

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	VFX演習4	
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	選択4	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	独自の資料・スライドを用意し、モニターにて配信。				
担当教員情報					
担当教員	林 健太郎			実務経験の有無・職種	有・VFXクリエイター
学習目的					
AfterEffectsのより高度な表現方法を学習し、映像制作においてより幅広い対応能力を身に付けていくことが目標である。また、3年次卒業制作やゲーム制作プロジェクトなどで使用することができる素材制作の技術を身に付けていくことも目標となっている。モーショングラフィクスというジャンルに特化し、デザイン・コンポジット・タイポグラフィ・ウェイトアニメーションなど、モーショングラフィクス特有のポイントをおさえることも目標としている。					
到達目標					
映像制作において重要な基礎知識を身につけ、プロフェッショナルの現場でも通用する基礎を習得する他、色・タイポグラフィ・画面構成などのデザインスキルを伸ばし、それらを駆使した映像制作ができるようになる。 Trapcode Particularによる高度なパーティクルエフェクトを作成していけるようになり、モーショングラフィクス界における著名なアーティストやデザイナーの作品を紹介し、より深く探求していけるような姿勢を身につける。					
教育方法等					
授業概要	知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。				
注意点	この授業では、CMや映画などに登場するデザインを重視したモーショングラフィクスや表現、サイエンスフィクション作品に登場するモニターグラフィクス系の映像において興味のある学生の受講を推奨する。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。		
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	自己紹介・授業内容説明		自身のことを簡潔に説明し、将来のことについてのプレゼンを通して教員との相互理解を深める		
2回	AfterEffects復習		AfterEffectsの復習を通じてこれまで学んだ知識に不足がないかを確認する		
3回	デモリール・クレジット(1)		Adobe Kulerを使用した色の選び方、ワイプアニメーションを学ぶ		
4回	デモリール・クレジット(2)		素材と利用し、コンポジットでの画作りとエフェクトについて学ぶ		
5回	RG Trapcode Particular(1)		Particularおよびパーティクルシステムの基本概念の理解と使い方を学ぶ		
6回	RG Trapcode Particular(2)		ParticularによるLine Trailの制作開始		
7回	RG Trapcode Particular(3)		Red Giant Trapcde Suiteに含まれるエフェクトを使用しクオリティアップを図る		
8回	モニターグラフィクス(1)		制作および、実践的な表現方法を学ぶ		
9回	モニターグラフィクス(2)		制作および、実践的な表現方法を学ぶ		
10回	モニターグラフィクス(3)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
11回	モニターグラフィクス作品発表		作品発表およびプレゼンテーション／次回の修行制作課題を把握する		
12回	課題制作(1)		企画説明を受け、制作開始		
13回	課題制作(2)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
14回	課題制作(3)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
15回	作品発表・講評会		課題の提出・発表・講評・全体のまとめ		