

2023年度 日本工学院専門学校											
デザイン科 グラフィックデザイン専攻											
総合実習 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	荻野 龍登 / 秋山 潔			実務 経験	有	職種	映像クリエイター / 美術家				
担当教員紹介											
荻野 龍登：2013年、工学院大学大学院工学研究科情報学専攻修士課程修了。学部在学中より研究の傍ら独学で映像を学び、卒業後はフリーランスの映像クリエイターとして独立しYouTuber向けの動画・アニメーション制作などインターネットを拠点に活動を開始。現在は子ども向けのアニメーションから大手企業の製品プロモーション動画に至るまで様々なジャンルの映像を制作している。 秋山 潔：1978年～2018年日本工学院専任教員、2019年～デザインカレッジ非常勤講師。美術家として1981年より作品発表、日仏現代美術展 東京都美術館・グランパレ（パリ）。現代日本美術展 東京都美術館・京都市美術館など国内外で個展・グループ多数。											
授業概要											
※この授業では、2 種の専門分野を学びます。 ・Adobe Illustratorを用いたアニメーション素材の制作／Adobe Premiereを用いた動画編集／Adobe AfterEffectsを用いたアニメーションの基礎／オリジナルアニメーション作品の制作／その他、インターネット動画に纏わる著作権や統計情報の見方などの座学。 ・印刷の4版式の理解及び孔版印刷（シルクスクリーン）の基礎技法を学びます。デザイン課題としてシャツ、トートバッグバッグの文字とイラストのグッズ制作。											
到達目標											
・Adobe Illustrator、Premiere、AfterEffectsなどの動画制作に必要なソフトウェアの基本操作を習得し、それらを目的（CM、ミュージックビデオなど）に合わせて最大限活用できるようにすること。また、授業毎の練習課題～最終課題を経てあらゆるケースの動画制作におけるプロセス（企画、工数、制作時間など）を経験し、効率性の高い制作をイメージできるようにする。 ・孔版印刷（シルクスクリーン）技法の原理と技術を理解しグッズ制作を行います。その制作物によりデザイン展開の効果を学ぶ事を学ぶ事を目標とします。											
授業方法											
・動画編集に必要なソフトウェア（Adobe After Effects、Premiere、Illustratorなど）の基本操作を授業毎の課題を通して学習する。 ・シルクスクリーン印刷を使用し、どんなデザイン・イラストをどんなグッズにするか考え、実際に制作します。											
成績評価方法											
出席率、課題提出率、授業態度（理解力、技術力、プレゼン力、課題遂行力）を総合的に評価する。											
履修上の注意											
出席・課題提出は成績に大きく影響するので徹底すること。また、各課題の提出が遅れる際は事前の連絡があれば対応はするが、提出期限を過ぎた課題に関してはクオリティ、授業態度（出席率や制作に対する姿勢）などを通常よりも厳しく評価し、場合によっては減点もことあるので注意すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は原則不可とする。											
教科書教材											
参考作品・参考資料等は、授業内で配付、掲示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション：授業の方向性、評価方法、受講における注意点、課題に関する連絡事項の理解／Adobe Illustratorを用いたアニメーション素材の制作／Adobe AfterEffectsの基礎：Adobe AfterEffectsのインターフェース、基本操作（プロジェクトの作成、コンポジション、書き出し設定までの一連の操作）の習得										
第2回	Adobe Premiereの基礎：Adobe Premiereのインターフェース、基本操作（シーケンスの作成、カット、テロップ、トランジションなど）習得／AdobeAfterEffectsの基礎：Illustrator素材の読み込み、キーフレーム、アニメーションの基本の習得										
第3回	Adobe AfterEffectsの基礎：エフェクト、エフェクトコントロール、プリコンポジション、エクスプレッションの基本～応用の習得／課題「オリジナルアニメーション作品」の制作										
第4回	課題「オリジナルアニメーション作品」の制作										
第5回	課題「オリジナルアニメーション作品」の制作										

2023年度 日本工学院専門学校	
デザイン科 グラフィックデザイン専攻	
総合実習 4	
第6回	課題「オリジナルアニメーション作品」の制作
第7回	課題「オリジナルアニメーション作品」の制作：最終調整 / 成果発表会：後期授業で体得した成果を発表
第8回	オリエンテーション、授業の流れ/工房・機材・材料使用の注意点。（製版行程デモ）体験実習、製版行程グループ体験
第9回	体験実習①/（印刷工程デモ）体験実習、印刷工程グループ体験
第10回	体験実習②/デザイン課題制作（個人）A3サイズ以内、キャッチなコピーと図版
第11回	制作作業／「透過原稿作成」
第12回	制作作業／透過原稿作成、製版作業、印刷作業
第13回	制作作業／製版作業、印刷作業、フライヤー制作
第14回	ハクリ作業
第15回	まとめ／フライヤー提出、プレゼンテーション