

科目名		デジタル演習 2							年度	2025
英語科目名		Digital Exercise 2							学期	前期
学科・学年		CG映像科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員		金龍洙			教員の実務経験		有	実務経験の職種		映像編集
【科目の目的】 After Effectsを使用して企画から撮影編集合成など一連の作業ができるようになることを目指す。2D～3D空間について理解し、各自の作品制作の中で下記の項目をスムーズに使えるようになることを目指す。 ・アニメーション ・ブラシアニメ ・エフェクト										
【科目の概要】 現在世の中にある映像コンテンツとして、映画やテレビ、CM、ミュージッククリップ、ゲームムービー、ストリーミングビデオなど多種にわたる。このような業界への就職を見据えた場合、映像コンテンツを制作していく為には、映像表現技法を学ぶ必要がある。映像制作においての3Dモーショングラフィックス制作手法を学び、編集技法、及び映像合成について訓練し、意味のある映像コンテンツを制作できる力を身につける。										
【到達目標】 映像表現をするためのモーションとエフェクト基本技術を習得する。 就職作品（デモリール）において魅力的なプレゼンテーションができるようになる。										
【授業の注意点】 授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力					
到達目標 A	2Dと3Dモーションとカメラモーションができて いる		2Dと3Dモーションがで きている		2Dモーションができてい る					
到達目標 B	AEのブラシアニメすべて ができる		AEのブラシアニメのスト ロークアニメ、パスアニ メ、描画エフェクトアニ メができる		AEのブラシアニメのスト ロークアニメ、パスアニ メができる					
到達目標 C	AEの基本エフェクトがす べてできる		AEの基本エフェクトが 50%できる		AEの基本エフェクトが 30%できる					
到達目標 D										
到達目標 E										
【教科書】										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする） 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う ※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		デジタル演習 2				年度	2025
英語表記		Digital Exercise 2				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	この科目で学ぶことの整理	1	教員自己紹介	教員について理解を深める	2	
			2	シラバス	この科目について理解を深める		
			3	AEを触ってみる	インジケーターで時間操作を学ぶ		
2	モーション基礎	レイヤモーションとキーの理解と操作	1	AEのワークフロー	Aftereffectsの制作フローを理解する	3	
			2	インターフェース	Aftereffectsのインターフェースを学ぶ		
			3	キーフレーム	移動、回転、スケールなどのキーを理解する		
3		3Dレイヤの理解と操作	1	Ai素材の読み込み	illustratorの素材を読み込み種類を理解する	3	
			2	3Dモーション	AEで仮想3D空間を理解する		
			3	3Dカメラ	AEの仮想3D空間でカメラ操作を理解する		
4		AEの音編集とモーションブラーの理解	1	音入力と編集	MP4, wav音源データの操作を学習	3	
			2	モーションブラー	リアルなモーション表現を学習		
			3	サイコロアニメ実施	平面レイヤを3D空間で操作を学習		
5	3Dモーショングラフィックス	AE 3D空間の理解	1	親子関係	AEの親子関係を学習	3	
			2	ヌルオブジェクト	ヌルオブジェクトを学ぶ		
			3	ブリコンポジション	ブリコンポジションを学習		
6		ドローイング系アニメについて学ぶ	1	ブラシアニメ	リアルタイムドローイングを学習	3	
			2	ペイントアニメ	ペイントツールでのアニメを学習		
			3	パースアニメ	パスからアニメを制作		
7			4	Flourishアニメ	Flourishアニメ技法学習	3	
			5	線エフェクト	アニメエフェクトを学習		
			6	落書きエフェクト	アニメエフェクトを学習		
8		パペットアニメ制作を理解	1	パペットアニメ	パペットアニメをを学習	3	
			2	イージーーズ	キーフレームのスムージングを学習		
			3	グラフエディタ	グラフエディタを学習		
9		描画エフェクト	1	Light Bust2.5	光源、ビーム、光のエフェクト	3	
			2	グラデーション	各種マットを制作するエフェクト		
			3	フラクタル	各種マットを制作するエフェクト		
10	エフェクト基礎	ディストーション	1	極座標	円形に変換させるエフェクト	3	
			2	コーナーピン	トラッキングやレイアウトのエフェクト		
			3	タービュレントディスプレイズ	各種マットを制作するエフェクト		
11		スタイライズ	1	しきい値	各種マットを制作するエフェクト	3	
			2	グロー	フッテージを光らせるエフェクト		
			3	ボスタリゼーション	フレームレートの返還エフェクト		
12		トランジション	1	Glass Wipe	フッテージを歪ませるトランジション	3	
			2	ブラインド	フッテージをブラインドモーショントランジション		
			3	リニアワイブ	リニアワイブでトランジション		
13	実写映像エフェクト	Tilt Shift Movie制作技法を学習	1	撮影	Tilt Shift 映像撮影技法を学習	3	
			1	カラー補正	Tilt Shift映像彩度を補正		
			2	ブラー	Tilt Shift映像モーションブラー作成		
14			3	タイムエフェクト	Tilt Shiftタイムリマップを学習	3	
15	相互評価	相互評価を通じて各自の作品によりディテールな部分に気づかせる	1	課題相互評価	2つのモーショングラフィックCG制作のリテイクを受け、自分の目に足りない考え方について気づきを得る	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しでできなかった、D：まったくできなかった

備考 等