

科目名	デジタル演習 4						年度	2026	
英語科目名	Digital Exercise 4						学期	後期	
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	兼松、堀尾	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		

**【科目の目的】**  
 本科目では映像表現における基礎的なソフト操作の修得する事を目的とする。  
 修得する知識・技術は今後、様々なCG映像表現を行う際に有効に活用し、更なる表現力の向上を目指す。

**【科目の概要】**  
 多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得する。

**【到達目標】**  
 Adobe社のIllustratorとAfterEffectsを習得する。映像制作・合成ソフトウェアのAfterEffectsでは、エフェクトや合成、モーショングラフィックスの基礎を習得し、デモリールのタイトルを作成する事が目標である。

**【授業の注意点】**  
 使用するソフトウェアは非常に多くの機能を持つ為、オペレーションの習熟向上には、放課後開放等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。授業内で配布される資料データ、課題については各自でバックアップを確実に取る事。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。

評価基準＝ルーブリック					
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	課題の要件を十分に満たし、さらに優れた作品に仕上げ、提出期限内に提出している。	課題の要件を十分に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を適切に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を一部満たしていない。もしくは提出期限を過ぎてから提出している。	課題を提出出来ない。
到達目標 B	非常に優れた表現力を持ち、卓越した魅力のある作品を制作することが出来る。	優れた表現力を持ち、十分な魅力のある作品を制作することが出来る。	魅力のある作品を制作することが出来る。	作品を魅力的に表現する力が不足している。	作品を制作出来ない。
到達目標 C	ソフトウェアについて深く理解し、実践的な応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、一部の応用が出来る。	ソフトウェアの基本操作を理解しているが、応用が出来ない。	ソフトウェアの基本操作を理解出来ない。
到達目標 D					
到達目標 E					

**【教科書】**  
 毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

**【参考資料】**  
 特になし

**【成績の評価方法・評価基準】**  
 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。  
 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		デジタル演習 4			年度	2026
英語表記		Digital Exercise 4			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	Photoshop13	技術習得	1 テクスチャー制作	Photoshopでのテクスチャー制作応用スキル	2	
2	After effects 1	After Effects基本操作	1 教員自己紹介	自己紹介とAfter Effects紹介する	2	
			2 AfterEffects基本操作	After Effectsのワークフロー、インターフェースを理解する		
			3 キーフレーム	回転、スケール、角度等基本的キーフレームを理解する		
3	After effects2	After Effects基本操作	1 グラフェディター	グラフを使ったアニメーションを学習する	2	
			2 シェイプアニメーション基礎	Illustratorからの素材読み込みや、シェイプを使ったアニメーションを学習する		
			3 親子関係・速度調整	Aeでの親子関係・タイムリマップを学習する		
4	After effects3	映像加工基礎	1 エフェクト、レイヤーモード	エフェクトの基礎とAeでの描画モードを理解する	2	
			2 マスク、ブラー	フォーカスブラーや演出に効果的なブラーの学習する		
			3 伸縮、フレームブレンド	速度調整に対して画像補間に対する理解を深める		
5	After effects4	モーショングラフィックス・タイポグラフィ基礎	1 アニメーションプリセット	キーフレーム、エフェクト、エクスペリションの組み合わせで、複雑な効果を再現可能し、モーショングラフィックス・タイポグラフィを学習する	2	
			2 Photoshopデータのアニメーション	Photoshopからの素材読み込み、レイヤー毎のアニメーション操作を学習する		
			3 トラックマット、ブラシストローク	マスク・リアルタイムドローイングの学習する		
6	After effects5	パペットアニメーション制作 実写映像加工	1 パペットツール	パペットアニメーションの学習する	2	
			2 キーイング	keylightを使用したグリーンバックの抜き方を学習する		
			3 トラッキング	2Dトラッキングを学習する		
7	After effects6	アニメーション自主制作	1 学習したアニメーションの応用	前期に制作したillustrator課題を用いてAfter Effectsでアニメーションを付ける	2	
8	After effects7	AfterEffects課題制作	1 デモリール用オープニング制作	オリジナル動画を制作し構成力・表現力を深める	1	
9	After effects8	AfterEffects課題制作	1 デモリール用オープニング制作	オリジナル動画を制作し構成力・表現力を深める	1	
10	ポートフォリオ1	ポートフォリオ制作基礎	1 ポートフォリオ講座01	評価ポイント・作品数・収録順を学習する	2	
			ポートフォリオ講座02	必要な画像サイズ、デッサンのスキャン方法を学習する		
11	ポートフォリオ2	ポートフォリオ制作基礎	1 ポートフォリオ講座03	レイアウトのポイントについて学習する	2	
			ポートフォリオ講座04	ページレイアウトの方法を学習する		
12	ポートフォリオ3	ポートフォリオ制作基礎	1 ポートフォリオ講座05	デッサンページのレイアウト、PDFへの出力方法を学習する	2	
13	ポートフォリオ4	ポートフォリオ制作応用	1 ポートフォリオ制作応用編	各自PDFデータの作成しポイントを復習する	2	
14	ポートフォリオ5	ポートフォリオ制作応用	1 ポートフォリオ制作応用編	各自PDFデータの作成しポイントを復習する	2	
15	ポートフォリオ6	ポートフォリオ課題	1 ポートフォリオ課題制作	課題を制作しながら就職活動に生かせるよう準備する	1	

評価方法：1. 課題提出、2. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等 指定の実習室・教室で受講する。