

2025年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	IT				開講 区分	前期	後期	通年
学科・専攻	映画制作科				昼間一部			
必修 選択	必修	年次	1	担当講師	講師 略歴 スタジオマンゴスチン主宰。 短編アニメーションやイラストを制作。国際映画祭等で受賞、上映多数。			
授業 形態	実習	総時間	60					

【授業の学習内容】 Photoshop、Illustratorの二つのグラフィックソフトについて、実習制作を行いながら、技術習得を行う。								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

【前期：到達目標】 Photoshop、Illustratorの基礎技術を理解し、課題を制作することでお絵かきの加えから印刷物が作成されるまでの行程を理解する。					【後期：到達目標】 photoshopとillustratorの技術面のスキルアップを目指す。ポートフォリオの作成。			
---	--	--	--	--	---	--	--	--

前期					後期				
授業計画・内容					授業計画・内容				
1	<デザインワークについて>Photoshop、Illustratorはどのように使用されているか、ポスターの制作過程から学ぶ				1	1 ポートフォリオ作成 進捗の確認			
2	<Photoshop> ・ドキュメント設定、レイヤー構造について				2	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-1 ・Zineの作成			
3	<Photoshop> ・ドキュメント設定、レイヤー構造について				3	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-2 ・Zineの作成			
4	<Photoshop> ・選択範囲1 合成加工				4	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-3 ・Zineの作成			
5	<Photoshop> ・選択範囲2 合成加工				5	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-4 ・Zineの作成			
6	<Photoshop> ・レイヤーマスク				6	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-5 ・Zineの作成			
7	<Photoshop> ・色調補正1				7	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-6 ・Zineの作成			
8	<Photoshop> ・色調補正2				8	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-7 ・Zineの作成 提出			
9	<Illustrator>オブジェクト構造について 1				9	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-1 ・映画ポスター作成			
10	<Illustrator>オブジェクト構造について 2				10	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-2 ・映画ポスター作成			
11	<Illustrator>オブジェクト構造について 3				11	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-3 ・映画ポスター作成			
12	<Illustrator>主なツール機能について理解する 1				12	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-4 ・映画ポスター作成			
13	<Illustrator>主なツール機能について理解する 2				13	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-5 ・映画ポスター作成 提出			
14	<Illustrator>主なツール機能について理解する 3				14	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-6 ・映画ポスター作成 提出			
15	<Illustrator>テキスト設定				15	1 ポートフォリオ作成 2 DTP課題1-7 ・映画ポスター作成 提出			
評価方法	制作した課題データは必ず提出し、学期末に総合的に判断する。提出物が期日にまでに提出できない場合はマイナス評価の要因となる。				評価方法	制作した課題データは必ず提出し、学期末に総合的に判断する。提出物が期日にまでに提出できない場合はマイナス評価の要因となる。			
準備学習 時間外学習					使用教科書 教材 参考書				

授業名		脚本制作				開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻		映画制作科				昼間一部			
必修選択	必修	年次	1	担当講師	平柳先生	講師略歴	平柳益実：1980年、大学在学中に石井聰互らと『狂い咲きサンダーロード』の脚本を執筆。以降、『まんが日本昔ばなし』、『シティハンター』、『飛べ！ イサミ』、『ふるさと再生 日本の昔ばなし』等TVアニメ脚本等、ゲーム、マンガ原作など執筆。シナリオコンクール審査員、日本脚本家連盟、日本放送作家協会会員。日本アカデミー賞協会会員。		
授業形態	講義	総時間	60						
【授業の学習内容】 この世に映像作品が誕生するとき、そのシナリオは宇宙の始まりにおけるビッグバンと等しい存在です。 ひとりのクリエイターが、それぞれの映像世界を生み出す設計図を構築していくためのテーマ、ストーリー、キャラクター創造の技法を考えていきます。 適宜、新旧の名作問題作をセレクト・鑑賞してそこに秘められた技法を探っていきます。									
【前期：到達目標】						【後期：到達目標】			
基本的なシナリオ作法と並行して、後期終了までにオリジナルシナリオ完成を視野に入れ、その準備を進め、自分の手にある「伝えたい思い」を、可能な手段を駆使してどうシナリオの形にするか試みていきます。						「誰でも簡単に1本の傑作を書ける、それなら、自分自身について書く」という新設業人先生の論にあやかって、完成度はとても低く追加修正しているオリジナルシナリオの原型を作ります。その作業を通して習得したいシナリオ制作の技法を学んでいきます。			

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
1	ガイダンス&シナリオの基礎確認○授業の方針と目標の確認○シナリオ・コンクール概要○4000字シナリオの意義と実作		1	オリジナル・シナリオを書く1○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
2	シナリオ共通課題①「携帯電話、写真、マッチ、ライター」○小道具を用い、伝えたい意思(テーマ)を自然で効果的に伝える。		2	オリジナル・シナリオを書く2○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
3	シナリオ共通課題②「橋」○場所についての必然性○言葉のイメージにとらわれない自由な発想。		3	オリジナル・シナリオを書く3○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
4	シナリオ共通課題③「雨、雪、雷、台風」○自然描写。自然描写の必然性や象徴性が伝わるようにする。		4	オリジナル・シナリオを書く4○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
5	シナリオ共通課題④「喜び、悲しみ、憎しみ、怒り」○感情描写。映像の特性を理解し、感情の動きや状況を観客に伝えるよう自然に描く。		5	オリジナル・シナリオを書く5○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
6	シナリオ共通課題⑤「いらいらしている人-いらいらが爆発する一瞬」○感情描写。転換ポイントの書き方と構成の重要性を知る。		6	オリジナル・シナリオを書く6○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
7	シナリオ共通課題⑥「大逆転・どんでん返し」○転換ポイントの描き方やどんでん返しなど発想の柔軟性を持つ。		7	オリジナル・シナリオを書く7○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
8	シナリオ共通課題⑦「男と女 セリフのないドラマ」○セリフに頼らず、小道具などを効果的に使い人間描写・感情描写を試みる。		8	オリジナル・シナリオを書く8○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
9	オリジナル・シナリオ①ストーリー○テーマ、ログライン、人物背景、ストーリー展開を確認する		9	オリジナル・シナリオを書く9○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ	
10	オリジナル・シナリオ②ストーリー○テーマ、ログライン、人物背景、ストーリー展開を確認する		10	オリジナル・シナリオを書く10○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ(完成)	
11	オリジナル・シナリオ③ストーリー○テーマ、ログライン、人物背景、ストーリー展開を確認する		11	オリジナル・シナリオを書く11○段階を踏んでオリジナル・シナリオを書く ①ストーリー作り②プロット③構成(箱書き)④シナリオ(完成)	
12	オリジナル・シナリオ④プロット&構成○テーマ、人物造形、時間・場所・場面設定、キャラクターアーク、構成などの確認		12	オリジナル・シナリオを書く○ピッチの技術を学ぶ ○自作品のピッチを作成・発表 ○自作アピールのプレゼン能力を高める	
13	オリジナル・シナリオ⑤第一稿○テーマ、ログライン、人物造形、状況設定、ストーリー展開・構成、セリフなどの確認		13	オリジナル・シナリオを書く○ピッチの技術を学ぶ ○自作品のピッチを作成・発表 ○自作アピールのプレゼン能力を高める	
14	オリジナル・シナリオ⑥リライト○人物造形、状況設定、ストーリー、セリフなどの確認 ○リライトのポイントを理解する		14	オリジナル・シナリオを書く○シナリオ発表 ○感想を述べあい、講評を行う ○多様な意見を傾聴する力をつける	
15	オリジナル・シナリオ⑦完成○人物造形、状況設定、ストーリー、セリフなどのチェック ○発表		15	オリジナル・シナリオを書く○シナリオ発表 ○感想を述べあい、講評を行う ○多様な意見を傾聴する力をつける	
評価方法	○授業参加への意欲。 ○他の学生や講師への自分のイメージをうまく伝える技術。 ○課題作品への取り組み方		評価方法	○授業参加への意欲 ○出席率 ○課題作品への取り組み方 ○提出作品の完成度	
準備学習 時間外学習	新旧の名作・話題作の鑑賞、と共にあらゆるメディアの中から、自分の感性に刺さる作品についてその魅力を分析、第三者に伝えるスキルを磨く。		使用教科書 教材 参考書	○レジュメ ○参考作品シナリオ&DVD	

2025年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名		照明				開講 区分	前期	後期	通年
学科・専攻		映画制作科				昼間一部			
必修 選択	必修	年次	1	担当講師	禰先生	講師 略歴 1980年から富田順次氏に師事し、テレビコマーシャルの現場で照明助手として活動始める。下記代表作 『チーム・バスターズの栄光』(中村義洋監督・2008) 『ハナミズキ』(土井裕泰監督・2010) 『美里青朗氏の世界「ウルトラマン」創作秘話』(高橋巖 監督・2022) ゆづり屋行「定額貯金」TV-CM KURIN『オムハイドタース』TV-CM サントリー「緑月」シリーズ TV-CM 他多数			
授業 形態	講義 実習	総時間	60						
【授業の学習内容】 最新映像の光創りを基礎から学べる授業。光の3原色、色のフィルム撮影、4K、8Kデジタル撮影の基本ライティング技法の習得									
【前期:到達目標】 光と色の成り立ちから、映像に必要不可欠な照明技術の基礎を学習。習得						【後期:到達目標】			

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
1	自己紹介/LEDライトの種類・特製・最新バージョンを学習			1	照明三原則を学習①		
2	講師陣の紹介/露出計・カラーメーターの概要と実践的な使い方			2	照明三原則を学習②		
3	電源についての学習/照明機材の取り扱い方			3	照明三原則を学習③		
4	カラーデザインの教科書で色彩の基礎の学習			4	調光卓を学習①		
5	カラーライティングの実践			5	調光卓を学習②		
6	安全な作業を行うための確認			6	調光卓を学習③		
7	ライティングプランの立て方と実践①			7	秋のライティングを学習①		
8	ライティングプランの立て方と実践②			8	秋のライティングを学習②		
9	ライティングプランの立て方と実践③			9	秋のライティングを学習③		
10	野外撮影の実践①			10	クリスマスライティングを学習①		
11	野外撮影の実践②			11	クリスマスライティングを学習②		
12	野外撮影の実践③			12	冬のロケーションライティングを学習①		
13	野外撮影の実践④			13	冬のロケーションライティングを学習②		
14	復習			14	冬のロケーションライティングを学習③		
15	テスト			15	期末テスト		
評価方法	課題50%、出席数50%			評価方法	課題50%、出席数50%		
準備学習 時間外学習	基本教科書『映像ライティング』を予習、復習。学校の機材庫の機材を覚える。			使用教科書 教材 参考書	基本教科書『映像ライティング』		

2025年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名		演出				開講 区分	前期	後期	通年
学科・専攻		映画制作科				昼間一部			
必修 選択	必修	年次	1	担当講師	石田先生	講師 略歴	様々な制作会社を経て、 フジテレビ、日本テレビなどの作品をこなすディレクター		
授業 形態	実習	総時間	60						
【授業の学習内容】 一年間を通して、ひとつの番組を作り上げていくことを目指します。そのため、授業の流れとしましては、企画段階から、完パケまでの道筋の順で授業を進めていきます。 授業形態としては、座学的な勉強のみならず、打ち合わせ形式を取りながらをどのような番組を作り上げていくかなどを決めていきます。その後は、どんどん実技を取り入れながら、プロの現場さながらの授業に移行していきます。ほかにも、技術の学科や美術の学科などいくつかの学科とコラボレーションしながら、本当の番組制作を体験できればと思っています。									
【前期:到達目標】 企画から台本まで作成及び、インサートVTRの作成						【後期:到達目標】 スタジオ実技で収録・完パケを目指します。スタジオ収録・編集・MAなど			

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
1	映像を観る側から創る側へ		1	コンテンツ制作における台本確認授業	
2	そもそも映像とは？映像はこの先の最強ツール		2	コンテンツ制作における台本確認授業	
3	創る側の自分、今はどこにいる？「商業orアート」		3	コンテンツ制作におけるスタジオ実践 授業 * スタジオ	
4	誰かに届ける事が映像の本質		4	コンテンツ制作におけるスタジオ実践 授業 * スタジオ	
5	誰かのための映像、大事なこと		5	コンテンツ制作におけるスタジオ実践 授業 * スタジオ	
6	ニーズこそが映像クリエイターの指針		6	コンテンツ制作リハーサル授業 * スタジオ	
7	誰かを定義する「ペルソナ」の作り方 基本 具体的ペルソナから見えてくる映像		7	コンテンツ制作本番授業 * スタジオ	
8	映像制作に於ける仕事の種類と概念		8	コンテンツ制作編集授業	
9	良い映像の源泉は「アイデア」その概念と構築方法①		9	コンテンツ制作編集授業	
10	良い映像の源泉は「アイデア」その概念と構築方法②		10	コンテンツ制作編集授業及びMA用ナレーション原稿作成	
11	アイデアはどこからくる？ 発想力を鍛える映像クリエイターの思考法①		11	コンテンツ制作MA授業	
12	アイデアはどこからくる？ 発想力を鍛える映像クリエイターの思考法②		12	コンテンツ制作MA授業	
13	コンテンツ分解思考法① 逆算・再構築・模倣の技		13	コンテンツ制作MA授業 * ナレーション収録	
14	コンテンツ分解思考法② 逆算・再構築・模倣の技		14	コンテンツ制作MA授業 * ナレーション収録	
15	企画書という最強の武器を身に着ける①		15	試写 反省会 授業	
評価方法	どれだけ授業に積極的に参加・取り組みをしたか。		評価方法	どれだけ授業に積極的に参加・取り組みをしたか。	
準備学習 時間外学習	技術の学生と美術の学生との番組制作における打ち合わせとなる授業。 必要に応じたロケを学生たちに撮影してきてもらう		使用教科書 教材 参考書	“番組制作の流れ、など学生用に作成したものを使用ほか 弊社が制作した番組のVTRと台本。 * 台本などは外部への流出を防ぐため毎回貸与という形でできればと思っています。	