

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デジタル演習6	
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	2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	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	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
この科目で学習するAfterEffectsは、映画・アニメ・CM・ゲームなどの幅広い業界で使用されており、映像を作成する・加工するというファンクションにおいて世界標準のソフトウェアである。中級ではよりAfterEffects特有の表現方法を学習し、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、2年次グループ制作での作品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る。					
到達目標					
エフェクト（火花・ゲームの攻撃・ヒットエフェクトなど）の作成の他、セルルックや実写など、絵に合ったコンポジットを的確に行えるようになる。Mayaで出力されたマルチパスの素材の構造を理解し、それらをコンポジットしてよりカメラ的ルックの表現を行えるようになる。結果として1年次よりも高いクオリティでのモーショングラフィクスを制作できるようになる。併せて映像制作において必要な知識をより深め、プロフェッショナルで通用していくための基礎を身につける。					
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、1年次後期AfterEffects初級講義を受講していることを前提に授業を展開していくので、その授業を受けていない者は理解することが難しい。絵のルックや特殊効果、2Dアニメーションとの連携など、その分野において興味のある学生の受講を推奨する。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。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)。				
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		自己紹介を行い、授業内容を把握することで教員との相互理解を深める		
2回	ゲームエフェクト(1)		ヒットエフェクトの作成方法・それに必要になるエフェクトを理解する		
3回	ゲームエフェクト(2)		Particule Worldでのパーティクルシステムのコントロール方法を理解する		
4回	ゲームエフェクト(3)		クオリティアップと応用実例を学び、モーショングラフィクス課題を把握する		
5回	モーショングラフィクス(1)		制作を通じて実践的な表現方法を理解する		
6回	モーショングラフィクス(2)		制作を通じて実践的な表現方法を理解する		
7回	モーショングラフィクス(3)		クオリティアップのためのチェック・アドバイスにより改善点を理解する		
8回	モーショングラフィクス作品発表		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		
9回	AfterEffects TIPS紹介(1)		エクスプレッションの概要および基本について理解する		
10回	AfterEffects TIPS紹介(2)		スライダー制御によるエフェクトコントロールの簡略化を学び、修了制作課題を把握する		
11回	修了制作(1)		制作を通じて実践的な表現方法を理解する		
12回	修了制作(2)		制作を通じて実践的な表現方法を理解する		
13回	修了制作(3)		制作を通じて実践的な表現方法を理解する		
14回	修了制作(4)		クオリティアップのためのチェック・アドバイスにより改善点を理解する		
15回	修了制作作品発表・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		