

2022年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
デジタル演習 2											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	道木 伸隆			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
VFXスーパーバイザーとして多数の映画作品の映像加工に従事。技術や企画の指導に加え、ポストプロダクション代表であるが故の社会人教育も担う。											
授業概要											
映像の合成やエフェクト加工、モーショングラフィックス、タイトルアニメーションなどの作業を行うためのPCソフトウェア「After Effects」の基礎的な使い方を学ぶ。 「After Effects」を使って合成やエフェクト加工、アニメーションの基礎技術を学び、仕事で使えるツールとして技術を習得する。											
到達目標											
映像の合成やエフェクト加工、モーショングラフィックス、タイトルアニメーションなどの作業を行うためのPCソフトウェア「After Effects」の基礎的な使い方を習得する。											
授業方法											
「After Effects」の基礎的な機能についてのレクチャーを行う。 実写映像素材を使ったVFXショートムービーの制作実習を進めて行く中で、「After Effects」の基礎技術を習得して行く。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 提出課題を総合的に評価する 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）” 0% 実施しない 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											
履修上の注意											
基礎的な習得技術が多いため、遅刻・欠席をすると授業に追いつくことが難しくなる。 提出課題の様式と期限を厳守すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
回数	授業計画										
第1回	VFXとは？/映画『バクマン。』VFXメイキングセミナー										
第2回	AEとは？/【実習1】AEのワークフロー/【実習2】インターフェース/【実習3】素材の読み込み										
第3回	フレームレートについて/【実習1】素材の読み込み/【実習2】レイヤー操作/ピクセル縦横比について										
第4回	【実習1】トラックマット/【実習2】エフェクト/【実習3】マスク										
第5回	新規レイヤー/【実習1, 2, 3】ボールアニメーション（キーフレーム/ヌル・親子関係/モーションプラー）										

2022年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
デジタル演習 2	
第6回	3Dレイヤー/【実習1】エフェクト/【課題1】オリジナルイントロムービー
第7回	【制作実習】【課題1】オリジナルイントロムービー/【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』/トラッキング
第8回	【制作実習】【課題1】オリジナルイントロムービー/【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』/タイムリマップ
第9回	【制作実習】【課題1】オリジナルイントロムービー/【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』/ウィグラー
第10回	【制作実習】【課題1】オリジナルイントロムービー/【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』
第11回	【制作実習】【課題1】オリジナルイントロムービー/【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』
第12回	【制作実習】【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』
第13回	【制作実習】【課題2】ショートムービー『SHIBUYA』
第14回	講評
第15回	全体のまとめ