

科目名	デジタル演習 4						年度	2025	
英語科目名	Digital Exercise 4						学期	後期	
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。 After Effectsの2D～3D空間を理解し、下記の項目を扱えるようになる。 ・シェイプレイヤーアニメーション ・カメラのモーショントエフェクト									
【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ト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	シェイプレイヤーアニメのすべてのコンテンツと3Dモーションができる		シェイプレイヤーアニメのすべてのコンテンツが使える		シェイプレイヤーアニメの基本図形と塗アニメができる				
到達目標 B	AEの中級エフェクトがすべてできる		AEの中級エフェクトが50%できる		AEの中級エフェクトが30%できる				
到達目標 C	CGと実写の動画合成が違和感なくカラグラディングができる		CGと実写の動画合成するためのKey lightができる		CGと実写の動画合成するための2Dトラッキングができる				
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 4			年度	2025		
英語表記		Digital Exercise 4			学期	後期		
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	シェイプレイヤモーション	シェイプレイヤを学ぶ	1	コンテンツ	各シェイプレイヤのグルーピングを学習	3		
			2	トランスフォーム	シェイプレイヤのトランスフォームを学習			
3			パス	図形を生成する				
2			4	塗り	図形に色を与える	3		
			5	リピーター	シェイプレイヤのモーションコントロールを学習			
			6	パスのトリミング	シェイプレイヤのモーションコントロールを学習			
3	AEエフェクト中級	Saber エフェクトを学ぶ	1	Saberエフェクト	STAR WARS風のライトセーバーやレーザービームなど制作	3		
4		シャッターエフェクトを学ぶ	1	シャッターエフェクト	シミュレーション エフェクトの特徴 壁を破壊するような効果を学習	3		
5		パーティクルエフェクトを学ぶ	1	パーティクルエフェクト	映像表現のパーティクル（粒子）とは、文字や何かしらの対象が砂のように崩れ落ちたり、風に飛ばされるように散っていったりする表現方法を学習	3		
6		サウンドエフェクトについて学ぶ	1	サウンドエフェクト	AEでの様々なサウンドエフェクトを学習	3		
7		ノイズグレイエフェクトについて学ぶ	1	ノイズグレイエフェクト	CGから実写に近い映像書き出しや演出を学習	3		
8		ディストーションエフェクトについて学ぶ	1	ディストーションエフェクト	フッターズを歪ませさまざまなエフェクトの応用を学習	3		
9		エクスペッションを学ぶ	1	エクスペッション	複雑なアニメーションを作成時にJavaScriptコードをキーに入力してより効果的なアニメ制作を学習	3		
10		実写合成	グリーンバック撮影	1	カメラ撮影	グリーンバックに合わせ三脚、クレーン、ドリー撮影技法を学習	3	
11				2	ライティング	スタジオライティングを学習	3	
	3			ディフューズ	ディフューザーを学習			
	4			マーキング	グリーンバック上のマーキングを学習			
12	実写合成を学ぶ	1	キーイング	Keylight2.0でグリーンバック抜きを学習	3			
13	2Dトラッキングを学ぶ	1	2Dトラッキング	撮影したグリーンバックのマークから2Dトラッキングを学習	3			
14	3Dライトについて学ぶ	1	ライディング	合成するフッターズ用のライティングを学習	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	シェイプモーショングラフィック、エフェクト、CG実写合成映像制作のリメイクを受け、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：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等