

ポートフォリオ図鑑

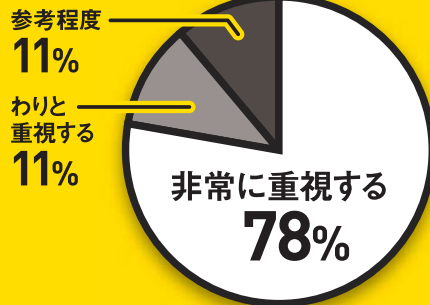


TOKYO
FILM
CENTER
SCHOOL OF ARTS

ポートフォリオとは？ = 大学生と差をつける **就勝アイテム** (作品集)

ポートフォリオは、就職活動に使用する「個人の作品集」のことです。クリエイティブ業界では、多くの企業の第一次課題としてポートフォリオの提出が求められます。採用する際、企業はポートフォリオを重要な判断材料とするため、個人にとっては面接で技術をアピールするための重要な就勝アイテムとなります。

■採用におけるポートフォリオの位置づけは？



FC TOKYOは、作品づくりができる機会がいっぱい！

1 実践的な授業

プロの講師と授業内でつくる作品で基礎的な力をアピール！

2 産学協同プロジェクト

プロの撮影現場に参加した時の作品で即戦力をアピール！

3 学内の映画制作

学生だけで作りあげる作品は、年間150本以上。自主性とコミュニケーション能力をアピール！

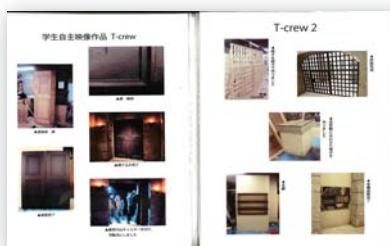
1 映画・TV・舞台美術専攻(7期生) 中山 圭司さん



■学園祭「舞台ステージ」

コンセプト 映画「バックトゥーザ・フューチャー」の時計台

制作工程 ①足場を組む → ②2階部分の窓枠をつくる → ③パネル・柱をたてる
初めて、自分たちの代が主体となって取り組んだステージ設置。通常より複雑なつくりであること、映画に出てくる世界観を再現するのが大変でした。



■卒業制作 「PRINCESS OF KAYA」中世の城

コンセプト 海外の中世時代の城内部のセットを制作

制作工程 屏、半扉、イス、本棚など

時代背景が中世で、その時代背景や映画の世界観に合わせた細かい作り込みをするのが大変でした。1階のスタジオをまるまる使用しての大規模な撮影で、美術セットも大規模に、ハイクオリティなものをつくることができました。



■卒業制作 「HAPPY SUMMER WEDDING」式場トイレ

コンセプト 結婚式のトイレのセットを制作

制作工程 デザインから制作まですべて

6期生の教室に、結婚式のトイレをそのまま再現しました。手洗い場やトイレ内部の作り込みはもちろん、結婚式のような高級な雰囲気を出すため、大理石の壁紙を貼ったり、工夫をこらしました。

2 メイク・特殊メイク専攻(7期生) 岡 優貴さん



■授業「Basicメイク」の作品

制作工程 メイク、ヘアメイク コンセプト ノスタルジック

全体的に使うものやテーマがふんわりと馴染むように心掛けました。写真は、後ろの背景や照明も入れて本格的なスタイル撮影をしていただきました。照明によってメイクも色合いが変わるので、撮影自体も勉強になりました。



■特殊メイクプロジェクト

制作作品 ドクロのアートメイク

制作工程 ①ペンシルで薄く塗る

②トーンを塗る

③細かいメイクを仕上げる

絵を描くことと、顔を利用して、メイクをすることに集中力が必要でした。

■自主映画制作での傷メイク

制作作品 傷メイク、外国人傷メイク

制作工程 撮影シーン

学生だけでつくる自主映画制作でロケ地で傷メイクをしました。森や公園、アパートなど設備が整っていない場所でも、メイクをするのが大変でした。



■映画 「メタルカ」出演ゾンビ

制作作品 50人以上のゾンビ

制作工程 ①髪型とデザインを打ち合わせる → ③シリコンをつくる → ④着色をする

50体以上のリアリティを再現したゾンビを制作したことと、撮影が数日間行われたため、最初のメイクを維持しないといけないので、主人公は数日出演するの、全期間にわたるメイクをこらしました。

3 映像編集専攻(7期生) 君塚 紀貴さん



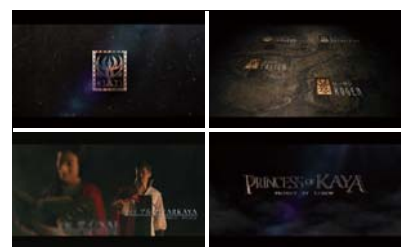
■2010年度「映画祭」オープニング映像

毎年2月に開催される、卒業・進級制作展のひとつである映画祭「スーパースタジアワード」のオープニング映像を制作しました。提出された映像作品をAfter Effectsで3D空間に並べてマルチ画面をつくりました。空間にリアリティを出すために、スポットライトの配置や床にリフレクション(反射)をつけ、アニメーションの一つ一つに細意をこらしました。



■2011年度「ブチプレミアアワード」オープニング映像

毎年4月に開催される、新入生のためのイベント「ブチプレミアアワード」のオープニング映像を制作しました。1年次の終わりに、流行りであった一画レフ(キャンホン E6s7D)を使用して撮影しました。インパクトのある映像にするために、車がドリフトするショットや、DVDを投げ渡す瞬間をHS(ハイスピード)で撮影しました。



■2012年度 卒業制作 「PRINCESS OF KAYA」オープニング映像

ナレーションと音楽に合わせて冒頭のオープニング2分の映像を制作しました。全体を通して3D空間でのカメラの動きやフォーカス送り、ライティングを丁寧にすることで空間にリアリティをこらしました。それからバーティカルやレンズフレアを適度に使うことで幻想的に演出したつもりです。カストラのマークやタイトルロゴは3DCGで制作しました。立体はほとんど経験がなかったの、正直手探りでした。