

| | | | | | |
|---------------|--|-----|-----|------|-------|
| 科目名 | デジタルデザイン論演習 | | | | |
| 授業形態 | 演習 | 学年 | 2 | | |
| 開講時期 | 2021年度 前期 | 単位数 | 2 | | |
| 担当教員 | 横尾 誠 | | | | |
| 内容および計画 | デジタルメディアコンテンツは、従来のメディアコンテンツからつづく静止画や文字を表現をできるだけでなく音声・動画などタイムラインベースの表現を新たに用いることができる。またそれらのコンテンツをユーザーの操作にあわせるなど対話性（インタラクション）をもたせて提示することができる。このことをふまえ、コンテンツの制作環境として Adobe Animate・Adobe Premiere・Adobe AfterEffect を用い、その習得とデジタルメディアコンテンツの制作を目指す。 | | | | |
| 1 | 社会におけるデジタルメディアの活用事例の紹介 | | | | |
| 2 | Web アニメーションツール Adobe Animate の概要 | | | | |
| 3 | ライブラリ・シンボルの説明 | | | | |
| 4 | 簡単な ActionScript | | | | |
| 5 | アニメーションの投影実験 | | | | |
| 6 | 動画編集ツール Premiere の概要 | | | | |
| 7 | 動画編集作業の流れ | | | | |
| 8 | シーン・トラジッションなど活用方法 | | | | |
| 9 | 映像効果ツール AfterEffect の概要 | | | | |
| 10 | 映像効果編集作業の流れ | | | | |
| 11 | 簡単な映像効果編集作業（1） | | | | |
| 12 | 簡単な映像効果編集作業（2） | | | | |
| 13 | 簡単な映像効果編集作業（3） | | | | |
| 14 | 最終課題制作 | | | | |
| 15 | 最終課題制作 | | | | |
| 教科書 | | | | | |
| | タイトル | 著者名 | 出版社 | ISBN | 発行年 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 必要に応じ資料を配布する。 | | | | | |
| 参考書 | | | | | |
| 成績評価 | | | | | |
| | 評価方法 | | | | 割合(%) |
| 出席状況 | | | | | 15 |
| 小課題作品 | | | | | 35 |
| 最終課題作品評価 | | | | | 50 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 学習到達目標 | タイムラインベースのデザインツールの操作方法を習得し、各自この分野の制作プロセスを確立することが目標である。さらに、余力があるならば、オリジナリティのある作品の制作に向けて表現方法を模索することができるようになることも目標としてもらいたい。 | | | | |

| | |
|------|--|
| 先修条件 | |
| 実務経験 | |
| その他 | |