

科目:グラフィック基礎 I

科目コード	26M021020
科目名	グラフィック基礎 I
担当者名	渡辺 恵美
授業の概要	グラフィックデザインの制作に必要な考え方、知識、技術の習得を目指す。IllustratorとPhotoshopの操作方法を学ぶ。
実務経験	ジュエリーメーカーでデザイナーとして、イベント企画、POPやディスプレイデザインを担当した。また作家として絵画作品の発表、企業からの依頼でイラスト制作、グラフィックデザイン制作もおこなっている。
事前事後の学習内容	課題に対するアイデアスケッチと素材の収集。
到達目標	IllustratorとPhotoshopの基本操作の習得。
授業の進め方	演習形式『造形基礎』『デッサン基礎』と連携した授業内容
授業計画	<p>【第1回】Illustratorの基本図形の描き方と変形操作 【第2回】ツールの基本操作(ルビンの壺) 【第3回】Illustrator基本操作トレーニング 【第4回】レイアウト、文字の演出手法(デザイントレース) 【第5回】ベジェ曲線の練習と図形の編集 【第6回】色彩基礎 【第7回】オリジナルパレットの作成 【第8回】Photoshop基本操作トレーニング 【第9回】平面構成 【第10回】ZINE 配色基礎 【第11回】ZINE レイアウト研究 【第12回】ZINE タイポグラフィ基礎 【第13回】ZINE Photoshopコラージュ 【第14回】ZINE DTB基礎① 【第15回】ZINE DTB基礎② 【第16回】ZINE IllustratorとPhotoshopを使った制作 【第17回】架空の動物園タイポグラフィ 【第18回】架空の動物園タイポグラフィ(配色・バリエーション作成) 【第19回】Illustratorで作成する線と面 【第20回】架空の動物園ロゴ制作 【第21回】架空の動物園ロゴ制作バリエーション作成 【第22回】架空の動物園ポスター制作 【第23回】架空の動物園ポスター制作バリエーション作成 【第24回】架空の動物園グッズ制作 【第25回】架空の動物園グッズモックアップ 【第26回】架空の動物園イメージボード作成 【第27回】架空の動物園バリエーション作成 【第28回】架空の動物園企画書制作 【第29回】プレゼンテーション 【第30回】講評会</p>
成績評価方法	出席20%・課題作品80%
テキスト	
参考文献	

科目:グラフィック基礎Ⅱ

科目コード 26M021080

科目名 グラフィック基礎Ⅱ

担当者名 渡辺 恵美

授業の概要 デザインに必要な基本的な知識や技能の習得。Illustrator、Photoshop、aftereffectsの使い方を学ぶ。

実務経験 ジュエリーメーカーでデザイナーとして、イベント企画、POPやディスプレイデザインを担当した。また作家として絵画作品のの発表、企業からの依頼でイラスト制作、グラフィックデザイン制作もおこなっている。

事前事後の学習内容 課題に対するアイデアスケッチと素材の収集。

到達目標 IllustratorとPhotoshopを駆使してグラフィック作品を制作することができるだけでなく、aftereffectsを使ってモーショングラフィックスの表現にも挑戦することができる。

授業の進め方 演習形式

【第1回】レイアウト基礎
【第2回】ポスターデザインコンペ①構想
【第3回】ポスターデザインコンペ②ラフ
【第4回】ポスターデザインコンペ③描画
【第5回】ポスターデザインコンペ③タイポグラフィ
【第6回】ポスターデザインコンペ④配色
【第7回】ポスターデザインコンペ⑤レイアウト
【第8回】ポスターデザインコンペ⑥完成
【第9回】モーションポスター①基本操作
【第10回】モーションポスター②練習Ⅰ
【第11回】モーションポスター③練習Ⅱ
【第12回】モーションポスター④パーツ分け
【第13回】モーションポスター⑤編集Ⅰ
【第14回】モーションポスター⑥編集Ⅱ
【第15回】モーションポスター⑦編集Ⅲ
【第16回】モーションポスター⑧書き出し
【第17回】デザイン展 表現の研究①リサーチ
【第18回】デザイン展 技法の研究②企画書作成
【第19回】デザイン展 プレゼン
【第20回】デザイン展作品①構想
【第21回】デザイン展作品②研究
【第22回】デザイン展作品③素材作成
【第23回】デザイン展作品④配色
【第24回】中間講評
【第25回】デザイン展作品⑤レイアウト
【第26回】デザイン展作品⑥展開
【第27回】デザイン展作品⑦印刷
【第28回】デザイン展作品⑧まとめ
【第29回】講評会Ⅰ
【第30回】講評会Ⅱ

成績評価方法 出席20%・課題作品80%

テキスト

参考文献

科目:映像演習 I

科目コード 26M021240

科目名 映像演習 I

担当者名 久保寺 晃一

授業の概要 カメラの小型化や映像通信技術の発達に伴って、近年、映像需要は著しく高まっているこの授業では映像作品の制作、及び研究を主軸に据える

実務経験 映画の脚本執筆、及び、映像制作を行なっている
また、現代美術の作品制作、及び、展覧会への参加も行なっている

事前事後の学習内容 映画、アニメーション、CMに限らず様々な映像をよく見て研究し、自らのイメージに還元すること
また日頃からスマートフォン等で映像素材を取り溜めておくことも望ましい

到達目標 1 映像作品を鑑賞、言語化することで作品に対する批評的な視点を獲得する
2 映像編集ソフトを利用し、編集を完成させる基礎技術を取得する

授業の進め方 カメラを使用した映像の撮影、PCを使用した編集作業の実習

【第1回】オリエンテーション(映像の仕組みについての考察)
【第2回】絵と文章で場面を描く①(身近な出来事、風景、場所から、物語を発見するレッスン)
【第3回】絵と文章で場面を描く②(課題文を読んで映像をイメージし、一枚の紙に絵と文章を配置し表現する)
【第4回】絵と文章で場面を描く③(課題文を読んで映像をイメージし、一枚の紙に絵と文章を配置し表現する)
【第5回】課題の講評と次週の課題発表①
【第6回】課題の講評と次週の課題発表②
【第7回】写真と文章で場面を描く①(課題に対する発想力の訓練)
【第8回】写真と文章で場面を描く②(課題の実践)
【第9回】課題の講評とフィードバック①
【第10回】課題の講評とフィードバック②
【第11回】映像作品の鑑賞と考察①
【第12回】映像作品の鑑賞と考察②
【第13回】PremiereProを使った映像編集基礎(映像素材の取り込み、タイムラインへの映像素材の移行、素材の切り貼りの方法)①
【第14回】PremiereProを使った映像編集基礎(Premiereを使ったテロップの付け方、エフェクトの使用方法など)②
【第15回】PremiereProを使った映像制作①(自己紹介映像を作成)
【第16回】PremiereProを使った映像制作②(自己紹介映像を作成)
【第17回】PremiereProを使った映像制作③(鑑賞と講評)
【第18回】PremiereProを使った映像制作④(鑑賞と講評)
【第19回】映像作品の鑑賞①(映像を見る)
【第20回】映像作品の鑑賞②(作品を文章に起こす)
【第21回】映像作品の鑑賞③(アートフィルムなど多様な映像表現を見る)
【第22回】映像作品の鑑賞④(CMなどの表現を考察する)
【第23回】カメラを用いた映像撮影の実践(カメラの使い方)①
【第24回】カメラを用いた映像撮影の実践(短編映像の構想)②
【第25回】カメラを用いた映像撮影の実践(短編映像の撮影)③
【第26回】カメラを用いた映像撮影の実践(短編映像の撮影)④
【第27回】カメラを用いた映像撮影の実践(短編映像の編集)⑤
【第28回】カメラを用いた映像撮影の実践(短編映像の編集)⑥
【第29回】短編映像の鑑賞と講評
【第30回】短編映像の鑑賞と講評

成績評価方法 課題提出50%、出席50%

テキスト

参考文献

科目:映像演習Ⅱ

科目コード 26M021241

科目名 映像演習Ⅱ

担当者名 久保寺 晃一

授業の概要 カメラの小型化や映像通信技術の発達に伴って、近年、映像需要は著しく高まっているこの授業では実写映像編集をはじめとした映像制作の実践、習得を目的とする

実務経験 映画の脚本執筆、及び、映像制作を行なっている
また、現代美術の作品制作、及び、展覧会への参加も行なっている

事前事後の学習内容 映画、アニメーション、CMに限らず様々な映像をよく見て研究し、自らのイメージに還元すること
また日頃からスマートフォン等で映像素材を取り溜めておくことも望ましい

到達目標 1 グループワークを通して、映像作品の構想、撮影、編集のワークフローを理解する
2 映像編集ソフトを利用し、作品を完成させることができる

授業の進め方 カメラを使用した映像の撮影、グループワーク、PCを使用した編集作業の実習

【第1回】オリエンテーション(授業の概要、進め方に関する説明)
【第2回】音に合わせた映像制作①(鑑賞と構想)
【第3回】音に合わせた映像制作②(構想)
【第4回】音に合わせた映像制作③(撮影)
【第5回】音に合わせた映像制作④(撮影と編集)
【第6回】音に合わせた映像制作⑤(編集)
【第7回】音に合わせた映像制作⑥(鑑賞と講評)
【第8回】音に合わせた映像制作⑦(鑑賞と講評)
【第9回】映像撮影実習① グループワーク(ディスカッションを通して、短編映像のシナリオの構想)
【第10回】映像撮影実習② グループワーク(ディスカッションを通して、短編映像のシナリオの構想)
【第11回】映像撮影実習③ グループワーク(前週で構想したシナリオをもとにカメラで撮影)
【第12回】映像撮影実習④ グループワーク(前週で構想したシナリオをもとにカメラで撮影)
【第13回】映像撮影実習⑤ グループワーク(撮影を終えたグループからPremiereProを用いて編集)
【第14回】映像撮影実習⑥ グループワーク(撮影を終えたグループからPremiereProを用いて編集)
【第15回】映像撮影実習⑥ グループワーク(色調の調整を交えた映像編集)
【第16回】映像撮影実習⑥ グループワーク(音の調整を交えた映像編集と映像の書き出し)
【第17回】映像撮影実習⑦ 実習を通して仕上げた映像作品の鑑賞と講評
【第18回】映像撮影実習⑧ 実習を通して仕上げた映像作品の鑑賞と講評
【第19回】映像インスタレーションやアートフィルム等の記録映像の鑑賞①
【第20回】映像インスタレーションやアートフィルム等の記録映像を鑑賞②
【第21回】アートフィルム演習① カメラを筆のように使った映像表現を構想する(色や形を楽しむ映像)
【第22回】アートフィルム演習② カメラを筆のように使った映像表現を構想する(色や形を楽しむ映像)
【第23回】アートフィルム演習③ 構想したイメージを元に映像を撮影する
【第24回】アートフィルム演習④ 構想したイメージを元に映像を撮影する
【第25回】アートフィルム演習⑤ 撮影した映像の編集
【第26回】アートフィルム演習⑥ 撮影した映像の編集
【第27回】アートフィルム演習⑦ プロジェクターを用いた映像展示空間を演出する
【第28回】アートフィルム演習⑧ プロジェクターを用いた映像展示空間を演出する
【第29回】アートフィルム演習⑨ プロジェクターを用いた展示空間の演出、講評
【第30回】アートフィルム演習⑩ プロジェクターを用いた展示空間の演出、講評

成績評価方法 課題提出50%、出席50%

テキスト

参考文献

科目:アニメーション美術

科目コード 26M021250

科目名 アニメーション美術

担当者名 渡邊 紳

授業の概要 アニメーションに関わる様々な業務の概要を解説する。アニメーションの美術に関する基礎能力を身につける。

実務経験 アニメーション業界で25年間、背景美術の仕事に従事。現在は株式会社デイヴィッドプロダクションに在籍し、美術部にて活躍している。
「ロボットガールズZ」美術監督、「見える子ちゃん」美術設定など。

事前事後の学習内容

到達目標 アニメーションに関わる様々な業務の概要を理解し、美術制作における基礎的な技術を身につける。

授業の進め方

授業計画

- 【第1回】アニメーション業界の概要
- 【第2回】アニメーションの制作工程と仕事内容
- 【第3回】背景美術
- 【第4回】パース演習
- 【第5回】撮影用ソフトウェアの基礎
- 【第6回】デジタル画像編集の基礎
- 【第7回】イメージボードの制作方法
- 【第8回】課題制作

成績評価方法 レポート:100%

テキスト

参考文献

科目:Webメディアデザイン I

科目コード	26M021110
科目名	Webメディアデザイン I
担当者名	沢登 千恵子
授業の概要	Dreamweaverを使用して、自分のホームページを制作する
実務経験	キャンパス情報を掲載しているWebサイトの管理・運営を行っている。
事前事後の学習内容	前期:情報収集と分析、後期:情報発信と活用の履修していることが望ましい。
到達目標	オリジナルのホームページが作成できる
授業の進め方	演習形式
授業計画	【第1回】HTML、CSSの復習 【第2回】CSSの基本(背景、幅、高さ) 【第3回】CSSの基本(余白の使い方) 【第4回】CSSの基本(クラスとIDの指定方法) 【第5回】CSSのまとめ 【第6回】フルスクリーンのWebサイト(レイアウト) 【第7回】フルスクリーンのWebサイト(デザイン) 【第8回】2カラムのWebサイト(レイアウト) 【第9回】2カラムのWebサイト(デザイン) 【第10回】2カラムのWebサイト(調整) 【第11回】タイル型のWebサイト(レイアウト) 【第12回】タイル型のWebサイト(デザイン) 【第13回】タイル型のWebサイト(調整) 【第14回】外部メディアの活用 【第15回】まとめ
成績評価方法	自分のホームページ制作:80% 授業への取り組み:20%
テキスト	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座(SB Creative) 「情報発信と活用」と同じ
参考文献	

科目:グラフィックデザイン演習

科目コード	26M021390
科目名	グラフィックデザイン演習
担当者名	久保寺 晃一
授業の概要	既成作品の考察や実制作を通して、鑑賞者に表現の魅力や意図を伝える視覚伝達の技術を養う 主に卒業制作に向けた制作と、個々人の制作課題に対する対話とフィードバックを主軸とする
実務経験	映画の脚本執筆、及び、映像制作を行なっている また、現代美術の作品制作、及び、展覧会への参加も行なっている
事前事後の学習内容	課題に対するアイデアスケッチと素材の収集
到達目標	課題に対する柔軟な思考力を身につけ、その意図が相手に伝わるような表現力を身につける
授業の進め方	個々人の制作目的に合わせたディスカッションと実制作
授業計画	<p>【第1回】卒業制作作品のプレゼンテーション①発表と講評 【第2回】卒業制作作品のプレゼンテーション②発表と講評 【第3回】卒業制作作品のプレゼンテーション③フィードバックと構想 【第4回】卒業制作作品のプレゼンテーション④フィードバックと構想 【第5回】作品研究①既存の作品から学び、理解する 【第6回】作品研究②既存の作品から学び、理解する 【第7回】作品研究③表現の意図を理解し、研究した作品に関して発表する 【第8回】作品研究④表現の意図を理解し、研究した作品に関して発表する 【第9回】卒業制作作品のプロトタイプ作成① エスキース 【第10回】卒業制作作品のプロトタイプ作成② エスキース 【第11回】卒業制作作品のプロトタイプ作成③ 制作 【第12回】卒業制作作品のプロトタイプ作成④ 制作 【第13回】卒業制作作品のプロトタイプ作成⑤ 完成 【第14回】卒業制作作品のプロトタイプ作成⑥ 完成 【第15回】中間講評①発表と講評 【第16回】中間講評②発表と講評 【第17回】作品研究①コンセプトシートの制作 【第18回】作品研究②コンセプトシートのブラッシュアップ 【第19回】作品研究③ビジュアルのブラッシュアップ 【第20回】作品研究④ビジュアルのブラッシュアップ 【第21回】作品研究⑤展示方法の考察 【第22回】作品研究⑤展示方法の考察 【第23回】卒業作品制作①各自の実制作 【第24回】卒業作品制作②各自の実制作 【第25回】卒業作品制作③各自の実制作 【第26回】卒業作品制作④各自の実制作 【第27回】卒業作品制作⑤コンセプトシートの文章表現の見直し 【第28回】卒業作品制作⑥各自の実制作 【第29回】卒業作品制作⑦各自の実制作 【第30回】卒業作品制作⑧各自の実制作</p>
成績評価方法	授業態度50%、課題作品50%
テキスト	
参考文献	

科目: イラストレーション I

科目コード	26M021470
科目名	イラストレーション I
担当者名	おさだ かずな
授業の概要	フリーランスのイラストレーターとして仕事することを想定し、実際の仕事に近い課題形式でデザインに使用されるイラストレーションの制作を行う。企画立案から制作、発表までのプロセスを通して、イラストレーションを仕事として成立させるための考え方や表現方法を学ぶ。
実務経験	フリーランスのイラストレーター・絵本作家として16年以上活動。広告イラストを中心に、CM、ポスター、商品パッケージ、自治体パンフレット、フリーペーパー、アパレルブランドやアーティストグッズへの
事前事後の学習内容	課題制作に必要な資料収集やリサーチ、取材などを行う。 また、授業内で提示された課題の制作や見直し、ブラッシュアップを行う。
到達目標	イラストレーターの仕事の流れや役割を理解し、依頼者や見る人の立場を意識した企画・制作ができるようになる。 また、自身の作品の意図やメッセージを整理し、作品を言葉で説明・発表する力を身につける。
授業の進め方	課題制作を中心に授業を進める。 授業内では制作の進捗確認や講評、個別アドバイスを行いながら制作を進める。 また、必要に応じて授業時間外にも制作を行い、作品の完成度を高める。
授業計画	<p>【第1回】イラストレーションの役割・イラストレーターという仕事について・授業の進め方</p> <p>【第2回】キャラクターデザイン 説明・設定作り・ラフ</p> <p>【第3回】キャラクターデザイン 三面図・表情差分</p> <p>【第4回】キャラクターデザイン メインビジュアル</p> <p>【第5回】キャラクターデザイン プレゼン・講評①</p> <p>【第6回】キャラクターデザイン プレゼン・講評②</p> <p>【第7回】装丁デザイン 説明・書籍選び</p> <p>【第8回】装丁デザイン ラフ・下絵</p> <p>【第9回】装丁デザイン 着彩・デザイン</p> <p>【第10回】装丁デザイン デザイン・印刷・裁断</p> <p>【第11回】装丁デザイン プレゼン・講評①</p> <p>【第12回】装丁デザイン プレゼン・講評②</p> <p>【第13回】広告イラスト 説明・企画・ラフ</p> <p>【第14回】広告イラスト ラフ・下絵</p> <p>【第15回】広告イラスト 着彩</p> <p>【第16回】広告イラスト デザイン①</p> <p>【第17回】広告イラスト デザイン②</p> <p>【第18回】広告イラスト デザイン③</p> <p>【第19回】広告イラスト 印刷・裁断</p> <p>【第20回】広告イラスト 制作</p> <p>【第21回】広告イラスト プレゼン・講評①</p> <p>【第22回】広告イラスト プレゼン・講評②</p> <p>【第23回】平和を繋ぐポスター 説明・HIROSHIMA APPEALS・戦争経験者による講話①</p> <p>【第24回】平和を繋ぐポスター 戦争経験者による講話②・質疑応答</p> <p>【第25回】平和を繋ぐポスター 調べ学習・資料作り</p> <p>【第26回】平和を繋ぐポスター ラフ・デザイン</p> <p>【第27回】平和を繋ぐポスター デザイン・ブラッシュアップ</p> <p>【第28回】平和を繋ぐポスター デザイン・印刷・裁断</p> <p>【第29回】平和を繋ぐポスター プレゼン・講評①</p> <p>【第30回】平和を繋ぐポスター プレゼン・講評②</p>
成績評価方法	課題作品の完成度、企画・コンセプトの内容、プレゼンテーション、制作過程への取り組み、授業態度などを総合的に評価し、S・A・B・C・Dで成績評価を行う。
テキスト	指定テキストはなし。 必要に応じて参考資料や作例を授業内で紹介する。
参考文献	特になし。 必要に応じて授業内で参考書籍や作品資料を紹介する。

科目：イラストレーションⅡ

科目コード	26M021471
科目名	イラストレーションⅡ
担当者名	おさだ かずな
授業の概要	<p>日本および海外の絵本史を学び、時代や社会背景によって絵本の内容や表現がどのように変化してきたかを理解する。 また、保育園訪問を通して子どもたちと実際に触れ合い、読み手となる子どもの年齢や興味関心を観察しながら絵本制作のコンセプトを考える。</p> <p>授業では絵コンテ制作、原寸ラフ制作、作画、本文デザイン、入稿データ制作、製本までの工程を実践し、絵本制作の一連のプロセスを学ぶ。</p> <p>完成した絵本は保</p>
実務経験	<p>フリーランスのイラストレーター・絵本作家として16年以上活動。 広告イラストを中心に、CM、ポスター、商品パッケージ、自治体パンフレット、フリーペーパー、アパレルブランドやアーティストグッズへの</p>
事前事後の学習内容	<p>課題制作を中心に授業を進める。 授業内では制作の進捗確認、講評、個別アドバイスをを行いながら作品を完成させる。</p> <p>また、保育園訪問を通して子どもたちの様子を観察し、読み手を意識した作品制作を行う。 完成後は保育園で読み聞かせを実施し、制作した絵本を寄贈する。</p>
到達目標	<ol style="list-style-type: none">1.絵本史を通して絵本の表現や役割の変化を理解する。2.読者となる子どもの年齢や興味を踏まえた絵本のコンセプトやストーリーを構築できる。3.絵コンテ、原寸ラフ、作画、本文デザインなど絵本制作の工程を理解し、作品として完成させることができる。4.グラフィックデザインやイラストレーションの知識を応用し、入稿データ制作や製本工程を理解する。5.制作した作品について意図や表現を言葉で説明で
授業の進め方	<p>課題制作を中心に授業を進める。 授業内では制作の進捗確認、講評、個別アドバイスをを行いながら作品を完成させる。</p> <p>また、保育園訪問を通して子どもたちの様子を観察し、読み手を意識した作品制作を行う。 完成後は保育園で読み聞かせを実施し、制作した絵本を寄贈する。</p>
授業計画	<p>【第1回】絵本史・絵本の種類・作り方 【第2回】コンセプト・キャラクター・ストーリー作り 【第3回】保育園訪問 見学① 【第4回】保育園訪問 見学② 【第5回】絵コンテ制作① 【第6回】絵コンテ制作② 【第7回】原寸ラフ制作① 【第8回】原寸ラフ制作②・簡易製本 【第9回】中間プレゼン① 【第10回】中間プレゼン② 【第11回】下絵制作① 【第12回】下絵制作② 【第13回】着彩① 【第14回】着彩② 【第15回】着彩③ 【第16回】着彩④ 【第17回】着彩⑤ 【第18回】着彩⑥ 【第19回】本文 デザイン① 【第20回】本文 デザイン② 【第21回】カバー デザイン① 【第22回】カバー デザイン②</p>

- 【第23回】データ制作・入稿
- 【第24回】カバー印刷・製本①
- 【第25回】製本②
- 【第26回】製本③
- 【第27回】最終プレゼン①
- 【第28回】最終プレゼン②
- 【第29回】保育園訪問・読み聞かせ①
- 【第30回】保育園訪問・読み聞かせ②

以下の内容を総合的に評価する。

成績評価方法	<ul style="list-style-type: none">・課題作品の完成度・コンセプト・ストーリー構成・絵本としての表現力・制作過程への取り組み・プレゼンテーション・授業態度 <p>これらを総合的に判断し、S・A・B・C・Dで評価する。</p>
テキスト	<p>指定テキストはなし。 必要に応じて参考資料や作例を授業内で紹介する。</p>
参考文献	<p>特になし。 必要に応じて授業内で参考書籍や作品資料を紹介する。</p>
