

| | | | | | | | |
|-----------------|---|----------------------------------|------|---------|-----------------|------------------------------------|------|
| 科目名 | グローバルシティズンベーシック(GCB) I | | | | | | |
| 科目名(英) | Global Citizen Basic I | | | | | | |
| 単位数 | 1単位 | 時間数 | 15時間 | 担当者 | 柴岡 秀信、篠田 隆浩 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: | ○ | 演習: | | 実習: | | |
| | | | | | 実技: | | |
| | | | | | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | | | キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る | |
| | ○ | ○ | | | | 感謝心が人間力の根底であることを知る | |
| | ○ | ○ | | | | 人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | グローバルシティズンベーシック I (麻生塾) | | | | | | |
| 授業計画 | 回数 | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | グローバルシティズンを目指そう | | | | | |
| | 2 | 「協働」の態度を持った学生生活 | | | | | |
| | 3 | よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～ | | | | グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること | |
| | 4 | マナーの本質 I | | | | | |
| | 5 | マナーの本質 II | | | | | |
| | 6 | グローバルシティズンとしての日常 | | | | | |
| | 7 | グローバルシティズンとしての目標 | | | | 自分の目標をまとめてくること | |
| | 8 | 「感謝と思いやり」を振り返る | | | | | |
| | 9 | | | | | | |
| | 10 | | | | | | |
| | 11 | | | | | | |
| | 12 | | | | | | |
| | 13 | | | | | | |
| | 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 評価方法 | 出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | ○ | ◎ | | | | 100% |
| | 発表・作品 | | | | | | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---|------|
| 科目名 | 業界研究 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Industry Reserch I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 柴岡 秀信 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | ゲーム会社にてデザイナーとして勤務 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: | <input type="radio"/> | 演習: | | 実習: | | |
| | | | | | 実技: | | |
| | | | | | ※ 主たる方法: | <input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/> | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語 情報 | 知的 技能 | 運動 技能 | 態度 意欲 | その他 | 目標 | |
| | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | 希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。 | |
| | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | | | 業界の動向を自ら調べることができ、資料としてまとめる事ができる。 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | なし | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1.導入、業界の概要 | | | | | | |
| | 2-3.業界説明(ゲーム) | | | | | | |
| | 4-5.業界説明(CG・映像) | | | | | | |
| | 6-7.職種解説(ゲーム) | | | | | | |
| | 8-9.職種解説(CG・映像) | | | | | | |
| | 10-13.企業・業界研究 | | | | | | |
| | 14-15.研究発表、発表 | | | 提出課題① | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 評価方法 | ①出席状況(30%)、研究発表の完成度(70%)で評価する。 ②成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。 ③発表については、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | | 100% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|------------------------|--|-------|------|---------|-----------------|--|------|
| 科目名 | 美術基礎 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Basic Art I | | | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 赤城 潤一、岩崎 文紀 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格を目指します。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: △ | 演習: ○ | 実習: | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 | |
| | ○ | ○ | | | | 構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。 | |
| | | ○ | ○ | | | Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材 | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1-2.Photoshopの機能概要 | | | | | | |
| | 3-4.Photoshopの基本操作 | | | | | | |
| | 5-6.Photoshop 選択範囲の作成 | | | | | | |
| | 7-8.Photoshop 選択範囲の作成 | | | | | | |
| | 9-10.Photoshop 画像の移動と変形 | | | | | | |
| | 11-12.Photoshop 画像の移動と変形 | | | | | | |
| | 13-14.Photoshop カラーモードと色調補正 | | | | | | |
| | 15-16.Photoshop カラーモードと色調補正 | | | | | | |
| | 17-18.Photoshop カラーモードと色調補正 | | | | | | |
| | 19-20.Photoshop ペイント | | | | | | |
| | 21-22.Photoshop ペイント | | | | | | |
| | 23-24.Photoshop ペイント | | | | | | |
| | 25-26.Photoshop レイヤー操作 | | | | | | |
| | 27-28.Photoshop レイヤー操作 | | | | | | |
| 29-30.Photoshop レイヤー操作 | | | | | | | |
| 評価方法 | Photoshopについては、授業課題、検定試験、過去問題の達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| | | | | | | | |
| 履修上の注意 | Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|---|------|---------|----------------------|---|------|
| 科目名 | 企画・制作基礎 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Planning and Producing Basic I | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 水草 岳司 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 音楽プロダクションにて映像企画制作を担当 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | CG(アニメーション)作品制作において欠かせないストーリーボードの基本をマスターすることを目的とします。言語(脚本)からストーリーボードが完成するまでのプロセス、アイデアから演出、レイアウトなど一連の要素について理解を深めます。ビジュアルストーリーテリングとは何かを学び、観客を作品の世界観に引き込む画作りを目指します。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: ○ | 演習: △ | 実習: | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 目標 | |
| | ○ | ○ | | | | Storyboarderの操作を習得しストーリーボードの制作をすることができる。 | |
| | ○ | | | | | 脚本から場景をくみ取ることができ説明することができる。 | |
| | ○ | ○ | | | | 場景から適切なアングル、レイアウトで画面として切り取り、コンテとして描くことができる。 | |
| | ○ | ○ | | | | 一つの動画作品のストーリーボードを完成させる事ができる。 | |
| テキスト・教材 参考図書 | 参考資料、素材、課題、映像サンプル他 随時配布 | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1 | ナラティブアート(ビジュアルストーリーテリング)概要/自己紹介 | | | | | |
| | 2 | ナラティブアート演習&解説 01(構図)/ Storyborder解説&演習 | | | | | |
| | 3 | ナラティブアート演習&解説 02(構図・照明)/ Storyborder解説&演習 | | | | | |
| | 4 | ストーリーボード課題01 発表&解説 | | | ストーリーボード課題1 | | |
| | 5 | ナラティブアート演習&解説 03(エスタブリッシングショット)/ Storyborder解説&演習 | | | | | |
| | 6 | ナラティブアート演習&解説 04(動感1)/ Storyborder解説&演習 | | | | | |
| | 7 | ストーリーボード課題02 発表&解説 | | | ストーリーボード課題2 | | |
| | 8 | ナラティブアート演習&解説 05(動感2) | | | | | |
| | 9 | ナラティブアート演習&解説 06(俯瞰) | | | | | |
| | 10 | ナラティブアート演習&解説 07(煽り) | | | | | |
| | 11 | ナラティブアート演習&解説 08(ネガティブスペース) | | | | | |
| | 12 | ストーリーボード課題03 発表&解説 | | | ストーリーボード課題3 | | |
| | 13 | ナラティブアートまとめ | | | | | |
| | 14 | 各自課題ブラッシュアップ | | | | | |
| 15 | 各自課題ブラッシュアップ | | | 最終提出 | | | |
| 評価方法 | 課題提出、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 提出課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|-------|------|---------|-----------------|--|------|
| 科目名 | デッサン演習基礎 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Drawing Learning Basic I | | | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 武藤 志津子 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかりと持って課題に取り掛かりましょう。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: △ | 演習: ○ | 実習: | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 目標 | |
| | | ○ | | | | 対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。 | |
| | | ○ | ○ | | | 鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。 | |
| | | ○ | ○ | | | 対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をする事ができる。 | |
| テキスト・教材 参考図書 | デッサンモチーフ・石膏像 | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1-2.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説 | | | | | | |
| | 3-4.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説 | | | | | | |
| | 5-6.【導入授業】形を取る(人物) | | | | | | |
| | 7-8.静物デッサン・立体の表現方法 | | | | | | |
| | 9-10.静物デッサン・質感の表現方法 | | | | | | |
| | 11-12.静物デッサン・複数モチーフ | | | 課題① | | | |
| | 13-14.人物デッサン・顔 | | | 課題② | | | |
| | 15-16.人物デッサン・全身 | | | 課題③ | | | |
| | 17-18.光と影・角度の研究 | | | 課題④ | | | |
| | 19-20.精密模写 | | | 課題⑤ | | | |
| | 21.クロッキー | | | | | | |
| | 22.ポーズ研究 | | | 課題⑥ | | | |
| | 23-26.精密模写 | | | 課題⑦ | | | |
| 27-28.静物デッサン・構成 | | | 課題⑧ | | | | |
| 29-30.クロッキー | | | | | | | |
| 評価方法 | ①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | ◎ | △ | | 100% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|-------|-------|---------|-----------------|-------------------------------|------|
| 科目名 | 空間表現 I | | | | | | |
| 科目名(英) | Spatial Representation I | | | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 奥野 裕喜 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 映像制作会社を経営 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | YouTubeなどWeb動画作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: △ | 演習: ○ | 実習: △ | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 | |
| | | ○ | | | | 動画作品のポイント、意図を説明することができる | |
| | | | ○ | | | ソフトウェアの操作法を習得し、動画を完成させることができる | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | 無し | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1-2.After EffectsのUIとワークフローの習得 | | | | | | |
| | 3-4.PremiereとAfter Effectsの使用目的の違いを理解する | | | | | | |
| | 5-6.モーシヨンの設定と演出 | | | | | | |
| | 7-8.モーシヨンタイポグラフィーの基礎と実践 | | | | | | |
| | 9-10.モーシヨンタイポグラフィーの各エフェクトによる演出 | | | | | | |
| | 11-12.PremiereとAfter Effectsによるサウンドファイルの編集と設定 | | | | | | |
| | 13-14.カラーコレクション習得 | | | | | | |
| | 15-16.各種外部素材を使った合成コンポジットの習得 | | | | | | |
| | 17-18.3Dレイヤーの基礎 | | | | | | |
| | 19-20.3Dレイヤーを使ったモーシヨンタイポグラフィーの基礎 | | | | | | |
| | 21-22.3Dレイヤーを使った実写合成の基礎 | | | | | | |
| | 23-24.3Dレイヤーを使った実践 | | | | | | |
| | 25-26.課題制作指導 | | | | | | |
| | 27-28.課題制作指導 | | | | | | |
| 29-30.課題制作発表会 | | | | | | | |
| 評価方法 | 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| | | | | | | | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------------|--|----------|----------|---------------|-----------------|---------------------------|------|
| 科目名 | 映像撮影・編集 I | | | | | | |
| 科目名(英) | | | | | | | |
| 単位数 | 4単位 | 時間数 | 60時間 | 担当者 | 奥野 裕喜 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 実務家教員 担当科目 | 映像制作会社を経営 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | クライアントの商業映像などWeb媒体での映像の企画・制作、提案までの映像制作の実務を学ぶ | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: △ | 演習: ○ | 実習: △ | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語 情報 | 知的 技能 | 運動 技能 | 態度 意欲 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | | | 映像の企画・制作の流れを習得する | |
| | ○ | | | | | YouTubeに動画を作成しアップロードする | |
| | ○ | | | ○ | | 見ている側が退屈せず、内容を理解できる編集ができる | |
| テキスト・教材 参考図書 | 教員オリジナル教材 | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1-2:映像業界の概要説明 | | | | | | |
| | 3-4:映像とお金の話 | | | | | | |
| | 5-6:企画準備-クライアント研究、ヒアリング準備、CM研究 | | | | | | |
| | 7-8:企業オリエンテーション、制作発注-ヒアリング、制作確認 | | | | | | |
| | 9-10:企画制作-テーマ、表現スタイル・手法、シナリオ、キャスト、ロケーション、絵コンテ | | | | | | |
| | 11-12:企画プレゼン-企画案のクライアント確認・修正、撮影準備 | | | | | | |
| | 13-14:撮影・素材制作-撮影状況、追加・修正、CG素材制作確認、音楽制作・素材確認 | | | | | | |
| | 15-16:撮影・素材制作-撮影状況確認、追加・修正、CG素材制作確認、音楽制作・素材確認 | | | | | | |
| | 17-18:編集-撮影素材確認、荒編 | | | | | | |
| | 19-20:編集-編集、合成 | | | | | | |
| | 21-22:編集-編集、合成 | | | | | | |
| | 23-24:MA完了-完成確認、修正 | | | | | | |
| | 25-26:クライアント試写-対クライアントプレゼンテーション、確認、追加・修正指示 | | | | | | |
| 27-28:修正作業完了-最終確認 | | | | | | | |
| 29-30:前期発表会(各自プレゼン)、まとめ | | | | | | | |
| 評価方法 | 授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ○ | ◎ | ○ | | 100% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------------------|--|-------|------|---------|--------------------------|-------------------------|------|
| 科目名 | 映像撮影・編集Ⅱ | | | | | | |
| 科目名(英) | | | | | | | |
| 単位数 | 6単位 | 時間数 | 90時間 | 担当者 | 入江 修、井上 祐司 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | 井上:映像プロダクションにて映像・CM制作に従事 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | 映像合成に必要な応用力を根付かせるためにつ徹底した反復学習を意識した授業進行を行う。 また、スタジオにて一眼レフカメラのオペレーションを学び、撮影の演習を行う | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: △ | 演習: ○ | 実習: | 実技: | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度意欲 | その他 | 目標 | |
| | | ○ | | | | 一眼レフカメラの仕組みを理解できる。 | |
| | | ○ | ○ | | | カメラの知識をCG制作にフィードバックできる。 | |
| | | | ○ | | | 現場の視点からの要望に対応できる。 | |
| | | | | | | | |
| テキスト・教材 参考図書 | | | | | | | |
| 授業計画 | 授業項目・内容 | | | 授業外学修指示 | | | |
| | 1.撮影機材の基本① 画面分割法による構図/カメラ・レンズの歴史 | | | | | | |
| | 2.撮影機材の基本② 露出による演出法/構図とアングル① | | | | | | |
| | 3.きっかけカットと決めカットの組み合わせ/構図とアングル② | | | | | | |
| | 4.カメラワーク① 水平とピントを保つ/EOS基本操作 | | | | | | |
| | 5.カメラワーク② ズーム手法/撮影基本動作、画質 | | | | | | |
| | 6.Premiereの初歩的使用法/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| | 7.カメラワーク③ 静的被写体の撮り方(人物や物)/露出・シャッタースピード | | | | | | |
| | 8.カメラワーク③ 動的被写体の撮り方(人物や物)/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| | 9.映像制作の三部構成を知る/被写界深度・シャッター速度変化 | | | | | | |
| | 10.編集を意識した撮影① 導入部分に適した映像の作り方/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| | 11.編集を意識した撮影② チャプターや切り替え時の映像/フルマニュアル撮影 | | | | | | |
| | 12.編集を意識した撮影③ インサート映像/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| | 13.Premiereでの編集作業①/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| | 14.Premiereでの編集作業②/実習、作品プレビュー | | | | | | |
| 15.Premiereでの編集作業③/実習、作品プレビュー | | | | | | | |
| 評価方法 | ①課題ごとのテーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値に加え、学習態度、課題提出状況、制作への取り組みなど総合的に判断する。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | | | | | | |
| | 小テスト | | | | | | |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | ◎ | | ○ | | 100% |
| 履修上の注意 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----------------|--|--------------------|----------|----------|-------------------|---------------------------------------|------|
| 科目名 | CGリテラシー | | | | | | |
| 科目名(英) | CG Literacy | | | | | | |
| 単位数 | 2単位 | 時間数 | 30時間 | 担当者 | 原田 英一 | | |
| 実施年度 | 2020年度 | 実施時期 | 前期 | 担当者実務経験 | ゲーム会社にてデザイナーとして勤務 | | |
| 対象学科・学年 | マンガ・イラスト・CG科CGコース1年 | | | | | | |
| 授業概要 | デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。 | | | | | | |
| 授業形式 | 講義: | ○ | 演習: | | 実習: | | |
| | | | | | 実技: | | |
| | | | | | ※ 主たる方法:○ その他:△ | | |
| 学習目標 (到達目標) | 言語 情報 | 知的 技能 | 運動 技能 | 態度 意欲 | その他 | 目標 | |
| | ○ | | | | | CG制作のワークフローを説明できる | |
| | ○ | | | | | 色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる | |
| | ○ | | | | | 2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる | |
| | ○ | | | | | 3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる | |
| | ○ | | | | | 知的財産権、著作権について説明できる | |
| テキスト・教材 参考図書 | 入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会) | | | | | | |
| 授業計画 | | 授業項目・内容 | | | | 授業外学修指示 | |
| | 1 | CGとは・CGの歴史 | | | | | |
| | 2 | CG産業応用 | | | | | |
| | 3 | CG映像制作のワークフロー・デッサン | | | | | |
| | 4 | 色と動き・文字 | | | | | |
| | 5 | 2次元CGの基礎 | | | | | |
| | 6 | 写真撮影とレタッチ | | | | 確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。 | |
| | 7 | 確認テスト(2DCG) | | | | | |
| | 8 | モデリング | | | | | |
| | 9 | マテリアル | | | | | |
| | 10 | アニメーション | | | | | |
| | 11 | カメラワーク | | | | | |
| | 12 | ライティング | | | | | |
| | 13 | レンダリング | | | | | |
| | 14 | 合成・編集 | | | | 3DCGの復習をしっかりと行う事。 | |
| 15 | 確認テスト(3DCG・カメラワーク) | | | | | | |
| 評価方法 | ①理解度を確認するための小テストを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | |
| | | 言語情報 | 知的技能 | 運動技能 | 態度・意欲 | その他 | 評価割合 |
| | 定期試験 | ◎ | | | | | 80% |
| | 小テスト | ◎ | | | ○ | | 20% |
| | 宿題・レポート | | | | | | |
| | 発表・作品 | | | | | | |
| 履修上の注意 | | | | | | | |