

## (ビジュアルデザイン科)

科目区分	授業科目	授業時間数	うち 実務教員に よる授業	授業 時間数	うち シラバス添付	授業 時間数	備考
講義	特別講義・ホームルーム	360					
講義	情報デザインⅠ	120	○	120			2020年度開講せず
演習	ドローイング	120	○	120			2020年度開講せず
演習	映像演習Ⅰ	120	○	120			2020年度開講せず
演習	映像演習Ⅱ	120	○	240			2020年度開講せず
実技	新映像演習Ⅰ	120	○	120			2020年度開講せず
実技	映像表現	120	○	120			2020年度開講せず
講義	シナリオライティング	120	○	120			2020年度開講せず
実技	映像編集演出	120	○	120			2020年度開講せず
演習	デジタルスキル	120	○	120			2020年度開講せず
講義	情報デザインⅡ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅱ	120	○	120	★	120	
実技	映像演習Ⅲ	120	○	120			
演習	デジタルデザイン	240	○	240			
実技	デザインリテラシーⅡ	120	○	120			
実技	コンテンツ制作演習Ⅰ	120	○	120			
演習	3DCGⅠ	120	○	120			
実技	映画制作実習	120	○	120			
実技	進路プランニング	120	○	120			
講義	情報デザインⅢ	120	○	120			
実技	新映像演習Ⅲ	120	○	120			
実技	ビジュアルデザイン	60	○	60			
実技	アートディレクション	120	○	120			
実技	コンテンツ制作演習Ⅱ	120	○	120			
演習	3DCGⅡ	120	○	120			
演習	ディレクション演習	120	○	120			
実技	総合ビジュアルデザインゼミ	180	○	180			
総授業時数		3,600		3,360		120	
卒業に必要な授業時数		3,600					

2020

区分

必修

対象

I部V科2.3年

科目名	新映像演習 II			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	土井昌徳			
授業概要	<p>近年、新しい映像技術として注目されているプロジェクションマッピング(PM)やVR、ARなどを包括的に学習する。</p> <p>実践方法をはじめ、企画立案から納品(課題制作)まで1連のフローを勉強することで映像デザイン業界における1歩進んだ人材としての知識とスキルを身につけ、2.3年次ではこれまで学んだ基礎をベースに、もう1歩踏み込んだ技術習得や表現を学んでいく。</p> <p>この授業は、実習・実技形式が基本となります。</p> <p>担当講師は、実務経験に基づいて授業を展開している。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	PM	講義 (PM中級編)	PC
	2		講義 (PM中級編) □	
	3		ワークフロー演習① (PM中級編)	
	4		ワークフロー演習② (PM中級編)	
	5		特別講義	
	6		ワークフロー演習③ (PM中級編) 前期課題作品内容揭示	
	7		ワークフロー演習④ (PM中級編)	
	8		ワークフロー演習⑤ (PM中級編) 企画会議①	
	9		校外特別実習	
	10		課題制作作業① 課題中間発表①	
	11		企画会議② 課題制作作業②	
	12		課題中間発表②課題制作作業③	
	13		課題制作作業④	
	14		作品発表会	
	15		作品発表会(予備)、前期総括	
後期	1	VR/AR	講義 (VR, AR中級編)	PC
	2		講義 (VR, AR中級編)	
	3		ワークフロー演習① (VR中級編)	
	4		ワークフロー演習② (VR中級編)	
	5		特別講義	
	6		ワークフロー演習③ (VR中級編) 後期課題作品内容揭示	
	7		ワークフロー演習④ (AR中級編)	
	8		ワークフロー演習⑤ (AR中級編) 企画会議①	
	9		校外特別実習	
	10		課題制作作業① 課題中間発表①	
	11		企画会議② 課題制作作業②	
	12		課題中間発表②課題制作作業③	
	13		課題制作作業④	
	14		作品発表会	
	15		作品発表会(予備)、後期総括	
評価方法	アンケート、受講姿勢、課題提出状況、課題成果物			
テキスト 参考書	プロジェクションマッピングの教科書(田中健司著)、VR・AR・MRビジネス最前線(日経BPムック)			

2020

区分

必修

対象

I部V科3年

科目名	3DCG II			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	藏部 孝大			
授業概要	MAYAを使った3DCG授業の後半です。前半で扱ったモデリングの復習の後、アニメーションをメインに扱っていきます。			
授業計画	回数	主題・目的	概要 持参物	
前期	1	モデリング復習	操作のおさらいと後半扱うものの紹介	
	2	モデリング復習	フィールドモデルを仕上げる	
	3	モデリング復習	小物モデルを仕上げる	
	4	モデリング復習	キャラモデルを仕上げる	
	5	モデリング復習	キャラモデルを仕上げる	
	6	モデリング復習	ジオラマ全体の仕上げ	
	7	アニメーション基礎	基本操作	
	8	アニメーション基礎	アニメーショングラフの挙動	
	9	アニメーション基礎	キャラクターの仕組み	
	10	アニメーション基礎	カッコいいポーズを取る	
	11	アニメーション基礎	繊細なポーズを取る	
	12	アニメーション基礎	骨のセットアップ	
	13	アニメーション基礎	キャラクターと骨のスキニング	
	14	アニメーション基礎	表情のセットアップ	
	15	まとめ		
後期	1	アニメーション復習	マジックハンド作成	
	2	アニメーション応用	キャラクターをしゃべらせる	
	3	アニメーション応用	表情を使った感情表現	
	4	アニメーション応用	表情を使った感情表現	
	5	アニメーション応用	キャラクターの演技	
	6	アニメーション応用	キャラクターの演技	
	7	アニメーション応用	映画の動作模写	
	8	アニメーション応用	映画の動作模写	
	9	アニメーション応用	映画の構図模写	
	10	アニメーション応用	映画の構図模写	
	11	アニメーション応用	揺れモノのシミュレーション	
	12	アニメーション応用	服のシミュレーション	
	13	その他機能	リクエスト枠	
	14	その他機能	リクエスト枠	
	15	総まとめ		
評価方法	取り組む姿勢、成果物			
テキスト 参考書				

2020

区分

必修

対象

I部V科2年

科目名	コンテンツ制作演習			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	小岩原 直志			
授業概要	<p>アイデアやインプットや、アウトプットの組み合わせを経験していき、コンテンツの提案力を身につけていきます。</p> <p>*実際の進捗にあわせ、内容は調整します。</p> <p>-</p> <p>授業前、かならず写真をとってくる。3枚。自分が気になったこと。            タイトルをつける            テーマを設けるとかは自由。自分で設定したルールがあるならそれは教えてほしい            フォーマットは初回の授業で渡します。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	振り返り	1年の成長を可視化する。	PC・筆記用具
	2	助走	平面構成で伝える	
	3	考える	実際にあった事例をもとに、より良いコンテンツの提供方法を考える後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	4			
	5			
	6	考える	自分の考えを視覚表現を用いて制作後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	7			
	8			
	9	手を動かす	スキルアップを目的とした実技後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	10			
	11			
	12			
	13	手段の紹介	経験がないことで尻込みするのはもったいない! のでいろいろ紹介。	
	14	映像コンテンツ	コンテンツを提供する側として、SNSなどで使えるエフェクトを考える後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	15			
1				
後期	2	講義	外部からご招待	
	3	講義	外部からご招待	
	4	グループワーク	チームで制作を行う。後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	5			
	6			
	7			
	8	制作実習	進捗に合わせて自分のパフォーマンスを発揮して実制作を行う後半から発表。いずれかの発表に必ず1つ以上の質問をすること。	
	9			
	10			
	11			
12	予備日			
13				
14				
15	予備日			
評価方法	出欠/課題提出			
テキスト参考書	都度紹介			

2020

区分

必修

対象

I部V科3年

科目名	ビジュアルデザインII			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	上原 則博			
授業概要	<p>ビジュアルデザインの表現方法をさらに広げるために、デザインの現場に必要な実践的なテクニックから実験的表現テクニックまで、Adobe IllustratorとPhotoshopといった定番のアプリケーションを中心に授業を進めていきます。</p> <p>また、他のアプリケーションとも連携し、DTPからモーショングラフィックスまで幅広く対応していきます。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	前期授業内容の説明	筆記用具 PC
	2	復習	Illustrator/Photoshop復習	
	3	表現/テクニック	◎文字レイアウト◎文字の特殊効果 課題01 「印象的なデザイン」 (例)	
	4		◎画像の合成◎画像の特殊効果◎カテゴリーライズ	
	5			
	6	講評	◎アナログ的表現 他	
	7		◎印象的表現 他 課題02 「ビジュアルオピニオン」 (例)	
	8			
	9	印刷の理解	デジタル入稿の現状	
	10	講評	(入稿データ作成演習)	
	11		特殊印刷データ作成方法 課題03 「ダイアグラム」 (例)	
	12	作業の効率化	自動処理の使用法 他	
	13	実践的解決	バージョン間によるトラブル解決方法	
	14	講評		
	15	総括	まとめ * 授業内容および課題は変更の可能性あります。	
後期	1	オリエンテーション	後期授業内容の説明	筆記用具 PC
	2	歴史	モーショングラフィックス映像紹介	
	3	基礎	Illustrator/Photoshopを使用しての素材作り	
	4		After Effectsによる基本操作	
	5			
	6	表現方法	エフェクト 課題01 「デジタルサイネージ」 (例)	
	7	テクニック	音と映像	
	8		エクスペッション	
	9	講評	プレゼンテーション	
	10		他	
	11		(ゲストレクチャ予定) 課題02 「VJミクストメディア」 (例)	
	12			
	13			
	14	講評	プレゼンテーション	
	15	総括	まとめ * 授業内容および課題は変更の可能性あります。	
評価方法	授業理解度・参加度+課題評価			
テキスト 参考書	プリント配布 書籍紹介			