

授業科目名	商品撮影技術		科目コード	105019	
開講クラス	情報システム科	コース	デザインクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	スマホで OK!売り上げがグンとアップする写真の全ノウハウ				
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>商品をプロデュース(デザイン)するにあたって大事となる素材(写真)に関する技術を座学・演習を通して理解し、実際のデザイン業務に活かすことができるようになる。 実際にプロデュースする商品の撮影をし、広告制作に活かすことを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>メインを一眼レフカメラ、サブにスマホを使用した授業となります。 撮影方法や機能、構図や照明について反復的な演習を通じ学んでいきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>課題取り組み 60%、最終課題 40%の総合点数(合計点)で評価を行います。 優: 100~81 点 良: 80 点~70 点 可: 69~60 点 不可 59~0 点 ※出席率が 80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします。</p>					
<p><使用問題集・注意事項></p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <p>普段から様々な商品ポスター・広告・バナー、雑誌を見て、なぜそのような構図か色合いか等、考えながら見ておきましょう。</p> <p>・レタッチ編集、色彩論 I</p>					

授業科目名		商品撮影技術
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション、この授業について、なぜ撮影を行うのか	座学
2	カメラについて（一眼レフのミラー有無、スマホとの差異）	座学・演習
3	差異の検証	演習
4	カメラに映り込む光の調節について、人間の眼との近似について	座学
5	ISO（ガンマ）について、光の増減幅とは	座学・演習
6	ISO（ガンマ）の演習	演習
7	シャッタースピードとは、演習	座学・演習
8	//	演習
9	//	//
10	被写界深度と絞りとは、演習	座学・演習
11	//	演習
12	//	//
13	フォーカス、被写界深度、ズーム、画角等の解説・演習	座学・演習
14	広角、標準、望遠レンズの演習	演習
15	ズームレンズと単焦点レンズの表現	//
16	ホワイトバランス、色温度の解説・演習	座学・演習
17	//	演習
18	//	//
19	3灯照明について、ライトの種類とホワイトバランスについて	座学・演習
20	//	演習
21	//	//
22	照明環境による必要な照明機材の説明	座学・演習
23	//	演習
24	//	//
25	レフ版とディフューザーについて	座学・演習
26	//	演習
27	//	//
28	商品の物撮り演習・実習	演習・実習
29	//	//
30	//	//

回	授 業 内 容	備 考
31	人物の撮影演習・実習	演習・実習
32	〃	〃
33	〃	〃
34	写真からイラスト風の加工について（背景・イラスト合成含）	〃
35	〃	〃
36	〃	〃
37	顧客心理の理解『誰に・何を・どのように撮る』	座学
38	AIDA/AIDMA/AISAS モデルとは、写真の役割	〃
39	プロデュースするものを選定し、撮影方法を決める	演習
40	ギャップをつけた撮影、下地・背景を変えた撮影	演習・実習
41	〃	〃
42	〃	〃
43	シズル感を出す撮影	演習・実習
44	〃	〃
45	〃	〃
46	提供価値を引き出す撮影とは	座学
47	検証・演習	演習
48	〃	〃
49	39回目で選定したものの撮影	実習
50	〃	〃
51	〃	〃
52	レタッチ	〃
53	〃	〃
54	〃	〃
55	〃	〃
56	〃	〃
57	〃	〃
58	〃	〃
59	プレゼン・コンペ	〃
60	個別講評・全体講評	〃