

講義名称	Webデザイン1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	山崎 孝幸
科目概要	Webデザインを行うことに関して、グラフィックツールの効果的な使い方を学ぶ。実際のWebサイト制作の受注と制作プロセスを理解し、サイト制作の演習を行う。 デザインに関する基礎知識の習得、色彩の知識を習得する。
目標	技術だけでなく、色彩やデザインも配慮し、実践的なWebのデザインができるようになることを目標とする。
主要トピック	デザインツール、Photoshop, Illustratorの使用、色彩について、デザインについて、フォントについて、Webデザインについて、制作ワークフロー
前提科目・前提知識	特になし
教科書	特に指定しない
教育メディア	
参考文献	
課題	テーマに沿ったWebサイトの制作
評価方法	・課題に対するクオリティ：50% ・授業参加度・課題への取り組み：50%
授業中の注意事項	この科目を受講する学生は"WEB実習1"も受講すると関連してよく学ぶことができる
回	トピック・活動
第1回	デザインツールの復習
第2回	イラストレーター/フォトショップのより効率的な使い方の学習
第3回	イラストレーター/フォトショップのより効率的な使い方の学習
第4回	WEBデザインにおける文字の配置/フォントの選定/グルーピング
第5回	WEBデザインにおける文字の配置/フォントの選定/グルーピング
第6回	WEBデザインに必要な色彩知識

第7回	参考サイトの探し方/使い方
第8回	WEBサイトの種類の学習
第9回	WEBサイト制作の一連の流れの学習（受注から納品までのフロー）
第10回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作
第11回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作
第12回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作
第13回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作
第14回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作
第15回	模擬クライアントワークWEBデザイン制作

講義名称	キャリア形成 A
単位数	2単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	水原 直美, 貝阿彌 俊彦, 北嶋 秀之, 中林 聡子, 水野 達郎☒
科目概要	<p>企業を取り巻く環境が大きく変化し雇用環境も変わり、個人の価値観や意識も変化しています。充実した人生を送るためにも、主体的なキャリア形成が必要です。人生において大きなウェイトを占める「職業生活設計」について考え、自分のキャリア形成の方向性や目標を明確にする。</p> <p>その第一歩として、卒業時の進路選択・就職活動にあたり、自己分析をして、自分にとっての生きがいや働きがい、適職が何かを見つけ、希望の進路を明確にして就職活動につなげていく。</p>
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人生において大きなウェイトを占める「職業生活」について考え、自分のキャリア形成の方向性や目標を明確にし、卒業時の希望進路を明確にする。 ・今後の就職活動の準備を始める。 ・本格的な活動期にスムーズに活動できるよう十分に準備する。
主要トピック	<p>授業内容の予定は以下のとおり。</p> <p>4月:進路を考える、将来の目標、キャリアプランを立てる、自己分析</p> <p>5月:業界・企業研究、社会人基礎力、筆記試験対策、作品制作について</p> <p>6月:履歴書の作成、筆記試験対策、就職活動のマナー、 コミュニケーション（敬語、言葉づかいなど）</p> <p>7月:グループディスカッション、面接対策、後期への抱負</p>
前提科目・前提知識	特に無し。
教科書	<p><必須テキスト></p> <ul style="list-style-type: none"> ・『キャリアプランからはじめる就職活動実践ワークブック』－PHP研究所 ISBN 978- 4- 569-80765-2 <p><推奨テキスト></p> <p>授業内でとりあげる筆記試験対策ならびに小テストで使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『C A B・G A B 完全突破2020年度版』－SPIノートの会編著 洋泉社 ISBN 978-4800314758 ・『最新最強のSPIクリア問題集20年版』－成美堂出版 ISBN 978-4415226750

教育メディア	<p>・ 対面講義とワーク</p> <p>講義だけではなく、個人やグループでのワークを重視する。</p> <p>事前にやってくるべき課題や指示されたワークは必ず取り組みをして、授業に出席すること。</p>
参考文献	特に無し。
課題	
評価方法	<p>おおむね次の項目・配分で評価する。</p> <p>授業参加度（20%），課題点（20%），授業時の提出物の内容や提出状況（45%），小テスト（15%）</p>
授業中の注意事項	<p>授業内で説明した内容やワークをもとに、各自時間を見つけて自主的に取り組むこと。</p> <p>欠席する場合は、理由を明記してメールで連絡すること。</p> <p>携帯電話は許可された場合を除き、カバンの中にしまっておくようにすること。ノートパソコンは授業内容に直接関係する作業については使用可。</p>
回	トピック・活動
第1回	進路を考える，将来の目標，キャリアプランを立てる，自己分析
第2回	進路を考える，将来の目標，キャリアプランを立てる，自己分析
第3回	業界・企業研究，社会人基礎力，筆記試験対策，作品制作について
第4回	業界・企業研究，社会人基礎力，筆記試験対策，作品制作について
第5回	業界・企業研究，社会人基礎力，筆記試験対策，作品制作について
第6回	業界・企業研究，社会人基礎力，筆記試験対策，作品制作について
第7回	業界・企業研究，社会人基礎力，筆記試験対策，作品制作について
第8回	履歴書の作成，筆記試験対策，就職活動のマナー，コミュニケーション（敬語，言葉づかいなど）
第9回	履歴書の作成，筆記試験対策，就職活動のマナー，コミュニケーション（敬語，言葉づかいなど）
第10回	履歴書の作成，筆記試験対策，就職活動のマナー，コミュニケーション（敬語，言葉づかいなど）

第11回	履歴書の作成, 筆記試験対策, 就職活動のマナー, コミュニケーション (敬語, 言葉づかいなど)
第12回	グループディスカッション, 面接対策, 秋学期への抱負
第13回	グループディスカッション, 面接対策, 秋学期への抱負
第14回	グループディスカッション, 面接対策, 秋学期への抱負
第15回	グループディスカッション, 面接対策, 秋学期への抱負

講義名称	グラフィックツール入門 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	須磨 幸子
科目概要	IllustratorとPhotoshopの基礎技術と知識を習得する。☑ 各回で制作課題を設け、各ツールの効用を習得する。 また、デザインや印刷、素材の取り扱いに関する基本知識も習得する。
目標	グラフィック制作において必須のAdobe PhotoshopとIllustratorの機能を理解し、自由に使いこなせるようにする。 コンピュータグラフィックスに関する基礎的知識の習得と制作の楽しさを学ぶ。
主要トピック	Photoshop, Illustratorを用いた制作 おおよそ以下の基礎的な内容とそれらの応用を学ぶ。 ・レイヤー構造 ・ペイント, ブラシ ・色調・画像補正 ・画像合成のための様々な機能 ・ベクトルデータの描画 ・画像の変形 ・アニメーション機能
前提科目・前提知識	特にありません
教科書	デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本 [CC対応版] デザインの学校 これからはじめるIllustratorの本 [CC対応版]
教育メディア	
参考文献	
課題	実習を中心に各回に課題を設け習得技術が増えていくよう進行する。
評価方法	授業参加度 (10%), 学習態度・意欲 (20%), 理解度 (20%), 各課題の完成度 (50%)
授業中の注意事項	イヤフォン, 飲食の禁止

回	トピック・活動
第1回	Photoshop基礎 (1) : レイヤー構造, 画像の拡大縮小, 回転, 色調補正, 配置, 切り抜き, テキスト入力
第2回	Photoshop演習 (1) : 画像の合成, ブレンド, ペイント, パレット
第3回	Photoshop演習 (2) : ペイント, ブラシ, マスク処理
第4回	Photoshop演習 (3) : 制作
第5回	Photoshop演習 (4) : 制作

第6回	Photoshop演習（5）：制作 待ち受け画像作成
第7回	Photoshop演習（6）：制作 描画, アイテム作成
第8回	Photoshop演習（7）：制作 タイムライン, アニメーション制作
第9回	Photoshop演習（8）：制作 シェイプツール
第10回	Illustrator演習（1）：パスデータでの描画
第11回	Illustrator演習（2）：パスデータでの描画, カラーリング
第12回	Illustrator演習（3）：Photoshoptpとの互換
第13回	Illustrator演習（4）：Photoshoptpとの互換 Illustrator&Photoshop（1）：制作
第14回	Illustrator&Photoshop（2）
第15回	Illustrator&Photoshop（3）：制作・講評

講義名称	ドローイング演習 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	長谷川 一郎, 平尾 恵郷
科目概要	線遠近法や質感表現を中心にデッサンの基礎的なところから学んでいきます。デッサンを「かたち（パース）」、「濃淡（トーン）」、「筆致（タッチ）」、「応用」の段階に分けてわかりやすく進めていきます。
目標	作品制作の基礎となるドローイング、デッサン力を身につける。また、ドローイング、デッサンを通じて、物事の見方や捉え方を磨き、物事の本質を見抜く力を身につけることを目標とします。
主要トピック	「卓上静物」、「人物」、「風景」、「質感」のモチーフを描く
前提科目・前提知識	特になし
教科書	特に指定しません
教育メディア	個々にモチーフと向き合い制作する場合と、グループでモチーフを囲んで制作する場合があります。
参考文献	
課題	
評価方法	概ね次の項目・配分で評価する 授業内の課題評価：60% 授業の取り組みと課題提出：40%
授業中の注意事項	人物画や静物画などグループで制作することもあるので遅刻・欠席のないように。また、モチーフのセッティングなどの協力をお願いする場合がある。 課題によってはスマートフォンなどを使って画像検索などを必要とする場合があるが、それ以外は原則使用禁止。 うまく描くことだけが目的ではなく、考えながら描くことを身につけて欲しい。わからないことがあればその都度質問するように。
回	トピック・活動
第1回	ガイダンス ・導入 ・透視図法について
第2回	「かたち（透視図法）」 ・立方体のデッサン
第3回	「かたち（線遠近法）」 ・立方体、直方体のデッサン

第4回	「かたち、濃淡」 ・円筒形のデッサン
第5回	「かたち、濃淡」 ・球体のデッサン
第6回	「筆致」 ・質感を意識したデッサン
第7回	「筆致」 ・質感を意識したデッサン
第8回	「人物」 ・人物デッサン、クロッキー
第9回	「石膏」 ・石膏デッサン
第10回	「石膏」（前回の続き） ・石膏デッサン
第11回	「石膏2」 ・石膏デッサン
第12回	「石膏2」（前回の続き） ・石膏デッサン
第13回	「まとめ」 3点以上の様々なモチーフを組み合わせ、今まで学んだことを組み合わせデッサンする。
第14回	「まとめ」（前回の続き） 3点以上の様々なモチーフを組み合わせ、今まで学んだことを組み合わせデッサンする。
第15回	春学期のまとめ、総評。

講義名称	ドローイング演習 3
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	平尾 恵郷
科目概要	鉛筆を使って、立体静物を画用紙の平面に描き移した後、透明水彩絵の具を使い着彩する。
目標	限られた時間内に立体静物を鉛筆透明水彩絵の具を使い、画用紙に描き移すことができるようになる。 透明水彩絵の具の使い方を学ぶ。
主要トピック	鉛筆デッサン、透明水彩絵の具を使った着彩
前提科目・前提知識	ドローイング演習 1 または 2 を習得済みの学生。
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	1, 握り拳 2, レンガ× 2 個 紙コップ 3, 卵ケース フィッキサチフ缶 4, ビール瓶 新聞 5, 濡瓶 紙袋
評価方法	授業内に出た課題の評価 60 % 出席 40 %
授業中の注意事項	授業には必ず出席し、毎回の課題を提出すること。
回	トピック・活動
1	デッサンを描く上での注意点, 復習
	演習「握り拳」
3	演習「握り拳」
4	演習「レンガ× 2 個」 紙コップ
5	演習「レンガ× 2 個」 紙コップ
6	演習「レンガ× 2 個」 紙コップ
7	演習「卵ケース フィッキサチフ缶」
8	演習「卵ケース フィッキサチフ缶」
9	演習「卵ケース フィッキサチフ缶」

10	演習「ビール瓶 新聞」
11	演習「ビール瓶 新聞」
12	演習「ビール瓶 新聞」
13	演習「濡瓶 紙袋」
14	演習「濡瓶 紙袋」
15	演習「濡瓶 紙袋」

講義名称	プロジェクト演習4
単位数	16単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	伊藤 瑞希
科目概要	<p>この科目は通年実施の科目で、これまで学んだことの集大成としての作品を制作する。グループごとに企画・作業計画を立案し、それに則った作品制作を進める。</p> <p>制作手法は問わないが、基本的にはデジタルツールを推奨する。</p> <p>Adobe CCシリーズとCLIP STUDIO PAINT EXを中心に、表現内容や各個人の特性に合わせて適宜様々なツールを使用しても構わない。</p> <p>一年を通じてこのように制作をすすめる中で、自らの「武器」となる表現・技術を培う。</p> <p>ファイル管理にはGoogleDrive等のクラウドサービスを、進捗管理にはTrello等を導入し、各種クラウドサービスを活用し、効率的な作品制作を行う。</p>
目標	<p>卒業後も自らの名刺になるようなアニメーション作品を制作する。</p> <p>これまでに培った技術や自分の表現したいことを存分に発揮し、かつ効率的な進捗管理方法を身につけ、納期を守って完成させる。</p>
主要トピック	<ol style="list-style-type: none"> 1)GoogleDriveとTrello導入 <ul style="list-style-type: none"> ・ GoogleDriveでグループ内のファイル共有 ・ Trelloで進捗管理 2)全体アイデア会議 <ul style="list-style-type: none"> ・ 全員でブレインストーミングし、マインドマップを作成し共有 3)個人企画発表 4)グループ分け <ul style="list-style-type: none"> ・ Trelloに企画ごとの新規ボード作成 5)企画発表 <ul style="list-style-type: none"> ・ グループ分け後に改めて練り直した企画を発表 6)中間発表 <ul style="list-style-type: none"> ・ グループごとに春学期終了時点での進捗発表 7)振り返りシート <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人ごとに振り返りシートを提出
前提科目・前提知識	プロジェクト演習3
教科書	特に指定しません
教育メディア	

参考文献	必要に応じて参考サイトなど紹介します
課題	アニメーション等の作品およびその関連資料(企画書や設定, 絵コンテ等)の提出と発表。
評価方法	作品：80%，授業参加度：10%，制作への取り組み：10%
授業中の注意事項	企画から制作まで受講者自らが進めるため、主体的な取り組みが求められる。 グループごとの企画・作業計画の立案, およびそれに則った作品制作。 毎週授業開始時に進捗報告をするため, 出席は必須となる。 やむを得ず欠席する場合は必ず連絡すること。 各学期末に中間発表・最終発表をそれぞれ行う。

回	トピック・活動
第1回	イントロダクション, プロジェクト演習3の作品レビュー
第2回	テーマ設定(1)
第3回	テーマ設定(2)
第4回	テーマ設定(3)
第5回	個人企画発表
第6回	テーマおよび関連事項の調査(1)
第7回	テーマおよび関連事項の調査(2)
第8回	テーマおよび関連事項の調査(3)
第9回	テーマおよび関連事項の調査(4)
第10回	企画発表
第11回	テーマのまとめ, 主題と手法の検討(1)
第12回	テーマのまとめ, 主題と手法の検討(2)
第13回	テーマのまとめ, 主題と手法の検討(3)
第14回	テーマのまとめ, 主題と手法の検討(4)
第15回	中間発表
第16回	テーマに沿った作品制作とレビュー(1)
第17回	テーマに沿った作品制作とレビュー(2)
第18回	テーマに沿った作品制作とレビュー(3)
第19回	テーマに沿った作品制作とレビュー(4)
第20回	テーマに沿った作品制作とレビュー(5)
第21回	テーマに沿った作品制作とレビュー(6)
第22回	テーマに沿った作品制作とレビュー(7)
第23回	テーマに沿った作品制作とレビュー(8)
第24回	テーマに沿った作品制作とレビュー(9)
第25回	テーマに沿った作品制作とレビュー(10)
第26回	テーマに沿った作品制作とレビュー(11)

第27回	作品発表準備（1）
第28回	作品発表準備（2）
第29回	作品発表準備（3）
第30回	最終発表

講義名称	3DCG・映像研究1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	ブランランド ベン
科目概要	Maya, Substance PainterとZbrushを使って最近のゲームのスペックのモデルを作ります。(ハイエンド) 計画とブロックアウト, ゲーム系のハイポリ・モデリング, きれいなバースを得るためにどんなローポリ・モデルが必要か, Substance Painterでのテクスチャ作成などについて教えます。作成するモデルは80年代のブームボックスやウォークマンです。
目標	MayaとZbrush, substancePainterへの理解を深め, ゲームで使用されるようなリアルな3DCGモデルが制作できるようになる。
主要トピック	
前提科目・前提知識	3DCG・映像研究1, 2を受けた学生。
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	50%は作品の評価。 50%は出席と授業への取り組み。
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	クラス全体のながれとどんなツールを使うかの説明。ZbrushとMayaにカスタムのシェルフとメニューを設定。作成するコンセプトを選び計画を立て始めます。
2	Mayaで基となる単純なモデル(ブロックアウト・モデル)を作ります。複雑な形はZBrushでブリアン・ベベルを行うのでそれを踏まえてモデリングしていきます。
3	Mayaで基となる単純なモデル(ブロックアウト・モデル)を作ります。複雑な形はZBrushでブリアン・ベベルを行うのでそれを踏まえてモデリングしていきます。
4	ハイポリ・モデルを作る。Mayaで簡単な形はつめて, 残りはZbrushで仕上げます(主にブリアンとベベル)

5	ハイポリ・モデルを作る。Mayaで簡単な形はつめて、残りはZbrushで仕上げます（主にブリアンとベベル）
6	ハイポリ・モデルを作る。Mayaで簡単な形はつめて、残りはZbrushで仕上げます（主にブリアンとベベル）
7	実際のゲーム用のローポリ・モデルを作成。はじめの段階で作ったブロックアウト・モデルを元にローモデルを作ります。UVも作成し、ノーマル・マップのテスト・ベークをして、きれいなベークができるまで解決していきます。
8	実際のゲーム用のローポリ・モデルを作成。はじめの段階で作ったブロックアウト・モデルを元にローモデルを作ります。UVも作成し、ノーマル・マップのテスト・ベークをして、きれいなベークができるまで解決していきます。
9	実際のゲーム用のローポリ・モデルを作成。はじめの段階で作ったブロックアウト・モデルを元にローモデルを作ります。UVも作成し、ノーマル・マップのテスト・ベークをして、きれいなベークができるまで解決していきます。
10	Substance Painterでテクスチャ作成。まずはSubstance Painterの基本から説明します。 テクスチャ・質感をリアルで少しだけ汚れている仕上げまで持っていきます。
11	Substance Painterでテクスチャ作成。まずはSubstance Painterの基本から説明します。 テクスチャ・質感をリアルで少しだけ汚れている仕上げまで持っていきます。
12	Substance Painterでテクスチャ作成。まずはSubstance Painterの基本から説明します。 テクスチャ・質感をリアルで少しだけ汚れている仕上げまで持っていきます。
13	作品をもっとよくするための仕上げ
14	作品をもっとよくするための仕上げ
15	作品をもっとよくするための仕上げ

講義名称	3DCG・映像研究2【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中林 聡子
科目概要	MAYA, Z-brush, Substance Designer, Premiere, AfterEffectsを使用した3DCG映像作品を制作する。 ゲーム、映像制作業界で活躍する3DCGデザイナーになるためのスキルを向上させる。
目標	高度な3DCG技術（モデリング、質感設定、ライティング、レンダリング）を学び、車や機器などの工業製品や、ゲーム、映像などに使用するキャラクター、衣装、装備品、建物や背景などを制作できるようになる。
主要トピック	Hard Surfaceモデリングのテクニック、テクスチャ制作（Substance Painter）の利用方法、V-ray/Arnoldを利用したレンダリング方法、テクニックを学ぶ
前提科目・前提知識	3DCG入門, 3DCG, 3DCG実習, 3DCG映像研究1を受講していること。
教科書	
教育メディア	
参考文献	3DCG作品のアート作品の参考サイト https://www.artstation.com/ 写真や、画像検索サイト https://www.pinterest.jp/ 3DCGの技術・チュートリアルサイト https://www.3dtotal.com/ （英語、内容多い） https://3dtotal.jp/ （上記英語サイトの日本語翻訳バージョン、内容少ない） 3DCGビューワーサイト https://sketchfab.com/ 建築CG参考サイト http://www.cgarchitect.com/gallery
課題	

評価方法	おおよそ次のことを基に評価します。 課題（70%）と授業での制作取り組み（30%）
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	[実習] モデリング方法復習, テクニクについて
2	カメラ, モデリング, ライティングアニメーションについて
3	[実習] テクスチャ制作 マテリアルの概要Diffuse,Reflection, Refraction,normal,Dispracement Substance Painterの説明
4	[実習] ライティング IBL, 3点照明について HDRL Light studioの説明 レンダリングについての説明 V-ray, Arnoldレンダリング概要 設定方法など
5	[実習] ライティング IBL, 3点照明について HDRL Light studioの説明 レンダリングについての説明 V-ray, Arnoldレンダリング概要 設定方法など
6	[課題] 車, 工業製品などのフォトリアスティック作品を制作 広告写真のようなスタジオライティングを意識すること。 レンダリングは, ArnoldあるいはV-rayを使用すること。 PhotoshopあるいはLightroomを使用して画像加工, レンダリング解像度は 3000px 300dpi 被写界深度, アンビエントオクルージョンを利用しディテールのアップ

7	[課題] 車，工業製品などのフォトリアリスティック作品を制作
8	[課題] 車，工業製品などのフォトリアリスティック作品を制作
9	[課題] 車，工業製品などのフォトリアリスティック作品を制作
10	<p>[課題] キャラクター，あるいは建物，室内などの制作 キャラクター：人物あるいは，クリーチャー，ゆるキャラな作品。 ポージングをつける。絵作り意識する。</p> <p>ローポリゴンの場合は，テクスチャ，ノーマルマップなどの作りこみを意識 すること。Sketchfabへのアップロード</p> <p>建物，室内など：写真やリファレンスを参考に制作 寸法，出来上がりの画像の加工，空気感などを意識する</p>
11	[課題] キャラクター，あるいは建物，室内などの制作
12	[課題] キャラクター，あるいは建物，室内などの制作
13	[課題] キャラクター，あるいは建物，室内などの制作
14	[課題] キャラクター，あるいは建物，室内などの制作
15	合評

講義名称	3DCG・映像研究3
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	ブランランド ベン
科目概要	Maya, Substance PainterとZbrushを使って最近のゲームのスペックのモデルを作ります。 計画とブロックアウト, ゲーム系のハイポリ・モデリング, きれいなペイントを得るためにどんなローポリ・モデルが必要か, Substance Painterでのテクスチャ作成などについて学びます。作成するモデルは80年代のブームボックスやウォークマンです。
目標	Maya, Substance PainterとZbrushを使って最近のゲームのスペックのモデルを作る知識と技能を習得する。
主要トピック	
前提科目・前提知識	過去にMayaを学習した経験のある学生。
教科書	特に指定しません
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	50%は作品の評価。 50%は授業への取り組みと課題提出。
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	クラス全体のながれとどんなツールを使うかの説明。ZbrushとMayaにカスタムのシェルフとメニューを設定。作成するコンセプトを選び計画を立て始めます
2	Mayaで基本となる単純なモデル（ブロックアウト・モデル）を作ります
3	複雑な形はZBrushでブーリアン・ベベルを行うので、それを踏まえてモデリングしていきます
4	ハイポリ・モデルを作る。第5回は、Mayaで簡単な形を制作していきます。
5	Mayaで簡単な形を制作していきます。

6	前回は制作した形をZbrushで仕上げます（主にブリアンとベベルを使用します）。
7	実際のゲーム用のローポリ・モデルを作成
8	はじめの段階で作ったブロックアウト・モデルを元にローモデルを作ります。
9	UVも作成し、ノーマル・マップのテスト・ベークをして、きれいなベークができるまで制作していきます
10	Substance Painterの基本を習得します
11	Substance Painterでテクスチャを作成します。
12	テクスチャ・質感をリアルに仕上げる。少しだけ汚れているように見せる。
13	それまでの作品の出来上がりを調整していきます。
14	最終作品に仕上げます。
15	制作作品の発表と講評。

講義名称	3DCG・映像研究4【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中林 聡子
科目概要	MAYA, Z-brush, Substance Designer, Premiere, AfterEffectsを使用した3DCG映像作品を制作する。 ゲーム、映像制作業界で活躍する3DCGデザイナーになるためのスキルを向上させる。
目標	高度な3DCG技術（モデリング、質感設定、ライティング、レンダリング）を学び、背景のアニメーション、キャラクターアニメーションを作成できるようになる。
主要トピック	Hard Surfaceモデリングのテクニック、テクスチャ制作（Substance Painter）の利用方法、V-ray/Arnoldを利用したレンダリング方法、テクニックのスキルアップ
前提科目・前提知識	3DCG入門, 3DCG, 3DCG実習, 3DCG映像研究を受講していること。
教科書	
教育メディア	
参考文献	3DCG作品のアート作品の参考サイト https://www.artstation.com/ 写真や、画像検索サイト https://www.pinterest.jp/ 3DCGの技術・チュートリアルサイト https://www.3dtotal.com/ （英語、内容多い） https://3dtotal.jp/ （上記英語サイトの日本語翻訳バージョン、内容少ない） 3DCGビューワーサイト https://sketchfab.com/ 建築CG参考サイト http://www.cgarchitect.com/gallery
課題	

評価方法	おおよそ次のことを基に評価します。 課題（70%）と授業での制作取り組み（30%）
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	コンセプト，ラフデザインの作成
2	リファレンスの収集
3	課題「オリジナル作品の制作」
4	課題「オリジナル作品の制作」
5	課題「オリジナル作品の制作」
6	課題「オリジナル作品の制作」
7	課題「オリジナル作品の制作」
8	課題「オリジナル作品の制作」
9	課題「オリジナル作品の制作」
10	中間合評
11	課題「作品のブラッシュアップ」
12	課題「作品のブラッシュアップ」
13	課題「作品のブラッシュアップ」
14	課題「作品のブラッシュアップ」
15	合評

講義名称	3DCG1【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義及び演習
代表教員名	今崎 寛之
科目概要	<p>「Autodesk MAYA」を使用して、3DCGを勉強します 学んできた基本から、さらに高度な表現を実現できるようにスキルアップ・クオリティアップを目指します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・細部まで忠実に再現するモデリング ・よりリアルな材質やライティングの表現（HDRIやArnold使用等） ・魅力的なモーション ・物理演算（ダイナミクス）による表現 ・内容にしっかりこだわった作品制作 ・スケジュール管理，効率化についても学ぶ <p>当然のことですが、「無断欠席」「遅刻」は厳禁です。 必ずしっかり授業内での説明を聞き，制作に集中すること！ 第1回は，全体スケジュールの説明。第2回は，Autodesk MAYAの基本的仕組みの説明。第3回は，Autodesk MAYAの基本的操作の習得。第3回は，自分なりのデザインの練習制作。第4回は，デザイン案の色や形の調整の練習。第5回は，仮想空間でのカメラ操作の基本的練習。第6回は，仮想空間での照明の操作の仕方の習得。第7回は，アニメーションの動きの設定。第8回は，アニメーションの動きの調整。第9回は，3D表現のポイントを習得。第10回は，練習作品の試作。第11回は，最終作品のデザイン案の構想。第12回は，3DCG最終作品の制作。第13回は，3DCG最終作品の制作続き。第14回は，3DCG最終作品の微調整。第15回は，3DCG最終作品の発表と講評。</p>
目標	<p>これまでに学んできた基本操作を元に，さらに高度な作品を制作する。</p> <p>当然ながら，作品に込める意図を明確にし，それを効果的に表現することをしっかり重視した制作をする。</p> <p>自身の知識や技術の向上，表現の幅を広げ，新しいことへの挑戦をすることで自分自身の可能性に気付く。</p> <p>将来の方向性を見つめ，じっくり考えることも踏まえて制作に取り組む。</p>

主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・工業製品のモデリング（モデリング復習） ・フォトリリスティック作品 ・オリジナル静止画作品 <p>他</p>
前提科目・前提知識	<p>履修条件：</p> <p>これまでに「3DCG入門1・2」を受講し、Autodesk MAYAの基本操作を理解出来ていることが前提の講義です。</p>
教科書	
教育メディア	実習
参考文献	
課題	<p>課題例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・工業製品のモデリング（モデリング復習） ・フォトリリスティック作品 ・自身の顔の制作（アニメーション含む） ・物理演算（ダイナミクス）を利用した映像制作 <p>等</p>
評価方法	<p>出席と課題と授業に対する姿勢を総合的に評価します。授業参加度50％、課題作品50％。</p>
授業中の注意事項	<p>制作物のクオリティを重視します。</p> <p>ひとつひとつの作品にじっくりと時間をかけて取り組むことになるので、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何を制作するか ・どう表現するか ・自己満足ではなく、客観的な評価の仕方も考える ・新しいことへの意欲的な挑戦 <p>等を、意識して取り組んでいきましょう！</p>
回	トピック・活動
	第1回は、全体スケジュールの説明。
	第2回は、Autodesk MAYAの基本的仕組みの説明。
	第3回は、Autodesk MAYAの基本的操作の習得、自分なりのデザインの練
	第4回は、デザイン案の色や形の調整の練習。

	第5回は、仮想空間でのカメラ操作の基本的練習。
	第6回は、仮想空間での照明の操作の仕方の習得。
	第7回は、アニメーションの動きの設定。
	第8回は、アニメーションの動きの調整。
	第9回は、3D表現のポイントを習得。
	第10回は、練習作品の試作。
	第11回は、最終作品のデザイン案の構想。
	第12回は、3DCG最終作品の制作。
	第13回は、3DCG最終作品の制作続き。
	第14回は、3DCG最終作品の微調整。
	第15回は、3DCG最終作品の発表と講評。

講義名称	3DCG2【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	今崎 寛之
科目概要	<p>「autodesk MAYA」を使用して、3DCG制作を学びます。 モデリング、マテリアル、ライティング、カメラワーク、レンダリング等の基本操作から、クオリティを重視した作品制作を行います。</p> <p>以下の授業内容を予定しています。</p> <p>■「物理演算を使用した映像作品」 オブジェクトやシーン内に物理演算設定をすることで、現実世界で発生する現象をリアルに再現することができます。</p> <p>例) 重力で落下するボール、床に落ちて跳ね返るボール、連鎖して倒れるドミノ、風でゆらめく畑 等</p> <p>そのスキルを学習し、活用してアーティスティックな映像作品を制作します。</p> <p>■大判サイズでの静止画作品制作と学内展示 大判サイズ（A2～A1）での出力で仕上げる静止画作品を制作する。 テーマは自由。作品は学内展示をする。</p>
目標	これまでに学習してきた3DCG制作の知識と技術を確実にマスターし、それらを駆使してさらなるスキルアップを目指しクオリティの高い作品制作を行う。
主要トピック	モデリング、マテリアル、ライティング、カメラワーク、レンダリング等の基本操作から、クオリティを重視した作品制作

前提科目・前提知識	<p>①3DCG入門1・2をすでに履修していること。</p> <p>②3DCG1をすでに履修していること。</p> <p>作品の制作には「autodesk MAYA」を使用します。 また、テクスチャ制作等には「adobe photoshop」「adobe illustrator」も使用します。 映像作品の制作には「adobe premiere」を使用します。 上記ソフトウェアの基本操作の知識が必要になります。</p>
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	<p>■「物理演算を使用した映像作品」</p> <p>■大判サイズでの静止画作品制作と学内展示</p>
評価方法	<p>おおよそ次の割合で評価する。</p> <p>授業への参加度（40%），レポート・課題（60%）</p>
授業中の注意事項	私語厳禁
回	トピック・活動
	1 モデリング 復習
	2 マテリアル作成について
	3 ライティングについて
	4 カメラワーク，レンダリングについて
	5 物理シミュレーションについて
	6 課題「物理演算を使用した映像作品」
	7 課題制作
	8 課題制作
	9 静止画作品 ラフデザイン

10	課題 「静止画作品制作」
11	課題制作
12	課題制作
13	課題制作
14	課題制作
15	課題制作・展示

講義名称	3DCG演習1【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	ブランランド ベン
科目概要	ZBrushを使って2個オーガニックのスカulptを作成します。まずは今回使うZBRUSHのツール・テクニックの基本の紹介。授業では計画とブロックアウトの重要性、スカulptの基本を教えていきます（大きい形から小さい形へと進めます）。まず最初はドラゴンの頭を作成していきます。授業ではデモもします。
目標	複雑な形状のキャラクターを作成できるようになる。
主要トピック	制作の流れ、スカulpt、ツールの使い方、高度なレンダリング
前提科目・前提知識	過去のMayaの経験がある学生。
教科書	特に指定しません
教育メディア	
参考文献	適宜紹介します
課題	
評価方法	50%は作品の評価。 50%は出席と授業への取り組み。
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	クラス全体のながれとどんなツールを使用するかの説明。スカulptしたいドラゴンの種類を選び、それに役に立つレファレンスを集め、個人で大まかなデザイン・計画をたてる。
2	クラス全体のながれとどんなツールを使用するかの説明。スカulptしたいドラゴンの種類を選び、それに役に立つレファレンスを集め、個人で大まかなデザイン・計画をたてる。
3	クラス全体のながれとどんなツールを使用するかの説明。スカulptしたいドラゴンの種類を選び、それに役に立つレファレンスを集め、個人で大まかなデザイン・計画をたてる。

4	<p>中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。</p> <p>仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。</p>
5	<p>中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。</p> <p>仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。</p>
6	<p>中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。</p> <p>仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。</p>
7	<p>2個目のスカルプト作品をはじめます。</p> <p>次のデザインを決めて，それに役に立つレファレンスを集める。</p> <p>スフィアから始め，大きい形を作っていく。この段階ではdynameshを使い，できるだけ長い間ポリゴンの少ない状態で作業します。デザインが満足する形になるまで続けます</p>
8	<p>3個目のスカルプト作品をはじめます。</p> <p>次のデザインを決めて，それに役に立つレファレンスを集める。</p> <p>スフィアから始め，大きい形を作っていく。この段階ではdynameshを使い，できるだけ長い間ポリゴンの少ない状態で作業します。デザインが満足する形になるまで続けます</p>
9	<p>4個目のスカルプト作品をはじめます。</p> <p>次のデザインを決めて，それに役に立つレファレンスを集める。</p> <p>スフィアから始め，大きい形を作っていく。この段階ではdynameshを使い，できるだけ長い間ポリゴンの少ない状態で作業します。デザインが満足する形になるまで続けます</p>
10	<p>中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。</p> <p>仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。</p>

11	中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。 仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。
12	中間段階の形をスカルプトしていきます，そして細かい形を加えていきます。 仕上がったらBPR renderやVrayでいい感じに見えるようにレンダリングします。
13	作品をもっとよくするための詰める期間。
14	作品をもっとよくするための詰める期間。
15	作品をもっとよくするための詰める期間。

講義名称	3DCG実習1【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	今崎 寛之
科目概要	<p>「Autodesk MAYA」と「Zbrush」を併用して、スカルプト系の3Dモデリングを学ぶ講義です。</p> <p>3Dプリンターの活用もおこなう。</p> <p>当然のことですが、「無断欠席」「遅刻」は厳禁です。授業スケジュールは次のとおり。第1回は、全体スケジュールの説明。第2回は、Autodesk MAYAの基本的仕組みの説明。第3回は、Autodesk MAYAの基本的操作の習得。第3回は、Zbrushの基本的操作の習得。第4回は、Autodesk MAYAとZbrushを併用する練習。第5回は、スカルプト系の3Dモデリングの設定。第6回は、前回作成したモデリングの調整。第7回は、3Dプリンターの基本的操作の習得。第8回は、3Dプリンターのデータ作成の習得。第9回は、総合的な作品制作の構想。第10回は、作品の制作続き。第11回は、3Dプリンターによる作品の制作。第12回は、課題作品の制作。第13回は、課題作品の制作の継続。第14回は、課題作品の最終調整。第15回は、課題作品の発表と講評。</p>
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ Zbrushによるスカルプトモデリングの基本を学ぶ ・ MAYAとの連動した作品制作の流れを学ぶ ・ 3Dプリンターの活用。データ作成の知識を学ぶ
前提科目・前提知識	<p>履修条件： これまでに「3DCG入門1・2」を受講しており、Mayaの基本操作を理解していること。</p> <p>MAYAの基本的な使い方（「3DCG入門」で学習した内容）と、「Adobe photoshop」の基本的な使い方は必須知識です。</p> <p>（ZbrushとMAYAでデータを行き来させて制作を進めたり、photoshopにてテクスチャを制作する等を予定しているため）</p>

教科書	ZBrushCore超入門講座 出版社: 秀和システム (2017/4/12) 言語: 日本語 ISBN-10: 4798050377 ISBN-13: 978-4798050379
教育メディア	実習
参考文献	
課題	課題予定 ・ デイフォルメキャラクター作品 ・ リアル系モンスター作品 ・ ジオラマ作品
評価方法	授業参加度 50%, 課題作品の完成度 50%。
授業中の注意事項	

講義名称	3DCG実習2【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	今崎 寛之
科目概要	<p>「autodesk MAYA」を使用して、3DCGを学びます。 モデリング、マテリアル、ライティング、カメラワーク、レンダリング等の基本操作から、クオリティを重視した作品制作を行います。</p> <p>また、MAYA以外のソフトウェアも学習・併用してのスカulptモデリングや3Dプリンターでの出力等も予定しています。</p>
目標	<p>これまでに学習してきた3DCG制作の知識と技術を確実にマスターし、それらを駆使してさらなるスキルアップを目指しクオリティの高い作品制作を行う。</p> <p>また、3DCGの活用方法についての知識も学ぶ。</p>
主要トピック	カメラ、モデリング、ライティングアニメーションについて モデリングについて、オリジナル作品の制作
前提科目・前提知識	<p>①3DCG入門1・2をすでに履修していること。 ②3DCG1・3DCG実習1をすでに履修していること。</p> <p>作品の制作には「autodesk MAYA」を使用します。 また、テクスチャ制作等には「adobe photoshop」「adobe illustrator」も使用します。 映像作品の制作には「adobe premiere」を使用します。 上記ソフトウェアの基本操作の知識が必要になります。</p>
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	<p>おおむね次を基に評価します。</p> <p>授業での取り組み（20%） 課題制作と完成度（80%）</p>
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 アニメーション基礎

2	カメラ, モデリング, ライティングアニメーションについて
3	Z-brush基礎
4	Z-brush練習課題
5	Z-brush練習課題
6	Z-brush練習課題
7	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
8	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
9	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
10	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
11	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
12	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
13	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
14	課題「スカルプトを使用したオリジナル作品」
15	合評

講義名称	3DCG入門1【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	今崎 寛之
科目概要	<p>3DCG制作ソフトウェア「Autodesk MAYA」を主に使用して、3DCG制作の基礎から勉強します。</p> <p>デザインを考える。 形を作る。 色や材質の設定をする。 きれいな照明を当てて撮影をする。 アニメーションでは魅力的な演技をさせる。</p> <p>等、作品の制作には多くの工程が必要となってきます。 そのひとつひとつが重要で奥が深いものですが、楽しみながら学んでいけるように頑張りましょう！</p>
目標	<p>3DCG制作の基礎を学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作ソフトウェア「Autodesk MAYA」の基本の使い方をマスターする。 ・デザインのポイントを学ぶ ・モノの材質の違い、ライティングやカメラ撮影の基礎知識を学ぶ <p>モデリングから材質設定、ライティング、撮影までの基本をひとつおとりマスターして作品の制作が出来るようになることを目標とします。</p>
主要トピック	<p>授業で使用する「Autodesk MAYA」はゲームや映像制作、デザイン等の多くの現場で使用されているプロツールです。</p> <p>非常に多機能で高機能で、素晴らしい表現を可能にしてくれます！ それゆえに覚えることも多く、専門的なワードもたくさん出てきます。 最初はとまどうことも多いと思いますが、少しずつ楽しんで学んでいきましょう。</p>

前提科目・前提知識	<p>特になし</p> <p>ただし、制作が進むと画像を扱う工程や動画を編集する工程も出てきます。</p> <p>(Adobe photoshop,illustrator,premiere 等)</p> <p>当講義と並行して、それらの講義も受講して基本操作や知識を学んでいることが望ましい。</p>
教科書	<p>Autodesk Maya トレーニングブック 第4版 出版社: ボーンデジタル; 第4版 (2018/1/15) 言語: 日本語 ISBN-10: 4862463991 ISBN-13: 978-4862463999 ISBN-13: 978-4862670212</p>
教育メディア	
参考文献	
課題	<p>課題例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動物をモチーフにしたキャラクター制作 ・リアリティを感じさせる質感やライティングを活用したアート作品制作 ・のりものをモチーフとしたアニメーション作品制作 <p>等</p>
評価方法	<p>制作課題の完成度，発想，制作に対する意欲（70%） それに出席状況（30%）を加味します。</p>

<p>授業中の注意事項</p>	<p>授業で使用する「Autodesk MAYA」はゲームや映像制作，デザイン等の多くの現場で使用されているプロツールゆえに，多機能・高機能です。一度授業中に説明を受けて軽く制作を試したくらいではなかなか覚えにくく，身に付きにくいものです。</p> <p>大切なのは，「これを作りたい！」「自分の作品を愛したい！」というモチベーションをしっかりと維持することです。</p> <p>制作に対する思い（モチベーション）が軽いと，集中できなくなり，こだわりもなくなり，達成感も感じなくなり，結果，楽しさも感じなくなります・・・</p> <p>楽しむことが，上達や習得のポイントだと思います！ モチベーションを強く持って，集中して，講義に出席してください！</p> <p>また，「Autodesk MAYA」は，学生版を自宅のPCにインストールして使用することも可能です。</p> <p>学校での授業時間以外にも，積極的に予習復習も兼ねた制作をすることも推奨します！</p>
<p>回</p>	<p>トピック・活動</p>
<p>1</p>	<p>「Autodesk Maya」の紹介，説明，初期設定</p>
<p>2</p>	<p>基本的なツールの紹介</p>
<p>3</p>	<p>ポリゴンの作成の説明</p>
<p>4</p>	<p>押し出しや，ブリッジ，マージの紹介</p>
<p>5</p>	<p>動物をモチーフにしたキャラクターの制作，説明</p>
<p>6</p>	<p>動物をモチーフにしたキャラクターの制作</p>

7	マテリアルの紹介, 説明, 制作
8	テクスチャの紹介, 説明, 制作
9	最終課題説明, 最終課題制作開始
10	最終課題制作
11	最終課題制作
12	アニメーションの説明, 制作
13	アニメーションの説明, 制作
14	仕上げ
15	仕上げ

講義名称	DTP入門1【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	平尾 恵郷
科目概要	イラストレーターを使えるようにする。 印刷物を制作できるようにする。
目標	課題に沿ったオリジナルキャラクターをデザインし、 それらの性格や構造、使用する素材を考慮して立体化させる。 自らのイメージ実現の為に創意工夫し、独自のキャラクターを完成させて、 デジタルカメラによる静止画撮影までを行う。
主要トピック	
前提科目・前提知識	
教科書	なし
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	おおよそ次の割合で評価する。 授業内に出た課題の評価60% 出席40% 授業への取組+ α
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 イラストレーターの説明
	2 イラストレーターを使用して簡単な作図
	3 1回生：ステップ2 2回生以上：イラストレーターを使用して、自分のシンボルマーク制作
	4 1回生：ステップ3 2回生以上：オリジナルの名刺制作をする
	5 フォント（A～Z）を制作

6	キャラメルをデザイン制作
7	灯台下絵からの画像起こし。パッケージの企画／レポート
8	パッケージ制作
9	イラストの制作（アイスクリーム）
10	ラーメン店のメニューの制作
11	双六の企画
12	双六の制作
13	ポートフォリオの制作
14	ポートフォリオの制作
15	ポートフォリオの制作

講義名称	DTP入門2【鴨川校】
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	平尾 恵郷
科目概要	DTP入門1に引き続き、パソコン上でチラシなどの印刷物をグラフィックデザインを制作します。
目標	グラフィックデザイン制作を行う上で必要である、DTPにおけるコンピュータ及びソフトウェアの技術・知識を習得する。DTP入門2では、DTP入門1に引き続きソフトウェアを用いたコンピュータによるグラフィックス表現の幅を広げ、完成度の高い作品を仕上げられるようになる。
主要トピック	
前提科目・前提知識	DTP入門1においてPhotoshop, Illustratorの基礎を習得済みの学生。
教科書	使用教科書はありません。
教育メディア	
参考文献	
課題	様々な印刷物の制作
評価方法	課題に対する評価：70% 授業への参加度：30%
授業中の注意事項	授業には必ず出席し、毎回の課題を提出すること。
回	トピック・活動
	1 Photosho, Illustratorの復習
	2 練習課題「名刺」
	3 練習課題「名刺」
	4 練習課題「招待状」
	5 練習課題「招待状」
	6 練習課題「装丁」
	7 練習課題「装丁」
	8 課題「架空企業のパンフレット」 記事作成・情報収集
	9 課題「架空企業のパンフレット」 記事作成・写真撮影
	10 課題「架空企業のパンフレット」 デザイン制作
	11 課題「架空企業のパンフレット」 デザイン制作
	12 課題「架空企業のパンフレット」 デザイン制作
	13 課題「架空企業のパンフレット」 デザイン制作
	14 課題「架空企業のパンフレット」 デザイン制作
	15 合評

講義名称	キャラクター制作1
単位数	4単位
授業方法	講義および実習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	平面だけでなく実物を造型する事によって、制作工程の計画性と創意工夫する力を身につけ、より多面的にキャラクターイメージを広げて、自己のコンセプトイメージを立像化させる事を目的とする。課題の意図と工程を理解し、完成までのスケジュールを立てて、より良いものにブラッシュアップさせる力をつける。
目標	課題に沿ったオリジナルキャラクターをデザインし、それらの性格や構造、使用する素材を考慮して立体化させる。自らのイメージ実現の為に創意工夫し、独自のキャラクターを完成させて、デジタルカメラによる静止画撮影までを行う。
主要トピック	<ol style="list-style-type: none"> 1, キャラクター平面デザイン 手描きのラフスケッチからペン画。Photoshopによる画像加工。 2, 様々な素材を使用した立体造型作業 スタイロフォーム、ラドール粘土など使用した立体造形。 3, デジタルカメラによる立体撮影作業 canonEOSとDragonframeを使用した撮影。 4, 合評 制作者による作品説明と意見交換。
前提科目・前提知識	
教科書	なし
教育メディア	平面デザイン、立体造形の実制作。 各課題の合評。
参考文献	
課題	
評価方法	おおよそ次の割合で評価する。 授業への積極性（10%）、制作姿勢（30%）、制作作品（60%）

授業中の注意事項	<p>立体の造形作業は、コツコツと時間のかかる作業です。</p> <p>しっかりと制作スケジュールを立てて取り組んで下さい。</p> <p>この世にまだ生まれていない、魅力あるキャラクターの誕生を楽しみにしています。</p>
回	トピック・活動
1	キャラクター平面デザインの制作
2	キャラクター平面デザインの制作
3	様々な素材を使用した立体型作業
4	様々な素材を使用した立体型作業
5	様々な素材を使用した立体型作業
6	様々な素材を使用した立体型作業
7	様々な素材を使用した立体型作業
8	様々な素材を使用した立体型作業
9	様々な素材を使用した立体型作業
10	様々な素材を使用した立体型作業
11	様々な素材を使用した立体型作業
12	様々な素材を使用した立体型作業
13	デジタルカメラによる立体撮影作業
14	制作した作品の合評
15	制作した作品の合評

講義名称	キャラクター制作2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	課題に沿ったオリジナルキャラクターをデザインし、それらの性格や構造、使用する素材を考慮して立体化させる。自らのイメージ実現の為に創意工夫し、独自のキャラクターを完成させて、デジタルカメラによる静止画撮影までを行う。
目標	平面だけでなく実物を造型する事によって、制作工程の計画性と創意工夫する力を身につけ、より多面的にキャラクターイメージを広げて、自己のコンセプトイメージを立像化させる事を目的とする。課題の意図と工程を理解し、完成までのスケジュールを立てて、より良いものにブラッシュアップさせる力をつける。
主要トピック	<ol style="list-style-type: none"> 1, キャラクター平面デザイン 手描きのラフスケッチからペン画。Photoshopによる画像加工。 2, 様々な素材を使用した立体造型作業 スタイロフォーム、ラドール粘土など使用した立体造形。 3, デジタルカメラによる立体撮影作業 canonEOSとDragonframeを使用した撮影。 4, 合評 制作者による作品説明と意見交換。（変更の場合あり）
前提科目・前提知識	キャラクター制作1
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	提出された平面デザインと立体作品をメインに、制作への取り組み（40%）、作品コンセプト（60%）を総合評価。
授業中の注意事項	オリジナルキャラクターの立体造形は、デザインコンセプトを持って制作スケジュールを立てて取り組み、理想の完成イメージを追いかけて下さい。 自分と世の中をつなぐ魅力あるキャラクターの誕生を楽しみにしています。

回	トピック・活動
1	キャラクター平面デザイン
2	キャラクター平面デザイン
3	キャラクター平面デザイン
4	キャラクター平面デザイン
5	キャラクター平面デザイン
6	様々な素材を使用した立体造型作業
7	様々な素材を使用した立体造型作業
8	様々な素材を使用した立体造型作業
9	様々な素材を使用した立体造型作業
10	様々な素材を使用した立体造型作業
11	様々な素材を使用した立体造型作業
12	様々な素材を使用した立体造型作業
13	デジタルカメラによる立体撮影作業
14	デジタルカメラによる立体撮影作業
15	合評

講義名称	グラフィックツール入門2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	谷口 弘師
科目概要	入門1の方では基本操作を中心に進めてきたのが、様々な目的（Web/プリント/映像...など）に対応できる応用力を身につけるようにする。アプリの詳細の使用法を学ぶ。
目標	「グラフィックツール入門1」での基礎的な内容から更に細かなグラフィックツールの使い方を身につける事を目標とする。 また、実践的な応用力を様々な用途に応じて対応できるように習得する。
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎の振り返り ・Photoshop <ul style="list-style-type: none"> ・マスク機能 ・レイヤー（クリッピング・セットなど） ・ブラシ ・ゆがみ ・カラーモード ・Web用画像 ・アニメーション ・Illustrator <ul style="list-style-type: none"> ・グラデーションメッシュ ・パターン ・アピアランス ・タイポグラフィー ・透明 ・効果/フィルタ <p>...など。</p> <p>基礎の振り返りと機能詳細に関しては「Photoshop/Illustratorクリエイター能力認定試験」の問題集を用いて学習する。</p>
前提科目・前提知識	「グラフィックツール入門1」 Photoshop:色調補正・レタッチツール・選択ツール・合成 Illustrator:パスの描画・図形描画・変形・線と色・文字・ドキュメント作成
教科書	
教育メディア	資料を用いた実習形式

参考文献	PhotoshopCCスーパーリファレンス IllustratorCCスーパーリファレンス *辞書として手元に置いておきたい場合は各自任意で購入 Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集 (CC/CC2014/CC2015/2015.5/CC2017対応) Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 (CC/CC2014/CC2015/CC2015.3/CC2017対応) *授業で参考にするが必要と思う場合は各自で購入
課題	
評価方法	課題提出と平常点（授業態度，課題への取り組み）をおおむね次の配分で評価する ・課題の評価50点 ・平常点の評価50点
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 Photoshop/Illustrator：基本の振り返りと追加内容1
	2 Photoshop/Illustrator：基本の振り返りと追加内容2
	3 Photoshop/Illustrator：基本の振り返りと追加内容3
	4 Photoshop/Illustrator：応用編1
	5 Photoshop/Illustrator：応用編2
	6 Photoshop/Illustrator：応用編3
	Web用ドキュメントの作成（Photoshop） ・カンパの制作 7 ・スライス ・データの書き出し 課題：Web用カンパの作成
	8 課題：Web用カンパの作成

9	<p>Illustrator：ページレイアウトの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・画像のレタッチ（Photoshop） ・画像の読み込み ・テキストの配置 ・レイアウトデザイン <p>課題：レイアウトデザイン</p>
10	<p>課題：レイアウトデザイン</p>
11	<p>Photoshop:アニメーションの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レイヤーを用いた中割アニメーション ・タイムラインを用いたアニメーション ・GIFアニメーションバナーの作成
12	<p>Illustrator:グラデーションでのイラスト作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラデーションメッシュ <p>課題：グラデーションメッシュでのトレス</p>
13	<p>課題：グラデーションメッシュでのトレス</p>
14	<p>Photoshop:パスの作成による写真のイラストレーション化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペンツール <p>課題：パスによる写真のセル画風イラスト</p>
15	<p>課題：パスによる写真のセル画風イラスト</p>

講義名称	コマアニメーション入門1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	指定される素材を用いてストップモーションアニメーションによる、数種のショートテイクを撮影し、光と影、空間、動きを意識して、アニメーションの表現力を高める。
目標	アートアニメーションには様々な世界観を表現出来る魅力があり、今日においても映像作家による作品や、テレビ企業CMなどでも多く目にする事が出来る。商業ベースの劇場作品だけでなく、そういったクリエイターを多く生みだしている事が、日本のアニメーションジャンルの幅と奥行きにつながっている。手作業の持ち味を生かした立体アニメーションの技法を経験し、シンプルでありながらも奥深いストップモーションアニメーションの表現を追う。
主要トピック	1, 参考作品紹介, 絵コンテ制作 2, コピースタンド, canonEOS, Dragonframeを使用した撮影 3, Premiereを使用した効果音挿入と映像編集 4, 木製キューブを使った動きの表現 5, ブロック玩具を使ったショートフィルムの制作 6, 合評（作者による作品解説と意見交換） 7, その他
前提科目・前提知識	
教科書	なし
教育メディア	各自, もしくはチーム単位での実制作。 各課題の合評。
参考文献	
課題	
評価方法	提出作品(30%), 絵コンテ(20%), 制作コンセプト(20%), 制作姿勢(30%), を総合評価。
授業中の注意事項	コマアニメーションは作り手の工夫がストレートに現れるジャンルでもあります。使用する素材, 光と影, 動き, その繋ぎ方によって様々な表現が可能となります。積極的に取り組んで, 魅力あるショートフィルムの完成を目指してください。
回	トピック・活動

1	参考作品紹介, 絵コンテ制作
2	絵コンテ制作
3	絵コンテ制作
4	絵コンテ制作
5	コピースタンド, canonEOS, Dragonframeを使用した撮影
6	コピースタンド, canonEOS, Dragonframeを使用した撮影
7	Premiereを使用した効果音挿入と映像編集
8	Premiereを使用した効果音挿入と映像編集
9	木製キューブを使った動きの表現
10	木製キューブを使った動きの表現
11	木製キューブを使った動きの表現
12	ブロック玩具を使ったショートフィルムの制作
13	ブロック玩具を使ったショートフィルムの制作
14	ブロック玩具を使ったショートフィルムの制作
15	合評 (作者による作品解説と意見交換)

講義名称	コマアニメーション入門2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	コマ撮りアニメーションや、アートアニメーションには独特な魅力があり、今日においても映像作家による作品や、テレビ企業CMなどでも多く目にする事が出来る。このクラスでは手作業の持ち味を生かしたコマアニメーションの技法を、多様な素材を使用した撮影を通して経験し、シンプルでありながらも奥が深い実写アニメーションの基礎を学ぶ。
目標	(1)被写体のフレーミングやカメラワークの基本を習得、応用する。 (2)キャラクターの動き、光と影、空間を意識し、アニメーションの表現力を高める。 (3)パペットや背景セットなど、撮影に使用する造型物を制作する力を身につけ、状況と展開が伝わるアニメーション演出を追及する。
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマに沿った絵コンテの制作。 ・ キャラクターセットなど撮影の為の造形作業。 ・ コマ撮りアニメーション撮影。 ・ 映像編集ソフトを使用して動画化。
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 企画および絵コンテの作成と発表 ・ 短編ストップモーションアニメーション作品の制作
評価方法	<p>おおむね次の配分で評価する。</p> <p>提出作品（完成映像、絵コンテ、キャラクター、背景画像、造形物画像）：70％、</p> <p>プレゼンテーション：20％、</p> <p>授業での制作への取り組み：10％</p>
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 フレーミング、カメラワーク、短編のストーリーの基礎

2	世界のアートアニメーション作品の紹介（手描き，立体，切り絵，砂など）
3	シュートアニメーション企画発表とチーム形成容を把握する。
4	チーム作品制作プランの提出
5	脚本，デザイン，絵コンテの制作
6	脚本，デザイン，絵コンテの制作
7	造形作業
8	造形作業
9	造形作業
10	撮影作業
11	撮影作業
12	撮影作業
13	撮影作業
14	編集，効果音，タイトルの制作
15	プレゼンテーションと合評

講義名称	デザイン入門1
単位数	2単位
授業方法	講義
代表教員名	藤田 啓輔
科目概要	現在はインターネットメディアなど発達により、誰でも情報を視覚的に伝えることができる環境となっている。DTPなどにおける紙面を飾るグラフィックデザインはもとより、映像コンテンツやコンピュータ・グラフィックスも平面（画面）という枠組みの中で構成されているという点は共通である。これらに共通するグラフィックデザインの基礎として、平面構成及び、視覚的要素における情報への付加価値を持たせるスキルを身につける
目標	視覚的要素のレイアウトの基本的なルールを理解し、情報が整理された平面を構成できるようになることを目指す
主要トピック	視覚的要素をただ飾り立てるのではなく、客観性のある美しさを得るために、視覚的な表現（グラフィック）における構成と論理をデザイン（設計）する手法を学ぶ
前提科目・前提知識	
教科書	978-4797396799
教育メディア	
参考文献	Design Rule Index[第2版]ー デザイン、新・25+100の法則 デザイン入門教室 [特別講義] 確かな力を身に付けられる ～学び、考え、作る授業～ (Design &IDEA)
課題	Adobe PhotoshopやAdobe Illustratorを使用した、グラフィックデザイン作成の課題を授業中に行う。
評価方法	課題、レポート：50% 授業への参加度：50%
授業中の注意事項	
回	
	1 グラフィックデザインとは レイアウトの手法① 「近接」
	2 レイアウトの手法② 「整列」

3	レイアウト練習課題制作①
4	レイアウトの手法③ 「コントラスト」
5	レイアウトの手法④ 「反復」
6	レイアウト練習課題制作②
7	書体の基礎知識
8	書体① 和文書体
9	書体② 欧文書体
10	色彩の基礎知識
11	色彩① 色を選択する
12	色彩② 色による印象
13	色彩③ 色の組み合わせ
14	色彩練習課題制作
15	レイアウト練習課題制作

講義名称	デザイン入門2
単位数	2単位
授業方法	講義
代表教員名	藤田 啓輔
科目概要	情報を分かりやすく視覚的に伝えるためのツールとしてのグラフィックをデザインする方法を学習します。
目標	自分の伝えたいことをビジュアルでわかりやすくデザインし，他者に説明できるようになることを目指します。
主要トピック	インフォグラフィックを題材に，グラフィックを構成するパーツのデザインする手法や，クライアントから要望を聞き取り形にする方法を学びます。
前提科目・前提知識	デザイン入門1を履修していること
教科書	
教育メディア	
参考文献	たのしい インフォグラフィック入門
課題	Adobe PhotoshopやAdobe Illustratorを使用した，グラフィックデザイン作成の課題を授業中に行う。
評価方法	課題，レポート：50% 授業への参加度：50%
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 イントロダクション
	2 ピクトグラムについて
	3 ピクトグラム制作
	4 ピクトグラム制作
	5 ケーススタディ ペアでお互いの要望に沿ったロゴタイプのデザインを行う。
	6 ロゴタイプ制作
	7 ロゴタイプ制作

8	ロゴタイプ制作
9	図解について
10	図解のグラフィック制作
11	図解のグラフィック制作
12	インフォグラフィックについて
13	インフォグラフィック制作
14	インフォグラフィック制作
15	合評

講義名称	ドローイング演習2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	長谷川 一郎
科目概要	線遠近法や質感表現を中心にデッサンの基礎的なところから学んでいきます。デッサンを「かたち（パース）」、「濃淡（トーン）」、「筆致（タッチ）」、「応用」の段階に分けてわかりやすく進めていきます。
目標	作品制作の基礎となるドローイング、デッサン力を身につける。また、ドローイング、デッサンを通じて、物事の見方や捉え方を磨き、物事の本質を見抜く力を身につけることを目標とします。
主要トピック	ドローイング、デッサン力を身につけるために、「卓上静物」、「人物」、「風景」など様々なスケール、質感のモチーフを描いていくことを基本とします。 また、形を正確・詳細にとらえていくデッサンだけでなく、短時間でのクロッキーや、イメージを形にするドローイングにもチャレンジしてもらいます。
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	個々にモチーフと向き合い制作する場合と、グループでモチーフを囲んで制作する場合があります。
参考文献	
課題	
評価方法	課題に対する評価：70% 授業への参加度：30%
授業中の注意事項	人物画や静物画などグループで制作することもありますのでできるだけ遅刻・欠席のないようにしてください。 また、うまく描くことだけが目的ではなく、考えながら描くことを身につけて欲しいのでしっかりと説明を聞き、わからないことがあればその都度質問してください。
回	トピック・活動
1	ガイダンス ・導入 ・言葉で描写する
2	「イメージドローイング」 ・言葉で描写する、言葉から描写する

3	「イメージドローイング」 ・言葉から描写する
4	「風景」 ・鴨川河川敷にて風景描写
5	「風景」 ・鴨川河川敷にて風景描写
6	「透視図法」 ・透視図法を用いた静物画
7	「透視図法」 ・透視図法を用いた静物画
8	「透視図法」 ・一点透視図法を用いた室内画
9	「人物」 ・人物デッサン，クロッキー
10	「人物」 ・人物デッサン，クロッキー
11	「石膏」 ・石膏デッサン
12	「石膏」 ・石膏デッサン
13	「まとめ」 3点以上の様々なモチーフを組み合わせ、今まで学んだことを組み合わせ デッサンする。
14	「まとめ」（前回の続き） 3点以上の様々なモチーフを組み合わせ、今まで学んだことを組み合わせ デッサンする。
15	秋学期のまとめ，総評。

講義名称	ドローイング演習4
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	平尾 恵郷
科目概要	毎回の授業時にモチーフ（課題）を貸出ししますので、決められた時間内で鉛筆と透明水彩絵の具にて描く。
目標	モチーフ（立体物）を平面の画用紙に鉛筆と透明水彩絵の具で描けることを目標とする。
主要トピック	
前提科目・前提知識	春学期ドローイング演習3程度の前提知識
教科書	使用教科書はありません。
教育メディア	
参考文献	
課題	石膏像 丸椅子にビニール袋 風景 人物 など
評価方法	課題に対する評価：70% 授業への参加度：30%
授業中の注意事項	授業には必ず出席し、毎回の課題を提出すること。
回	トピック・活動
	1 デッサン光と影についての復習
	2 水彩絵の具でデッサンの注意点と演習
	3 演習「石膏像」
	4 演習「石膏像」
	5 演習「石膏像」
	6 演習「丸椅子にビニール袋」
	7 演習「丸椅子にビニール袋」
	8 演習「丸椅子にビニール袋」

9	演習「風景」
10	演習「風景」
11	演習「風景」
12	演習「人物」
13	演習「人物」
14	演習「人物」
15	合評

講義名称	映像実習 1
単位数	4 単位
代表教員名	藤田 啓輔
科目概要	Adobe AfterEffectsの基本的な操作と、それを用いたモーショングラフィックスの作成方法を、実習形式で習得する。授業スケジュールは次の通り。第1回は、全体スケジュールの説明。第2回は、Adobe AfterEffectsの基本的な操作法の習得。第3回は、キーフレームの操作法。第4回は、タイムラインの操作法。第5回は、レイヤーの概念の習得。第6回は、マスクを使用したコンジット・ロトスコープの習得。第7回は、マスクを使用したコンジット・ロトスコープの習得の続き。第8回は、モーシヨンの設定。第9回は、動画の動きと色調の調整。第10回は、エフェクトの操作法の習得。第11回は、モーシヨンとエフェクトの融合。第12回は、課題作品の構想。第13回は、課題作品の制作。第14回は、課題作品の制作続き。第15回は、課題作品の発表と講評。
目標	Adobe AfterEffectsを使用したコンジット、モーショングラフィックスの制作方法の基礎の習得。 基礎的な映像や画像の仕組みなどの理解。
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe AfterEffectsの基本的なキーフレームとタイムラインの操作方法 ・ マスクを使用したコンジット・ロトスコープ ・ 動画の色調補正 ・ モーショングラフィックス ・ エフェクトの適用と組み合わせ
前提科目・前提知識	
教科書	After Effects FIRST LEVEL:ゼロからはじめる映像制作基礎テクニック
教育メディア	
参考文献	After Effects NEXT LEVEL : 豊富な作例で学ぶ映像制作プロテクニック
課題	
評価方法	課題の品質：50%,授業参加度50%
授業中の注意事項	

講義名称	映像実習 2
代表教員名	藤田 啓輔
単位数	4 単位
科目概要	映像実習 1 で学んだ基本的スキルを使って、Adobe AfterEffectによって、より高度な映像表現ができるスキルを段階を踏んで習得する。第 1 週は、全体スケジュールの説明。第 2 回は、Adobe AfterEffectの基本的スキルの復習。第 3 回は、Adobe AfterEffectの基本的スキルの復習続き。第 4 回は、モーショングラフィックスの基本設定。第 5 回は、モーショングラフィックスの基本設定続き。第 6 回は、モーショングラフィックスの動きの調整。第 7 回は、モーショングラフィックスの色調補正。第 8 回は、3Dカメラによる合成作業。第 9 回は、3Dカメラによる合成作業続き。第 10 回は、エフェクトの融合。第 11 回は、エフェクトの融合続き。第 12 回は、アニメーションの最終調整。第 13 回は、アニメーションの最終調整続き。第 14 回は、作品発表と批評。第 15 回は、作品発表と批評続き。
目標	Adobe AfterEffectでの、スクリプトを活用した柔軟なモーショングラフィックスの制作
主要トピック	エレメント別CG素材のコンポジット
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	
参考文献	After Effects NEXT LEVEL : 豊富な作例で学ぶ映像制作プロテクニック
課題	
評価方法	課題の品質 50%。授業への取り組み 50%。
授業中の注意事項	春学期に購入したテキストを引き続き使用します。手元にはない場合は各自用意してください。

講義名称	映像入門 1
単位数	4 単位
代表教員名	長谷川 功一, 宮本 和尚
科目概要	<p>映像作品の制作実習を通して、映像による表現スキルを習得する。映像編集は、主にアドビ・プレミアを使って編集する。各週の授業の内容は下記の通りである。第1週、全体スケジュール・課題作品制作の説明。第2週、プレミアの基本的操作の習得。第3週、ビデオカメラによる基本的撮影の練習。第4週、プレミアの基本的操作の習得の続き。第5週、ビデオカメラによる基本的撮影の練習の続き。第6週、プレミアのエフェクトコントロールの習得。第7週、ビデオカメラの応用撮影技術の習得。第8週、プレミアのエフェクトコントロールの習得の続き。第9週、課題作品1の制作についての説明。作品の提案書の作成。第10週、課題作品1の制作。第11週、課題作品1の制作の続き。第12週、課題作品1の評価。第13週、最終課題作品の説明。提案書の作成。第14週、最終課題作品の制作。第15週、最終課題作品の上映と評価。</p> <p>最終課題作品の制作では、個人あるいはグループで、自由なテーマで数分程度の作品を制作する。</p>
目標	映像作品の制作実習を通して、映像による表現スキルを習得する。
主要トピック	
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	
参考文献	
評価方法	<p>映像作品は、①作品のアイデア、②映像表現のレベル、③制作意欲の3つの観点から評価します。</p> <p>評価配分 撮影・編集練習の作品提出（30%）、最終提出ビデオ作品（50%）、授業への取り組み（20%）</p>
授業中の注意事項	<p>映像制作の経験がなくても履修できます。</p> <p>自分らしい作品制作にチャレンジしてください。</p>

講義名称	映像入門 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	宮本 和尚
科目概要	撮影技法, ビデオ編集の基礎を学習します。 撮影は班 (グループワーク) で行い, ビデオ編集は各自で制作します。
目標	映像制作における一連のワークフロー (制作工程) の基礎を学習します。
主要トピック	カメラの操作方法と注意事項。 様々な構図での撮影。 構図を使った編集 前後のカットのつなぎ方。 ノンリニア編集(PCで処理) ビデオ編集基礎。 絵コンテの書き方。
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	実習 グループワーク (班)
参考文献	
課題	
評価方法	出席率(10%) 授業態度(20%) グループワークでの積極的な行動(20) 課題の目標到達と作品評価(50%)
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 カメラの操作方法と注意事項の説明
	2 様々な構図の説明, 構図の撮影
	3 premia proの紹介, premia proを使用した編集の仕方
	4 様々な構図の編集
	5 編集した映像の視聴
	6 絵コンテの説明, 作成
	7 作成した絵コンテをもとにした映像の撮影
	8 作成した絵コンテをもとにした映像の編集
	9 作成した絵コンテをもとにした映像の視聴, 最終課題の説明

10	絵コンテの作成
11	作成した絵コンテをもとにした映像の撮影
12	作成した絵コンテをもとにした映像の撮影
13	作成した絵コンテをもとにした映像の編集
14	仕上げ
15	最終課題の視聴

講義名称	広告・DTP実習1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	小西 章仁
科目概要	概要 色彩コーディネート力, レイアウト感覚を身に付け, DTP技術の基礎に入っていきます。最終的にはDTPのディレクション能力まで視野に入れます。
目標	DTPによる印刷物ためのデータづくり。
主要トピック	DTPの基本と紙面づくりをレイアウトや色彩構成など学んでいきます。
前提科目・前提知識	
教科書	なし
教育メディア	演習と解説を中心に授業を進めていく。
参考文献	
課題	
評価方法	おおよそ次の割合で評価する。 授業内に出た課題の評価60% 出席40% 授業への取組 + α
授業中の注意事項	

講義名称	広告・DTP実習2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	小西 章仁
科目概要	主に以下の項目について、グラフィックデザインをさらに学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ イラストレーターで作図。 ・ 画像処理（フォトショップ） ・ レイアウト講座 ・ 折込チラシ作成 ・ パンフレット，冊子作成。 ・ ページ編集（インデザイン）
目標	DTPのルールや技術を身に付け，本格的な作品を制作します。 企画から印刷へのプロセスをしっかりと勉強し，プロとしてのデータ作りの習得を目指します。 情報の役割からレイアウトや配色，DTPで成せる技をしっかりと身に付けます。
主要トピック	
前提科目・前提知識	広告・DTP実習1を履修しているか，同等のスキルレベルがあること。
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	課題に対する評価：70% 授業への参加度：30%
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
	1 Illustrator インフォグラフィックスの作成
	2 Illustrator インフォグラフィックスの作成
	3 Photoshop 写真加工
	4 Photoshop 写真加工
	5 課題
	6 課題
	7 レイアウト講座

8	折込チラシ作成
9	Indesign ページ編集
10	Indesign ページ編集
11	演習「風景」
12	課題 パンフレット作成企画
13	課題 パンフレット作成企画
14	課題 パンフレット作成企画
15	合評

講義名称	広告ディレクション実習 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	松村 一男
科目概要	<p>W e b デザイナー・ G デザイナーとしての必要なスキルを磨き，実践に即応した課題を制作する。</p> <p>W e b サイトや広告物を制作するに当たり実社会で通用する必要なスキルを学びます。</p> <p>クライアント（広告主）から制作依頼が発生した時をスタートとして誰が，何のために，何の目的でを明確にするマーケティング知識やそれを，的確に伝える媒体特性を知り，表現のプランニングやアイデアを練り，サムネールやラフスケッチ，サイトマップを作る技法を学びます。</p> <p>前期にコンセプトメイキング力とプレゼンテーション力を学び与えられた課題に個々又グループごとにワークショップ形式で制作します。</p> <p>制作したものを発表しプレゼンテーション力を競います。</p> <p>後期は，前期の知識，経験を活かしより具体的な，W e b サイト，広告制作物を制作します。</p>
目標	<p>制作過程を通じて実際の現場で使えるセンスと技術を学び，最終的に，コンセプトメイキング力，プレゼンテーション能力を持ったプロのW e b デザイナー（ディレクター），</p> <p>G デザイナー（ディレクター）を育成する。</p> <p>実際の現場での仕事の流れを体験し，即戦力の人材育成を目指す。</p>
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン概論（W e b ・広告） ・マーケティング概論（W e b ・広告） ・レイアウト ・タイポグラフィ ・色彩 ・コピーライティング ・アイデア/プランニングの抽出

前提科目・前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ Webデザイナー Webデザインとコーディング（HTML・CSS）の初歩を理解している事 ・ Gデザイナー デザインの基礎を理解し、イラストレーター、フォトショップの初歩を理解し使える事
教科書	<ul style="list-style-type: none"> ・ Webデザイナー：「Webデザインの基本」 伊藤庄平 他 著 発行所 SBクリエイティブ 2,380円（税抜） ・ Gデザイナー：「デザインの基本ノート」 尾沢早飛 著 発行所 SBクリエイティブ 2,280円（税抜）
教育メディア	<p>講義と実習。</p> <p>【道具】一眼レフカメラ（自分のカメラがある人は持参して下さい）</p> <p>【費用】光沢紙などでプリントする場合、用紙代が必要です。</p>
参考文献	各回の授業で必要に応じて適宜ご紹介します。
課題	それぞれの授業に感性、理解度確認用の課題を求める。第10回～第12回の課題成果物提出は必須。また、その発表はプレゼンテーション力として評価する。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各回授業への参加度 30% ・ 課題の提出とクオリティ 50% ・ 課題の発表（プレゼンテーション） 20%
授業中の注意事項	<p>カリキュラムに応じた講義以外は基本的に個々の制作作業となる。</p> <p>制作作業中は、講師は個々に見て回り随時個別指導していく、又質問等あれば応えていく形を取る。</p> <p>教室内では、飲食禁止、他に迷惑のかかる態度禁止</p>
回	トピック・活動
1	<p>自己紹介・作文（3年後の自分をイメージする） 発表</p> <p>授業概要ガイダンス</p> <p>課題 自己紹介と作文提出 発表</p>

	<p>マーケティング概論（ webのデジタルマーケティング</p> <p>2 広告の5W1H</p> <p>課題 実際のWebサイトと広告制作物からマーケティングを逆読みする</p>
	<p>コピーライティング 伝えたい事を伝える技術を学ぶ</p> <p>3 コピーを作成する事を通じて本質を見極める目を養う</p> <p>課題 実際の制作物のヘッドコピー・キャッチコピーをつくる</p>
	<p>デザインの基礎（Web・広告） Web・広告のデザインの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>4 ターゲット，コンセプトの設定，デザインの進め方他</p> <p>課題 デザインに取り掛かるまでのフローを制作する</p>
	<p>デザインの基礎（Web・広告） Web・広告のデザインの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>5 ターゲット，コンセプトの設定，デザインの進め方他</p> <p>課題 デザインに取り掛かるまでのフローを制作する</p>
	<p>レイアウト Web・広告のレイアウトの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>6</p> <p>課題 画像 コピー（文言）の素材をレイアウトする</p>
	<p>レイアウト Web・広告のレイアウトの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>7</p> <p>課題 画像 コピー（文言）の素材をレイアウトする</p>

8	<p>タイポグラフィー</p> <p>Web・広告のタイポグラフィーの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>課題 タイポグラフィーを中心とした制作物を作成</p>
9	<p>タイポグラフィー</p> <p>Web・広告のタイポグラフィーの基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>課題 タイポグラフィーを中心とした制作物を作成</p>
10	<p>配色 ・写真と図版</p> <p>Web・広告の配色・写真と図版の基礎をそれぞれの教科書から学ぶ</p> <p>課題 配色を中心に画像を配置する</p>
11	<p>課題 今まで習得した内容を基に トップページ (Web) ポスター (広告) を制作</p>
12	<p>課題 今まで習得した内容を基に トップページ (Web) ポスター (広告) を制作</p>
13	<p>課題 今まで習得した内容を基に トップページ (Web) ポスター (広告) を制作</p>
14	<p>制作物の発表 (プレゼンテーション)</p>
15	<p>制作物の発表 (プレゼンテーション)</p>

講義名称	広告デザイン1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	小西 章仁
科目概要	<p>下記のような要項を実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン／広告の概念 ・イメージトレーニング ・ビジュアルトレーニング ・レイアウト講座 ・ロゴ／マーク制作 ・ビジュアルアイデンティティ
目標	<p>デザイン・広告の持つ意味を理解し、情報の発信のためのイメージトレーニング。</p> <p>表現力の向上と形にする力をつけるビジュアルトレーニング。</p>
主要トピック	<p>-グラフィックデザイン，広告における企画からシェアアップにおける戦略</p> <p>-イメージを形に・・・イメージのキーワード探し，イメージのチャート化計画</p> <p>-フォルム／タイポグラフィ／色彩，紙面構成のなかで空間や動きなどを意識した作品づくり</p> <p>紙面構成の役割，訴求と印象をテーマにした作品づくり</p> <p>オリジナルの商品ロゴタイプ，シンボルマークを制作してみよう</p> <p>あなたのお店を開業させましょう！企画からV.Iを取り入れた商品または販促物の制作</p> <p>ポスター制作！テーマは自由。前回講義のSHOP関連でもよいし，新しいテーマでも可</p>
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	
評価方法	<p>おおよそ次の割合で評価する。</p> <p>課題作品の評価と授業への取り組み（50%） 出席率（10%） 課題提出率（40）</p>
授業中の注意事項	
回	トピック・活動

1	デザイン/広告の概念
2	デザイン/広告の概念
3	イメージトレーニング
4	イメージトレーニング
5	イメージトレーニング
6	ビジュアルトレーニング
7	ビジュアルトレーニング
8	ビジュアルトレーニング
9	レイアウト講座
10	ロゴ/マーク制作
11	ロゴ/マーク制作
12	ロゴ/マーク制作
13	ビジュアルアイデンティティ
14	ビジュアルアイデンティティ
15	ビジュアルアイデンティティ

講義名称	広告・DTP実習2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	小西 章仁
科目概要	<p>広告とは情報の伝達です。 メッセージ性のある作品づくりを目指しましょう。 主に以下の項目について、学びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「広告をデザインする」を考える ・キャッチコピーを考える。 ・ポスター制作 ・ロゴタイプ／シンボルマーク作成 ・CI／VI パッケージ制作 ・販売促進ツール制作 <p>イメージトレーニングを基に、情報を伝達するための表現力の向上。 イラスト、写真、コピーなどの要素からフォルム、レイアウト、色彩とビジュアルでの効果的な表現方法を学びます。</p>
目標	<p>DTPのルールや技術を身に付け、本格的な作品を制作できるようになる。 広告において、メッセージをどのように伝えるのか学び、作品に応用できるようになる。</p>
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・「広告をデザインする」を考える ・キャッチコピーを考える。 ・ポスター制作 ・ロゴタイプ／シンボルマーク作成 ・CI／VI パッケージ制作 ・販売促進ツール制作
前提科目・前提知識	<p>広告デザイン1を履修済みか、同等のスキルレベルがあること。</p>
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	

評価方法	課題に対する評価：70% 授業への参加度：30%
授業中の注意事項	
回	トピック・活動
1	「広告をデザインする」を考える
2	「広告をデザインする」を考える
3	キャッチコピーを考える。
4	キャッチコピーを考える。
5	課題「ポスター制作」
6	課題「ポスター制作」
7	課題「ポスター制作」
8	課題「ロゴタイプ／シンボルマーク作成」
9	課題「ロゴタイプ／シンボルマーク作成」
10	課題「CI／VI パッケージ制作」
11	課題「CI／VI パッケージ制作」
12	課題「販売促進ツール制作」
13	課題「販売促進ツール制作」
14	課題「販売促進ツール制作」
15	合評

講義名称	写真实習 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	大槻 佐保子
科目概要	<p>デジタル一眼レフカメラの操作を理解して、それぞれの目的に沿った撮影ができるようになることをめざします。</p> <p>i) グラフィックデザイン、ウェブデザイン、描画見本等、素材としての写真撮影</p> <p>ii) 作品撮影等、記録としての撮影</p> <p>iii) 写真作品としての撮影</p> <p>etc.</p>
目標	<p>一眼レフカメラをつかって写真撮影の実習をします。</p> <p>露出（撮影に必要な光量の調整）、シャッタースピード、レンズの絞り、撮影環境（ライティング、ものの配置等）などを調整するといろいろな表情をもった写真を撮ることができます。自分で設定して撮影するなかで、写真表現の可能性を探ります。</p>
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・ カメラの仕組み ・ ピント合わせ ・ iso ・ 露出 ・ シャッタースピード ・ 被写界深度 ・ ポートレート ・ スナップショット ・ 記録、表現 ・ 鑑賞 ・ 時間
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	<p>講義と実習。</p> <p>【道具】 一眼レフカメラ（自分のカメラがある人は持参して下さい）</p> <p>【費用】 光沢紙などでプリントする場合、用紙代が必要です。</p>
参考文献	各回の授業で必要に応じて適宜ご紹介します。

課題	課題予定 ・ディフォルメキャラクター作品 ・リアル系モンスター作品 ・ジオラマ作品	
評価方法	授業参加・貢献度(20%),作品提出, 作品評価(60%),課題(20%)をおおよその割合で評価。 ☆欠席の場合は, 理由を事前または事後にメールで連絡して下さい。 ☆欠席した場合は, 次の授業時に欠席日の課題内容を自主的に聞きに来, 作品を後日必ず提出して下さい。	
授業中の注意事項	自分の一眼レフカメラがある人は持参してください。 ない人はグループを組んで, 学校のカメラをシェアしてもらいます。シェア外の時間はカメラを使えませんが, シェア時間になってからの出席ではなく, 授業の開始時から出席してください。授業開始時にその日の講義を行います。	
回	トピック・活動	課題締切
1	・オリエンテーション ・課題「自由撮影1」写実習ポートフォリオの表紙作成	次回授業開始時提出
2	・プレゼンテーション「自由撮影1」 ・説明「カメラの仕組み」 ・課題「ピント合わせ」	次回授業開始時提出
3	・説明「iso, 露出」 ・課題「露出の調節」	次回授業開始時提出
4	・課題「露出の調節」	次回授業開始時提出
5	・作品鑑賞 ・説明「シャッタースピードの調節」 ・課題「シャッタースピードの調節」	次回授業開始時提出
6	・プレゼンテーション「シャッタースピードの調節」 ・課題「テーマ課題撮影」	次回授業開始時提出

7	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション「テーマ課題撮影」 ・説明「被写界深度」 ・課題「被写界深度をかえた撮影」 	次回授業開始時提出
8	<ul style="list-style-type: none"> ・作品鑑賞 ・課題「模写撮影1」 	次回授業開始時提出
9	<ul style="list-style-type: none"> ・説明「ポートレート」 ・課題「ポートレート」 	次回授業開始時提出
10	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション「ポートレート」 ・課題「自由撮影2」計画 	次回授業開始時提出
11	課題「自由撮影2」相談, 撮影	次回授業開始時提出
12	課題「自由撮影2」相談, 撮影	次回授業開始時提出
13	プレゼンテーション「自由撮影2」	次回授業開始時提出
14	⑭展示作品仕上げ, 展示	次回授業開始時提出
15	⑮予備日	ポートフォリオにすべての作品を入れて, 提出

講義名称	色彩レイアウト演習 1
代表教員名	大槻 佐保子
科目概要	<p><色彩構成></p> <p>色彩構成力は、メディアや表現方法を特定せずあらゆる造形表現に必要な造形素養です。色のはたらき、色とはなにか、色の表示、色彩心理、色彩調和、色彩効果など色の分類や体系、効果をまなび、絵具で実際に制作し、色彩構成力を身につけていきます。</p> <p><レイアウト…構図></p> <p>地（画面）に対する図（要素）や図と図の関係を相対的に見極める目を養い、レイアウトの基本的な手法を身につけることで、情報を明確に伝える表現を考えます。</p>
目標	<p>色彩とレイアウトに関する基礎能力を養う科目です。</p> <p>色彩表現やレイアウトを効果的におこなうにはどうすればよいか、色の性質や本質を理解し、配置する要素の相互の関係を知らると、より深く広く造形をコントロールすることができます。実習による実践を通して自らの表現にいかすことを目標とします。</p>
主要トピック	<ul style="list-style-type: none"> ・アートとエンタテインメント ・ポスターカラーのつかい方 色づくり、筆遣い ・色のはたらき ・混色 ・色の分類と三属性 ・空気遠近法 ・バルール ・画面の構成、構図
前提科目・前提知識	なし
教科書	<p>A・F・T 文部科学省認定 色彩検定 対策テキスト3級編</p> <p>ISBN-10: 4901257188</p> <p>ISBN-13: 978-4901257183</p>
教育メディア	<p>講義と実習。</p> <p>前半に講義とその日の実習の説明を行い、後半に手作業による実習を行います。以下の道具と用紙が必要です。</p> <p>【道具】絵具（ポスターカラー、パレット、筆、筆洗バケツ、雑巾）</p> <p>【用紙】B4ケント紙（鴨川校1F事務室で購入できます）</p>

参考文献		
課題		
評価方法	授業参加（20％）・貢献度，作品提出（30％），作品評価（50％） ☆欠席した場合は，次の授業時に欠席日の課題内容を自主的に聞きに来，作品を後日必ず提出して下さい。	
授業中の注意事項	身の回りのもの，人や動物，建物，デザイン，アートetc.色々なものにアンテナを張って日々観察やスケッチをした下さい。かならず制作のヒントになります。授業では，皆さんそれぞれが描きたいものを描く方法を一緒に考えましょう。	
回	トピック・活動	課題締切
	1 ・オリエンテーション ・DVD鑑賞（アートとエンタテインメントをキーワードに）	基本的には，授業時間内に仕上げして下さい。 できなかった場合は，次回開始時に提出して下さい。
	2 ・絵具（ポスターカラー）のつかい方 ・色づくり，筆遣い1	基本的には，授業時間内に仕上げして下さい。 できなかった場合は，次回開始時に提出して下さい。
	3 ・絵具（ポスターカラー）のつかい方 ・色づくり，筆遣い2	基本的には，授業時間内に仕上げして下さい。 できなかった場合は，次回開始時に提出して下さい。
	4 ・色のはたらき ・「四季の表現」	基本的には，授業時間内に仕上げして下さい。 できなかった場合は，次回開始時に提出して下さい。
	5 ・色とは何か ・混色	基本的には，授業時間内に仕上げして下さい。 できなかった場合は，次回開始時に提出して下さい。

6	<ul style="list-style-type: none"> ・色の分類と三属性 ・「明度演習」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
7	<ul style="list-style-type: none"> ・色の分類と三属性 ・「明度演習」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
8	<ul style="list-style-type: none"> ・色の分類と三属性 ・「明度演習」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
9	<ul style="list-style-type: none"> ・色の心理的効果 ・色と画面の奥行き1 「空気遠近法」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
10	<ul style="list-style-type: none"> ・色と画面の奥行き2 「バルール」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
11	<ul style="list-style-type: none"> ・構図の基本 「画面を構成する要素」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
12	<ul style="list-style-type: none"> ・構図の方法 「目的に沿って構図を決める①」 	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>

13	<ul style="list-style-type: none"> ・ 構図の方法 「目的に沿って構図を決める①」 続き	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
14	<ul style="list-style-type: none"> ・ 構図の方法 「目的に沿って構図を決める②」	<p>基本的には、授業時間内に仕上げてください。</p> <p>できなかった場合は、次回開始時に提出してください。</p>
15	<ul style="list-style-type: none"> ・ 構図の方法 「目的に沿って構図を決める②」 続き， 仕上げ	<p>最終回なので、授業時間内に提出してください。</p>

講義名称	色彩レイアウト演習2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	大槻 佐保子
科目概要	<p>「色彩レイアウト演習1」に引き続き、色彩とレイアウトに関する基礎能力を養う科目です。</p> <p>色彩表現やレイアウトを効果的におこなうにはどうすればよいか、色の性質や本質を理解し、配置する要素の相互の関係を知らると、より深く広く造形をコントロールすることができます。実習による実践を通して自らの表現にいかすことを目標とします。</p>
目標	<p><色彩構成></p> <p>色彩構成力は、メディアや表現方法を特定せずあらゆる造形表現に必要な造形素養です。色のはたらき、色とはなにか、色の表示、色彩心理、色彩調和、色彩効果など色の分類や体系、効果をまなび、絵具で実際に制作し、色彩構成力を身につけていきます。</p> <p><レイアウト…構図></p> <p>地（画面）に対する図（要素）や図と図の関係を相対的に見極める目を養い、レイアウトの基本的な手法を身につけることで、情報を明確に伝える表現を考えます。</p>
主要トピック	配色， トーン， PCCS， 絵の具， 色彩心理， 配色の技法
前提科目・前提知識	特になし
教科書	<p>テキスト☒・F・T 文部科学省認定 色彩検定 対策テキスト3級編</p> <p>テキストISBN番号☒</p> <p>ISBN-10: 4901257188</p> <p>ISBN-13: 978-4901257183</p>
教育メディア	<p>Power point, KING-LMS</p> <p><講義, 実習></p> <p>前半に講義とその日の実習の説明を行い、後半に手作業による実習を行います。以下の道具と用紙が必要です。</p> <p>【道具】 絵具（ポスターカラー，パレット，筆，筆洗バケツ，雑巾）</p> <p>【用紙】 B4ケント紙（鴨川校1F事務室で購入できます）</p>
参考文献	適宜，紹介します。

課題	実習課題の提出は基本的には課題終了日ですが、仕上がらない場合には、翌週の開始時に提出してください。		
評価方法	<p>おおむね次を基にして評価します。</p> <p>①授業参加度（10%）、②作品提出（70%）、③作品評価（10%）、④課題に対する取り組み方（10%）</p> <p>欠席した場合は、次の授業時に欠席日の課題内容を自主的に聞きに来るおように。また、作品を後日必ず提出して下さい。</p>		
授業中の注意事項	<p><お知らせ等連絡></p> <p>KING-LMSに道具の準備等お知らせ連絡をすることがあります。その際はメールにも連絡を入れるので、都度確認してください。</p> <p>実習教室では飲食をしないようにしてください。</p> <p>携帯電話はカバンの中にしまっておいてください。</p>		
回	トピック・活動	リーディング	課題締切
1	オリエンテーション	DVD鑑賞（色彩の観点での鑑賞） 鑑賞内容分析（グループワーク）、まとめ資料提出	授業当日
2	色彩心理，心理的効果	講義：色彩心理1 実習：色の心理的効果をつかった表現 道具…ケント紙，ポスターカラー	次回
3	色彩心理，心理的効果	実習：色の心理的効果をつかった表現，続き作業，仕上げ，提出 道具…ケント紙，ポスターカラー	授業終了時

4	色彩心理, 知覚効果	講義：色彩心理2 実習：色の知覚効果をつ かった表現 道具…ケント紙, ポス ターカラー	次回
5	色彩心理, 知覚効果	実習：色の知覚効果をつ かった表現, 続き作業, 仕上げ, 提出 道具…ケント紙, ポス ターカラー	授業終了時 次回, 配色カード, ハサ ミorカッター, のり持参
6	色彩調和, 色相	講義：色彩調和1- 色相 と配色 実習：色相配色演習 色相配色をつかつ った表現 道具…ケント紙, ポス ターカラー	次回
7	色彩調和, 色相	実習：色相配色をつかつ った表現, 続き作業, 仕上 げ, 提出 道具…ケント紙, ポス ターカラー	授業終了時 次回, 配色カード, ハサ ミorカッター, のり持参
8	色彩調和, トーン	講義：色彩調和2- トー ンと配色 実習：トーン配色演習 トーン配色をつ かった表現 道具…ケント紙, ポス ターカラー	次回
9	色彩調和, トーン	実習：トーン配色をつ かった表現, 続き作業, 仕上げ, 提出 道具…ケント紙, ポス ターカラー	授業終了時

10	色, シーン	講義：シーンと色の関係 実習：色によるシーンの描きわけ 道具…ケント紙, ポスターカラー	
11	色, シーン	実習：色によるシーンの描きわけ, 続き作業, 仕上げ, 提出 道具…ケント紙, ポスターカラー	授業終了時
12	アクセントカラー, セパレーション, グラデーション	講義：配色の技法 実習：配色の技法を効果的に使う1 道具…ケント紙, ポスターカラー	授業終了時
13	図と地, バランス, リズム, コントラスト, プロポーション, 立体効果	講義：色彩と構成 実習：色彩と構成を効果的に使う 道具…ケント紙, ポスターカラー	次回
14	図と地, バランス, リズム, コントラスト, プロポーション, 立体効果	実習：色彩と構成を効果的に使う, 続き作業, 仕上げ, 提出 道具…ケント紙, ポスターカラー	授業終了時
15	試験	授業時間内試験 道具…ケント紙, ポスターカラー	授業終了時

講義名称	表現研究 1
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	映像上映の前後に行う鑑賞ポイントの解説等を踏まえて、レポートの筆記提出をする。課題によっては、文章ではなく、タイトル考案やジャケットデザイン等を行う場合もある。 国内外の多様なジャンルや技法，オリジナリティある世界観の鑑賞を通じて，作品表現への意欲や，創作の起点を得る事を目的とする。
目標	自身の考えをまとめて表現する力をつける事は，制作過程におけるスタッフとのコミュニケーションだけでなく，あらゆる仕事においても重要な部分となる。映像クリエイター達の制作に対する気持ちや，作品メッセージを自分なりに読み解き，客観性を踏まえて考察レポートとして提出する。
主要トピック	<鑑賞予定の作品ジャンル> 実写映画，手描きアニメーション作品，映画メイキングドキュメント，ショートフィルム作品，3DCGアニメーション作品，ドキュメンタリー作品，ハリウッドSF作品，コメディ作品，ヨーロッパ映画，ミュージックプロモーションビデオ.....etc
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	各回の提出レポート評価の合計を基本に，出席数，受講姿勢を考慮して総合評価。
参考文献	
課題	
評価方法	各回の提出レポート評価の合計に，出席数，受講姿勢を考慮して評価。
授業中の注意事項	エンターテインメント作品以外にも，賛否を呼んだ作品や，その後のターニングポイントとなった作品等も鑑賞します。映画の中には，作品制作につながる「何か」がいくつも隠れているはず。それを発見出来るよう，自分の興味の窓を広げて貪欲に楽しんで下さい。
回	トピック・活動
	1 映画メイキングドキュメントの考察
	2 プレゼンテーション
	3 プレゼンテーション
	4 コメディ作品の考察

5	プレゼンテーション
6	SF作品の考察
7	プレゼンテーション
8	プロモーションビデオの考察
9	プレゼンテーション
10	3DCGアニメーション作品の考察
11	プレゼンテーション
12	日本映画の考察
13	プレゼンテーション
14	ハリウッド映画の考察
15	プレゼンテーション

講義名称	表現研究2
単位数	4単位
授業方法	講義および演習
代表教員名	中田 秀人
科目概要	自身の考えをまとめて表現する力をつける事は、制作過程におけるスタッフとのコミュニケーションだけでなく、あらゆる仕事においても重要な部分となる。クリエイター達の制作に対する気持ちや、作品メッセージを読み解き、鑑賞作品に対する発見や考えをまとめて考察レポートとして提出する。映像上映の前後に行う鑑賞ポイントの解説等を踏まえて、レポートの筆記提出をする。課題によっては、文章ではなく、タイトル考案やジャケットデザイン等を行う場合もある。
目標	国内外の多様なジャンルや技法，オリジナリティある世界観の鑑賞を通じて，作品表現への意欲や，創作の起点を得る事を目的とする。
主要トピック	<鑑賞予定の作品ジャンル> 国内，海外の映画作品。ドキュメンタリー，アニメーション，ショートフィルム，ハリウッド映画，日本映画，欧州映画，特撮アクション映画.....etc
前提科目・前提知識	
教科書	
教育メディア	
参考文献	
課題	映像上映の前後に行う鑑賞ポイントの解説等を踏まえて，レポートを提出をする。課題によっては，文章ではなく，タイトルデザインやジャケットデザイン等を行う場合もある。
評価方法	おおむね次のことを基にして評価する。 各回の提出レポート評価（80%） 授業参加・取り組み（20%）
授業中の注意事項	・作品の途中からの鑑賞がないよう，遅刻に注意する事 ・筆記用具と学校指定のレポート用紙を用意しておいて下さい（事務室で購入可）
回	トピック・活動
	1 ドキュメンタリー映画の考察
	2 プレゼンテーション

3	プレゼンテーション
4	アニメーション作品の考察
5	プレゼンテーション
6	ショートフィルムの考察
7	プレゼンテーション
8	ハリウッド映画の考察
9	プレゼンテーション
10	日本映画の考察
11	プレゼンテーション
12	欧州映画の考察
13	プレゼンテーション
14	特撮アクション映画の考察
15	プレゼンテーション