

科目ガイド

夜間部グラフィックデザイン科



専門学校

日本デザイナー学院

2021年度 夜間部グラフィックデザイン科 履修表

年次・学期・週時数			一年次		二年次		
			前期	後期	前期	後期	
専 門 課 程 二 部 グ ラ フ ィ ッ ク デ ザ イ ン 科 履 修 表	講 義 科 目 ・ 実 習 科 目	特別講義・HR	必	3	3	3	3
		グラフィックデザインⅠ	必	3	3		
		グラフィックデザインⅡ	必			3	3
		デザイン基礎	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅠ	必	3	3		
		デジタルグラフィックⅡ	必			3	3
		表現基礎	必	3	3		
		パッケージデザイン	必	3	3		
		アートディレクション	必			3	3
		ビジュアルコミュニケーション	必			3	3
		映像表現	必			3	
		グラフィックデザインゼミ	必				3
	特 別 科 目	集中授業 ※随時設定	選	※		※	
作品展(進級・卒業) ※随時設定		選		※		※	
週時限数				18時間	18時間		
年間(40週)時限数合計				720時間	720時間		

必は必修 選は選択科目

各学年学期、週18時限以上履修すること

必要な科目を取得していても、期末・進級・卒業審査に合格しない場合、進級及び卒業とはならない。

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 1年

科目名	グラフィックデザインⅠ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	近藤 裕行			
授業概要	<p>課題制作過程をどうしてアイデア、イメージをいかにして具体的造型へと構築していくかを理解し、デザイン表現への移行、プレゼンテーションに至る基礎を学ぶ。</p> <p>前期はスペースに対する理解、色彩に対する理解、デザイン用語の理解、発想力と表現力の習得を目標とする。</p> <p>後期はより具体的なテーマ課題へ移行し、伝達のために必要なデザイン表現の習得を目的とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業ガイダンス 概論/作業の進め方/用具の説明	筆記用具 クロッキー帳
	2	基礎演習	点・線・面 について	
	3		色彩の混色/効果/感情について	
	4		演習課題講評	
	5	課題_1	「具象的なフォルムと記号-1」セルフロゴ制作	筆記用具 クロッキー帳
	6			
	7		「具象的なフォルムと記号-2」セルフロゴのデジタル化	
	8			
	9		セルフロゴを展開する	
	10			
	11		プレゼンテーション・講評会	
	12	課題_2	具象的なフォルムと記号-3」ビクトデザイン制作	筆記用具 クロッキー帳
	13			
	14		プレゼンテーション・講評会	
	15			
後期	1	課題_3	「スペースとデザイン-1」視覚的メッセージ空間を構築	筆記用具 クロッキー帳
	2			
	3		プレゼンテーション・講評会	
	4	課題_4	「スペースとデザイン-2」任意のブックカバー&帯をDesignする	
	5			
	6			
	7		ブックカバーデザイン提出/ブラッシュアップ	
	8		帯デザイン提出/ブラッシュアップ	
	9		講評会	
	10		プロモーションツール制作_1	
	11			
	12		プロモーションツール制作_2	
	13			
	14		プレゼンテーション・講評会	
	15		©カリキュラムは授業の進行上、多少変更される場合があります。	
評価方法	出席及び課題によって評価			
テキスト 参考書	随時指定/適宜配布			

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	グラフィックデザインⅡ			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	近藤 裕行			
授業概要	<p>グラフィックデザインⅠの基礎過程を経て、本科目ではより実践的なグラフィックデザインの課題制作とプレゼンテーションを通して発想力と表現力を身につけることを目的としています。</p> <p>多様化するデザインのニーズに対応できる複数の媒体を想定したプロの現場を意識したカリキュラム。</p> <p>後期はの総合的なプランニングや、コーディネーションを含む幅広い視点の領域を実例検証と実践的課題制作を通じて学習する。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエン	授業ガイダンス	筆記用具 クロッキー帳 PC・USB
	2	課題_1	企画とデザイン1「shop系グラフィックス制作」	
	3		ベーシックデザイン(ブランドロゴ制作)	
	4		アプリケーションデザイン制作	
	5		プレゼンテーション・講評会	
	6	課題_2	企画とデザイン2「編集系グラフィックス制作」	
	7		ベーシックデザイン(ブランドロゴ制作)	
	8		デザイン編集のシリーズ化 連作製作	
	9	プレゼンテーション・講評会		
	10	課題_3	企画とデザイン3「広告系グラフィックス制作」	
	11		ベーシックデザイン(ブランドロゴ制作)	
	12		セールスプロモーション展開_1	
	13		セールスプロモーション展開_2	
	14	プレゼンテーション・講評会		
	15	総評	総評/作品返却/採点	
後期	1	課題_4a	ブランド企画 ネーミングから立ち上げプレゼンテーションする。	筆記用具 クロッキー帳 PC・USB
	2		コンセプトをまとめる/ネーミング決定/サムネール構築	
	3		商品企画・ロゴデザイン構築・パッケージデザイン構築	
	4		プレゼンテーション・講評会	
	5	課題_4b	プロモーション計画	
	6		媒体を選定/告知広告制作	
	7		プレゼンテーション・講評会	
	8	課題_5	雑誌創刊企画 ネーミングから立ち上げプレゼンテーションする。	
	9		雑誌タイトルロゴを作成 表紙・背表紙イメージを作成	
	10		特集ページまたは巻頭ページ見開きを作成	
	11		プレゼンテーション・講評会	
	12	課題_6	ソーシャルデザイン	
	13		キャンペーンロゴを作成 効果的なデザインの仕組みを考える	
	14		プレゼンテーション・講評会	
	15		総評/作品返却/採点 ©カリキュラムは授業の進行上、多少変更される場合があります。	
評価方法	出席及び課題によって評価			
テキスト 参考書	随時指定/適宜配布			

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 1年

科目名	デザイン基礎			
開講期	前後期		時間数	3H
講師名	木村 文敏			
授業概要	色彩と文字はどちらもデザインにおける重要な要素であり、それらを適切に扱うことはデザイナーに必要不可欠なスキルである。色や文字の使い方一つで作品の印象はガラリと変わる。授業を通して色彩のしくみを知り、配色のセンスを磨き、文字形象に対する理解を深め、フォント使用にあたっての基礎的技術習得を目的とする。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	視覚調整	概要説明 錯視と視覚調整 / 道具の使い方	筆記具、製図用具
	2	"	" / 色相環を作る 原色、混色	製図用具、絵具
	3	和文書体1	活字書体の基本構造 漢字のレタリング / 明度と彩度	"
	4	"	" / 色のイメージ、意味	"
	5	和文書体2	ひらがなとカタカナ かなのレタリング / 色の見え方 配色の調和	"
	6	"	" / 色彩構成	"
	7	欧文書体	欧文書体の成り立ちとラインシステム 欧文書体のレタリング	筆記具、PC
	8	"	" デジタルフォント	"
	9	組版1	文字のセンター 縦組と横組の組見本作成	"
	10	"	文字のセット 欧文の組見本作成	"
	11	組版2	ベタ組とスペーシング / 文字の色	"
	12	"	様々な文字組み / 図と地の色	"
	13	"	書体のイメージ / 夏期課題《フィールドワーク》	"
	14	紙面構成	フィールドワークのレポート作成	"
	15	"	フィールドワークのレポートまとめ	"
後期	1	紙面調査	ポイント 定規作成 雑誌の誌面を調査・分析 / 組版ルール	"
	2	"	"	"
	3	文字構成	フォントの選択と異書体混植 フォントを使用しタイトルロゴ制作	"
	4	"	"	"
	5	図形造形	ピクトグラム 形象によるイメージの表現・伝達	"
	6	"	"	"
	7	文字造形1	プライベートロゴタイプ 文字形象によるイメージの表現	"
	8	"	"	"
	9	"	"	"
	10	文字造形2	オリジナルフォント制作 見出し用か本文用か	"
	11	"	" 原字制作 アウトライン作成	"
	12	"	"	"
	13	"	" フォントデータ作成 テスト組版	"
	14	"	" 修正 仕上げ	"
	15	"	講評 まとめ	"
評価方法	出席数及び授業内容の理解度 提出作品のレベルと完成度			
テキスト 参考書				

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部G科1年

科目名	デジタルグラフィックⅠ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	上原則博			
授業概要	Mac OS Xの基本操作を学び、グラフィックデザインの現場で通常使用されるAdobe IllustratorとPhotoshopの操作を演習課題を通して習得する。基本操作からデザインの現場で使われるテクニックまで幅広く解説する。			
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	Mac基本操作、環境設定の説明。グラフィックソフトの概要	筆記用具/PC (随時指示)
	2	Illustrator基本操作	インターフェイス説明、基本操作、レイヤー構造	
	3	描画機能	パス、基本図形、ブラシ	
	4	カラー表現	塗りと線のカラー、グラデーション	
	5	編集	変形(拡大・縮小、重ね順、回転、傾き、反転、移動、整列ほか)	
	6	テキストツール	フォント、書式、文字設定、段落	
	7	効果	3D、オブジェクトの装飾	
	8	レイアウト	組版基礎、画像配置(解像度)、リンクと埋め込み、各種スタイル	
	9	インフォグラフィック	グラフ機能	
	10	実践テクニック	立体表現、透明、アナログ表現	
	11		トリムマーク、入稿データの作成	
	12	その他の機能	アピアランス。パターン	
	13	課題	例「小型グラフィック」の完全入稿データ作成	
	14		制作	
	15	講評	提出作品の個別アドバイス *シラバスは授業の進行上、多少変更される場合があります。	
後期	1	Photoshop基本操作	インターフェイス説明、スキャナの使用法	筆記用具/PC (随時指示)
	2	描画と選択範囲	画像に合わせた様々な選択方法	
	3	画像補正	色調補正	
	4	レイヤー機能	レイヤー効果、レイヤーマスク、調整レイヤーなどの理解、レイヤーモード	
	5	レタッチ	画像修正、効果的な方法	
	6	合成テクニック	自然な合成方法(選択とマスク)	
	7			
	8	フィルター	フィルターの実践的な使用方法	
	9	作業の効率化	自動処理	
	10	特殊な表現方法	アナログ的な表現、テクスチャー表現	
	11		パターン定義、ブラシ定義	
	12	その他の機能	3D機能、アニメーション機能	
	13	課題	例「IllustratorとPhotoshopの使用したグラフィック」	
	14		制作	
	15	講評	提出作品の個別アドバイス *シラバスは授業の進行上、多少変更される場合があります。	
評価方法	出席率+授業理解度+授業参加度+課題評価			
テキスト参考書	プリント 配布 書籍紹介			

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	デジタルグラフィックⅡ			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	富塚 裕子			
授業概要	<p>Webが生まれて20余年。PCをはじめスマートフォン等の普及、インフラの整備、ソフトウェアの機能向上などを受けて、現在、誰もがインターネットの恩恵に預かっている。「紙面」と「画面」はどんどんボーダーレスになっており、就職後の業務としてもWebの知識が必要となる場合が多い。</p> <p>この科目では、Web業界への就職を見据えた応用力に耐えうる基礎技能の習得を中心とし、思い通りのサイトが制作できるような知識を身につけることを目標とする。</p>			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ガイダンス	インターネットの仕組み・業界動向について・授業説明	PC・筆記用具
	2	概論	情報アーキテクチャ設計・フローチャート(サイトマップ)	PC・筆記用具
	3	概論	既存のサイトを検証しながら、どのような要素があるかを知る	PC・筆記用具
	4	課題	キャンペーンサイト用ペーパープロトタイプ	PC・筆記用具
	5	講評	ペーパープロト課題の講評	PC・筆記用具
	6	演習	Illustratorでのワイヤーフレームの作成	PC・筆記用具
	7	課題	キャンペーンサイト用ワイヤ作成	PC・筆記用具
	8	演習	カンパ作成-Illustratorからのデータ移動・レイヤースタイル	PC・筆記用具
	9	演習	カンパ作成-2/Photoshopでの写真補正・画像のスライス等	PC・筆記用具
	10	課題	キャンペーンサイト用カンパ・バナー作成	PC・筆記用具
	11	演習	XDでのサイト制作-1	PC・筆記用具
	12	演習	XDでのサイト制作-2	PC・筆記用具
	13	課題作成	ポートフォリオサイトの作成	PC・筆記用具
	14	課題作成	ポートフォリオサイトの作成	PC・筆記用具
	15	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評	PC・筆記用具
後期	1	ガイダンス	タグの仕組み・環境設定(ソフトのインストール・その他)	PC・筆記用具
	2	演習	HTML-1/基本4タグと構造関係のタグ・リスト	PC・筆記用具
	3	演習	HTML-2/リンクの作成・階層について	PC・筆記用具
	4	演習	HTML-3/色について・画像を貼る	PC・筆記用具
	5	演習	HTML-4/CSSについて/スタイルシートの概論・使用方法理解	PC・筆記用具
	6	課題作成	HTMLによる自己紹介サイト作成	PC・筆記用具
	7	演習	サイト制作演習-1/DreamWeaverでのレイアウト作業	PC・筆記用具
	8	演習	サイト制作演習-2/DreamWeaverでのレイアウト作業	PC・筆記用具
	9	演習	サイト制作演習-3/DreamWeaverでのレイアウト作業	PC・筆記用具
	10	演習	サイト制作演習-4/DreamWeaverでのレイアウト作業	PC・筆記用具
	11	演習	サイト制作演習-5/jQuery・レスポンスについて	PC・筆記用具
	12	課題作成	サイト制作(テーマ自由)	PC・筆記用具
	13	課題作成	サイト制作(テーマ自由)	PC・筆記用具
	14	課題提出	課題の提出とプレゼン・講評	PC・筆記用具
	15	予備日	質疑応答	PC・筆記用具
評価方法	課題提出および出席による			
テキスト参考書				

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 1年

科目名	表現基礎			
開講期	前後期	時間数	3H	
講師名	原 広信			
授業概要	<p>【 授業内容】 前期に鉛筆によるデッサンの基本を育成し、後期には鉛筆による下描きに透明水彩絵の具を使用しての水彩画の制作を通して、描画力・表現力を養うことを目的とする。コロナ禍を考慮して対面&オンライン授業を考慮して、学生の身近な物や自宅などの空間で描けるモチーフを設定する。対面の授業内容をオンラインでも復習できるWEBコンテンツを提供する。</p> <p>【 到達目標】 鉛筆の中心にしたデッサン力、水彩絵具による描画力の育成を目的とする。</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	デッサンとグラデーションについて・グレーグラデーション作成	B4水彩紙・鉛筆セット・練りゴム・45定規・マスキングテープ
	2	デッサン	形態だけデッサン・長方体(ティッシュ箱)・円筒形(350ml缶)に紙巻	デッサン用具一式・ティッシュ箱・350ml缶
	3	↓	デッサン・長方体/ティッシュの箱・パッケージの文字の描写説明	デッサン用具一式・ティッシュ箱
	4	↓	デッサン・円柱体/ジュース缶・パッケージの文字の描写説明	デッサン用具一式・350mlジュース缶
	5	↓	リンゴとティッシュペーパーのデッサン	デッサン用具一式・りんご・ティッシュペーパー
	6	↓	透明なガラスのコップのデッサン	デッサン用具一式・透明なコップ
	7	↓	500mlペットボトルと手鏡のデッサン	デッサン用具一式・500mlペットボトル・平たい手鏡
	8	↓	前回モチーフのデッサン仕上げ→提出	
	9	水彩デッサン	「バナナ」の水彩デッサン・三原色彩色の基礎知識・三原色による彩色作業	デッサン用具一式・透明水彩用具一式・バナナ→房
	10	水彩デッサン	「器に水とリンゴ」の水彩デッサン・下描きデッサン作業	デッサン用具一式・透明水彩用具一式・りんご・カレー皿
	11	↓	「器に水とリンゴ」の水彩デッサン・着色仕上げ→提出	
	12	水彩デッサン	「ハンガーにワイシャツ」デッサン下描き・三原色による彩色作業	
	13	↓	「ハンガーにワイシャツ」彩色作業	彩色作業デッサン用具一式・透明水彩用具一式・ハンガーとワイシャツ
	14	↓	「ハンガーにワイシャツ」の水彩デッサン・着色仕上げ→提出	
	15	予備日	これまでの課題について、ポートフォリオ素材アドバイス等	
後期	1	静物描写着彩	静物デッサン着彩(1) __背景なし・鉛筆による下描き作業	鉛筆セット・練りゴム・B4水彩紙・筆記用具
	2	↓	三原色による彩色作業	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム
	3	↓	仕上げ着彩→課題提出・次回課題の説明	
	4	静物描写着彩	静物デッサン着彩(2) __背景あり・三原色による彩色作業	鉛筆セット・練りゴム・B4水彩紙・筆記用具
	5	↓	三原色による彩色作業	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム
	6	↓	仕上げ着彩→課題提出・次回課題の説明	
	7	風景描写着彩	風景デッサン着彩パース(1)・風景パースの基礎知識講義・鉛筆による下描き作業	鉛筆セット・練りゴム・B4水彩紙・45cm定規
	8	↓	鉛筆による下描き作業継続	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム・45cm定規
	9	↓	三原色による下塗り作業	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム
	10	↓	仕上げ着彩→課題提出成・次回課題の説明	
	11	風景描写着彩	風景デッサン着彩パース(2)・鉛筆による下描き作業	鉛筆セット・練りゴム・B4水彩紙・45cm定規
	12	↓	鉛筆による下描き作業継続	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム・45cm定規
	13	↓	三原色による下塗り作業	水彩絵具セット・鉛筆・練りゴム
	14	↓	仕上げ着彩→課題提出成	
	15	↓	予備日・ポートフォリオ用課題アドバイス等	仕上げ提出課題
評価方法	出席・課題提出状況で評価			
テキスト参考書	資料は授業で提供			

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 1年

科目名	パッケージデザイン				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	堀野 朝広				
授業概要	<p>印刷は戦後の復興を支えた産業であり、大事な情報共有媒体(コミュニケーションツール)である。現在はIT化が進み、印刷産業は衰退の道を進んでいるが、文字やイラスト、様々な色彩を駆使したパッケージ印刷(デザイン)は、芸術性やメッセージ性が非常に高い印刷物となり、高付加価値印刷として再注目されている。この授業では、印刷の基本的な知識を学びながら、パッケージデザイン(印刷物)がもたらす様々なメッセージをどの様に表現していくか。メッセージを送る側(デザイナー)、受取る側(消費者)の気持ちになったデザイン・印刷物の制作方法を中心に進める。さらに”言葉はなくても伝わるパッケージデザイン”の制作も行い、パッケージデザインが持つ本来の意味や奥深い表現も取得していく。</p>				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	講義	デザインと印刷の関連と重要性、印刷工場のDVD上映、自己紹介		
	2	講義	デザインと印刷は、コミュニケーションツール		
	3	課題作成①	カラー印刷物検証、ティッシュカバー、お菓子箱のパッケージデザインのデータ作成		
	4		ティッシュカバー、お菓子箱の		
	5		パッケージデザインのデータ作成		
	6		→ 入稿(USB、メール等) → 印刷(レーザープリンタ)		
	7		用紙と箱(パッケージ)の基礎知識 ・ 課題作成①の箱の手作り(レーザープリンタ)		
	8		講義	ブランド資産と新価値創造とマーケティング・高付加価値印刷(箔押、エンボス、デボス他)	
	9		討論会	ある商品を復活させるためのアイデア討論会	
	10	課題作成②	色校正と色指定 ・ ”言葉はなくても伝わるパッケージデザイン”の課題説明		
	11		”言葉はなくても伝わるパッケージデザイン”のデータ作成 「題材未定」		
	12		言葉のボーダーラインを超え、商品名やキャッチコピーがなくても		
	13		見た人の心に響くデザインを創造する課題		
	14				
	15		課題作成②の発表と総評		
後期	1	課題作成③	化粧品パッケージの		
	2		デザインのデータ作成		
	3		→ 入稿(USB、メール等) → 印刷(レーザープリンタ)		
	4		課題作成③の箱の手作り(レーザープリンタ)		
	5	課題作成④	PETボトルのラベル デザインデータの作成		
	6				
	7		・ 新商品、リニューアル品を発売するためのマーケティングと企画書作成、アイデア出し		
	8		・ デザインデータ作成 → 入稿(USB、メール等) → 印刷(レーザープリンタ)		
	9		課題作成④の発表と総評		
	10	課題作成⑤	自分の名刺のデザイン データの作成(表裏カラー4色)		
	11				
	12		→ 入稿(USB、メール等)・・・弊社で印刷して最終回に皆に差し上げます。		
	13				
	14	討論会	「議題未定」		
	15	プレゼン・考査	1年間の総評 ・ 課題作成⑤の名刺配布		
評価方法	出席回数と考査での評価				
テキスト 参考書	オリジナル資料を使用				

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	アート ディレクション		
開講期	前後期	時間数	3H
講師名	合田祥之		
授業概要	アート ディレクションの実際を課題を通じて学ぶ。ページものの概念を中心に考え、後期では全員で役割分担しながら1冊の雑誌を制作していく。		
授業計画	主題・目的	概要	持参物
前期	1	オリエンテーション	
	2	課題1	自己分析リーフレットを制作する ページネーションの概念
	3		自己分析リーフレットを制作する
	4		自己分析リーフレットを制作する
	5		自己分析リーフレットを制作する
	6		課題1プレゼンテーション
	7		課題1プレゼンテーション
	8	課題2	雑誌のロゴ、表紙を制作する
	9		雑誌のロゴ、表紙を制作する
	10		雑誌のロゴ、表紙を制作する
	11		雑誌のロゴ、表紙を制作する
	12		雑誌のロゴ、表紙を制作する
	13		課題2プレゼンテーション
	14		課題2プレゼンテーション
	15		前期まとめ
後期	1	課題3	全員で1冊の雑誌をつくる 役割分担決定
	2		企画会議
	3		台割作成
	4		ラフデザイン
	5		ラフデザイン
	6		ゲスト 講師による授業
	7		取材・撮影・執筆等
	8		取材・撮影・執筆等
	9		取材・撮影・執筆等
	10		取材・撮影・執筆等
	11		InDesignによるデザイン作業
	12		InDesignによるデザイン作業
	13		InDesignによるデザイン作業
	14		入稿データの作成 出力
	15		ディスカッション まとめ
評価方法	出席状況、課題への取り組み姿勢等を勘案し評価		
テキスト 参考書	都度、プリント 等配布		

2020

区分

選択必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	アート ディレクション				
開講期	前後期		時間数	3H	
講師名	トシダ ナルホ				
授業概要	目的に合わせてサイズやスケジュール、レイアウトを意識して描く。プロとして仕事を請負ったイメージでのイラスト制作。ラフ→本制作の手順を踏むことを覚える。用途に合わせたデータの作り方。				
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物	
前期	1	iPhoneケース	iPhoneケース(手帳型)のデザイン 課題説明	筆記用具・画材	
	2		ラフの製作(2案)	スケッチブック/PC	
	3		ラフの提出/本製作開始	各自必要なもの	
	4		本制作-2案(画材・ソフトは問わず)		
	5				
	6				
	7		A3にプリントして提出		
	8		入稿用データの作成		
	9	コンペ	スカイツリーアートのコペ用イラストラフ		
	10		本制作		
	11	12星座	雑誌の挿絵としての12星座イラストと屏絵		
	12		ラフの制作		
	13		ラフの提出/本制作		
	14				
	15		A3にプリントして提出、必ずトリムマークをつける		
後期	1	選択課題	ポートフォリオを充実させるための作品		
	2		(中吊り広告・書籍装丁・文庫装丁・雑誌表紙・パッケージ)		
	3		ラフの提出		
	4				
	5				
	6				
	7		提出		
	8	卒業制作	各自卒業制作・課題の返却		
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
評価方法	出席 課題提出				
テキスト 参考書					

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	ビジュアルコミュニケーション		
開講期	前期	時間数	3H
講師名	上原 則博		
授業概要	<p>本科目では、幅広い視覚表現の可能性を学習します。 課題制作を通して、多様化するデザイン表現のニーズに対応できる表現力と発想力の習得を目的とする。</p>		
授業計画	回数	主題・目的	概要
前期	1	オリエンテーション	授業ガイダンス、表現の可能性について、テクニック1(復習 他)
	2	メッセージの視覚化	概論・課題制作1「ビジュアルオビニオン」(例)
	3		ラフデザインチェック
	4		制作デザインチェック
	5	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)
	6	情報の可視化	概論・課題制作2「ダイアグラム」(例)
	7		ラフデザインチェック
	8		制作デザインチェック
	9	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)
	10	拡大する表現領域	概論・制作方法・課題制作3「シネマグラフ」(例)
	11		ラフデザインチェック
	12		制作デザインチェック
	13		制作
	14	課題講評	課題提出(プレゼンテーション)
	15	まとめ	個別アドバイス *シラバスは授業の進行上、多少変更される場合があります。
後期	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
評価方法	出席率+授業理解度+授業参加度+課題評価		
テキスト 参考書	プリント 配布 書籍紹介		

筆記用具/PC
(随時指示)

2021

区分

選択必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	ビジュアルコミュニケーション			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	鈴木 真紀夫			
授業概要	Blenderを使ったCG制作を学ぶ。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1	ソフトの導入	ソフトのダウンロード、各種設定	PC
	2	基礎操作	ワークスペース、モード、基本操作について	
	3	モデリング	モデリング基礎 メッシュ制作	
	4	モデリング	モデリング応用 メッシュ変形、成形	
	5	モデリング	モデリング応用 モディファイア	
	6	モデリング	モデリング応用 スカルプト グリーンスペシャル	
	7	マテリアル	マテリアル基礎 レンダリングについて	
	8	マテリアル	マテリアル応用 ノード基礎	
	9	マテリアル	マテリアル応用 ノード応用 アドオン	
	10	テクスチャ	テクスチャ基礎 ペイント アドオン	
	11	リギング	リギング用オブジェクトの制作	
	12	リギング	アーマチュア、ウェイトについて	
	13	リギング	ウェイト設定、ポーズモード	
	14	アニメーション	アニメーション基礎	
	15	アニメーション	アニメーション応用	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法				
テキスト 参考書				

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部 G科 2年

科目名	映像表現			
開講期	前期	時間数	3H	
講師名	栗林 武 / イ キョソン			
授業概要	<p>【前半(第1回より)】 映像制作の中でも特にグラフィックデザインの要素が高い、モーショングラフィックを学びます。映像加工ソフト After Effects を使い、自分のデザインしたロゴマークを動かし、ムービーを制作します。</p> <p>【後半(第9回より)】 カメラの機能理解、写真の基礎を学びます。ファインダーを通して見る世界の中で作品ヒントを見つけ作品の幅を広げる。</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	AfterEffectsとは・動画の基本	
	2	基本操作1	AfterEffects基本操作(トランスフォーム)	
	3	基本操作2	AfterEffects基本操作(親オブジェクト・ヌルオブジェクト等)□	
	4	基本操作3	AfterEffects基本操作(マスク・3Dレイヤー等)□	
	5	基本操作4	AfterEffects基本操作(エフェクト等)□	
	6	基本操作5	AfterEffects基本操作(ムービー書き出しなど)	
	7	課題制作	オリジナルロゴマークをアニメーションさせる	
	8	〃	〃	
	9	シャッタースピード	シャッタースピード理解 室内撮影	
	10	絞り	絞り理解 撮影	
	11	ISO 露出	ISO感度 理解 シャッタースピード 絞り ISO感度関係	
	12	テスト撮影	シャッタースピード、絞り、ISOテスト 週末撮影課題	
	13	WB+スタジオ撮	WBの理解 テーブルセット1灯スタジオ撮影	
	14	撮影	郊外撮影	
	15	課題提出	講評 (郊外撮影課題提出)	
後期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
評価方法	出席 課題提出			
テキスト 参考書				

2021

区分

選択必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	グラフィックデザインゼミ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	鈴木真紀夫			
授業概要	卒業制作の作品を作る。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	構想	オリエンテーション、資料集め	
	2	構想	資料集め アイデア練り	
	3	構想	資料集め アイデア練り	
	4	構想	資料集め アイデア練り 制作	
	5	構想	資料集め アイデア練り 制作	
	6	構想	資料集め アイデア練り 制作	
	7	構想	資料集め アイデア練り 制作	
	8	構想	資料集め アイデア練り 制作	
	9	中間発表	企画プレゼン 指導	
	10	制作	作品制作	
	11	制作	作品制作	
	12	制作	作品制作	
	13	制作	作品制作	
	14	制作	作品制作	
	15	制作	作品制作	
評価方法				
テキスト 参考書				

2021

区分

必修

対象

Ⅱ部G科2年

科目名	グラフィックデザインゼミ			
開講期	後期		時間数	3H
講師名	上原則博			
授業概要	自分自身が研究テーマを決定し、卒業制作につなげていくゼミナール形式の授業。 テーマ選びから表現方法、作品の完成まで幅広くサポートしていく。			
授業計画	回数	主題・目的	概要	持参物
前期	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
後期	1	オリエンテーション	制作開始	筆記用具 PC
	2	リサーチ	様々なビジュアル表現の紹介/作品考察	
	3	テーマの選択	アイデア・サムネール提出	
	4	制作	↓	
	5	制作進行確認	制作アドバイス	
	6		↓	
	7		コンセプトの確認/プロトタイプ作成	
	8	中間発表	イメージ/スケジュール確認	
	9	制作進行確認	内容チェック	
	10	個別対応	展示イメージの確認	
	11			
	12		ブラジュアップ	
	13			
	14		↓	
	15	講評	プレゼンテーション(審査)	
評価方法	授業参加度/企画・デザイン評価/プレゼンテーション			
テキスト 参考書	プリント 配布 資料・書籍紹介			