

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プロジェクトワーク 2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	授業内で配布される資料データ				
担当教員情報					
担当教員	道木 伸隆		実務経験の有無・職種	有・3DCGアーティスト、2Dデザイナー	
学習目的					
CGデザイナーにとってコンピュータを用いた映像加工技術は必須の能力となっている。本科目ではAdobe社のAfterEffectsの基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、デジタル画像生成に必要な不可欠な基礎知識としてファイルフォーマット、合成、解像度、画像加工、図形アニメーション、様々な効果の追加について学習する。ここで修得する知識・技術は今後、様々なCG映像表現を行う際に有効に活用できる。					
到達目標					
複数のソフトウェアを併用する事の重要性を理解するためにAfterEffectsの特性を把握する。基本的な操作を学習していく中で、ソフトウェアの操作方法だけでなく映像の合成についての概念を学ぶことで習熟度を向上させることができる。また、課題制作における個別指導、修正を繰り返すことによるスキルアップを目指す。基本的な操作を徹底して習得することにより3DCGだけに偏らない映像表現を身につけ、質の高い作品制作を実現する。					
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	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度向上のためには放課後等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。提出の様式や期限を守れない場合は減点の対象となる。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	毎回の授業において、理解度を確認するためにチェックを行う		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
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・概要説明・導入		自己紹介を行なった後、入門用の実習でAfterEffectsの特性に触れる		
2回	AfterEffects基本操作①		各種エフェクト、機能を学び、効果の入った映像制作を体験する		
3回	AfterEffects基本操作②		コンポジットの基礎を学ぶ		
4回	AfterEffects基本操作③		アニメの撮影とエクスペリションを学ぶ		
5回	AfterEffects基本操作④		実写合成3Dトラッキングとカラー補正、実写でのコンポジットを学ぶ		
6回	AfterEffects応用①		モーショングラフィックス制作第1週目：制作によりツールと手法の復習・技術向上		
7回	AfterEffects応用②		モーショングラフィックス制作第2周目：制作によりツールと手法の復習・技術向上		
8回	AfterEffects応用③		タイトル・ロゴモーション制作第1週目：制作によりツールと手法の復習・技術向上		
9回	AfterEffects応用④		タイトル・ロゴモーション制作第2周目・講評により自身のレベルと改善点を把握する		
10回	AfterEffects応用⑤		AE Tips回。Mayaとの連携やRenderLayer、その他3Dからコンポジットに必要な手法を学ぶ		
11回	修了制作第1週目		習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする		
12回	修了制作第2週目		習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする		
13回	修了制作第3週目		習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする		
14回	修了制作第4週目		習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする		
15回	修了制作データ提出・講評会		作品プレゼンテーション・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身につける		
授業計画(16回～17回)					
回	授業内容		各回の到達目標		
16回	AfterEffects応用⑥		パーティクルの生成方法を学ぶ		
17回	AfterEffects応用⑦		3D機能とCGソフトの連動方法を学ぶ		