

デジタルデザインインストラクション

デジタルデザインチーム

吉川 拓（環境情報学部2年）

田中 絢子（環境情報学部2年）

児玉 克志（環境情報学部2年）

授業概要

この授業では未知のクリエイティブツールに対して難なく対応できるような能力を習得し、また、色々なツールに対応するのに必要な知識を持った人間を育成する。かつ、ある問題を解決しようとする際に、様々な選択肢の中からの確に答えを導き出せるような人間を育成することを目的とする。授業の中では主にフォトショップ、イラストレーター、フラッシュのようなツールを段階的に用いてレイヤー、ベジエ曲線、タイムラインなどの基礎的な概念を学んでいく。

授業では毎回何かしらの作品を作りあげることが目的とする。その制作を通して、

「自分が何をしたい、何をしなければならない では何をすればいいのか？」

を回り道をしないで考えられる能力を身に付けてもらう。「経験する」ことで自分の興味分野を広げるため、この授業では様々なツールに触れる機会を提供する。

第1回

イントロダクション

第2回

CGにおける表現：レイヤー構造のイントロダクション

使用ツール：Windows標準ツール、ペイント

第3回

CGにおける表現：レイヤー構造を利用した制作1

使用ツール：Windows標準ツール、ペイント

Adobe Photoshop

第4回

CGにおける表現：レイヤー構造を利用した制作2

使用ツール：Adobe Photoshop

第5回

制作手法のプロセスを考える

（あなたがものを作る時はどんな過程をとりますか？）

第6回

コンピューターの曲線：ベジェ曲線のイントロダクション
使用ツール：Adobe Photoshop

第7回

コンピューターの曲線：ベジェ曲線を利用した制作1
使用ツール：Adobe Illustrator

第8回

コンピューターの曲線：ベジェ曲線を利用した制作2
使用ツール：Adobe Illustrator

第9回

制作手法のプロセスを考える
(ツールごとに持つユニークな表現とは(ドロー系・ラスター系など))

第10回

CGアニメーション：タイムラインのイントロダクション
GIFアニメーションを作る

第11回

CGアニメーション：タイムラインを利用した制作1
使用ツール：Macromedia Flash

第12回

CGアニメーション：タイムラインを利用した制作2
使用ツール：Macromedia Flash

第13回

制作手法のプロセスを考える
(自分のイメージに近いツールとは)

第14回

最終作品に向けての制作実習

第15回

作品発表会
次のステップにつなげられること