グラフィック基礎Ⅰ

科目コード	25M021020
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	基本的なデザインについて、IllustratorとPhotoshopの操作方法を学ぶ。
実務経験内容	ジュエリーメーカーでデザイナーとして、ジュエリーの企画、デザイン、POP、ディスプレイデザインを行った。また画家として版画、絵画作品の発表、イベントやTV番組で似顔絵を描くこと、店舗などのグラフィックデザインも行なっている。この経験を活かし、IllustratorとPhotoshopの使い方を指導する。
事前・事後学習の内容	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
授業計画	<p>【第1回】 Illustratorの基本図形の描き方と変形操作</p> <p>【第2回】 ツールの基本操作</p> <p>【第3回】 Illustratorを使った図形のみで作るイラスト</p> <p>【第4回】 Photoshopを使った厚塗り表現</p> <p>【第5回】 ベジェ曲線の練習と図形の編集</p> <p>【第6回】 ピクトグラム①構想</p> <p>【第7回】 ピクトグラム②描画</p> <p>【第8回】 ピクトグラム③レイアウト</p> <p>【第9回】 デザイントレースⅠ①編集</p> <p>【第10回】 デザイントレースⅠ②講評</p> <p>【第11回】 デザイントレースⅡ①編集</p> <p>【第12回】 デザイントレースⅡ①編集</p> <p>【第13回】 図形を効果的に使ったレイアウトを作る</p> <p>【第14回】 シルエットを使ったレイアウトを作る</p> <p>【第15回】 質感表現でデザインする</p> <p>【第16回】 手描きに見える加工</p> <p>【第17回】 光の加工</p> <p>【第18回】 テクスチャを作る</p> <p>【第19回】 デザインコンペ①構想</p> <p>【第20回】 デザインコンペ②描画</p> <p>【第21回】 デザインコンペ③配色</p> <p>【第22回】 デザインコンペ④レイアウト</p> <p>【第23回】 デザインコンペ⑤展開</p> <p>【第24回】 デザインコンペ⑥講評</p> <p>【第25回】 ロゴデザイン①構想</p> <p>【第26回】 ロゴデザイン②描画</p> <p>【第28回】 ロゴデザイン③配色</p> <p>【第29回】 ロゴデザイン④モックアップ</p> <p>【第30回】 講評</p>
成績評価方法	出席30%・課題作品70%
テキスト	デザインテクニック大全
参考文献	

グラフィック基礎Ⅱ

科目コード	25M021080
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	基本的なデザインについて、Illustrator、Photoshop、aftereffectsの使い方を学ぶ。
実務経験内容	ジュエリーメーカーでデザイナーとして、ジュエリーの企画、デザイン、POP、ディスプレイデザインを行った。また画家として版画、絵画作品の発表、イベントやTV番組で似顔絵を描くこと、店舗などのグラフィックデザインも行なっている。この経験を活かし、IllustratorとPhotoshopの使い方を指導する。
事前・事後学習の内容	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を駆使してオリジナル作品をつくることができるようにする。
授業の進め方	演習形式
授業計画	<p>【第1回】 レイアウト基礎</p> <p>【第2回】 ポスターデザインコンペ①構想</p> <p>【第3回】 ポスターデザインコンペ②描画</p> <p>【第4回】 ポスターデザインコンペ③配色</p> <p>【第5回】 ポスターデザインコンペ③展開</p> <p>【第6回】 ポスターデザインコンペ④完成</p> <p>【第7回】 ポスターデザイン⑤講評</p> <p>【第8回】 モーションポスター①パーツ分け</p> <p>【第9回】 モーションポスター②基本操作</p> <p>【第10回】 モーションポスター③編集Ⅰ</p> <p>【第11回】 モーションポスター④編集Ⅱ</p> <p>【第12回】 モーションポスター⑤書き出し</p> <p>【第13回】 講評</p> <p>【第14回】 モーショングラフィックス①構想</p> <p>【第15回】 モーショングラフィックス②素材作成</p> <p>【第16回】 モーショングラフィックス③編集Ⅰ</p> <p>【第17回】 モーショングラフィックス④編集Ⅱ</p> <p>【第18回】 モーショングラフィックス⑤書き出し</p> <p>【第19回】 講評</p> <p>【第20回】 デザイン展作品①構想</p> <p>【第21回】 デザイン展作品②研究</p> <p>【第22回】 デザイン展作品③素材作成</p> <p>【第23回】 デザイン展作品④配色</p> <p>【第24回】 中間講評</p> <p>【第25回】 デザイン展作品⑤レイアウト</p> <p>【第26回】 デザイン展作品⑥展開</p> <p>【第27回】 デザイン展作品⑦</p> <p>【第28回】 デザイン展作品⑧</p> <p>【第29回】 講評会Ⅰ</p> <p>【第30回】 講評会Ⅱ</p>
成績評価方法	授業態度・課題作品 出席30%・課題作品70%
テキスト	
参考文献	

映像演習Ⅰ

科目コード	25M021240
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。
実務経験内容	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・事後学習の内容	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。
授業計画	【第1週】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2週】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3週】課題の講評と次週の課題発表 【第4週】写真と文章で場面を描く③(課題に対する発想力の訓練) 【第5週】写真と文章で場面を描く④(フレームを意識したレイアウト) 【第6週】課題の講評とフィードバック 【第7週】映像作品の鑑賞①考察 【第8週】映像作品の鑑賞②作品を文章に起こす 【第9週】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10週】映像作品の鑑賞④CMなどの表現を考察する 【第11週】Premiereを使った映像編集、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など 【第12週】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 【第13週】カメラを用いた映像撮影 【第14週】撮影した映像の編集と作品制作 【第15週】課題の講評
成績評価方法	課題提出50% 出席50%
テキスト	
参考文献	

映像演習Ⅱ

科目コード	25M021241
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。
実務経験内容	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・事後学習の内容	
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、編集を完成させることができる。
授業の進め方	ミラーレス一眼を使用した映像の撮影、PCを使用した編集作業の実習。
授業計画	【第1週】音に合わせた映像①鑑賞と構想 【第2週】音に合わせた映像②撮影 【第3週】音に合わせた映像③編集 【第4週】音に合わせた映像④講評 【第5週】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6週】映像撮影実習② グループワーク（前週で構想したシナリオをもとに絵コンテを描き、具体的に場면을イメージする） 【第7週】映像撮影実習③ グループワーク（絵コンテの構想を軸にカメラで映像を撮影する） 【第8週】映像撮影実習④ グループワーク（撮影を終えたグループからPremiereを用いて編集を開始） 【第9週】映像撮影実習⑤ グループワーク（Premiereを用いた映像編集、音や色調等の調整方法を学ぶ） 【第10週】映像撮影実習⑥ 実習を通して仕上げた映像作品の上映と講評 【第11週】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し、多様な表現への理解を深める 【第12週】アートフィルム演習① カメラを筆のように使い、色や形を押し出した映像表現を構想する 【第13週】アートフィルム演習② 構想したイメージを元に映像の撮影 【第14週】アートフィルム演習③ Premiereを使用し、撮影した素材を編集する 【第15週】アートフィルム演習④ 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	

グラフィックデザイン演習

科目コード	25M021390
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。
実務経験内容	主に映画やドラマの脚本、及び映像制作を行なっているほか、現代美術の作品制作及び展覧会にも作品出品を行なっている。
事前・事後学習の内容	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	【第1週】卒業制作作品のプレゼンテーション①発表 【第2週】卒業制作作品のプレゼンテーション②フィードバック 【第3週】作品研究①既存の作品から学び、理解する 【第4週】作品研究②表現の意図を理解し、研究した作品に関して発表する 【第5週】卒業制作作品のプロトタイプ作成①エスキース 【第6週】卒業制作作品のプロトタイプ作成②制作 【第7週】卒業制作作品のプロトタイプ作成③完成 【第8週】中間講評①発表 【第9週】作品研究③コンセプトのブラッシュアップ 【第10週】作品研究④ビジュアルのブラッシュアップ 【第11週】作品研究⑤展示方法の考察 【第12週】卒業作品制作①各自の実制作 【第13週】卒業作品制作②各自の実制作 【第14週】卒業作品制作③コンセプトシートの文章表現の見直し 【第15週】卒業作品制作④各自の実制作
成績評価方法	授業態度・課題作品
テキスト	
参考文献	