

東京工芸大学  
出前授業  
芸術学部

芸術学部 at 中野キャンパス

6/23(日)

7/21(日)

8/16(金)・17(土)

2/15(土)・16(日)

進学相談会 in 卒業制作展

3/22(土)

工学部 at 厚木キャンパス

7/13(土)

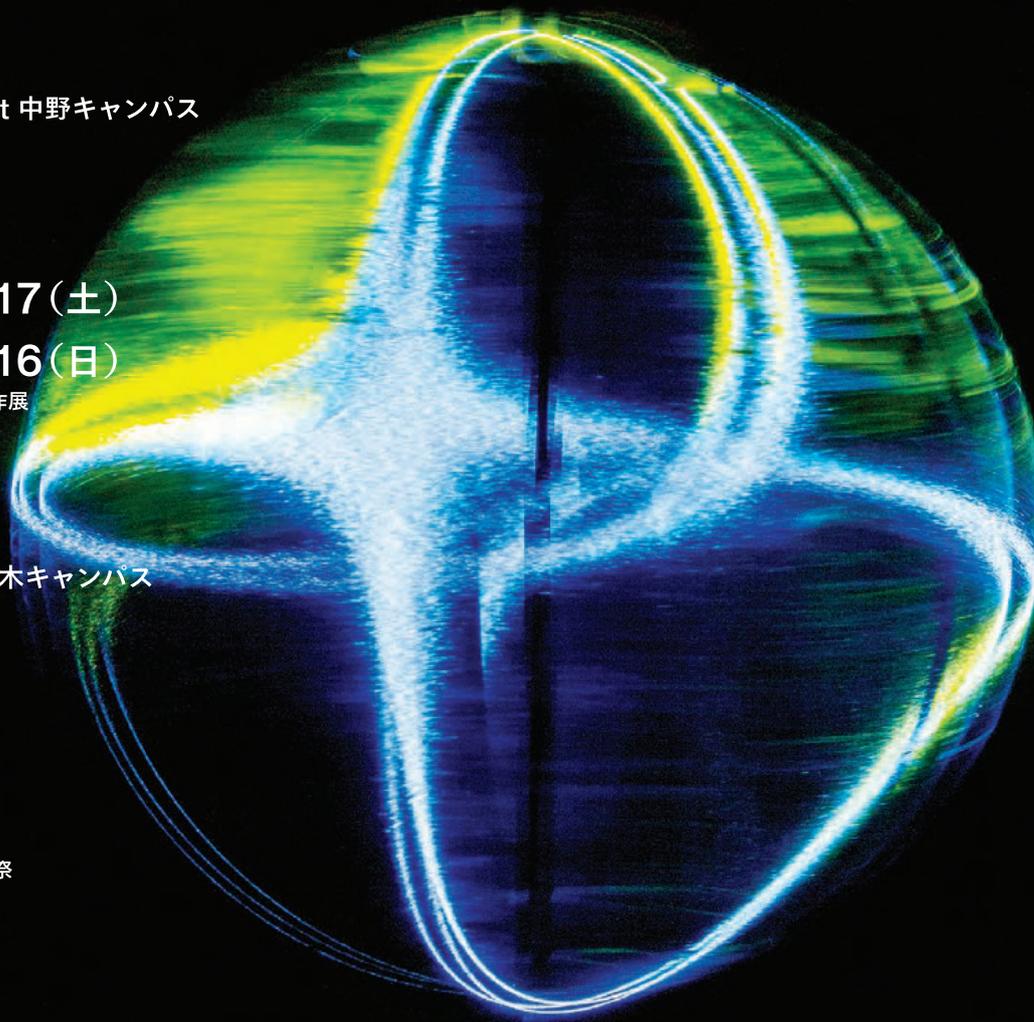
8/25(日)

9/28(土)

10/5(土)

進学相談会 with 工芸祭

3/29(土)



OPEN CAMPUS 2024



## INDEX ▶

■芸術学部・学科紹介	4
■キャリア講座	5
■専門講座	
●写真学科	6
●映像学科	7
●デザイン学科	8
●インタラクティブメディア学科	10
●アニメーション学科	11
●ゲーム学科	12
●マンガ学科	13
■基礎教育講座	
●基礎教育	13
■お申し込み方法	14
●「出前授業」申込 FAX シート	15

生徒様の興味・関心に合わせてご希望の授業内容を選ぶ際にご参照ください。

- A 社会を支える技術を知る
- B メディア芸術の世界を知る
- C 作品を作る・表現する
- D デザインの世界を知る

## メディア芸術のトータル教育を実践する 東京工芸大学芸術学部ならではの出前授業をご活用ください。

### 写真学科

100年に及ぶ写真教育の伝統と実績をベースに、デジタルのみならずアナログも含めて、写真表現の土台となる基礎教育から正統的に学べるカリキュラムを用意しています。指導陣には現役の制作者が多数在籍。さらに国内外の著名な写真家、撮影以外の写真の実務者を招いての特別講義も頻繁に開講しています。撮影関連はもちろん、写真を扱う様々な仕事にも対応できる学生の育成を目指しています。

### 映像学科

映像学科では、映像演出、脚本、撮影・録音・編集、演技など、映像制作に関わる幅広い領域をゼロから学び始め、理論と実践の両面で段階的に深化させて行きます。卒業後には、映画やTV、CM、CG制作などの映像業界での活躍が期待できます。出前授業では、制作のプロと研究者とで構成された教授陣が、映像の楽しさをお伝えします。

### デザイン学科

多様化する現代のデザイン事情に対応し、総合的にデザインを学びます。1、2年次は各領域共通する基本的なデザイン知識と技術を修得。3年次からは興味や適性に応じて「グラフィックデザイン」「イラストレーション」「映像情報デザイン」「空間プロダクトデザイン」の4領域に分かれ専門性を高めます。

### インタラクティブ メディア学科

映画を観て「その世界に入りたい」「触れてみたい」と思うことはないですか？遠く離れたあのひとと「時間と距離を超えてふれ合いたい」と思うことはありませんか？コンピュータ技術によって「インタラクティブメディア」ではそれらが現実のものとなっています。本学科はこうした夢のような新しい表現を実現する力を4年間で育成します。出前授業ではこうした分野について分かり易く楽しく参加できるプログラムをご用意しました。

### アニメーション学科

しっかりした基礎知識や技術をベースに、専門分野や周辺領域のスキルも身につけ、応用力のある創造性豊かなアニメーション・クリエーター、研究者の育成を目指しています。動画、美術背景、シナリオ、演出、サウンドといったアニメーション制作の専門分野から3DCG、立体アニメーション、デザイン、など周辺領域にいたるまでをカバーし、デジタル技術を駆使した実践的な教育・研究を行っています。

### ゲーム学科

ゲーム学科は「遊び」を真剣に研究しています。ゲームで遊ばれている方は多いかと思いますが、ゲームをプレイするのとゲームを作るのでは全く異なります。近年は、ゲームが作りやすくなってきましたが、それでも本格的なゲームを作るには色々な知識が必要になってきます。ゲーム学科からは、ゲームの中身がどのようになっているのかという点に関して、さまざまな視点からの授業を用意いたしました。

### マンガ学科

自分の目や手、そして感覚といったアナログの能力をしっかり鍛えながら、最新のデジタル技術を駆使する高度なスキルを身につけ、偏りのない確かな基礎力を習得します。また、技術だけではなく文化・歴史・経済・法律・語学をはじめとする幅広い教養を養い、総合的な力を身につけます。今後一層、関連分野が広がっていくことが期待されるマンガの可能性を見据え、新たな文化・ビジネスを創造できる人材育成を目指します。

### 基礎教育

全学科の学生が共通して履修する基礎教育科目。メディア・コンテンツ芸術を学ぶ際に土台となる、知識・感性・思考力の育成を目的としています。

### CA-001

大学で**写真**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：写真学科教員

### CA-002

大学で**映像**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：映像学科教員

### CA-003

大学で**デザイン**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：デザイン学科教員

### CA-004

大学で**メディアアート**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：インタラクティブメディア学科教員

### CA-005

大学で**アニメーション**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：アニメーション学科教員

### CA-006

大学で**ゲーム**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：ゲーム学科教員

### CA-007

大学で**マンガ**を学ぶこと、そしてそれを仕事にすること

担当：マンガ学科教員

#### 講義内容（各分野共通）

- ・ 学生生活の4年間で学ぶこと、身につけられることについて
- ・ 授業、実習、ゼミ
- ・ 卒業後の進路と就職
- ・ 関連業界と社会の今と可能性について
- ・ 仕事の内容と適正、やりがい、厳しさについて
- ・ 高校生のうちに準備しておくべきことについて

#### 必要備品（各分野共通）

- ・ パソコン接続のプロジェクター
- ・ スクリーン及び映写に適した設備や環境

#### 実施時間（各分野共通）

- ・ 30分以上（要相談）

## LP-001 オンライン授業対応可 B C 表情豊かなポートレートってどうやって撮るの？

小林 紀晴 Kisei Kobayashi  
写真制作, 文筆



写真撮影の基本のひとつに人物撮影があります。そのなかでもポートレートは「かなめ」といっていいでしょう。簡単なテクニックを用いるだけで、写真は大きくかわります。どうやって表情を引き出すのか、あるいは光を読むのか。まずは一緒に体験してみましょう。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーンおよび映写に適した設備や環境。標準レンズ(ズームレンズ可)がついたデジタル一眼レフカメラ数台。

## WP-001 オンライン授業対応可 B C 簡単手作りカメラで写真入門

圓井 義典 Yoshinori Marui  
写真制作



写真の画像形成の仕組みを体験するワークショップです。厚紙でカメラを作り、紙ネガを使って実際に撮影を行い、暗室でプリントを作ります。

→遮光ができて、水道が近くにある部屋。最低必要時間は3時間。施設がない場合は本学の施設を利用しているワークショップも可。

## WP-002 オンライン授業対応可 C フォトグラム体験

上田 耕一郎 Koichiro Ueda  
写真制作



暗室の中で印画紙の上にものを置いて光を当てることによって画像を作るフォトグラムです。その不思議な魅力を探求します。

→写真の暗室と現像の用具。最低必要時間は3時間。施設がない場合は本学の施設を使用しているワークショップも可。

## WP-003 オンライン授業対応可 B C 組み写真基礎講座

勝倉 峻太 Ryota Katsukura  
写真制作



組み写真の基礎、パターンを学びます。1枚の単写真ではなく、複数枚の写真で表現する楽しさを探求しましょう。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーンおよび映写に適した設備や環境。事前に撮影した写真があると望ましい。施設がない場合は本学の施設を使用しているワークショップも可。

## WP-004 オンライン授業対応可 A C 「Instagram」で学ぶ写真の基礎

川島 崇志 Takashi Kawashima  
写真制作



この授業では「Instagram」を使用して、写真の構図や光といった写真の基礎や、写真と文章(作品のタイトル・ハッシュタグ)の関係性について学びます。日常生活の中で、ちょっとしたことに気を使うだけで見えて来る、新しい景色と一緒に探しましょう。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。カメラ機能の付いている携帯電話、もしくはデジタルカメラ。施設がない場合は本学の施設を使用しているワークショップも可。

## WP-005 オンライン授業対応可 C 画像調整から学ぶ「きほんのき」

カワノミオ Mio Kawano  
画像処理



いつもの写真をレベルアップさせてみませんか。モバイルアプリのAdobe Lightroom(無料)を使用し、より良い写真に調整する方法を学びます。調整しながら、良い写真とは何かも探ってみましょう。プリントの基礎を少し知ること、ただ撮るだけではない世界を見つけることができるかもしれません。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。カメラ機能の付いている携帯電話及びアプリケーション。施設がない場合は本学の施設を利用しているワークショップも可。

## LI-001

## サイレント映画の愉しみ

B

西村 安弘 Yasuhiro Nishimura  
映画理論、映画史

19世紀末に誕生した映画の最初の30年間は、サイレント時代と呼ばれています。役者の声はなかった代わりに、弁士が説明をしたり、楽団が生で演奏をしていました。普段眼にすることの少ないサイレント映画の愉しさを判りやすくお話しします。

→土曜日のみ開講可。ブルーレイもしくはDVD再生が可能な教室・実習室。

## LI-002

## 映画の歴史を振り返る

B

高山 隆一 Ryuichi Takayama  
映画理論、映画史、映像制作

100年以上前の19世紀末に誕生した映画の歴史をわかりやすく振り返ってみましょう。音のないサイレント時代の特有の表現方法に始まり、音の誕生によるトーキー時代、豪華なスタジオセットによる映画の黄金期、若者の新しい可能性を秘めたニューヴェール・ヴァーグの時代、そしてデジタル映像全盛の現代へと映画の変革の時期を具体的な映像を提示しながら解説していきます。

→ブルーレイもしくはDVDの再生機、モニター。

## LI-003

## コンピュータ映像の発生と進化そして今日

A B

李 容旭 Yonguk Lee  
デジタル映像論、映像史、映像設置制作

コンピュータが映像に本格的に使われたのはごく最近20年足らずのことです。最初、コンピュータは数学の計算に使われていました。しかし今は映像制作にコンピュータはなくてはならないツールです。映像とコンピュータの関係を歴史から見ながらデジタル映像の現在を分かりやすく説明します。

→プロジェクター、ブルーレイもしくはDVD等映像機材の再生が可能な教室実習室。

## LI-004

## 視覚研究からみた3D映像の仕組み

A B

名手 久貴 Hisaki Nate  
3D映像、視覚心理学

3D映像がなぜ飛び出して見えるのかについて人間の視覚の仕組みから解説します。その理解を基に3D映像と実物の見えの違いはどこにあるのか、また、映像が実物の見えに近づくためにはどうすればよいのかについて考えていきます。

→火曜日のみ開講可。  
PCが接続できるプロジェクターが設置された教室を希望。

## LI-005

## 映画に見る物語性

B C

景山 貴史 Takafumi Kageyama  
映画製作、脚本

脚本は映画の設計図ともいわれます。短編映画を例にとりながら脚本分析を行うことで、映画作品における物語性の一つのパターンを読み解いていきます。物語が我々に与える影響力を認識することは、現代社会を生き抜く上でも重要であると言えるかもしれません。

→プロジェクター、ブルーレイもしくはDVD再生が可能な教室。

## WI-001

## 身体基礎ワークショップ

B C

ジャン ウェン Jiang Wen  
身体表現、映画演技

身体表現と演技のワークショップを通して、自己の持つ身体感覚に目を向けて、自己性の開発、開示を目指します。

→土曜日のみ開講可。靴無しで体を動かすことに適する広い空間。

## WI-002

## CM映像制作ワークショップ

B C

二羽 恵太 Keita Niwa  
映像制作

CM(コマーシャル・メッセージ)とは、民間放送で番組の途中に流れる広告のことを指します。この授業ではCM映像の制作工程を学んだ後グループに分かれ、役割分担し、スマートフォンを使用して撮影を行います。編集は担当教員が行い、完成したCM映像を上映します。

→PCが接続できるプロジェクターが設置された教室

## LD-001

## コミュニケーションキャラクター

C D

笠尾 敦司 Atsushi Kasao

キャラクターデザイン、コミュニケーションアート



キャラクターは人々のコミュニケーションを豊かにする力を持っています。キャラクターとは何かについてとそのキャラクターが産み出すコミュニケーションについてお話しします。

※1時間以上の時間があれば、簡単なワークショップも行います。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境、Wifi環境(可能であれば)

## LD-002

オンライン授業対応可  
広告映像制作の舞台裏

A D

喜田 夏記 Natsuki Kida

映像デザイン、モーショングラフィックス



TVコマーシャルや、ミュージックビデオなど、実際に制作した映像作品を通して、作業工程や制作の裏側を紹介する。企画、デザイン、撮影、編集、という映像制作における一連のワークフローを解説しながら、広告映像制作の面白さを体感してもらおう。

→パソコンからHDMI接続で出力可能なプロジェクターとスクリーン。映写に適した設備と環境(出来るだけ暗く出来る室内が望ましい)

## LD-003

## 書籍のカバーができるまで

C D

遠藤 拓人 Takuto Endo

イラストレーション



書籍のカバーができるまでの仕事の流れをイラストレーターという立場から解説します。それを通して、イラストレーターとグラフィックデザイナーの違いや、装画と装丁、書籍のカバーの役割や名称を解説します。

→HDMIでパソコンと接続できるプロジェクター、スクリーン、映写に適した設備と環境。(PCはMacBookを持参、音声は使用しません)

## LD-004

オンライン授業対応可  
本ができるまで

C D

宮後 優子 Yuko Miyago

編集デザイン(ブックデザイン)



本はどのように編集され、デザインされているのでしょうか? 一冊の本ができるまでのプロセスを紹介し、編集者やデザイナーがどんな工夫をしているのか解説します。ブックデザインの裏側がわかる講座です。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境

## LD-005

オンライン授業対応可  
これからのメディア、これからのデザイン。

B D

内山 雄介 Yusuke Uchiyama

メディアデザイン



近年急速に進化している情報技術によって、メディアやコミュニケーションのスタイルが変化しています。それらに対してデザイナーは何をデザインしていくのかを、過去からのトレンドをふまえて事例と共に紹介します。

→PCからVGA入力できるプロジェクター。(出来れば)スピーカー。

## LD-006

オンライン授業対応可  
「プロダクトデザイン」が考えていること

C D

永井 孝也 Takaya Nagai

プロダクトデザイン(プラスチック機器、セルフプロダクト)



プロダクトデザインは製品や商品のカタチをただ考えることだと思われがちですが、本学の学生の作品を題材にしてデザインに込められた色々な思いや考えを紹介するプログラムです。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

## LD-007

オンライン授業対応可  
工学的手法を利用したデザインの企画・評価

A D

高梨 令 Rei Takanashi

デザイン解析、デザイン支援システム



デザインはユーザー(消費者)に対して機能的・心理的価値を提供することを目的としています。多変量解析等の統計的・工学的手法を利用して、デザインの要求項目を決めていく手法を紹介します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

## LD-008

オンライン授業対応可  
見えない情報をかたちに～行為のデザイン～

A D

水谷 元 Gen Mizutani

情報造形表現及びデザイン



“ケータイで撮った写真、どこいっちゃったんだろう。”これは、情報の取り出し方が機械の都合で考えられているために起こる不便です。パソコンやインターネット…etc。みんな機械の奴隷ですね。もっと人が人らしく情報を手にする。…そんな「行為のデザイン」へのチャレンジを作品紹介を織り交ぜ解説します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写(DVD含む)に適した設備や環境。

## LD-009 オンライン授業対応可 A D グラフィックデザインとアイデア

松本 健一 Kenichi Matsumoto  
グラフィックデザイン・マーク/ロゴデザイン・パッケージデザイン



企業やサービスのマーク・ロゴ、様々な商品のパッケージ、街中で目にするポスターやチラシ…。世の中のいたるところにグラフィックデザインは存在しています。そしてそれらのデザインには様々なアイデアや工夫が活かされています。そんなデザインの事例を通して紹介します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

## LD-010 オンライン授業対応可 A D 空間および体験のアイデンティティ形成

糸藤 隆弘 Takahiro Eto  
ビジュアルアイデンティティ・サイン計画



グラフィックデザイナーが扱う媒体は平面に限りません。サイン計画や環境グラフィックスなどにより、建築や空間のアイデンティティを視覚化することができます。さらに利用者の体験価値の向上を目指したデザインの実践例を紹介します。

→土曜日のみ開講可。  
パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

## LD-011 B D 画材の話

上田 風子 Fucu Ueda  
絵画



人類の最古の絵の具を使った絵は、洞窟壁画で約6万5500年前に描かれたと言われています。洞窟壁画の多くは土を使ったものですが、人類の発展とともに絵の具も大きな進化を遂げられました。授業では現代の世に溢れる画材のお話と、絵の具が何からどうやって作られているのかを「絵の具そのもの」を作るワークショップを通して体験します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。  
絵の具を流しても良い水場、筆洗具、筆、雑巾等の用具。  
こちらから持参する用具があるため、事前に参加人数の確定が必要です。

## LD-012 B D デザインという仕事で飯を食う

相楽 賢太郎 Kentaro Sagara  
グラフィックデザイン



デザインという仕事は社会と距離があるようなイメージがありますが、実際は社会とどう関わっていくかがデザインだと考えます。  
社会とデザインの関わりについてのお話です。

→必要備品パソコンに接続できるプロジェクター、スクリーン投影のできる環境

## LD-013 オンライン授業対応可 A D インテリア、家具デザインの仕事

木下 陽介 Yosuke Kinoshita  
空間デザイン、プロダクトデザイン、ブランド設計



空間デザインや家具デザインが出来上がるまでの製作例を通して、「カッコいい」や「素敵だな」と感じるためにデザイナーが工夫している、空間や製品の裏側の視点を解説します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

## LD-014 オンライン授業対応可 A D 文字の表現力と文字「デザイン」

高城 光 Hikari Takashiro  
文字デザイン



私たちが生活の中で目にする文字が伝えるのは、言葉ばかりではありません。私たちは意識しなくとも必ず文字の形の印象も見ています。形から伝わるメッセージをコントロールし、文字によるコミュニケーションを深めるのが、文字のデザインです。歴史上のさまざまな文字を例に、文字の表現力を紹介します。

→プロジェクター  
HDMI接続のできるプロジェクター

### LIM-001 オンライン授業対応可 CG開発

B C

永江 孝規 Takanori Nagae  
CGまたはWebに関する開発と研究



インタラクティブな3DCG開発の一例として、ゲームの開発環境を使ってキャラクタをモデリングしたり、マップを制作する方法を紹介します。

→ノートPCをVGAで上映するためのスクリーンやプロジェクター、スピーカーなどの装置。

### LIM-002 オンライン授業対応可 デジタルミュージックの威力

B C

久原 泰雄 Yasuo Kuhara  
サウンドプログラミング、コンピュータミュージック



コンピュータで電子楽器を制御し、楽器の動作や音声信号をプログラミングすることで、従来の楽器を超える音楽表現が可能になります。授業では、その実例をデモンストレーションを含めて紹介します。

→インターネット接続環境、ノートPCと接続するプロジェクターとスピーカーを使用。

### LIM-003 ヒーローの条件

C

大久保 真道 Masamichi Okubo  
コミュニケーションメディア研究、シナリオ研究



ギリシャ悲劇の時代から現代のフルCGの劇場映画まで、シナリオで重要なことはキャラクタが生き生きと魅力的であること。観客が感情移入する主人公(ヒーロー)とはどのようなものか、作品をあげながら話します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン、スピーカー設備及び映写(DVD含む)に適した設備や環境。

### LIM-004 オンライン授業対応可 iPadアプリ作成体験授業

B C

野口 靖 Yasushi Noguchi  
ソフトウェアデザイン



iPadアプリ作成の体験授業です。この授業では、実際に簡単なアプリを制作しながら、スマホ特有の機能である加速度センサーやカメラ機能なども使ってみます。予備知識は必要ありません。この体験を通して、ソフトウェア制作の面白さを感じてもらえればと思います。

→プロジェクター、スクリーン(大画面の方がより良い)、延長コード5本程度  
※iPadやパソコンはこちらで用意します。  
※実施人数は最大30名程度、必要時間は1時間~3時間(人数による)。

### LIM-005 オンライン授業対応可 インタラクティブアート

B C

浅野 耕平 Kohei Asano  
インタラクティブアート



インタラクティブとは「相互性」を意味しますが、コンピュータの特徴の一つである「相互性」を活用したインタラクティブアートという分野における新たな表現について、具体的な作品を例にご紹介します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写(DVD含む)に適した設備や環境。

### LIM-006 オンライン授業対応可 CGとエンターテイメント

B C

伊勢田 誠治 Seiji Iseda  
映画、アニメ、ゲームなどのCG制作



映画、アニメ、ゲームといったエンターテイメント業界でのCG技術の最新動向、及び実際の作品のCGメイキングの解説を中心に講義します。

→以前のWindowsノートパソコンを、HDMIもしくはVGAで接続し、プロジェクターや大画面テレビで表示できる環境。HDMIケーブル、もしくはVGAケーブル、ステレオピンケーブルとスピーカー。

### LIM-007 オンライン授業対応可 インタラクティブな音と映像

B C

近藤 テツ Tetsu Kondo  
メディアデザイン、オーディオビジュアル表現



コンピュータプログラムで音や映像をデザインしたり、インタラクティブコンテンツを制作する事例を紹介します

→スピーカー、プロジェクター(暗くなる部屋)。

### LIM-008 オンライン授業対応可 実世界と情報世界をつなぐメディア技術

A

中島 武三志 Musashi Nakajima  
サウンドアート、マルチモーダルインタフェース



コンピュータや通信技術の進歩に伴い、最新技術が急速に私たちの日常生活へと浸透しています。本授業では、「ユビキタスコンピューティング」や「IoT」といったキーワードを紹介しながら、コンピューティングの未来像を探っていきます。

→必要備品:プロジェクター、スクリーン、スピーカー

## LA-001

### アニメーションの歴史

② ③

陶山 恵 Kei Suyama

アニメーション史、アニメーション理論、児童文化・文学



1920年代から60年代にかけてのアメリカ短編アニメーション映画の黄金期について、いろいろな作品を観ながらその技術の発達や演出の工夫を考えてみましょう。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写(DVD含む)に適した設備や環境。

## LA-002

### 手作りのアニメーション

② ③

権藤 俊司 Shunji Gondo

アニメーション史



様々な素材や技法を使ったアニメーション作品の実例を紹介し、その作品がどのように創られたのかをメイキング映像を用いて解説します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写(DVD含む)に適した設備や環境。

## WA-001

### アイデアの発想法にふれる

② ③

池田爆発郎 Bakuhatsuro Ikeda

短編アニメーション制作



無作為に組み合わせた言葉を使って面白い物語やキャラクターを作ります。言葉を書く、混ぜる、組み合わせる、物語を作る、キャラクターをイメージする。自由な発想法を学びます。

→スケッチブック、らくがき帳等、絵の描けるもの

## WA-002

### 3DCGでアニメーション

② ③

山本 健介 Kensuke Yamamoto

短編アニメーション制作



予め用意された3DCGのキャラクターを使ってアニメーションを作ります。きっと想像していたよりは簡単に、でも本当に思った通りに動かすのは難しく、そんなアニメーションの世界を体験してもらいます。

→Autodesk3dsmaxがインストールされ、起動できるPC環境がない場合は本学の施設を利用したワークショップも可  
最低必要時間120分～推奨180分

## WA-003

### なぜ?ナニ?アニメーション

② ③

山中 幸生 Yukio Yamanaka

アニメーション制作



様々な画材を使用して、想像し、動きを構築し、創造し、少しずつ違った絵を穴の開いたアニメーション用紙に何枚も描き重ねます。最後にタブレットで撮影して「動く事、変化する事」を体験します。

→作業が出来る机、ドローイング用の画材(コピー用紙、鉛筆、色鉛筆、マーカーなど)。パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。  
ライトボックス、三脚(なければ大学側で持参します)。最低必要時間は120分。

## WA-004

### コンセプトアートと美術背景

② ③

小柳 貴衛 Takae Koyanagi

アニメーション コンセプトアート



3DCG・2Dアニメーション問わず制作行程で必要とされるコンセプトアートや美術背景について、参考画像や作品映像とともに解説します。

→HDMI接続可能なプロジェクター スクリーン

## WA-005

### コマ撮りアニメーションに挑戦しよう

① ④

細川 晋 Shin Hosokawa

立体アニメーション制作(細川)



文具や小物を動かしてコマ撮りアニメーションを作ってみましょう。

→stop motion studio(無料アプリ)を各自の携帯やタブレットにインストールすること。

## WA-006

### 絵を動かしてみよう!ゾートローブでアニメーション

② ③

キムハケン Hakhyun Kim

短編アニメーション制作



紙と絵具で簡単な絵を描いて、ワンアクションのシンプルなアニメーションを作ります。描いた絵を「ゾートローブ(回転のぞき絵)」に装着してその場で確認し、絵を動かす楽しさを体験してもらいます。

→プロジェクターもしくは大型モニターがあること  
作業机

### LG-001 オンライン授業対応可 どうやってゲームを創るのか? A

吉沢 秀雄 Hideo Yoshizawa  
企画、制作



「ゲームアイデアはどうやって考えるのか?」  
そして「その構成要素は何か?」  
また「チームでゲームを制作する時に注意すべきことは何か?」  
といったことについて事例を通して解説します。

→プロジェクター、HDMI入力ケーブル、マイク（ノートPCは持ち込みます）

### LG-002 ゲームグラフィックスの実装 A

今給黎 隆 Takashi Imagire  
ゲーム工学、コンピュータグラフィックス



ゲームの映像ってきれいになってきましたよね。実際のところ、きれいにするためにどのような技術が使われているのでしょうか?この授業では、ゲームで使われているコンピュータグラフィックスの実装の実装の解説をいたします。

→必要備品:パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境

### LG-003 ゲームキャラクターはどのようにして動くのか—モーションキャプチャ技術の導入から変遷— B C

金久保 哲也 Tetsuya Kanakubo  
ゲームアニメーション、リアルタイムグラフィックス



現在のゲームキャラクターの動きはどうやって作られているのでしょうか?この授業では現在ゲーム開発において活用されているモーションキャプチャという技術をクリエイターがどのように活用しているのか、導入から変遷について解説します。

→パソコン接続のプロジェクター(HDMI)、スクリーン及び映写に適した設備や環境

### LG-004 VR(Virtual Reality)、MR(Mixed Reality)を体験 B C

正木 勉 Tsutomu Masaki



最近ゲーム業界でブームになっているVR(Virtual Reality)と、その次のテクノロジーといわれているMR(Mixed Reality)を体験し、これからのゲームの可能性について考えてみます。

→必要備品:プロジェクター  
1m四方以上の障害物のないスペース  
受講生は10名未満

### LG-005 ゲームの仕組み B C

山口 義英 Norihide Yamaguchi  
ゲーム企画、ゲーム史



何気なく遊んでいるゲームですが、ただ面白いと感じるだけではなく、その中身についても興味を持って欲しいと思います。そこでゲームの構造や内部の仕組みについて、わかりやすく解説していきます。仕組みを知り、凄さや深さがわかるようになることで、ゲームはより面白くなるはずです。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

### WG-001 書き込み式すごろくを利用したゲームデザイン演習 A C

中村 隆之 Takashi Nakamura  
ゲームデザイン教育研究



書き込み式すごろくを利用し、実際にすごろくを作成しプレイしながらゲームデザインを学びます。特に繰り返し遊びたくなるゲームをどうデザインしたらよいかについて、作成→プレイを繰り返しながら学習します。

→東京工芸大学 中野キャンパスでの実施を前提としています

### WG-002 プログラムを書いてキャラを動かそう A C

原 寛徳 Hironori Hara  
フィジカルコンピューティング、メカトロニクス



プログラムを書いてもらいます。「えっ、難しそう…」  
「書いたことないし、書き方知らないし…」  
「そもそもプログラムって何?」大丈夫です。予備知識はいりません。皆さんに「プログラムを書くってこういうことなんだ!」という体験をしていただきます。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。  
パソコン環境については事前に相談させていただきます。

### LM-001 オンライン授業対応可 世界の中のMANGAについて考える

B

細萱 敦 Atsushi Hosogaya  
マンガ史研究



日本発信のマンガは、いまや世界中の若者たちに広く受け入れられています。いったいどんな表現やテーマが受けているのでしょうか？各国にはどんな同様の文化があるのでしょうか？これからマンガを通じて世界中と交流することが必須の世代にとって、必聴の講義です。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。

### LM-002 オンライン授業対応可 デジタルマンガの世界

B C

木寺 良一 Yoshikazu Kidera  
デジタルマンガ、背景描写



1990年代以降コンピュータやインターネットが一般世帯に普及してきました。この事が日本のストーリーマンガにどのような変化をもたらしたかについて考えてみましょう。デジタルマンガの誕生から電子書籍化まで、デジタルマンガの歴史や表現の変化について解説します。

→パソコン接続のプロジェクター、スクリーン及び映写に適した設備や環境。  
120分以上の時間があれば、ワークショップ形式での実施も可能。

### LB-001 オンライン授業対応可 プレゼンテーション入門

C

大島 武 Takeshi Oshima  
ビジネス実務論、パフォーマンス研究



人前で自分の考えをわかりやすく伝えるにはどのような工夫が必要か。プレゼンテーションの効果的な進め方について基礎的な内容を中心に説明します。

→PC用プロジェクターとスクリーンを備えた教室

### LB-002 オンライン授業対応可 人気キャラクターに隠された秘密とは？

B C

牟田 淳 Atsushi Muta  
物理、アートと科学



人気キャラクターにはどのような傾向があるのでしょうか？「黄金比」という言葉があるように比率とデザインには密接な結びつきがありますが、この比率がヒントです。比率の立場から人気キャラクターに隠された秘密を探っていきましょう。

→PC用プロジェクターとスクリーンを備えた教室

### LB-003 オンライン授業対応可 美術史ってどんな学問？

B

大森 弦史 Genji Omori  
西洋美術史（19世紀フランス絵画・版画）



「美術史」と聞くと古臭く感じられるかもしれませんが、実は、皆さんの身の回りにある様々なイメージについて考える上で非常に役に立ちます。誰もが見たことのあるような有名作品をとり上げながら、美術の歴史を学ぶことの意義についてお話しします。

→PC用プロジェクターとスクリーンを備えた教室

# お申込から出前授業実施までの流れ

## ● FAXでのお申込

### ①次ページの

【東京工芸大学芸術学部『出前授業』申込FAXシート】に必要事項をご記入の上、下記宛に送信してください。

(実施希望日の一ヶ月前までに、お申し込みください。)

東京工芸大学 芸術学部入試課  
FAX番号: 03-5371-2874

## ● WEBでのお申込

①下記フォームからも申込可能です。

<https://www.t-kougei.ac.jp/admission/event/demae/>

本学HP トップページ→芸術学部受験生サイト  
→イベント→出前授業→出前授業依頼受け

②念のため、FAX・WEB 申込をしていただいた後に、下記まで確認のお電話をお願いいたします。

☎0120-466-233

③ご希望の日時およびジャンルをふまえ、最適なプログラムをご提案いたします。  
(ご提案には1週間ほどかかります)

④プログラムをお選びいただいた後、入試課担当者と簡単なお打合せをさせていただきます。

⑤出前授業実施

## お申込上の注意

◎本学学事日程等の事情により、ご希望通りにお受けできない場合がございます。予めご了承ください。

◎出前授業の実施時間につきましては、標準時間として45分～90分程度を想定しています。

◎必要な機材は、主にプロジェクターとスクリーンです。その他ワークショップ形式の授業では別途ご用意いただく場合がございます。詳細は事前打合せの際にご説明いたします。

## お問い合わせ先

**K O U G E I**

東京工芸大学 芸術学部入試課  
住 所: 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

TEL: ☎0120-466-233 FAX: 03-5371-2874  
[URL] <https://www.t-kougei.ac.jp>



