

科目名	デザイン実習 1 B							年度	2025
英語科目名	Design Practice 1B							学期	後期
学科・学年	デザイン科 グラフィックデザイン専攻 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	荻野 龍登		教員の実務経験		有	実務経験の職種		映像クリエイター	
【科目の目的】 Adobe PremiereおよびAdobe AfterEffectsの基本的な操作の習得し、その実践として映像作品を制作する									
【科目の概要】 前期に履修した「基礎デザイン実習C」の振り返りとしてAdobe Premiereの基本操作の復習を行い、新たにアニメーションやエフェクトに特化したAdobe AfterEffectsの基本的な操作を学習し幅広い映像編集スキル/表現を身につける									
【到達目標】 A: Adobe Premiereの基本操作を理解する B: Adobe AfterEffectsの基本操作を理解する C: Adobe AfterEffectsおよびAfterEffectsを駆使し映像作品を制作する									
【授業の注意点】 ・授業を妨害する私語、行動は慎むこと ・原則すべての授業に出席すること。やむおえない遅刻や欠席の事情がある場合は未履修の範囲を質問や各自で補うよう努めること。 ・原則すべての課題を提出すること ・動画に限らず日々コンテンツや最新情報をチェックし課題制作に活かすこと 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3 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	Adobe Premiereの基本的な操作方法が正確に理解できている			Adobe Premiereの基本的な操作方法が概ね理解できている				Adobe Premiereの基本的な操作方法が理解できていない	
到達目標 B	Adobe AfterEffectsの基本的な操作方法が正確に理解できている			Adobe AfterEffectsの基本的な操作方法が概ね理解できている				Adobe AfterEffectsの基本的な操作方法が理解できていない	
到達目標 C	Adobe Premiere/AfterEffectsを駆使して高品質な映像作品が制作できている			Adobe Premiere/AfterEffectsを駆使して映像作品が制作できている				制作された映像作品の品質が低い	
【教科書】 特になし									
【参考資料】 必要に応じて資料を配布する									
【成績の評価方法・評価基準】 出席率/課題提出率および品質/授業態度を総合的に評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デザイン実習 1B			年度	2025
英語表記		Design Practice 1B			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	授業の概要説明 およびAdobe Premiereの基本 操作の復習	授業の概要説明およびAdobe Premiereの 基本操作を理解する	授業の概要説明	授業の方針/課題/評価方法について理解する		
			Premiereの起動～シーケ ンス作成	Premiereの起動からシーケンスの作成・設定を理解する		
			トランジション/エッセ ンシャルグラフィックス	映像素材をタイムラインに配置し編集点にトランジションを 適用する/エッセンシャルグラフィックスを用いてテキスト・ 図形を作成する		
2	Adobe Premiere の基本操作の復 習	Adobe Premiereの基 本操作を理解する	エフェクト	クリップにエフェクトを適用し調整する		
			リニアマットキー	リニアマットキーの適用・仕組みを理解する		
			書き出し	Adobe MediaEncoderを用いて書き出す		
3	Adobe AfterEffectsの 基本操作	Adobe AfterEffects の基本操作を理解す る	新規プロジェクトの作成	新規プロジェクトを作成/保存/管理する		
			インターフェース	インターフェースの名称・機能を理解する		
			コンポジションの作成・ 設定	コンポジションを作成/設定する		
4	Adobe AfterEffectsの 基本操作	Adobe AfterEffects の基本操作を理解す る	前回授業の復習	プロジェクトの起動からコンポジション作成まで手順を理解 する		
			レイヤー	レイヤーを作成/調整する		
			キーフレーム	キーフレームを打ちオブジェクトをアニメーションさせる		
5	Adobe AfterEffectsの 基本操作	Adobe AfterEffects の基本操作を理解す る	前回授業の復習	レイヤーの作成からアニメーションさせるまでの手順を理解 する		
			新規平面レイヤーの作成	新規平面レイヤーを作成/調整する		
			マスクの基本	平面レイヤーに対してマスクを作成/調整する		
6	Adobe AfterEffectsの 基本操作	Adobe AfterEffects の基本操作を理解す る	前回授業の復習	新規平面レイヤーを作成/マスクを作成/調整までの手順を 理解する		
			トラックマットの基本	特定のレイヤーに対しトラックマットを適用する		
			エフェクトの基本	エフェクトを適用/調整する		
7	Adobe AfterEffectsの 基本操作	Adobe AfterEffects の基本操作を理解す る	前回授業の復習	トラックマットおよびエフェクト適用/調整する		
			書き出し	レンダーキューまたはAdobe MediaEncoderを用いて書き出す		
8	動画構成の作成	テーマを理解し動画 の構成案を作成する	テーマを決める	課題のテーマを決める		
			リサーチする	テーマに対してネットや資料などを用いリサーチする		
			構成案を作成する	リサーチした内容をもとに構成案を作成する		
9	絵コンテの作成	動画の構成案をもと に絵コンテを作成す る	絵コンテシートを作成	絵コンテシートの作成する		
			絵コンテの作成	構成案をもとに絵コンテを作成する		
10	絵コンテをもとに撮 影または素材を準備 する		撮影	絵コンテをもとに撮影する		
			イラストなど素材制作	絵コンテをもとにイラストなどの素材を制作する		
11	課題制作	素材をもとに動画編 集を行う	編集作業	Adobe Premiere/AfterEffectsを駆使して映像作品を制作す る		
12	課題制作	素材をもとに動画編 集を行う	編集作業	Adobe Premiere/AfterEffectsを駆使して映像作品を制作す る		
13	課題制作	動画を完成させる	編集作業	Adobe MediaEncoderを用いて書き出す		
			書き出し			
14	課題講評会 (前 半)	課題の発表と評価	課題を発表する	自身の課題の制作工程/工夫点などを他人に伝達する		
			課題を評価する	他人の課題の制作工程の理解/客観的に評価する		

15	課題講評会（後半）	課題の発表と評価	課題を発表する	自身の課題の制作工程／工夫点などを他人に伝達する		
			課題を評価する	他人の課題の制作工程の理解／客観的に評価する		
			後期授業の振り返り	現状の自身の知識／スキル／改善点を把握する		
<p>評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他</p> <p>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</p> <p>備考 等</p>						