

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
実践実習 2 B											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	村中智裕			実務 経験	有	職種	3DCGアニメーター（村中）				
授業概要											
ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学びます。ゲーム実況、Web、運営、品質管理、サポート、イベント、マーケティング、プロモーション、レビューなど。											
到達目標											
After Effect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。編集や音合わせ、簡単なキャラアニメーションやエフェクト足しが可能になる。围た、企業の特別講義を実施し、実践的な学びを得る。											
授業方法											
スキル取得のため、教員の解説を聞きつつ、実際にソフトウェアを使用する。学んだことを応用し作成した資料・課題を成果物として提出すること。											
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に、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を身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。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、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、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ので注意。											
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_写真を使って雨エフェクトを足した動画の作成方法を知る										

実践実習 2 B

第4回	場面アニメーション2_写真を使って桜の花びら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1_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	エフェクト作成2_多用されるエフェクトの作成
第10回	エフェクト作成3_多用されるエフェクトの作成
第11回	絵コンテ_動画制作の上でカメラワークを理解する
第12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13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14回	動画制作3_これまでの応用で1~3分程度の動画を作成する
第15回	まとめ2_後期の授業を振り返りを行う

2023年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース

実践実習 2 B

第16回	ゲームビジネスに関わる企業1の特別講義・実習①
第17回	ゲームビジネスに関わる企業1の特別講義・実習②
第18回	ゲームビジネスに関わる企業1の特別講義・実習③
第19回	ゲームビジネスに関わる企業1の特別講義・実習④
第20回	ゲームビジネスに関わる企業2の特別講義・実習①
第21回	ゲームビジネスに関わる企業2の特別講義・実習②
第22回	ゲームビジネスに関わる企業2の特別講義・実習③
第23回	ゲームビジネスに関わる企業2の特別講義・実習④
第24回	ゲームビジネスに関わる企業3の特別講義・実習①
第25回	ゲームビジネスに関わる企業3の特別講義・実習②
第26回	ゲームビジネスに関わる企業3の特別講義・実習③
第27回	ゲームビジネスに関わる企業3の特別講義・実習④

2023年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース

実践実習 2 B

第28回

ゲームビジネスに関わる企業4の特別講義・実習①

第29回

ゲームビジネスに関わる企業4の特別講義・実習②

第30回

ゲームビジネスに関わる企業4の特別講義・実習③