

科目シラバス (2021年度)

--

■科目基本情報

科目名	ビジュアルワークⅡ	科目コード	A150
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	2 年 通期
必修/選択区分	必修	授業方法	実習
担当教員	吉原 達雄		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	自分が考えたイメージ（シンキング）を実際のカタチ（ヴィジュアル）に変換する方法を習得する。形にする方法をチームで考え、制作物を作成する。最終的に完成作品を発表し、評価はその完成品を見て判断する。									
到達目標	グループワークの方法を習得し、自分自身で考えた課題を完成させるためにスケジューリング制作および作品の完成を目指す。									
授業方法	学生にテーマを与え、それに沿ったコンテンツ制作をおこなう。									
実践的教育の内容	専門業界で使用する技術を課題に取り入れ、実用的な技術を身につける。									
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	60%	平常評価	40%
	初めの持ち点を100点とし、課題提出点60%、出席点40%で配分する。 欠席1回につき-2点、遅刻1回につき、-1点減点する									
授業外における学修	課題作成で使用する素材の検索、調査、撮影、録音、記録をおこなう									
教科書・教材	なし									
参考文献・資料	Visual Thinking with TouchDesigner プロが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイピングの極意									
履修上の留意点	特になし									
授業計画	第1週	イントロダクション Derivative Touchdesignerのインストール								
	第2週	Touchdesignerを使用したデモンストレーション AUDIO VISUALの仕組み								
	第3週	Touchdesignerを使用したデモンストレーション LED照明のコントロール方法								
	第4週	Touchdesignerを使用したデモンストレーション プロジェクションマッピングの方法								
	第5週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] チーム分け、テーマを考える。								
	第6週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 音響・照明・映像のどの分野のどのような[カタチ]をつくるか決定する。								
	第7週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 作品製作作業								
	第8週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 作品製作作業								
	第9週	作品発表およびアドバイスをを行う。 次の課題の説明および準備								
	第10週	[作品製作2 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] チーム分け、テーマを考える。								
	第11週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 音響・照明・映像のどの分野のどのような[カタチ]をつくるか決定する。								
	第12週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業								
	第13週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業								
	第14週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業								
	第15週	[作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業								
	第16週	作品発表およびアドバイスをを行う。 次の課題の説明および準備								
	第17週	作品発表およびアドバイスをを行う。 総評								

授業計画	第18週	前期に制作したプロトタイプの確認と復習 制作したデータの共有
	第19週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 事例の紹介
	第20週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 前期で開発したプロトタイプを使用してイベントを行う企画を考える
	第21週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランを作成する
	第22週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの発表
	第23週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランのブラッシュアップ
	第24週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの準備1
	第25週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの準備2
	第26週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画の本番、ビデオカメラで撮影および収録
	第27週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画を収録データを編集し発表準備を行う。
	第28週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 発表および講評、アドバイス
	第29週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランを作成する
	第30週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランの発表
	第31週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランのブラッシュアップ
	第32週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランの準備1
	第33週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画の本番、ビデオカメラで撮影および収録
第34週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] 発表および講評、アドバイス	