

令和6年度川崎市立高等学校専門学科合同発表会

川崎市立川崎総合科学高等学校全日制デザイン科の発表です。

- オープニングの音楽が流れ、テロップが現れます。

【テロップ】

川崎市立の高校には13の専門学科があることをキミは知っているか？

- タイトルが現れます。

【タイトル】

令和6年度川崎市立高等学校専門学科合同発表会
川崎総合科学高校デザイン科（全日制）

- タイトルが現れます。

【タイトル】

川崎市立川崎総合科学高等学校デザイン科

- スライドショーが表示され、生徒によるデザイン科の説明がされます。

【スライド】

デザイン科で学ぶことや学習環境について、テキストが表示され、説明がされます。

【説明】

デザイン科では、将来のデザイナー、クリエイターを目指して、まず美術やデザインに関する基礎を学習します。

その後、ビジュアル、プロダクトなどのデザイン各分野を学び、さらに写真や映像、コンピュータグラフィックスによる作品制作によって、表現技術の向上に努めています。

それでは、課題研究発表会でのデザイン科の発表の様子をご覧ください。

- 次の内容が表示され、その後、校内課題研究発表会での発表の様子が映し出されます。

発表はスライドショーを行いながら、生徒が説明していきます。

課題研究発表

川崎総合科学高等学校（全日制）

デザイン科3年生 白濱さん

「神奈川県をPRするゲームの広告制作」

（一部抜粋）

【スライド】

校内課題研究発表会

神奈川県をPRするゲームの広告制作

デザイン科 白濱 凜

【説明】

これから私が取り組んだ課題研究、「神奈川県をPRするゲームの広告制作」について発表していきたいと思います。

よろしくお願ひします。

【スライド】

制作手段について、図等が表示され、説明がされます。

【説明】

中心として制作しているのは、アニメーションを含めた映像作品で、

ポスターやウェブデザイン、製本を行い、それらに使用するキャラクターデザインも制作しました。

【スライド】

引き続き制作の手段について、テキストが表示され、主に使用ソフトの説明がされます。

【説明】

1番使ったのはクリップスタジオというペイントソフトで、アニメーションからキャラクターイラストまでほとんどこれを使用したと思います。

他には基本的な素材加工、編集としてアドビのソフトを使用しました。

写真や画像加工ができるフォトショップ、ロゴ制作などで使うグラフィックデザインソフトのイラストレーターなどです。

ウェブデザインはXD、製本はインデザイン、アニメーション編集でアフターエフェクトを使用しました。

【スライド】

作業風景について、写真等が表示され、説明がされます。

【説明】

これは作業風景です。

基本的にデジタル環境は家に揃っていたので、家でも製作することができました。

大体のイラスト、アニメーションは、線画、色塗り、影1、2、3と、普段の自主制作よりも細かいレイヤー分けを意識しました。

【スライド】

完成した作品について、写真、アニメーション、イラスト等が表示

され、説明がされます。

【説明】

ここからは実際に制作したものを紹介していきたいと思います。全体的な雰囲気として、街中や他のものと並べたときに目がいきやすいよう、カラフルで明るいデザインを考え、その色に実際にSDGsに使われている色に近い色を使用することで、SDGsをテーマにしている作品なんだな、ということが雰囲気で伝わるように工夫しました。

マイタウン要素としては、背景に私の撮った神奈川県各地の写真や動画を使用する、という要素を盛り込みました。

映像制作の中で特に気をつけたのは、キャラクターの演出です。

最初はSDGsよりも神奈川県の紹介を重視した、紹介動画が目的なアニメーションを考えていました。

一番わかりやすく入れたのは色で、例えばこのキャラクターは神奈川県全体によく使われている“青”や“かもめ”をイメージしています。

下のスカート部分も“かもめのつばさ”をイメージしました。

こちらのキャラクターは、私の家の近所にある“ふるさとの森”というところをテーマに、キャラクターデザインしました。遊具に使われている深みのある色や、子供が多く訪れるということで、子供のよなキャラクターを意識しました。

このように、神奈川県各地をモチーフとしたキャラクターを、合計10キャラ制作し、よりこの作品で各地をイメージさせるキャラクターを意識しました。

【スライド】

ポスターについて、完成したポスター等が表示され、説明がされます。

【説明】

映像作品の他にそれらを使用したメインビジュアルポスター、サブポスターを制作しました。

これらは街中に貼られるような広告を意識し、より鮮やかさが出るような構成を考えました。

ラフ段階では、神奈川県の写真をコラージュしたものを使用する予定だったのですが、キャラクターがメインのSDGsと神奈川県を背景として、色味や建物のみ使用することで、より今どきのゲーム感が演出できたと思います。

キャラクターデザインと色指定が喧嘩しないようなデザインができたと思います。

【スライド】

ウェブサイト制作について、完成したウェブサイトのデモンストラーションをしながら、説明がされます。

【説明】

また、ウェブサイト制作では映像作品だけでは伝えきれなかった部分を補填する意味合いで制作しました。

タッチした時の動きを大きくすることで、もっと動かしたくなる仕組みを考えました。

神奈川県を知らない人でも何処をモチーフとしているか、分かりやすく表現できるよう工夫し、同時にSDGsの知識を深められるようなウェブサイトを制作しました。

【スライド】

デザイン科作品展における展示について、写真等を用いて説明がされます。

【説明】

こちらは1月17日から1月21日まで、アートガーデンで行われたデザイン科作品展での様子です。

制作した作品に加え、アクリルスタンド、シール、キャラクターブックなどを追加し、よりこの作品に入り込めるような空間を意識しました。

SDGsの多くを表現し、実際に触ってもらったり、見てもらうことで、実際に制作した広告の効果を観察してみたり、見てくれる人がよりこの作品に興味を持ってもらえるような、中身に関連した装飾を意識しました。

あらためて作品について協力してくれた方々、ありがとうございました。

これで「神奈川県をPRするゲームの広告制作」の研究発表を終わります。

ご清聴ありがとうございました。

- 令和6年度川崎市立高等学校専門学科合同発表会のタイトルロゴが現れ、「詳しくは学校ホームページをご覧ください!」と表示され、「川崎総合科学高校 デザイン科 検索」と表示されます。
- 川崎市のブランドメッセージロゴマーク「Colors, Future! いろいろって、未来。川崎市」及び市制100周年記念事業ロゴマーク「COLORS, FUTURE! ACTIONS KAWASAKI 100th」が表示されます。