

科目名&クラス[Course Title, Class]	メディア応用実習E(Training in Media Application E)
授業コード[Course Code]	42140
科目区分[Course Group]	文芸学部 専門分野Ⅱ
開講年度&学期[Year/Term]	2015年度 後期
授業担当者[Instructor]	谷田貝 雅典
履修年次[Grade]	2
単位数[Credit]	1
授業回数[Frequency of Class]	15
備考[Memo]	2012年度以降入学用
副題[Sub Title]	ストップモーションアニメーション作品を制作し世界に発信しよう!
授業概要[Course Outline]	本授業では、特殊撮影による映像作品の制作を行う。グループワークにより、マルチメディア(テキスト、画像、動画、音、Webなど)を駆使し、1つのショートムービー作品(5~20分程度)を企画・制作し、世界に発信する。作品の制作は、SFX(特殊効果や特殊撮影いわゆる特撮)のなかでも、伝統的な手法であるストップモーション・アニメーション(コマ撮りともいわれる)技法で行う。この技法は、半世紀前には、まさに特殊な方法であったが、現代では、特殊なカメラやコンピュータも使わず、iPhoneだけで制作が出来るほど手軽で身近な映像表現方法となった。よって作品制作では、さほど高級機材は必要ないが、その伝統的ともいえる制作工程から、強固なチームワーク、丁寧さと根気、豊かな感性と発想力を必要とする。また、アイデア次第で無限の映像表現が行えることを体感していただく。完成作品は、作品の第三者評価を得ることと、作品を広く認知してもらうことを目的として、国内外の各種コンテストやコンペティションに応募していただく。本授業を通じ、クリエイターの第一歩を踏みだすとともに、共同制作の過程で一生の友を見出していただきたい。
到達目標[Attainment Target]	・映画や映像制作の構想から完成までの工程を理解し企画・制作・発信できる ・第三者の批評にたえるストップモーションアニメーション作品を完成させる ・各種コンテストやコンペティションで入選以上を果たす
その他[Others]	・映像クリエイターとして作品を発表する 本授業では、授業時間外にグループ活動していただくことも多い。 制作ノートとして「ココヨS&T キャンパスノート A4 A罫7mm 50枚」を事前に用意す
*** 授業計画 Course Schedule ***	
第1回	
授業内容	授業の進め方と、ストップモーション・アニメーションの概説およびシナリオハンティングについて。(制作ノートの仕様についても説明する)
事前学習	「ストップモーション アニメーション」または「ストップモーション ムービー」というキーワードで、Webで動画検索をし、どのような映像表現があるのか視聴しておく。
事後学習	自然界の物理法則を無視した表現が行える、ストップモーション・アニメーション技法で
授業方法	
第2回	
授業内容	制作グループの発表と作品応募先の選定について。制作グループは、音楽・造形・脚本など皆さんの得意分野を考慮し3~5名で構成する。
事前学習	コンテストやコンペをまとめたサイトがあるので、事前に閲覧しておく。 (たとえば、JDN「登竜門」などがある。)
事後学習	制作グループ内で各役割分担と、作品の応募先を選定し、各自でシナリオ原案を持ち寄り、グループ内で内容を十分検討する。
授業方法	
第3回	
授業内容	世界のストップモーションアニメ作品の比較と批評(世界の代表作品のダイジェストと各作品のメイキングなどを視聴し、解説と討論を行う)。同時に、世界のストップモーションアニメの制作過程を理解する。
事前学習	事前に、ロマン・カチャーノフ監督、ニック・パーク監督、ティム・バートン監督のそれぞれ
事後学習	各メイキング映像や解説・討論により学んだ技法を基に、各グループごとに検討したシナリオ原案から、キャラクターデザイン、ストーリーボード、タイミングチャートをおこしを
授業方法	
第4回	
授業内容	シナリオ原案の口頭発表(各グループごとに登壇し、シナリオ原案をストーリーボードなどで解説し、その後の質疑応答にこたえる)。
事前学習	各グループで、シナリオ原案の口頭発表練習を行っておく。
事後学習	他のグループから得られたコメントを基に、シナリオを完成させる。完成シナリオに基づき、キャラクターデザイン、ストーリーボード、タイミングチャートを修正検討する。
授業方法	
第5回	
授業内容	完成したキャラクターデザイン、ストーリーボード、タイミングチャートを、再度検証する。同時に、素材(材質、音、背景など)や撮影方法を決定する。
事前学習	キャラクターデザイン、ストーリーボード、タイミングチャートを完成させる。
事後学習	スマートフォンのカメラやアプリを活用し、各自で、ストップモーションアニメの撮影練習
授業方法	
第6回	
授業内容	カメラテスト(仮撮り)。ストップモーション・アニメーションにおける撮影方法の詳細を説明する。また、各グループで持参した素材に近い、シナリオに合わせた仮撮影を行う。同時に各グループごとに、キャラクターデザイン、ストーリーボード、タイミングチャートの確認と、作品の相談やアドバイスを行う。
事前学習	スマートフォンのカメラやアプリを活用し、各自で、ストップモーションアニメの撮影練習
事後学習	得られた撮影素材を共有し、各自で、動画に仮編集する。
授業方法	

第7回	
授業内容	動画編集方法と、アフレコ(またはアテレコともいう)・BGM・効果音の收音と編集について
事前学習	撮影と動画編集の復習を行う。音素材を集める。
事後学習	日常生活に耳を澄ませ、より良質な音源を探り、收音する。各グループで作品に必要なすべての音素材を收音し編集する。
授業方法	
第8回	
授業内容	グループ内ラッシュ試写・オールラッシュ試写とリテイクについて(次週、中間内覧会の部分的に編集が完了した動画を、グループ内で共有し、ストーリーに沿って各自よく確認)
事前学習	各グループごとに、中間内覧会に備えて、ストーリーに沿った動画を用意する。(未完成や欠落部分はストーリーボードで代用するなど工夫する。)
事後学習	
授業方法	
第9回	
授業内容	中間内覧会(ラッシュ試写会)
事前学習	グループごとに、オールラッシュした素材を厳選し、中間内覧会用の動画を完成させ
事後学習	中間内覧会で得られたコメントやアンケート結果などを基に、グループ内で一丸となり、妥協のない制作活動に没頭する。
授業方法	
第10回	
授業内容	オールラッシュ試写とリテイクおよび編集作業
事前学習	グループ内で妥協をせず、ラッシュとリテイクを繰り返す。
事後学習	グループ内で完成に向けて、全体のオプティカル(視覚効果)や画像処理、およびタイトルやエンドクレジットのデザインを検討する。
授業方法	
第11回	
授業内容	編集の最終工程について(事前に、各自DVD-RWを用意する)。DVD規格へのエンコード(スマホ視聴など機器に合わせたエンコードについても解説)とマルチ音声収録(英語等の副音声など)および多重字幕について解説。
事前学習	グループ内で、タイトルやエンドクレジットのデザインを検討しておく。
事後学習	完成原版を基に、グループ内で検討し必要と思われる機能を付加し、DVD規格へのエンコードしてください。(十分と思われるまで、妥協せず何度でもDVDへ書き直す。)
授業方法	
第12回	
授業内容	ダイジェスト版編集および作品紹介webサイトへのアップロード(各コンテンツ等の応募要件を考慮し、Webで公開する映像はダイジェスト版に編集する)。各種コンペやコンテストへの応募について。
事前学習	完成原版から、最適カットを選びダイジェスト映像を検討する。
事後学習	DVDに完成作品を収めておく。随時、各種コンペやコンテストへの応募する。
授業方法	
第13回	
授業内容	作品発表会①(教室内コンペティション)各グループごとに、完成作品の試写と、評価シートによるコンペティションを行う。
事前学習	随時、各種コンペやコンテストへの応募する。
事後学習	評価シートを元に、必要であればさらに編集し、随時、各種コンペやコンテストへの応募
授業方法	
第14回	
授業内容	作品発表会②(教室内コンペティション)コンペ終了後に評価シートより、順位を発表する。また、試写終了後、コンテストへの応募報告を行う。(制作ノートの提出)
事前学習	随時、各種コンペやコンテストへの応募する。制作ノートを提出できるようにまとめてお
事後学習	評価シートを元に、必要であればさらに編集し、随時、各種コンペやコンテストへの応募
授業方法	
第15回	
授業内容	教室内コンペティションの結果や評価シートの内容をもとに、作品紹介webサイトの作成・更新を行う。総括として、全作品に関するディスカッションを行う。
事前学習	評価シートを元に、必要であればさらに編集し、随時、各種コンペやコンテストへの応募
事後学習	随時、各種コンペやコンテストへの応募する。応募先のコンテストやコンペの要件に合わせて(結果が明らかになってから公開など)順次、作品紹介webサイトへ完成作品をアップロードする。
授業方法	
評価の基準[Evaluation Standard]	S:100~90点、A:89~80点、B:79~70点、C:69~60点、D:59点以下 X:受験資格無、レポート・課題未提出等
その他の評価基準[Other Standard]	全授業数の2/3以上(遅刻は3回を1回分の欠時とカウント)の出席者を評価対象者とす
評価の方法[How to Evaluate]	課題①~④を下記の配点で採点します。 ①シナリオ原稿10点、②キャラクターデザイン・ストーリーボード・タイミングチャート10点、③ラッシュ試写動画10点、④作品紹介webサイト10点、⑤完成作品20点 ⑥制作ノート40点(①~⑤は各グループごとに採点しグループ内で同一点数。⑥は各個人ごと
テキスト[Textbook]	随時、提示する。
参考文献[Reference]	随時、提示する。
参考Webサイト[Website for Reference]	
メッセージ[Message from Teacher]	本格的なメディア作品を制作し、世界のコンテスト等へ応募する。クリエイターを目指したい人は、是非履修してもらいたい。 また、グループワークなどを通じて、将来の夢を語り合える、一生の友に出会っていただくことを願う。