

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	制作特論1	
科目基礎情報							
開設学科	CG映像科		コース名			開設期	前期
対象年次	3年次		科目区分	必修		時間数	45時間
単位数	1単位					授業形態	実習
教科書/教材	独自の資料・スライドを用意し、モニターにて配信。						
担当教員情報							
担当教員	占部 信太郎			実務経験の有無・職種	有・3DCGアーティスト、2Dデザイナー		
学習目的							
AfterEffects特有の表現方法を学習し、3年次卒業制作やゲーム制作プロジェクトなどで使用することができる素材制作の技術を身に付けていく。より高度な学習内容としてプラグイン機能を学び、素材の書出し方法を習得するなど具体的なソフトウェアの使用方法について学ぶ。更に3Dレイヤーなどを学ぶことを中心に幅広くCG表現を習得する。習得したうえで反復をすることでより早く完成イメージを持ち、質の高い作品制作に繋げる。							
到達目標							
AfterEffectsのより高度な構造を理解し、2年次よりも高いクオリティでのモーショングラフィックス、CG動画を制作できるようになる。併せて映像制作において必要な知識をより深め、プロフェッショナルで通用していくための基礎を身につける。結果として高度な映像制作を行えるようになる。また、映像制作の現場において必要な知識を持つことで卒業後に業務に即応できる能力を身につける。							
教育方法等							
授業概要	知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。						
注意点	この授業では、2年次AfterEffects初級講義を受講していることを前提に授業を展開していく。絵のルックや特殊効果、2Dアニメーションとの連携など、その分野において興味のある学生の受講を推奨する。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。				
	小テスト	0%	実施しない				
	レポート	0%	実施しない				
	成果発表 (口頭・実技)	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。				
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容		各回の到達目標				
1回	オリエンテーション		授業概要を理解し、自身の自己紹介をすることで力を入れたい内容をアピールする				
2回	プレゼンテーション		これまでの作品をプレゼンテーションし、自身のレベルを伝える				
3回	AFterEffects復習①		モーショングラフィックスでイラストライクなコンポジット法を復習する				
4回	AFterEffects復習②		モーショングラフィックスでイラストライクなコンポジット法を復習する				
5回	AFterEffects応用①		パスアニメーションや色彩、フィルム効果、レタリングを学ぶ				
6回	AFterEffects応用②		パスアニメーションや色彩、フィルム効果、レタリングを学ぶ				
7回	AFterEffects応用③		パスアニメーションや色彩、フィルム効果、レタリングを学ぶ				
8回	AFterEffects上級①		モニターグラフィックス系モーショングラフィックスの制作により3Dレイヤーを理解する				
9回	AFterEffects上級②		モニターグラフィックス系モーショングラフィックスの制作により3Dレイヤーを理解する				
10回	AFterEffects上級③		モニターグラフィックス系モーショングラフィックスの制作により3Dレイヤーを理解する				
11回	課題制作①		映画タイトル&エンディングを制作することでTrapcode Particlarを習得する				
12回	課題制作②		映画タイトル&エンディングを制作することでTrapcode Particlarを習得する				
13回	課題制作③		映画タイトル&エンディングを制作することでTrapcode Particlarを習得する				
14回	課題制作④		映画タイトル&エンディングを制作することでTrapcode Particlarを習得する				
15回	課題提出		課題の提出・発表・講評・全体のまとめ				