

区 分	専門科目－コンテンツ文化・産業科目	担当教員	鶴根 弘行			
授業科目	ゲーム文化論					
英 訳	Cultural Theory of Games					
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> 市場に出回っているゲームは、システムの違いによって分類される。この授業ではそれぞれのゲームシステムがプレイヤーのニーズに合わせてどのように発展してきたのかに焦点を合わせた講義を行う。						
<b>【授業の目的】</b> 現在市場に流通しているゲームについて体系的に分類し、特徴を理解することを目的とする。						
<b>【到達目標】</b> コンピュータやネットワークの発達に伴い、ゲーム性がどのように変化していったのかを理解する。さらにゲームのテーマを強調するための演出やインタフェースの工夫について理解する。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 講義終了時に出題する課題は予習・復習を目的の一つとしているので、必ず提出すること。						
<b>【授業計画】</b> 第 1 回 ゲーム全般に関する概説 第 2 回 シューティングゲーム概説(1) 第 3 回 シューティングゲーム概説(2) 第 4 回 シューティングゲーム概説(3) 第 5 回 ロールプレイングゲーム概説(1) 第 6 回 ロールプレイングゲーム概説(2) 第 7 回 ロールプレイングゲーム概説(3) 第 8 回 アドベンチャーゲーム概説(1) 第 9 回 アドベンチャーゲーム概説(2) 第 10 回 アドベンチャーゲーム概説(3) 第 11 回 その他のゲームに関する概説 (パズル) 第 12 回 その他のゲームに関する概説 (体感ゲーム) 第 13 回 その他のゲームに関する概説 (補足) 第 14 回 ネットワークゲームに関する概説 第 15 回 まとめ						
<b>【教科書】</b> 必要に応じて資料を配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて資料を配布する。						
<b>【成績評価基準】</b> 期末試験 (70%)、小テスト (20%)、平常点 (10%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> テーマはゲームですけど、制作者の立場に立った勉強です。気分を引き締めていきましょう。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	映像作品研究					
英 訳	Study of Film and Video Works					
配当年次	1年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> 様々なジャンルや時代の映像を鑑賞する。そこで映像史を理解しながら作品における構造や技法、表現方法について学ぶ。また時代背景、社会状況、文化などの視点からも映像の考察を行う。						
<b>【授業の目的】</b> 像をエンターテインメントとしてただ鑑賞するのではなく、映像に含まれる様々な背景を学ぶ。それらを多角的な視点から読み解き、分析できる能力や知識を養う。						
<b>【到達目標】</b> 映像の見方について学び、映像の構造や技法などが理解でき、今後の制作に活用できる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 事前に次回鑑賞する映像について調べておくこと。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 ガイダンス 第 2回 初期の映像 第 3回 初期のアニメーション 第 4回 映画をたどる (1) 映画の初期 第 5回 映画をたどる (2) SF映画 第 6回 映画をたどる (3) 日本映画 第 7回 映画をたどる (4) 世界の映画 第 8回 アニメーションをたどる (1) 日本のアニメーション 第 9回 アニメーションをたどる (2) 日本のアニメーション 第10回 アニメーションをたどる (3) 世界のアニメーション 第11回 アートアニメーション 第12回 ドキュメンタリー映像 第13回 ミュージックビデオ 第14回 アートとしての映像 第15回 映像の現在						
<b>【教科書】</b> 適宜プリントを配布する						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
<b>【成績評価基準】</b> レポート提出 (50%)、小レポート (40%)、平常点 (10%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> 毎授業ごとに小レポートの提出があります。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	コンテンツ文化論					
英 訳	Studies of Media Contents and Culture					
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
<b>【授業の概要】</b>						
本授業では、現代日本のコンテンツ文化の特徴や課題などを検討し、その背景にある社会構造や社会意識のあり方について理解を深める。授業は講義形式で行う。						
<b>【授業の目的】</b>						
この授業では、現代日本のコンテンツについて、特にアニメーションに焦点を当てながら、制作・流通・消費をめぐる現状と課題に関する基本的な知識を身につけるとともに、近年、重視されているコンテンツによる地域振興の可能性を学ぶことを目的とする。						
<b>【到達目標】</b>						
コンテンツ産業論、メディア論の基本的概念について学習し、基本的な知識を身につける。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b>						
ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。また、授業で紹介されたアニメーション等のコンテンツ作品をチェックしておくこと。						
<b>【授業計画】</b>						
第 1 回 ガイダンス～コンテンツとは何か？						
第 2 回 コンテンツ産業の現状と課題 (概要)						
第 3 回 コンテンツはどのように作られるのか？						
第 4 回 コンテンツの流通と著作権						
第 5 回 コンテンツ分野の人材育成の現状と課題						
第 6 回 コンテンツの愛好者について (1)						
第 7 回 コンテンツの愛好者について (2)						
第 8 回 コンテンツと地域活性化 (1)						
第 9 回 コンテンツと地域活性化 (2)						
第10回 メディアと社会意識 (1)						
第11回 メディアと社会意識 (2)						
第12回 コンテンツ文化と現代社会 (1)						
第13回 コンテンツ文化と現代社会 (2)						
第14回 コンテンツ文化のゆくえ						
第15回 まとめ～コンテンツ文化を考える						
<b>【教科書】</b>						
特に指定しない。						
<b>【参考書】</b>						
授業中に適宜、紹介する、						
<b>【成績評価基準】</b>						
期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。						
<b>【メッセージ】</b>						
授業では過去から現在までの日本の商業アニメーションの重要な作品に触れる機会を持ちたい。受講生は、日頃からアニメーション等のコンテンツ作品に深い関心を持って接することが望ましい。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	コミュニケーション文化論					
英 訳	Invitation to Media and Cultural Studies					
配当年次	2 年次 後期	必選別	選択	単位数	2 単位	
【授業の概要】 本授業では、人びとの対面的なコミュニケーションの諸相を手がかりにしながら、人びとの社会関係や社会意識をどのように編成しているのかを検討する。授業は講義形式で行う。						
【授業の目的】 この授業では、私たちの対面的コミュニケーションに注目しながら、現代社会に生きる私たちの現実感覚や社会意識の特徴を探求することを目的とする。						
【到達目標】 社会的コミュニケーション論、メディア論の基本的概念について学習し、基本的な知識を身につける。						
【準備学習(予習・復習)】 ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 コミュニケーションと「わたし」の意識 第 3 回 コミュニケーションと「他者」 第 4 回 コミュニケーションの病 (1) 第 5 回 コミュニケーションの病 (2) 第 6 回 「嗜癖」と共依存 第 7 回 親密性の変容 第 8 回 「感情」と社会 第 9 回 「記憶」という経験 第 10 回 行為と演技 第 11 回 コミュニケーションと現実感覚 第 12 回 社会的ネットワーク 第 13 回 現代社会におけるコミュニケーションの特徴 第 14 回 文化研究と社会学 第 15 回 まとめ						
【教科書】 特に指定しない。						
【参考書】 授業中に適宜、紹介する、						
【成績評価基準】 期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。						
【メッセージ】 ほぼ毎回、授業終了時にミニレポートを提出する。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	北野 不凡			
授業科目	ゲームデザイン					
英 訳	Game Design					
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> この講義では、1. ゲームの一般的な構成要素、2. 遊びとしてのゲーム、3. ゲームを企画する過程の体験、4. ストーリー構成に対する知識について学習する。						
<b>【授業の目的】</b> ゲームの構成要素や開発の過程や歴史、ならびにゲームやストーリーの企画立案に関する手法について学習することで、今後社会で求められるであろう、ゲーミフィケーションを開発、対応できる人材を養成する。						
<b>【到達目標】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム性の構造、原理を学ぶことで、ゲーム化する発想を習得する。</li> <li>・アクトシステムに則ったストーリー展開を記述できる。</li> </ul>						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・講義前に配布された資料を熟読後、印刷して持参すること。</li> <li>・講義中に出席された課題は必ず提出すること。</li> <li>・講義中に指摘した重要ポイントはノートに書き写すこと</li> </ul>						
<b>【授業計画】</b> 第 1 回 ゲームとは何か 第 2 回 ゲームの構造 第 3 回 MDA フレームワーク 第 4 回 メカニクスの詳細 第 5 回 ゲームを刺激的にする要素 第 6 回 拡大するゲーム業界とシーン 第 7 回 ゲームの開発ドキュメント 第 8 回 アクトシステムとは何か 第 9 回 「シュレック」を通してアクトシステムを考える 第10回 シーンの種類 第11回 プロットを書く 第12回 ゲームとストーリー 第13回 ストーリーとステージ 第14回 まとめ 第15回 小試験						
<b>【教科書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【成績評価基準】</b> レポート提出(30%)、平常点(20%)、出席点 (20%)、小テスト(30%)で評価する						
<b>【メッセージ】</b> ゲームや「遊び」は社会で今後ますます必要とされていきます。これを構造的に知ることで生活や仕事にゲーム的な要素を取入れ、より豊かに楽しくしていくことができます。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	鶴根 弘行、北野 不凡			
授業科目	ゲーム制作I					
英 訳	Game Creation I					
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> この講義ではノベルゲームの作成に必要な作業・技法について学習する。具体的には「吉里吉里」などのスクリプトエンジンによるゲームデータの作成に関する事項と、ゲームの企画ならびにシナリオの制作に関する事項について、2クラスに分かれて学習する。						
<b>【授業の目的】</b> テキストアドベンチャーゲームを題材に、ゲームをデザインする上で必要な技法について学習する。						
<b>【到達目標】</b> 両クラスに共通する目標として、スクリプトエンジン「吉里吉里」を使ったノベルゲームの制作技術を習得する。鶴根クラスでは画面制御や特殊効果に関する技術を、北野クラスではより具体的なシナリオ制作技術を中心に学ぶ。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> ・講義前に配布された資料を熟読する。 ・北野クラスでは配布された資料を印刷し持参する。指摘された重要ポイントはマークしノートに書き写すこと。 ・講義中に出題された課題は必ず提出すること。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 (クラス共通) 講義概要の説明 第 2回 (鶴根) システムの解説 (北野) アクトシステムとは 第 3回 (鶴根) スクリプトの概説 (北野) シーン・メモを書く 第 4回 (鶴根) 文章表示命令 (北野) ストーリー分析実例とプロット 第 5回 (鶴根) 画像表示命令 (北野) キャラクタの種類 第 6回 (鶴根) 画面切替命令 (北野) キャラクタとセリフ 第 7回 (鶴根) 状態遷移図 (北野) キャラクタの関係 第 8回 (鶴根) 選択肢命令 (北野) 世界観と脚色/吉里吉里のセットアップ確認 第 9回 (鶴根) フラグによる制御 (北野) 吉里吉里 画像表示 第 10回 (鶴根) ウィンドウ制御 (北野) 吉里吉里 分岐処理 第 11回 (鶴根) マクロ (北野) 吉里吉里 (変数・フラグ) 第 12回 (鶴根) クリックابلマップ (北野) 吉里吉里 (制御構造) 第 13回 (鶴根) BGM・効果音 (北野) 吉里吉里 (クリックابلマップ) 第 14回 (鶴根) セーブ・ロード (北野) シナリオ・吉里吉里まとめ 第 15回 (鶴根) まとめ (北野) 小試験						
<b>【教科書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【成績評価基準】</b> 鶴根クラスは最終課題 (70%)、レポート提出 (20%)、平常点 (10%) で評価する。 北野クラスは最終課題 (70%)、レポート提出 (20%)、平常点 (10%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> 使用するソフトウェアは「吉里吉里」を予定しているが、流行の変化に応じて変更することがある。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	鶴根 弘行			
授業科目	ゲーム制作II					
英 訳	Game Creation II					
配当年次	3年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位	
<b>【授業の概要】</b> この授業ではプロジェクトチームを組み、ゲームデザインで学んだことを基礎として、規模の大きいゲーム制作を体験してもらうことを目的とする。一般性を持たせるため、制作環境は特に限定しない。						
<b>【授業の目的】</b> 二人以上からなるプロジェクトチームによるゲーム開発に用いる技法、ならびに進捗管理手法などについて学習する。						
<b>【到達目標】</b> プロジェクトチームとしてソフトウェアを構築するための技法を活用できるようになることである。具体的にはプレインストーミングなどによるテーマの決定、企画書や仕様書の作成、およびガントチャートなどを利用してスケジュール管理を行えるようになる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 講義終了時に与える、予習を兼ねた課題を必ず提出すること。また、次回までに自分が何をすべきかをプロジェクトチームのメンバーと事前協議すること。						
<b>【授業計画】</b> 第 1 回 プロジェクトチームに関する説明 第 2 回 プロジェクトチームの決定 第 3 回 チームごとのゲームのテーマ決定 第 4 回 企画書の作成 第 5 回 ゲームシステムの設計 (ストーリー作成) 第 6 回 ゲームシステムの設計 (コンテ作成) 第 7 回 ゲームシステムの設計 (状態遷移表作成) 第 8 回 企画発表会 第 9 回 制作環境の選定 第 10 回 ゲームの実装(1) 第 11 回 ゲームの実装(2) 第 12 回 ゲームの実装(3) 第 13 回 デバッグ(1) 第 14 回 デバッグ(2) 第 15 回 ゲーム発表会およびまとめ						
<b>【教科書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて配布する。						
<b>【成績評価基準】</b> 最終提出課題 (70%) と平常点 (20%)、課題提出 (10%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> ゲーム制作 (3年前期) の単位を取得していることを強く希望する。使用するシステムは「吉里吉里」を想定している。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	サウンドデザイン					
英 訳	Sound Design					
配当年次	1年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> 基本的な音の知識を学び、サウンド作品を制作する。人が音の中で生活し、コミュニケーションの手段や感動を生み出す手段として活用していることについて幅広く理解する。						
<b>【授業の目的】</b> 音の現象、音の心理学、音の処理などの基礎的な知識を理解し、それを表現や発信することができる活用法を学ぶ。						
<b>【到達目標】</b> 音の基本的な知識を学び、それらを活用することができる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 ガイダンス 第 2回 音と人間、音の性質 第 3回 音の現象 第 4回 声と耳と心 第 5回 声とことば 第 6回 音と記録と再現 第 7回 サウンド編集ソフトの基本的な操作 (1) 第 8回 サウンド編集ソフトの基本的な操作 (2) 第 9回 音の可視化課題 (1) 第 10回 音の可視化課題 (2) 第 11回 インタビュー番組制作課題 (1) 第 12回 インタビュー番組制作課題 (2) 第 13回 CM制作課題 (1) 第 14回 CM制作課題 (2) 第 15回 プレゼンテーション及び講評会						
<b>【教科書】</b> 適宜プリントやデータを配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
<b>【成績評価基準】</b> 授業中の課題及び最終発表 (70%)、小レポート (10%) 平常点 (20%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> 制作課題は授業時間内で終わりませんので、授業時間外での制作時間が必要です。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	高木 尚光			
授業科目	アニメーション作成基礎					
英 訳	Basic Computer Animation					
配当年次	1年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 作品を実際に制作することにより、アニメーション作成の手順などの技術的知識の確認を行う形態で授業を実施する。						
【授業の目的】 初心者扱いやすいアニメーション制作ソフトウェアを用いて、アニメーション作成ソフトウェアの基本的操作を習得すると共に、アニメーションのできるまでの基本的な作成過程を理解することを目標とする。さらに、各自が簡単なアニメーション作品を制作するまでを指導する。						
【到達目標】 アニメーション作成過程の基礎を学び、アニメーション作成の基本的な操作ができる。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
【授業計画】 第 1回 アニメーション作成の流れ 第 2回 ソフトウェアの操作方法 第 3回 通常物体のモデリング 第 4回 マテリアルの設定 第 5回 背景の設定 第 6回 カメラワーク、シーンの設定 第 7回 ライティングの設定 第 8回 通常物体のモーショ設定 第 9回 通常物体のアニメーション 第 10回 多関節物体のモデリング 第 11回 多関節物体のアクション設定 第 12回 多関節物体のモーショ設定 第 13回 多関節物体のアニメーション 第 14回 自由作品制作 (1) モデリングまで 第 15回 自由作品制作 (2) 完成まで、まとめ						
【教科書】 適宜、資料を配付する。						
【参考書】 特になし						
【成績評価基準】 課題提出(100%)により評価する。						
【メッセージ】 教育職員免許「高等学校教諭(一種・情報)」対応科目						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	趙 領逸・岡川 卓詩			
授業科目	アニメーション作成応用 I					
英 訳	Development Computer Animation I					
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 2D・3Dアニメーションの基礎知識を学び、アニメーション作成ソフトの操作方法を習得し、アニメーションを制作の基本プロセスを理解する。						
【授業の目的】 2D・3Dアニメーションの構造や制作方法を学び、実際の制作を通じてマルチメディアに活用できることを目的とする。						
【到達目標】 2Dアニメーションの基礎が理解でき、アニメーション作成ソフトウェアの基本操作ができる。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 アニメーション作成ソフトウェアの基礎 (1) 第 3回 アニメーション作成ソフトウェアの基礎 (2) 第 4回 2D アニメーション制作 (1) 画コンテ 第 5回 2D アニメーション制作 (2) 作画 第 6回 2D アニメーション制作 (3) 作画 第 7回 2D アニメーション制作 (4) 編集 第 8回 3D アニメーションの紹介及び 3DsMax 基礎 第 9回 モデリングの基礎及び応用 第 10回 マテリアルの理解及び応用 第 11回 カメラワークの基礎と応用 第 12回 ライティングとレンダリング設定の基礎と応用 第 13回 応用作品制作 (1) 第 14回 応用作品制作 (2) 第 15回 作品発表及び講評 ※1 回目にクラス分けを行い、8 回目の授業で担当者が入れ替わる。						
【教科書】 適宜プリント及びデータ (*.pdf / *.max / *.avi) を配布する。						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、サイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 講義内容が順次進行しますので、欠席すると次の内容が理解できなくなるので、欠席はしないでください。課題制作は授業時間内だけで終わらない場合もあります。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	趙 領逸・岡川 卓詩			
授業科目	アニメーション作成応用II					
英 訳	Development Computer Animation II					
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 2D・3Dアニメーションの高度な知識を学び、アニメーション作成ソフトの応用的な操作方法を習得し、アニメーション作品を制作する。						
【授業の目的】 2D・3Dアニメーションの中級以上の制作方法を学び、実際の制作を通じてマルチメディアに活用できることを目的とする。						
【到達目標】 2D・3Dアニメーション作成ソフトウェアの応用的な操作ができ、アニメーション作品を制作できる。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 アニメーション作成ソフトウェアの応用 (1) 第 3回 アニメーション作成ソフトウェアの応用 (2) 第 4回 2D アニメーション制作課題 (1) 画コンテ 第 5回 2D アニメーション制作課題 (2) 作画 第 6回 2D アニメーション制作課題 (3) 作画 第 7回 2D アニメーション制作課題 (4) 編集 第 8回 3DCG ソフトウェアの基本及び応用操作 第 9回 3D の表現方法：図形の作成及び色や材質の設定 第10回 3D アニメーションの表現方法：CAT (Character Animation Toolkit)の基礎 第11回 3D アニメーションの表現方法：CAT (Character Animation Toolkit)の応用 (1) 第12回 3D アニメーションの表現方法：CAT (Character Animation Toolkit)の応用 (2) 第13回 合同作品制作 (1) 第14回 合同作品制作 (2) 第15回 合同講評会 ※1回目にクラス分けを行い、8回目の授業で担当者が入れ替わる。						
【教科書】 適宜プリント及びデータ (*.pdf / *.max / *.avi) を配布する。						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、サイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 「アニメーション作成応用 I」を履修していること。講義内容は順次進行しますので、欠席すると次の内容が理解できなくなるので、欠席しないでください。課題制作は授業時間内だけで終わらない場合もあります。						

区 分	専門科目－コンテンツ文化・産業科目	担当教員	神垣 太持			
授業科目	デジタル音楽					
英 訳	Digital Music					
配当年次	2年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位	
<b>【授業の概要】</b> 情報コンテンツの作成に不可欠な音楽の作成、利用に必要な技術について、まず音楽を情報コンテンツに載せる際に必要な理論、技術について学び、その後、実習を中心とした実際のデータ作成について学ぶ。さらに、情報コンテンツとして公開する際に発生する著作権などの種々の法的、倫理的な問題についても学ぶ。講義で習ったことを実習で確認するといった形態ですめる						
<b>【授業の目的】</b> I T時代に必要となる情報コンテンツの作成に不可欠な音楽の作成、利用に必要な技術について習得し、情報コンテンツとして公開する際に発生する著作権などの種々の法的、倫理的な問題についても学び、情報発信者の総合的な育成を目的とする						
<b>【到達目標】</b> 音楽の電子化に関する基礎知識を習得し、楽譜を電子コンテンツ化し、活用できる						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> テキストをよく読んで事前学習しておき、授業後は各自で授業内容を整理しておくこと						
<b>【授業計画】</b> 第 1回:音におけるアナログとデジタル(1)音、音程、音色 第 2回:音におけるアナログとデジタル(2)サンプリング、シンセサイザ 第 3回:楽典とMIDI(1)譜表、リズムと拍子、音調と音階 第 4回:楽典とMIDI(2)MIDI規格、GM規格 第 5回:楽典とMIDI(3)シーケンサ、DAW 第 6回:デジタル音楽の編曲(1)デジタル音楽特有の表現方法 第 7回:デジタル音楽の編曲(2)デジタル音源の制御 第 8回:デジタル音楽の編曲(3)打楽器の表現 第 9回:デジタル音楽の編曲(4)編曲実習 第10回:情報コンテンツの作成(1)トラックデータの調整 第11回:情報コンテンツの作成(2)Web公開のためのデータ変換 第12回:情報コンテンツの作成(3)HTMLへの埋め込み 第13回:配信と著作権(1)音声圧縮 第14回:配信と著作権(2)著作権の調査と許諾 第15回:作品発表会						
<b>【教科書】</b> 担当者が作成した小冊子を配布する						
<b>【参考書】</b> 「DTMに役立つ音楽ハンドブック」、岡素世、自由現代社 ならびに、担当者が作成した小冊子を配布する。						
<b>【成績評価基準】</b> 授業への取り組み(30%)、レポート(作品)(70%)で総合的に評価する。						
<b>【メッセージ】</b> 教員の免許状取得のための必修科目(高等学校 情報/マルチメディア表現及び技術(実習を含む。))						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	フォトグラフィ					
英 訳	Photography					
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> デジタルカメラを用いた撮影に必要な基本的な知識と技術を習得し、さらにスタジオの機材や撮影方法を学ぶ。またデジタル画像編集の知識や技術について理解し、それらを活用する。						
<b>【授業の目的】</b> 写真撮影や画像編集の基礎を学ぶことで、写真や画像への理解を深め表現の幅を広げる。またそれを様々なコンテンツに活用できることを目的とする。						
<b>【到達目標】</b> 撮影に必要な基本知識や技術を理解し、画像編集の操作ができる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 ガイダンス 第 2回 撮影の知識、機材の使い方 第 3回 カメラの基礎知識 (1) 第 4回 カメラの基礎知識 (2) 第 5回 撮影の基本テクニック 第 6回 撮影の応用テクニック (1) 第 7回 撮影の応用テクニック (2) 第 8回 画像編集の基礎 第 9回 スタジオ撮影 (1) 第 10回 スタジオ撮影 (2) 第 11回 スタジオ撮影 (3) 第 12回 画像編集の応用 第 13回 GIF アニメーション制作 第 14回 テーマ課題制作 (1) 第 15回 テーマ課題制作 (2)						
<b>【教科書】</b> 適宜プリントやデータを配布する。						
<b>【参考書】</b> 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
<b>【成績評価基準】</b> 授業中の課題及び最終発表 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> デジタルカメラを所有していることが望ましい。(携帯電話等のカメラは不可) 課題制作は授業時間内で終わりませんので、授業時間外での制作時間が必要です。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	趙 領逸・岡川 卓詩			
授業科目	映像メディア表現 I					
英 訳	Expression of Images by Visual Media I					
配当年次	2年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 Adobe PremiereとAdobe After Effectsを使い、デジタルカメラやビデオカメラで撮影した素材を編集し、映像作品を制作する。また、ビデオ撮影の基本を身につけていく。						
【授業の目的】 ビデオカメラとコンピュータを用いて映像作品を制作する。映像制作を通して撮影から編集までの基礎を習得する。						
【到達目標】 ビデオカメラの撮影の基本を学び、ノンリニア編集ソフトの基本が操作できる。						
【準備学習(予習・復習)】 授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 機材の使い方、撮影の基礎 第 3回 Adobe Premiere の基本操作 (1) 第 4回 Adobe Premiere の基本操作 (2) 第 5回 映像文法による制作 (1) 画コンテ 第 6回 映像文法による制作 (2) 撮影 第 7回 映像文法による制作 (3) 編集 第 8回 Adobe After Effect の紹介と基礎操作 (1) 第 9回 Adobe After Effect の基礎操作 (2) 第 10回 モーショングラフィックスの理解 (1) マスクの作成の基礎 第 11回 モーショングラフィックスの理解 (2) マスクの作成の応用 第 12回 モーショングラフィックスの理解 (3) テキストアニメーションの作成の基礎 第 13回 モーショングラフィックスの理解 (4) テキストアニメーションの作成の応用 第 14回 グリーンバック (クロマキー) 撮影素材の合成 第 15回 合同講評会 ※1回目にクラス分けを行い、8回目の授業で担当者が入れ替わる。						
【教科書】 適宜プリントやデータを配布する。						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、サイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 講義内容が順次進行しますので、欠席すると次の内容が理解できなくなるので、欠席はしないでください。課題制作は授業時間内だけで終わらない場合もあります。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	趙 領逸・岡川 卓詩			
授業科目	映像メディア表現Ⅱ					
英 訳	Expression of Images by Visual Media II					
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 ビデオ撮影の応用的な技術を身に付け、Adobe PremiereとAdobe After Effectsを用いて実践的な編集及び構成スキルを学ぶ。						
【授業の目的】 ビデオカメラとコンピュータを用いて映像作品を制作する。映像制作を通して撮影から編集までの中級以上のスキルを習得する。						
【到達目標】 ビデオカメラの撮影及び、ノンリニア編集ソフトの応用的な操作でき、それを活用した映像制作ができる。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明な点は質問すること。授業の中で与えられた課題を行うこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 機材の使い方、撮影の応用 第 3回 Adobe Premiere の応用操作 第 4回 制作課題 (1) 企画・画コンテ 第 5回 制作課題 (2) 撮影 第 6回 制作課題 (3) 編集 第 7回 Adobe AfterEffects の事例紹介及び応用操作 第 8回 Adobe AfterEffects の基礎：キーフレームアニメーションとそのモーションコントロール 第 9回 Adobe AfterEffects の応用 (1)：モーションタイポグラフィの制作 第 10回 Adobe AfterEffects の応用 (2)：プリコンポジットを活用した複雑な編集効果 第 11回 Adobe AfterEffects の応用 (3)：モーションコントロール 第 12回 Adobe AfterEffects の応用 (4)：実写映像との合成 第 13回 合同映像作品制作 (1) 第 14回 合同映像作品制作 (2) 第 15回 合同講評会 ※1回目にクラス分けを行い、8回目の授業で担当者が入れ替わる。						
【教科書】 適宜プリント及びデータを配布する。						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 授業中の課題及び最終発表 (80%)、平常点 (20%) で評価する。						
【メッセージ】 「映像メディア表現Ⅰ」を履修していること。講義内容は順次進行しますので、欠席すると次の内容が理解できなくなるので、欠席はしないでください。課題制作は授業時間内だけで終わらない場合もあります。						

区 分	専門科目ーコンテンツ文化・産業科目	担当教員	高木 尚光			
授業科目	CG理論C(CGエンジニア)					
英 訳	Computer Graphics Theory C					
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
<b>【授業の概要】</b> 「CGエンジニア検定ベーシック」に出題された検定試験問題を例題として丁寧に説明することで、講義内容の理解を行うといった形態で授業を行う。						
<b>【授業の目的】</b> コンピュータグラフィックス(CG)分野の開発や設計を行うエンジニア、プログラマに必要なCG技術に関する基礎的知識を理解することを目標とする。さらに、CG-ARTS協会の検定試験である「CGエンジニア検定ベーシック」の合格を目指す。						
<b>【到達目標】</b> コンピュータグラフィックス(CG)分野の開発や設計を行うエンジニア、プログラマに必要なCG技術に関する基礎的知識を理解し、さらにその基礎知識による応用力を身につけさせる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 デジタルカメラモデル 第 2回 画像の濃淡変換 第 3回 フィルタリング 第 4回 モデリング 第 5回 レンダリングの基礎 第 6回 シェーディング 第 7回 大域照明モデル 第 8回 マッピング 第 9回 CGアニメーションの構成 第10回 キーフレームアニメーション 第11回 特殊効果のアニメーション 第12回 デジタル画像とその表現 第13回 2次元画像の生成と描画 第14回 知的財産権 第15回 まとめ						
<b>【教科書】</b> CG-ARTS協会編、ビジュアル情報処理 ー CG・画像処理入門 ー、CG-ARTS協会						
<b>【参考書】</b> 特になし。						
<b>【成績評価基準】</b> 期末試験(70%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
<b>【メッセージ】</b> CG検定試験合格を目指して頑張りましょう。						