

2022年度 神戸芸術工科大学 高大連携リスト

No.	学科	学外実施	授業タイトル	授業カテゴリー	内容	定員 (目安)	所要時間 (目安)	高校で準備いただくもの	備考
1	映像表現	×	シンプルゲーム制作体験	体験実習	グラフィカルなプログラミング言語を用いてシンプルなゲームの制作を体験します。 キー入力やアニメーション、サウンド再生など通りの要素を遊びながら作り、最後に 実機で動かします。	10名	60分		
2	映像表現	×	デジタル造形を体験する	体験実習	デジタル造形ソフトを使って簡単なキャラクターの造形を行う。 CGソフトを全く使ったことがない人も、パソコン上で粘土を扱うような 直感的な操作でキャラクターの造形を体験することができます。	25名	90分		
3	映像表現	△	学生映画作品上映会	講義	学生がこれまで制作した作品の上映会です。作品によっては、制作者が制作意図等を説 明します。	特になし		作品種 類・数に よる Blu-ray プロジェクター	
4	映像表現	×	グリーンバックで合成映像体験	体験実習	映画やTV等に使用されるグリーンバックを用いた合成映像の体験になります。制作され た映像の一部を切り出した写真をプリントアウトしてお持ち帰りいただけます。	要相談	30分		
5	映像表現	△	映画入門	講義	映画のはじまりの解説、ムービーカメラやご自身のカメラを使用し、映画撮影の基本入 門編を行います。	24名	90分	カメラ PC	機材状況によって出張可能
6	映像表現	○	映像制作の入門編	体験実習	プロジェクターにおいて参考の映像を映写、その後、その場で簡単な4コマのイラスト を組み合わせて、映像制作編集の基本に触れてもらいます。 もし時間の余裕と使用可能ならば身近なスマートフォン等を用いて、身近なものを使用 して映像の撮影、制作が出来ることを知ってもらいます。	要相談	90分	筆記用具 ※携帯電話、スマートフォンを禁止 している高校が多いですが、模擬授 業の間、使用を認めて頂けるようお 願いします。	
7	映像表現	×	キャラクターを動かしてみよう	体験実習	キャラクターが走っている様子のアニメーションを作ります。 無意識に歩いている原理を知り、走る運動とは何なのかを考え動かす分析をします。 キャラクターの顔を各自オリジナルで考え、描いた絵をカメラで撮り、再生して動かし ます。	20名	90分	参加者にはスマホをしますので、 個人のスマホとストップモーション スタジオのアプリをDLして持参。 事前にキャラクター案を考えておき ます。	
8	映像表現	○	アニメーションの世界	講義	アニメーションの世界を、主に商業アニメーションの視点から歴史、特徴、技法、仕事 の分野など映像を交えながらの講義。	特になし	60分	プロジェクター	
9	映像表現	×	映画監督・俳優体験	体験実習	短いシナリオを用いて、映画の演出・演技を体験してもらいます。時間に余裕があれば カメラやスマホ、タブレットを用いて撮影してみます。	20名	60分		
10	映像表現	×	3DCGであそぶ	体験実習	3DCGソフトを使った簡単なモデリングとシミュレーション、多様な表現を体験してみ ましょう。	20名	60分		