

映像デザイン科実習内容

映像デザイン科で学ぶことのできる専門的な授業内容です。

必修授業(1年8時間、2年12時間、3年10時間/週)は、全員が履修します。それに加えて2年2時間/週、3年6時間/週の選択授業があり、個々の進路に合わせて、共通教科や映像デザイン科、映像デザイン科以外の専門科の授業を選択することができます。

1年生の実習

工業技術基礎 (必修)・映像デザイン実習 (必修)

■写真

前期はデジタルカメラを使って、写真撮影の楽しさやコツを学びます。シャッタースピードや絞りを換え、ブレやボケなど写真特有の表現方法に挑戦します。後期は複数の写真でテーマを表現する組写真について学びます。

■ビデオ

前期はテレビ放送されているCMの分析・再現を通して、ビデオカメラの基本操作・撮影技術・編集技術を学びます。後期は“紹介”をテーマに制作を行うことで、企画・シナリオ・絵コンテ・撮影・編集までの流れを学びます。また、グループ制作の大変さ、面白さについても体感し、学びます。

工業情報数理 (必修)

Photoshop, Illustratorなどのソフトを使用してデジタル画像やコンピュータグラフィックスの基本を習得します。また、作品制作に必要なデザイン技術の基礎と実践、理論を学びます。



2年生の実習

映像デザイン実習 (必修)・メディア技術 (必修)

■写真

スタジオライティング技術を学び、ライティングを研究し、ポートレート作品を制作します。またRAW現像技術を学び、組写真を制作します。

■ビデオ

3～5分のショートドラマを制作します。登場人物の設定を重視したオリジナルのシナリオを書き、映像制作の設計図となる絵コンテを作成、グループ撮影・編集を行います。

■グラフィックデザイン

コンピュータをツールとして作画をしたり、写真の取り込みや階調の調整・フィルターを使用した画像処理などを行い、クリエイティブフォトを目指します。



造形基礎映像 (必修)

■凹版：メディウム剥がし印刷

メディウムを利用して凹版の原理を学びます。通常の着彩とは逆の手順で行う課題で、思考力と計画力を養います。

■孔版：シルクスクリーン

印刷の原案、配色図を作成し、カッティング技法による手作りの良さを活かしながら、印刷の原理を学びます。

■平版：キッチンリトグラフ

台所にあるものを利用し、平版の原理を体験します。

■色彩構成・クロッキー

映像制作の基礎となる色彩感覚と描画力を養います。



メディア演習（必修）

新聞やテレビ、ビデオ、web など、メディアにおける情報・感情の伝え方・伝わり方、作り方を学びます。文章表現を基礎とし、講義や実習の形式を問わず幅広く学習します。



映像表現（選択）

■ビデオ

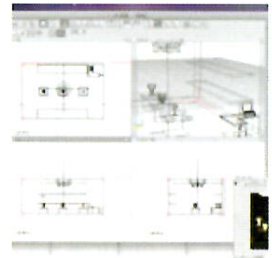
実際放映されているCMを題材に、企画・撮影・編集を研究します。15秒または30秒の身近な商品をテーマにオリジナルCMを少人数のチームで制作します。

■写真演習

モノクロ写真は課題テーマを設定し、カラー写真はカメラの機能を活かした写真表現に取り組みます。

■3DCG

Shadeを使用し、3DCGの基本を学びます。自宅の台所か風呂場を再現します。



3年生の実習

映像デザイン実習（必修）

■グラフィックデザイン

自分の撮った写真を使用して画像制作、ロゴ制作、画像と文字のレイアウトを行います。InDesignを用い、オリジナルのパンフレットを制作し、エディトリアルデザインの基本を学びます。

■写真

写真スタジオでストロボライティングを学習しながら、モデル撮影を行い、デジタル画像処理・出力でポスターを制作します。

■ビデオ

カットの切り替えによる時間軸のある表現や複数台カメラによる映像効果を活かした表現などの映像技術を使用した作品制作を行います。



課題研究（必修）

*前期は以下3コースより1コースを選択します。
後期は卒業制作として写真による作品制作を行います。

■写真

写真集、写真技術研究など自分でテーマを設定し、撮影から現像、編集、プリント、展示までを企画し作品を制作します。

■ビデオ

自由制作（ドキュメント、ドラマ、CM、イメージビデオ等）

■マルチメディア

Web制作、デジタルビデオ制作、3D、出版、マルチメディアタイトルなど、自らテーマ・目的を決めて作品制作します。



映像技術 A (選択)

■カラージュ

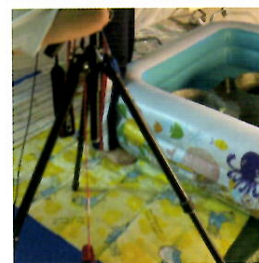
写真やイラストなどの印刷物を素材とすることで、印刷技術や印刷媒体を実感的に捉え、構成力や発想力を培い作品を制作します。

■フォトアート

自ら撮影したデジタル写真データを素材とし、写真の新たな表現方法を、実制作を通して模索します。

■2Dアニメーション

描画ツールの基本操作を習得し、視覚効果を考えたアニメーションの制作方法を学びます。



映像技術 B (選択)

■トータルデザイン

近隣の店舗に赴き、授業協力をお願いすることで、身近な問題をデザインの力によって解決することを学びます。企画に重点を置き、プレゼンテーションのためのサンプルを作ることにより、デザインの構成や説明、共感に必要なことを学びます。

■進学写真

写真撮影・編集技術の向上を目的に、芸術系大学の写真学科や写真コースへの進学用作品制作を行います。

■CMフォト

商品広告の制作を通じて、広告の企画や高度な撮影技法、スタジオワークを学び、より実践的な作品制作を行います。

■ビデオ

進学先、就職先に合わせた課題作品やグループによる長編作品に取り組みます。また、一般企業や店舗の動画制作も行います。

工芸高校展

工芸高校では、毎年1月末に展覧会（工芸高校展）を開催しています。生徒の一年間の成果を作品発表しています。

