

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	グラフィックデザイン				開講区分	前期	後期	通年
学科	放送芸術科				昼間一部			
必修選択	必修	年次	1	担当講師	泉原先生	講師略歴	スタジオマンゴステン主宰。短編アニメーションやイラストを制作。国際映画祭等で受賞、上映多数。	
授業形態	実習	総時間	30					
【授業の学習内容】								
Photoshop ,Illustratorの二つのグラフィックソフトについて、実習制作を行いながら、技術習得を行う。								
【前期:到達目標】					【後期:到達目標】			
Photoshop ,Illustrator、それぞれの基礎技術を習得し、様々な画像加工～画像作成方法とそのプロセスを理解する。					Photoshop ,Illustratorの応用技術を習得し、課題を制作することで素材の加工から印刷物が作成されるまでの行程を理解する。			

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
4月16日	<デザインワークについて>Photoshop ,Illustratorはどのように使用されているか、その目的と相違点について理解する。			10月1日	<Photoshop+Illustrator> DTPについて(画像解像度と配置)		
4月23日	<Photoshop 1> ・レイヤー構造の理解(見本データに習い、複数の素材を加工、合成する。)			10月8日	<Photoshop+Illustrator > 演習-1:写真配置、トレース 1 フォトショップで画像加工し、イラストレーターでトレースを行う		
5月7日	<Photoshop 2> ・選択範囲の作成方法1(選択ツール、パス、アルファチャンネル等を使い、画像の切り抜き～合成を行う)			10月15日	<Photoshop+Illustrator > 演習-1:写真配置、トレース 2 フォトショップで画像加工し、イラストレーターでトレースを行う		
5月14日	<Photoshop 3> ・レイヤーマスク、クリッピングマスク(複数のレイヤー間でマスクを設定し、その効果を理解する)			10月22日	<Photoshop+Illustrator> 課題-1:名刺デザイン 1 オリジナルデザインの作成		
5月28日	<Photoshop 4> ・色調補正(ヒストグラム、トーンカーブを理解し、用意された画像の色調を修正、加工する)			10月29日	<Photoshop+Illustrator> 課題-1:名刺デザイン 2 オリジナルデザインの作成		
6月11日	<Photoshop 5> ・課題:フォトコラージュ(与えられた資料を加工、合成し一枚のイメージ画像を作成する)			11月5日	<Photoshop+Illustrator> 課題-2:ポストカードの作成 1 フォトショップで画像加工し、イラストレーターでレイアウト		
6月18日	<Illustrator 1> ・オブジェクト構造の理解-1(線・面～)(図形ツールによるオブジェクト作成。)			11月19日	<Photoshop+Illustrator> 課題-2:ポストカードの作成 2 フォトショップで画像加工し、イラストレーターでレイアウト		
6月25日	<Illustrator 2> ・オブジェクト構造の理解-2(セグメント・ポイント・図形ツールによるオブジェクト作成。)			11月26日	<Photoshop+Illustrator> 課題-2:ポストカードの作成 3 フォトショップで画像加工し、イラストレーターでレイアウト		
7月2日	<Illustrator 3> ・オブジェクト構造の理解-3(セグメント・ポイント・ベントツールによるパスの作成-1)			12月3日	<Photoshop+Illustrator> 課題-3:CDジャケットの作成 1 既存の音楽家、楽曲の組み合わせから、オリジナルデザイン作成する		
7月9日	<Illustrator 4> ・オブジェクト構造の理解-4(セグメント・ポイント・ベントツールによるパスの作成-2)			12月10日	<Photoshop+Illustrator> 課題-3:CDジャケットの作成 2 既存の音楽家、楽曲の組み合わせから、オリジナルデザイン作成する		
7月16日	<Illustrator 5> ・オブジェクト構造の理解-5(セグメント・ポイント・ベントツールによるパスの作成-3)			12月17日	<Photoshop+Illustrator> 課題-3:CDジャケットの作成 3 既存の音楽家、楽曲の組み合わせから、オリジナルデザイン作成する		
9月3日	<Illustrator 5> ・演習:テキストとオブジェクトについて 1(テキストエリア、回り込み、オブジェクトパス等)	前期試験		1月7日	<Photoshop+Illustrator>課題-4:自己PR広告の作成 1 「自分」と言うテーマで広告を作成する A4見開き		
9月10日	<Illustrator 6> ・演習:テキストとオブジェクトについて 2(テキストエリア、回り込み、オブジェクトパス等)			1月14日	<Photoshop+Illustrator>課題-4:自己PR広告の作成 2 「自分」と言うテーマで広告を作成する A4見開き		後期試験
				1月21日	<Photoshop+Illustrator>課題-4:自己PR広告の作成 3 「自分」と言うテーマで広告を作成する A4見開き		
評価方法	学習行程で作成したデータを必ず提出し、学期末に総合的に判断する。提出物が期日にまでに提出できない場合はマイナス評価の要因となる。			評価方法	学習行程で作成したデータを必ず提出し、学期末に総合的に判断する。提出物が期日にまでに提出できない場合はマイナス評価の要因となる。		
準備学習 時間外学習				使用教科書 教材 参考書	バックアップ用USBメモリーを用意すること		

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	図面制作				開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻	放送芸術科				昼間一部			
必修選択	必修	年次	1	担当講師	齊藤先生			
授業形態	講義 実習	総時間 (単位)	30		講師略歴	舞台美術・舞台監督を中心に活躍している。 2.5次元ミュージカルなども手掛けている		
【授業の学習内容】 手書きを基礎とした、図面の作成、読み取り方。パースの作成。								
【前期:到達目標】 手書きで簡単な平面図、立面図、三面図が読みとり、描けるようになること					【後期:到達目標】 手書きで小規模な道具図面、パースまで描けるようになること			

前期				後期				
授業計画・内容				授業計画・内容				
4月17日	図面作成の準備(座学、縮尺、図面枠、単位、読み方など)			10月2日	一点透視の基礎(座学、一点透視の読み方)			
4月24日	スタジオの測量			10月9日	平面図から一点透視の書き方			
5月8日	製図板の作成、図面枠の作成			10月16日	スタジオ平面図から一点透視へ			
5月15日	スタジオ平面図の作成			10月23日	自分の部屋の平面図作成			
5月22日	スタジオ平面図の作成			10月30日	自分の部屋の一点透視図作成			
5月29日	スタジオ立面図作成準備、測量			11月6日	自分の部屋の一点透視図作成			
6月12日	スタジオ立面図作成			11月20日	自分の部屋の一点透視図作成(着彩)			
6月19日	スタジオ立面図作成			11月27日	自分の部屋の一点透視図作成(着彩)			
6月26日	スタジオ平面図、立面図まとめ(予備)			12月4日	デザインパースの作成基礎(モデル選び)			
7月3日	三面図基礎(座学、道具図面の基礎)			12月11日	読み込み、平面図、立面図の作成			
7月10日	階段、平台、箱馬などの測量			12月18日	オブジェ三面図の作成			
7月17日	三面図作成			1月8日	パースの作成			
9月4日	三面図作成、図面一式提出			前期試験	1月15日	ポートフォリオ、道具帳の提出		後期試験
9月11日	まとめ			1月22日	まとめ			
評価方法	前期試験までに作成し、完成した図面一式提出			評価方法	後期試験までにパースも含めた、図面一式提出			
準備学習 時間外学習	なるべく授業内で完結するが、図面提出までにできてなければ、提出期限までに完成を目指すので、宿題になる可能性あり			使用教科書 教材 参考書	齊藤持ち込みコピー教材あり T定規、製図用紙、製図ようペン、三角定規、コンパス、スケール、巻尺			

2019年度 授業シラバス

FC TOKYO

授業名	CG			開講区分	前期	後期	通年
学科・専攻	放送芸術科			屋間一部			
必修選択	必須	年次	2	担当講師	馬渡先生		
授業形態	実習	総時間	30	講師略歴	アニメーション・CG/VFXスーパーバイザー。 (株)白組を経て独立。代表作に「ジュブナイル」「リターナー」「カマイの剣」「幻魔大戦」「ダロス」「巨神ゴーク」他多数。 (一社)日本映画テレビ技術協会アニメーション部会長。		
【授業の学習内容】 Autodesk Mayaを使用し、3DCGの基礎を身に付け、3DCGアニメーションを作成する。合わせてデジタル画像技術を身に付ける。							
【前期:到達目標】 3DCGの各種アニメーション技法を学び、使用できるようにする。				【後期:到達目標】 3DCGの各種アニメーション技法を学び、使用できるようにする。 また、スケルトン等の高度な3DCGアニメーション技術が使用できるようにする。 3DCGアニメーション作品を積極的に制作する。			

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
4月18日	ガイダンス キーフレームアニメーション			10月3日	ガイダンス キーフレームアニメーション		
4月25日	キーフレームアニメーション			10月10日	キーフレームアニメーション		
5月9日	キーフレームアニメーション			10月17日	スケルトン		
5月16日	キーフレームアニメーション			10月24日	スケルトン		
5月23日	チャンネル制御のアニメーション			10月31日	スケルトン		
5月30日	チャンネル制御のアニメーション			11月7日	スケルトン		
6月13日	チャンネル制御のアニメーション			11月14日	スケルトン		
6月20日	チャンネル制御のアニメーション			11月21日	スケルトン		
6月27日	チャンネル制御のアニメーション			11月28日	クロス、ヘアー		
7月4日	チャンネル制御のアニメーション			12月5日	クロス、ヘアー		
7月11日	出題されたテーマに沿ったCGアニメーションシーンの設計			12月12日	クロス、ヘアー		
7月18日	CGアニメーションの制作(課題制作)			12月19日	CGアニメーションの制作(課題制作)		
9月5日	CGアニメーションの制作(課題制作)	前期試験		1月9日	CGアニメーションの制作(課題制作)		後期試験
9月12日	デジタル画像の理解			1月16日	デジタル画像の理解		
評価方法	出席率(60%) 課題評価(40%)			評価方法	出席率(60%) 課題評価(40%)		
準備学習 時間外学習	課題制作前には必要に応じて素材を自分で用意する。 Windowsの使用方法やフォルダの階層構造などは各種参考書等で学んでおく。 課題評価による理解度及び制作技量の判定を重視するので、時間外も利用して課題制作を行う事。			使用教科書 教材 参考書	持ってくるもの ・筆記用具、ノート、自分用のUSBメモリまたはUSBハードディスク 必須参考図書 ・「AUTODESK Maya トレーニングブック4」(ポーンデジタル刊) ・「入門CGデザイン」(CG-ARTS協会刊)		