

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四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デジタル演習 4											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	演習	時間数	60	単位	4
担当教員	兼松、村中			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
多岐に渡るCGアプリについて学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。											
到達目標											
Adobe社のIllustratorとAfterEffectsを習得する。映像制作・合成ソフトウェアのAfterEffectsでは、エフェクトや合成、モーショングラフィックスの基礎を習得し、デモリールのタイトルを作成する事が目標である。											
授業方法											
①授業ではそれぞれのソフトウェアの基本操作を学び、機能毎に練習する。②与えられた課題に対して、習得した技術を組み合わせて表現する。③課題に対して創造性を発揮し、期限内に提出する。											
成績評価方法											
課題：70%課題を総合的に評価する。 平常点30%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											
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向上には、放課後開放等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。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。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
授業内で配布される資料データ											
回数	授業計画										
第1回	Illustrator1 Illustratorの基本操作を習得し、図形を組み合わせて描画する										
第2回	Illustrator2 ペンツールの使い方を習得し、直線やパスを描画する										
第3回	Illustrator3 様々な形を描画する										

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四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 4	
第4回	Illustrator4 文字、オフセット、ブラシ、画像トレースを理解する
第5回	Illustrator5 習得した技術を生かし、ロゴマークを作成する
第6回	Illustrator6 課題提出と講評により、客観的な視点を持つ
第7回	After effects1 AfterEffectsの基本操作を理解し、映像素材を合成する
第8回	After effects2 グラフエディター、シェイプ、親とリンク、タイムリマップを理解する
第9回	After effects3 エフェクト、レイヤーモード、マスクを理解する
第10回	After effects4 IllustratorのデータをAfterEffectsに読み込み、親子関係を理解する
第11回	After effects5 アニメーションプリセットを用いてモーショントイポグラフィを制作する
第12回	After effects6 トラックマット、キーイングを習得する
第13回	After effects7 パペットツール、トラッキングを習得する
第14回	After effects8 習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行う
第15回	After effects10 課題提出と講評により、客観的な視点を持つ