

科目名 Subject Name		開講年次	開講学期	曜日・時限
Flash演習 Exercise in Flash		2年	後期	別途、時間割参照
単位数	授業の形態		授業の性格	
1単位	演習		選択	
当該科目の理解を促すために受講することが望まれる科目				
Illustrator演習またはPhotoshop演習を必ず履修すること				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
なし				
担当者に関する情報				
氏名	研究室の場所	オフィスアワー		電話番号・メールアドレス
亀田和則	講義棟3F	月曜日		授業中に指示します
授業の概要				
Flashは、アニメーションの作成や音声や動画などのメディアを組み合わせたインタラクティブな表現が可能なアプリケーションソフトウェアである。この授業を通じて、Flashの基本的な操作法を学ぶ。				
授業の到達目標				
①基本図形やフリーハンドで描画することができるようにする。 ②パラパラアニメ、③トゥイーンアニメ、④ムービークリップ、⑤高度なアニメーションを作成することができるようにする。				
授業の方法				
①新しい章の前にその章でのねらいや注意点を説明する。その後、自学形式で演習をすすめる。 ②教科書の進捗チェック用紙を渡すので、保存ファイル名を確認する。なお、提出期限までに「SkyDrive」を利用し、教科書の演習ファイルを提出する。 ③章末の練習問題に関して演習する問題を授業で説明する。				
学習の成果				
到達目標に掲げたFlashの機能を用いて、自分がイメージするアニメーションを作成することができる。				
授業のスケジュールと内容				
第1回目	ガイダンス（学習成果、成績評価）			
第2回目	1章：Flashの基本操作、2章：ドキュメント操作			
第3回目	3章：Flashでの描画（基本図形）			
第4回目	4章：Flashでの描画（フリーハンド）			
第5回目	5章：パラパラアニメ			
第6回目	6章：トゥイーンアニメ			

第7回目	7章：シンボルのネストとムービークリップ	
第8回目	9章：その他のアニメーションテクニック	
第9回目	10章：画像とサウンド	
第10回目	12章：シーン設定	
第11回目	自由課題	
第12回目	自由課題	
第13回目	自由課題	
第14回目	自由課題	
第15回目	自由課題	
成績評価の方法と基準		
評価の領域	割合	評価の基準
授業参加態度		
レポート	80%	教科書演習で満点となる条件は「ファイル名が指定された通りで教科書で指示された機能を十分に活用し期間内に提出されている」である。
調査報告書		
小テスト	20%	自由課題で満点となる条件は「教員が与えたテーマに対し教科書で学んだ技術を十分に生かし作品を制作している」である。
中間・学期末試験		
発表内容（態度含む）		
その他		
教科書と参考図書		
なし		
履修上の心得・ルール		
操作方法がわからないときは、原則として教員へ質問するが、隣の友達に質問してもよい。ただし、私語は慎むこと。		