

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅱ Animation Cartoons ProductⅡ	必修 選択	選択	年次	2,3年	担当教員	服部聰志
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科	デジタルクリエイター科					曜日/時限	水曜4,5限

【担当教員 実務者経験】

「文豪ストレイドッグス」作画監督

【授業の学習内容】

アニメーションの基礎的知識と技術を学習する。

【到達目標】

アニメーションの実践に通用する画力と知識を身に付ける。

授業計画・内容

1回目	アニメ制作のワークフローを学ぶ。アニメ制作の知識を身に付ける。
2回目	トレスの練習。原画のグリーンナップができるようになる。
3回目	人物の模写。人物を立体的にとらえ描けるようになる。
4回目	メカの模写。メカを立体的にとらえ描けるようになる。
5回目	キャラクターデザインの練習。アニメ制作におけるデザイン技術を身に付ける。
6回目	アオリの練習。アオリの絵が描けるようになる。
7回目	フカンの練習。フカンの絵が描けるようになる。
8回目	アニメの撮影の学習。アニメの撮影技法の知識を身に付ける。
9回目	歩きの原画作成。歩きの原画が描けるようになる①
10回目	歩きの動画作成。歩きの動画が描けるようになる②
11回目	走りの原画の作成。走りの原画が描けるようになる③
12回目	走りの動画の作成。走りの動画が描けるようになる④
13回目	振り向きの原画の作成。振り向きの原画が描けるようになる①
14回目	振り向きの動画の作成。振り向きの動画が描けるようになる②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	アニメに興味を持つと共にどうやってアニメが作られているかという過程にも興味を持ってアニメ制作を楽しんでください。

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タッパ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅱ Animation Cartoons ProductⅡ	必修 選択	選択	年次	2,3年	担当教員	服部聡志
学科	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜4,5限

【担当教員 実務者経験】

「文豪ストレイドッグス」作画監督

【授業の学習内容】

アニメーションの基礎的知識と技術を学習する。

【到達目標】

アニメーションの実践に通用する画力と知識を身に付ける。

授業計画・内容

1回目	歩き①
2回目	歩き②
3回目	歩き③
4回目	歩き④
5回目	振り向き①
6回目	振り向き②
7回目	人物のアオリ①
8回目	人物のフカン②
9回目	2人以上の人物①
10回目	2人以上の人物②
11回目	エフェクト①
12回目	エフェクト②
13回目	カメラワーク基礎①
14回目	カメラワーク基礎②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	アニメに興味を持つと共にどうやってアニメが作られているかという過程にも興味を持ってアニメ制作を楽しんでください。

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タップ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザイン I Graphic Design I	必修 選択	必修 選択	年次	1,2	担当教員	照喜名 隆充
学科	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜 /1.2時限目

【担当教員 実務者経験】

イラストレーター(フリーランス)2007年よりマーガレット一家・あっぱれ本舗を立ち上げ、紙芝居をモチーフに、舞台公演や祝賀イベント用のアトラクションを手がける。近年は保育関係を専門とし、園での造形活動と、書籍関連に注力している。主なクライアントにTOYOTA、世界の山ちゃん。書籍、店舗壁画、紙芝居・ポスター・WEB等のイラストを手がける。

【授業の学習内容】

色彩・平面構成に対する理解を深め、基礎的な力を身につける事はグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。本授業では、これらの基礎を実技演習を通して学習する。

【到達目標】

色彩・平面構成に対する理解を深め、基礎的な力を身につける。
時間をかけてしっかり描きこむ時間を体験する事で、仕事に対する集中力・持久力を身につける。
本授業修了時には、それらの能力を仕事(デザイン)に活かせるようになる。

授業計画・内容

1回目	「画材の使用法解説」画材の使い方を身につける。
2回目	「画材の使用法解説」画材の使い方を身につける。
3回目	「実技/平面構成」補色の知識と技術を身につける。
4回目	「実技/平面構成」補色の知識と技術を身につける。
5回目	「実技/平面構成」配色の知識と技術を身につける。
6回目	「実技/平面構成」配色の知識と技術を身につける。
7回目	「実技/平面構成」写真をトレースし、画力を補いながら作画クオリティを上げる。
8回目	「実技/平面構成」写真をトレースし、画力を補いながら作画クオリティを上げる。
9回目	「実技/平面構成」イメージをベースにし、独創性を伸ばす。
10回目	「実技/平面構成」イメージをベースにし、独創性を伸ばす。
11回目	「実技/平面構成」モチーフをベースにし、観察力と展開力を養う1
12回目	「実技/平面構成」モチーフをベースにし、観察力と展開力を養う2
13回目	「実技/平面構成」モチーフをベースにし、観察力と展開力を養う3
14回目	「実技/平面構成」モチーフをベースにし、観察力と展開力を養う4
15回目	評価

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%」とする。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度」とする。

受講生へのメッセージ
創作の基礎を学ぶ時間です。
基礎的な技術に加え、制作に対する体力をトレーニングする場ですが、
創作の楽しさを沢山感じてもらえるような時間にしていきたいと思います。

【使用教科書・教材・参考書】 □

クロッキー帳/カラーチャート/マスキング/定規/三角定規/コンパス
鉛筆/消しゴム・練りゴム/色鉛筆/アクリルガッシュ/ピグメントライナー
筆/プラ皿/紙パレット/筆洗用具/カッター/カッティングマット

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザイン I Graphic Design I	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	照喜名 隆充
学科	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜 /1.2時限目

【担当教員 実務者経験】

イラストレーター(フリーランス)2007年よりマーガレット一家・あっぱれ本舗を立ち上げ、紙芝居をモチーフに、舞台公演や祝賀イベント用のアトラクションを手がける。近年は保育関係を専門とし、園での造形活動と、書籍関連に注力している。主なクライアントにTOYOTA、世界の山ちゃん。書籍、店舗壁画、紙芝居・ポスター・WEB等のイラストを手がける。

【授業の学習内容】

色彩・平面・立体構成に対する理解を深め、基礎的な力を身につける事はグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。本授業では、これらの基礎を実技演習を通して学習する。

【到達目標】

色彩・平面・立体構成に対する理解を深め、基礎的な力を身につける。
時間をかけてしっかり制作することを経験する事で、仕事に対する集中力・持久力を身につける。
本授業修了時には、それらの能力を仕事(デザイン)に活かせるようになる。

授業計画・内容

1回目	自然形態をピクトグラム化する ピクトグラム デザインの演習
2回目	自然形態をピクトグラム化する ピクトグラム デザインの演習
3回目	平面構成 コラージュ 色彩と写真などの平面構成の演習
4回目	平面構成 コラージュ 色彩と写真などの平面構成の演習
5回目	ペーパーレリーフ 1 立体オブジェ POP・UP
6回目	ペーパーレリーフ 1 立体オブジェ POP・UP
7回目	立体レリーフ 1 パッケージデザイン作品の作成 1
8回目	立体レリーフ 2 パッケージデザイン作品の作成 2
9回目	課外授業 展覧会見学 (レポート提出) 日時の変更有ります。
10回目	立体構成 ダンボールの立体オブジェ作品の作成 1
11回目	立体構成 ダンボールの立体オブジェ作品の作成 2
12回目	立体構成 立体オブジェ スタンド照明作品の作成 1
13回目	立体構成 立体オブジェ スタンド照明作品の作成 2
14回目	立体構成 立体オブジェ スタンド照明作品の作成 3 撮影
15回目	発表 講評

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%」とする。
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度」とする。

受講生への メッセージ

創作の基礎を学ぶ時間です。
基礎的な技術に加え、制作に対する体力をトレーニングする場ですが、
創作の楽しさを沢山感じてもらえるような時間にしていきたいと思います。

【使用教科書・教材・参考書】 □

デザインベーシックBOOK・その他必要教材

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作 I Film Making I	必修 選択	選択	年次	1,2年	担当教員	加藤 栄治
学科	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 木曜4.5限
【担当教員 実務者経験】							
VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。							
【授業の学習内容】							
AfterEffectsの基本操作の学習と演習。そのほかショートムービー等を撮影して基本的なカメラの使い方と、プレミア(編集ソフト)の基本を学習する。							
【到達目標】							
映像関連ソフト・機材の基本をマスターする。グループ撮影・編集でのコミュニケーション能力の向上。							

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)	
1回目	撮影・編集① カメラの基本操作と、取り込み方法、プレミアの基本操作ができるようになる。
2回目	撮影・編集② 1週目のもののアレンジ
3回目	ショートムービー制作① 絵コンテの作成方法とプレゼンテーション方法が理解できる。
4回目	ショートムービー制作② 自らが出演者となり、撮影編集する。自らが演技経験することによって、監督・ディレクターになったときのOKのレベルを把握する。
5回目	ショートムービー撮影・編集①
6回目	ショートムービー撮影・編集②
7回目	ショートムービー撮影・編集③
8回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。①
9回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。②
10回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。③
11回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。④
12回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。⑤
13回目	TrapCodeエフェクト演習①
14回目	TrapCodeエフェクト演習②
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作 I Film Making I	必修 選択	選択	年次	1,2年	担当教員	加藤 栄治
学科	デジタルクリエイター科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	木曜4.5限
【担当教員 実務者経験】							
VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。							
【授業の学習内容】							
AfterEffectsの基本操作の学習と演習。そのほかショートムービー等を撮影して基本的なカメラの使い方と、プレミア(編集ソフト)の基本を学習する。							
【到達目標】							
映像関連ソフト・機材の基本をマスターする。グループ撮影・編集でのコミュニケーション能力の向上。							

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)	
1回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
2回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
3回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
4回目	AEオペレーション 特殊効果など
5回目	AEオペレーション 特殊効果など
6回目	AEオペレーション 特殊効果など
7回目	AEオペレーション 特殊効果など
8回目	AEオペレーション 特殊効果など
9回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
10回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
11回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
12回目	卒業・進級制作展制作準備
13回目	卒業・進級制作展制作準備
14回目	卒業・進級制作展制作準備
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。	