

<b>授業科目名</b>	C Gの基礎と演習(200075)		
<b>時間割名</b>	C Gの基礎と演習(24102)		
<b>時間割担当</b>	羽太広海		
<b>実施期</b>	前期	<b>単位数</b>	2 選択
<b>曜日・時限</b>	火・4		

### 授業の目標・概要

現代のメディア社会では、映像、3DCG、グラフィックデザインと複合的な表現手法が用いられている。視覚的な表現における構成、オブジェクト同士の関係性、客観的な美しさを得る為の比率、造形の基礎理論を習得する。また、映像、3DCG、グラフィックデザインの情報処理技術を活用した造形のプロセスの基礎を習得し、デジタルデザインに必要な技術はグラフィックソフト、3DCGアプリケーションを活用して作品制作をする。実務に活かせる技術を取得することを目的に、より円滑なコミュニケーションや情報発信を意図したグラフィックス表現技法を学ぶ。

演習（講義16時間、演習14時間）

### 学習の到達目標

- ・現在の高度にメディア化された社会ではあらゆる分野で不可欠となっているデザインのリテラシーを身につける。
- ・コンピュータグラフィックスにおける最近の表現技術について理解し使えるようになる。

### 授業方法・形式

演習形式で作業を行います。AdobePhotoshop、AdobeIllustrator、AutodeskMAYA等のアプリケーションの操作方法をマスターし、各テーマにおいて課題を出し制作を行います。（完成しない場合は放課後等に実習室で制作が必要となります）最終回に講評会を行います。

### 授業計画

第1回：ガイダンス、造形表現：視覚的なデザインにおける基本的な表現技法を紹介し、黄金比やグリッドデザイン等の理論について学ぶ。

第2回：平面デザイン：AdobeIllustratorの基本的な操作、技術を学ぶ。

第3回：平面デザイン：AdobeIllustratorを使用し、課題を制作しながらデザイン的な平面構成や色彩構成を習得する。

第4回：平面デザイン：AdobePhotoshopの基本的な操作、技術、知識について学ぶ。

第5回：平面デザイン：AdobePhotoshopを使用し、実際に課題を制作しながらデザインのレイアウトや効果的な見せ方を習得する。

第6回：モーショングラフィックス：AdobeFlashを使用し、デザインを「動かす」方法を学ぶ。

第7回：モーショングラフィックス：AdobeFlashを使用し、モーショングラフィックスの作成を行う。モーショントゥイーンやシェイプトゥイーンといった機能を習得する。

第8回：3DCG：モーションキャプチャについて学ぶ。Kinectセンサーの技術を習得する。

第9回：3DCG：MMD（キャプチャーソフト）を利用してモーションキャプチャを行う。

第10回：3DCG：モーションキャプチャの動きを利用し、CGアニメーションを制作する。

第11回：3DCG：AutodeskMAYAを通して3DCG表現方法を学ぶ。

第12回：3DCG：AutodeskMAYAを使用しモデリング、マッピングの基礎技術を学ぶ。

第13回：3DCG：AutodeskMAYAを使用しアニメーション、レンダリングの基礎技術を学ぶ。

第14回：映像編集：AdobePremierを使用し映像編集の基礎を学ぶ。

第15回：映像編集：AdobePremierを使用し映像の出力について学ぶ。作品提出、講評

### 成績評価の基準

平常点50% 作品評価50%

### 授業時間外の課題

作品のアイデア、企画、絵コンテ等の作成。課題の制作作業。

### メッセージ

プロ・アマ問わず多くのクリエイターのが、デザイン系アプリケーションに活用し、多くの情報発信が行われています。デジタル制作を通じて表現に取り組むことは重要です。デジタル表現の可能性に触れる良い機会を活用し、情報発信の幅を広げてみてください。

### 教材・教科書

「デザインの学校 これからはじめるIllustrator&Photoshopの本」黒野 明子（著）

### 参考書

矢野りん著「デザインする技術 よりよいデザインのための基礎知識」,MdN