

授業科目名	C Gの基礎と演習(2000075)		
時間割名	C Gの基礎と演習(24203)		
時間割担当	羽太広海		
実施期	後期	単位数	2 選択
曜日・時限	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。ipad等を活用し、デザイン、映像編集、CGの課題制作を行います。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：ストップモーション撮影について撮影の手順について学ぶ。
第3回：ストップモーション撮影について、実際にコマ撮り撮影をおこない、作品を制作する。
第4回～第5回：ストップモーション撮影を行う。
第6回：映像編集について学ぶ。ストップモーション映像を編集する。作品提出、講評。
第7回：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8回：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9回：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10回：3DCGのモデリングの基礎技術を学ぶ。
第11回：3DCGのマッピングについて学ぶ。
第12回：3DCGのアニメーション、レンダリングの基礎技術を学ぶ。
第13回～第14回：3DCGアニメーションの制作。
第15回：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。

■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

■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