

科目シラバス（2023年度）

--

■科目基本情報

科目名	デザインⅡ	科目コード	B150
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	3 年 ・ 通期
必修/選択区分	選択必修	授業形態	演習
担当教員	池田裕貴		
教員の実務経験			
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	ゲームソフト用コンテンツだけにとどまらずWebやムービー等にも活用でき得るように幅広くデザインの知識と技術を学ぶ。											
到達目標	1・2年次の制作物を確実に上回るクオリティのグラフィックス関連の成果物を仕上げる。可能であれば制作実習用のコンテンツを本授業内で制作する（その場合は各課題の規定に合致する内容の必要アリ）											
授業方法	講義で解説したことをそのまま実習で再現したのちに、それを応用して独自のもの（提出課題）を制作する。これを通年繰り返す											
実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	80%	平常評価	20%	合計	100%
	講義の際に解説した複数の要点が課題で達成されているかで判定します。（欠席ばかりの学生が学期末に課題をまとめてこなしてクリアしようとするのを未然に防ぐための措置、病氣療養等の事情を除く）											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	GIMPのすべてが身に付く本（技術評論社・ISBN-978-4774198781）											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	タイトルロゴ制作 2Dor3Dで実際の自作品or架空の作品のタイトルロゴを制作する（講義解説）										
	第2週	タイトルロゴ制作 2Dor3Dで実際の自作品or架空の作品のタイトルロゴを制作する（実習）										
	第3週	タイトルロゴ制作 2Dor3Dで実際の自作品or架空の作品のタイトルロゴを制作する（実習）										
	第4週	リーフレット制作 タイトルロゴを基にその作品のA4リーフレットを制作する（講義解説）										
	第5週	リーフレット制作 タイトルロゴを基にその作品のA4リーフレットを制作する（講義解説）										
	第6週	リーフレット制作 タイトルロゴを基にその作品のA4リーフレットを制作する（実習）										
	第7週	リーフレット制作 タイトルロゴを基にその作品のA4リーフレットを制作する（実習）										
	第8週	リーフレット制作 タイトルロゴを基にその作品のA4リーフレットを制作する（実習）										
	第9週	キャラクターセットアップ オリジナリティのあるキャラクター性（講義解説）										
	第10週	キャラクターセットアップ オリジナリティのあるキャラクター性（ディスカッション）										
	第11週	キャラクターセットアップ オリジナリティのあるキャラクター性（個人に素案チェック）										
	第12週	キャラクターセットアップ オリジナリティのあるキャラクター性（個人に素案チェック）										
	第13週	キャラクターセットアップ スケッチorモデリング										
	第14週	キャラクターセットアップ スケッチorモデリング										
	第15週	キャラクターセットアップ デジタルペイントorテキストチャマッピング（※スケッチorモデリングはこの週で提出）										
	第16週	キャラクターセットアップ デジタルペイントorテキストチャマッピング										
	第17週	キャラクターセットアップ デジタルペイントorテキストチャマッピング										

授業計画	第18週	著作権とオリジナリティ オマージュ・トレス・AIによる書き出し（講義解説）
	第19週	著作権とオリジナリティ オマージュ・トレス・AIによる書き出し（実習）
	第20週	著作権とオリジナリティ オマージュ・トレス・AIによる書き出し（実習）
	第21週	著作権とオリジナリティ オマージュ・トレス・AIによる書き出し（実習）
	第22週	効果的な動画演出 動画用素材検索（自作の既存作品使用可）
	第23週	効果的な動画演出 画角とカット割り
	第24週	効果的な動画演出 絵コンテ
	第25週	効果的な動画演出 ポストエフェクト
	第26週	効果的な動画演出 22～25週を踏まえた実習
	第27週	効果的な動画演出 22～25週を踏まえた実習
	第28週	効果的な動画演出 22～25週を踏まえた実習
	第29週	最終課題 制作プラン・デザインコンセプトを各自で考える
	第30週	最終課題 コンセプトを提出し次第各自実習へ入る
	第31週	最終課題 引き続き実習
	第32週	最終課題 引き続き実習・個人に進捗チェック
	第33週	最終課題 引き続き実習・個人に進捗チェック
第34週	最終課題 最終課題提出	