

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース											
ゲームプランニング実習 2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	村中智裕			実務 経験	有	職種	3DCGアニメーター				
授業概要											
ゲームPVなどの動画作成に必須スキルである動画編集や画面を盛り上げる為のエフェクト、BGM又はSEの入れ方、タイトルロゴなどのアニメーションの作成方法を理解し、習得することである。											
到達目標											
After Effectsの基礎を理解し、学んだことを応用して個人での動画作成が可能になる。 <ul style="list-style-type: none"> ・学科内で制作しているゲームのPVを制作が可能になる。 ・動画制作における編集や音の合わせ方を理解。 ・簡単なキャラクターアニメーションやエフェクト足しが可能になる。 											
授業方法											
スキル取得の為に常に実習授業で構成する。授業終わりに1日の成果を毎週提出すること。 After Effects上で使用する素材を作成する為にPhotoshopソフトも使用。											
成績評価方法											
試験・課題：20% 課題の提出、内容によって評価する 平常点：80% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	基本操作/マスク①：After Effectsの操作を理解する。キャラクターの組み立て方法を知る。										
第2回	基本操作/マスク②：組み立てたキャラクターのアニメーション作成方法を知る。										
第3回	場面アニメーション①：写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース

ゲームプランニング実習 2

第4回	場面アニメーション②：写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。
第5回	エフェクト作成：多用されるエフェクトの作成
第6回	まとめ1：1~5回目の復習
第7回	ロゴアニメーション①：ロゴアニメーションの作成方法を知る。
第8回	ロゴアニメーション②：ロゴアニメーションの作成方法を知る。
第9回	絵コンテ：動画制作の上でカメラワークを理解する。
第10回	動画制作1：これまでの応用で1~3分程度の動画を作成する。
第11回	動画制作2：これまでの応用で1~3分程度の動画を作成する。
第12回	まとめ2：これまでの授業の振り返りを行う。