストの配布
参考テキスト・URL	「映画創作と自分革命」石井岳龍著（有）アクセス発行 「シナリオ構造論」野田高梧著 フィルムアート社
各自準備物	毎回の撮影実習ではムービーカメラ、三脚等映画専用機材を扱うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。アクセサリやツケ爪等、作業の邪魔になるものは外す事。黒系の服が望ましい。
実習費	
その他	専用ムービーカメラと録音機材を使用した専門授業なので映画コース限定の授業とする。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	映画演出概論演習			授業コード	20060291
担当教員	鶴岡 慧子				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修/選択必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	なし				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	LINE, teams
履修制限等	映画コース限定。「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<p>[授業の目的] ディスカッションやグループワークを通じ、映画創作表現の重要な要であるドラマ演出・演技について学ぶ。さらに、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について学ぶ。各授業で様々な体験ワークを行い、心身を駆使して考える力を鍛え、総合的な表現力やコミュニケーション力、人間力を伸ばすことに繋げる。</p> <p>[到達目標] 映画演出・演技における「自分の表現」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。伸び伸びとした自由な創作力を鍛え、様々なアイデアを臨機応変に演出に取り入れる応用力を身につける。</p>
授業計画の概要	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「映画演出の本質と映画演技の本質」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」や「柔らかい心」、「内的対話力」を鍛える事を視野に入れる。



授業計画	<p>1：「考える力」を鍛えるディスカッション  感動とは何か？人間の知覚を知る  イメージを共有するためのコミュニケーション・トレーニング  ビジョン・ビルディングを試みる  （シナリオ執筆課題）</p> <p>2：前回の授業を踏まえた撮影ワーク  演出・撮影実習  演出・撮影実習続き  実習続き、振り返り</p> <p>3：映画演出・演技のための、体と心をほぐすワーク  ドラマのリアリティを獲得するための即興演技ワークショップ  即興演技から心理を発見し、演出に活かす  「リアクション」をものにする  （シナリオ執筆課題）</p> <p>4：前回の授業を踏まえた撮影ワーク  演出・撮影実習  演出・撮影実習続き  実習続き、振り返り</p> <p>5：ドラマにおける「テーマ、主役、事件」とは？  演技、演出ワーク用ワンシチュエーションドラマの執筆  さらに面白くするには？を考える演出ワーク  目に見えないもの（感情・心理）をどう“見せる”か  （シナリオ執筆課題）</p> <p>6：前回の授業を踏まえた撮影ワーク  演出・撮影実習  演出・撮影実習続き  実習続き、振り返り</p> <p>7：「感情移入」を分析する参考作品鑑賞  自分達の表現を俯瞰する  実践したい演出プランを立てる  ビジョン・ビルディング  （シナリオ執筆課題）</p> <p>8：前回の授業を踏まえた撮影ワーク  演出・撮影実習  演出・撮影実習続き  実習続き、振り返り</p>
実務経験のある教員	商業映画監督・脚本家、Webドラマ演出家、MV監督としての実務経験を活かし、現代における映画・映像制作を具体的かつ実践的に教育する。
授業時間外学習	授業中に適宜指示する。
評価方法	毎回の提出課題の到達度を50%、平常点（授業理解度、グループワークにおける貢献度）を50%として総合評価する。
指導方法	毎回授業後の指定課題を次回授業時に検証、評価と意見をする。
使用テキスト	毎回、必要なテキストは授業時に配布する。
参考テキスト・URL	「映画創作と自分革命」石井岳龍著（有）アクセス発行
各自準備物	ほぼ毎回演出ワークがあり、またムービーカメラ、三脚の他、映画専用機材を扱うので、動きやすく汚れても良い服装で受講する事が望ましい。
実習費	
その他	専用機材を使用する専門授業の為、履修制限がある。 無断欠席が無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	デジタル撮影応用演習		授業コード	10060312	
担当教員	武田 峻彦	御木 茂則			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<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、映画映像制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なる。</p>
授業計画の概要	<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>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 撮影技術を学ぶ前の座学(御木)</li> <li>2 構図とフレームワーク(御木)</li> <li>3 機材セットアップ(御木)</li> <li>4 カメラを手持ちで人物を正面から撮影をする実習(御木)</li> <li>5 特機の効果とセットアップ(御木)</li> <li>6 照明の基礎と露出計(露出計とカラーメーター使用)?三灯照明(御木)</li> <li>7 屋内で歩いてくる人の照明と撮影(御木)</li> <li>8 ファイル管理、デジタルフォーマットおよびデータの管理について(武田)</li> <li>9 マスタリング、タイムコードの取り扱い等仕上げデータの仕組み(武田)</li> <li>10 本編集データの取り扱いとデータ送り(武田)</li> <li>11 カラーグレーディングの実践、シリアルノード、レイヤーノードの基本(武田)</li> <li>12 カラーグレーディングの実践、LUTの取り扱い、作成(武田)</li> <li>13 カラーグレーディングの実践、RAWデータの現像と取り扱いの注意(武田)</li> <li>14 カラーグレーディングの実践、セカンダリーおよびノイズリダクション、OpenFX(武田)</li> <li>15 カラーグレーディングの実践、まとめ(武田)</li> </ol>
実務経験のある教員	<p>映画撮影の現場での撮影・照明・ステディカムの実務経験、スチール写真の個展経験がある。 映像と写真に関する幅広い経験から、幅広く実践的な映像作品創作への教育ができる(御木茂則)。 映像制作会社でのWebムービー、VP等の映像制作、商業映画の編集等の実務経験がある。 その経験を生かして、より実践的に企画から撮影、仕上げから上映や公開までの幅広い視野の映像作品創作への教育ができる(武田峻彦)。</p>
授業時間外学習	映画撮影と照明に関する基礎知識が書かれた「デジタル撮影技術ハンドブック」を読んでおく
評価方法	毎回の提出課題の到達度を50%、平常点(授業理解度、グループワークにおける貢献度)を50%として総合評価する。
指導方法	提出課題については、次回授業時に全体的な検証と意見、時に個別な任意検証と意見をする。
使用テキスト	デジタル撮影技術ハンドブック(東京藝術大学出版会) PHOTOGRAPHER'S EYE -写真の構図とデザインの考え方(ポーンデジタル) 映画のタネとシカケ(玄光社)
参考テキスト・URL	DaVinci Resolve カラーグレーディング BOOK (玄光社 MOOK)
各自準備物	外部メディア(容量1TB以上) またシネマカメラ、三脚の他、映画専用機材を扱うので、作業がしやすく汚れても良い服装で受講する事。 アクセサリやつけ爪等、作業の邪魔になるものは外す事。
実習費	
その他	御木担当回は毎回課題およびレポートを課す。毎回予習・復習を必ず行うこと、内容は授業時に指示をする。専用機材を使用する専門授業の為、履修制限あり。無断欠席か無断遅刻が2回を越えた受講生は、その時点で履修不可とする。

科目名称	アニメーション基礎		授業コード	10060386	
担当教員	吉本 拓二	中澤 勇一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修/選択必須
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	アニメスタジオ教室設備の都合上定員 25 名。「その他」参照
授業の目的と到達目標 (学習成果)	<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理解出来る。 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>
授業計画の概要	<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。</p> <p>今後の専門分野の授業の理解と二年度三年度でのグループ作品制作と卒業制作に欠かせない基礎の授業である。</p>
授業計画	<p>1：制作工程：講義内容のガイダンス及びセルアニメーションの制作工程を、映像と素材を使い説明し理解出来るようになる。</p> <p>2：基礎用語：セルアニメーションの基礎用語を、映像・素材・教材を使って説明し理解出来るようになる。</p> <p>3：カメラワーク：セルアニメーションにおけるカメラワークを、映像・教材を使って説明し理解出来るようになる。</p> <p>4：撮影処理：セルアニメーションにおける撮影処理を、映像・教材を使って説明し理解出来るようになる。</p> <p>5：運動の基本と歩き：振り子およびその他運動の基本を説明。運動としての歩きを一步5枚の絵で説明。課題演習作業。</p> <p>6：走り：運動としての走りを一步5枚の絵で説明し動かし方が習得出来る。課題演習作業。</p> <p>7：振り向き：振り向きの表現方法を説明し動かし方が習得出来る。課題演習作業。</p> <p>8：タイミングと演技①基本：動きとしての基本の考え方を、予備動作・反動・伸び・縮み・タメ（ツメ）、およびタイミングの付け方等のポイントを説明し理解出来るようになる。</p> <p>9：タイミングと演技②応用：動きとしての演技の考え方を、効果的、魅力的なポイントを説明し理解出来るようになる。</p> <p>10：レンズワーク①レンズ効果とカメラの使い方：映像に不可欠なカメラの仕組みとレンズの特徴を勉強して、カメラの使い方とレンズの効果を理解出来るようになる。</p> <p>11：レンズワーク②撮影：一眼カメラを使用してレンズの効果を確認しながら撮影をし映像におけるレンズ効果の違いが理解出来るようになる。</p> <p>12：作画の実践①レイアウトの考え方と描き方：ガイダンスとレイアウトの描き方について、対比・パース等、ポイントをまとめて説明：基本的な内容の絵コンテでレイアウトからタイムシートまでを作業。PAN のレイアウトを実演で説明して作業が習得出来る。課題演習作業。</p> <p>13：作画の実践②レイアウト：TU と兼用カットのレイアウトを実演で説明して作業が習得出来る。課題演習作業。</p> <p>14：作画の実践③原画：①の PAN のレイアウトを元に原画を実演で説明して作業が習得出来る。課題演習作業。</p> <p>15：作画の実践④原画：②の TU と兼用カットのレイアウトを元に原画を実演で説明して作業が習得出来る。課題演習作業。</p>
実務経験のある教員	<p>吉本 拓二 セルの時代から原画・作画監督・デザインなど 30 年以上多数の会社と作品に関わり、個人事務所経営の経験からアニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。</p> <p>中澤 勇一 セルの時代から原画・作画監督・演出・絵コンテなど多数の会社と作品に関わり、アニメーション業界へ制作者の担い手として通用する、基本的な知識と手法などについて具体的に講義する。</p>
授業時間外学習	<p>使用テキストを一通り読んでおくこと。 連続性のある積み重ねのカリキュラムです。特にタイムシートに関わる配布レジュメは復習と持参を忘れないようにしてください。</p>
評価方法	<p>課題提出 70%授業態度・取り組み姿勢 30%。 期限過ぎの課題提出は認めない。 遅刻は欠席扱いとする。また出席が 12 回に満たない場合は E 評価となる。</p>

指導方法	<p>課題は授業の中で添削を行い、授業の終わりに全体の模範的な解説と講評をする。 課題の添削が授業中に間に合わない場合は預かり次回に返却する。</p> <p>課題によっては課題返却時に模範解答などを印刷で添付配布する。</p>
使用テキスト	<p>オリジナルテキストの配布 「アニメーションの基礎知識大百科」</p>
参考テキスト・URL	<p>アニメーションの基礎知識大百科 改訂版 <a href="http://www.graphicsha.co.jp/detail.html?p=40427">http://www.graphicsha.co.jp/detail.html?p=40427</a></p>
各自準備物	<p>作画用画材 「タップ」「指定の色鉛筆またはシャープペンシル」「鉛筆Bは必須」「消しゴム」「30センチ直定規は常に用意」 「クリップ」「羽ぼうき」 ※自分のタップを購入して使用すること</p>
実習費	各自準備物にかかわる消耗品費
その他	<p>担当教員の週が変わる場合がある。その場合は事前に告知します。</p> <p>理由なき初回授業欠席者には履修を認めない。</p> <p>日本でのアニメーション制作は分業制が主流でフリーランスと外注が多い業界構造となっています。ルールが非常に大切でこの授業ではそのルールを学びます。常に復習の反復作業が大事です。</p>

科目名称	アニメーション演出論		授業コード	10060122	
担当教員	本橋 秀之	八木 寛文、小坂 春女、沼田 浩一			
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修/選択
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	「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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：絵コンテ①アニメーション演出、絵コンテとはなにか（小坂） 2：ステージング概論①アニメーションの特性（本橋） 3：デジタル表現と特殊効果技法①フィルムからデジタルへの移行（八木） 4：ステージング概論②ショットとコマ（本橋） 5：絵コンテ②指定された題材を絵コンテにする。必要条件と問題点（小坂） 6：ステージング概論③カメラレンズの可能性空間（本橋） 7：デジタル表現と特殊効果技法②（八木） 8：ステージング概論④アイレベル（本橋） 9：演出論（小坂） 10：ステージング概論⑤バランスと重心の移動（本橋） 11：デジタル表現と特殊効果技法③（八木） 12：ステージング概論⑥アクションポーズ（本橋） 13：デジタル表現と特殊効果技法④（八木） 14：ステージング概論⑦パースに合わせた描写（本橋） 15：絵コンテ③絵コンテを描く（小坂）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	プロの絵コンテを読んでおくこと。また商業アニメーションの職種について事前に予習をしておくこと。
評価方法	課題への取り組み姿勢（40%）と提出物（60%）を総合的に評価
指導方法	
使用テキスト	
参考テキスト・URL	・アニメーション基礎知識大百科 ・アニメーションの本 ・エムディエム ・CGWORLD
各自準備物	
実習費	
その他	アニメスタジオ教室設備による定員あり。他コース他学科生は若干名

科目名称	アニメーション映像制作Ⅱ		授業コード	20060452	
担当教員	本橋 秀之	林 太郎、沼田 浩一			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修/選択必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	1：アニメーション作品制作：プレゼン、班作成、役割分担 2：アニメーション作品制作：タイトル決め、絵コンテ作成、シナリオ、キャラクター作成等 3：アニメーション作品制作：脚本絵コンテ決定プリプロ終了 4：アニメーション作品制作：演出レイアウト 5：アニメーション作品制作：作画原画 6：アニメーション作品制作：作画原画 7：アニメーション作品制作：作画動画 8：アニメーション作品制作：作画動画 9：アニメーション作品制作：作画動画チェック 10：アニメーション作品制作：作画仕上 RETASSTUDIO 使用 11：アニメーション作品制作：作画仕上タイムシート 12：アニメーション作品制作：仕上編集・音響タイトル作成 13：アニメーション作品制作：仕上編集・音響アフレコ、SE、音楽付け 14：アニメーション作品制作：撮影 AfterEffects 使用 15：アニメーション作品制作：発表会講評
実務経験のある教員	
授業時間外学習	作りたい作品の企画を持参し初回授業にのぞむこと。企画の概要は事前に指示する。
評価方法	課題の提出（60%）・受講態度（40%）など総合的に評価。
指導方法	
使用テキスト	『アニメーションの基礎知識大百科』
参考テキスト・URL	『アニメーションのタイミング技法』 『アニメーターズ・サバイバルキット』 『パース塾』 『アニメーションの本』
各自準備物	クロッキー帳（A4サイズ以上） 作画用画材（色鉛筆硬質：赤、水色軟質：水色、オレンジ、黄緑、黄色、鉛筆B、30センチ直定規等は常に用意）
実習費	
その他	他学科、他コースの学生は、アニメーション制作工程がわかる学生に限る。また初回授業欠席者には履修を認めない。

科目名称	卒業研究（Ⅰ）		授業コード	30060992	
担当教員	本橋 秀之	志茂 浩和、武田 峻彦、金子 照之、吉本 拓二、日高 晋作、吉田 雅則、永吉 宏行、金箱 淳一、鶴岡 慧子、沼田 浩一			
単位数	10	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	4	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	混合授業
使用するアプリ等	
履修制限等	I 生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	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。
授業計画の概要	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。
授業計画	基本的には、主査の指導の下、研究・制作を行う。中間審査会を経て最終的な発表を実施する。 各発表も評価に含まれることに留意すること。最終的に、卒業研究展示会で展示を行い発表するまでが授業である。 [主なスケジュール] 4月初旬卒業研究開始 7月下旬中間審査（経過報告レポート） 11月中旬中間審査（経過報告口頭発表） 1月初旬提出 1月中旬卒業研究最終審査会 2月初旬卒業研究展示会（卒業研究の評価対象外）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	指導教員とよく相談すること。
評価方法	およそ1年をかけてその成果を提案・制作し発表すること。 コースごとにある決められた授業日には必ず出席すること。 進行状況などの途中経過を中間報告書として提出。最終的な成果物の評価を原則とするが、研究に対する姿勢、プレゼンテーション能力なども評価の対象とし総合的に評価する。 各ゼミで定められた監修チェックを受けて無い成果物は評価対象にならない。 不合格、あるいは再提出・卒展への参加を不可とする処置をとる場合もある。 提出・発表さえすれば自動的に単位が出るわけではない。
指導方法	
使用テキスト	適時指示する
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	スケジュール管理は厳重に注意すること。提出は1月初旬になるので、実質的には年内に作品を完成させる心構えが必要である。 就職活動を同時並行のため卒業研究が不十分な結果にならないように注意。