

授業科目名	モーショングラフィックス	科目コード	2302107		
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター 映像専攻	学 年	1年
担当教員	岩城 吉男		実務経験教員 ( 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容				
開講時期	前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	45 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックスパーフェクトガイド</li> <li>・ 魅せる After Effects テキストアニメーション</li> </ul>				
授業形態	講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt;</p> <p>映像業界だけでなく、Web・広告業界などでも多用されているモーショングラフィックスの基本を演習・実習を通して制作する知識や技術を身につけることができる。</p> <p>大樹祭にて使用するモーショングラフィックスを使った OP 制作ができることを最終目標とする。</p>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt;</p> <p>この授業は 3DCG 素材のモーショングラフィックスではなく、2DCG 素材やテキスト・シェイプを使ったモーショングラフィックス表現を学んでいきます。</p> <p>基本の流れは演習をした後に実践、この繰り返しとし、技術の定着を計ります。</p>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt;</p> <p>試験は行わず、小課題 40%、最終課題 60%の総合点数（合計点）で評価を行います。</p> <p>理解度や積極性、制作意欲なども評価します。</p> <p>優：100～80点 良：79点～70点 可：69点～60点 不可：59点～</p> <p>※出席率が80%を満たしていない場合は、評価を不可とします。</p>					
<p>&lt;使用問題集・注意事項&gt;</p> <p>積極的に新たなモーショングラフィックス表現を能動的に取り入れていってください。</p> <p>Youtube や Vimeo を使用し、情報や技術を取り入れましょう。</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基礎ツール演習</li> <li>・ 映像基礎演習</li> </ul>					

授業科目名		モーショングラフィックス
回	授業内容	備考
1	授業の進め方説明、モーショングラフィックスおさらい	
2	テキストアニメーション	
3	//	
4	テキストアニメーション (パスのトリミング・アニメーター)	
5	//	
6	//	
7	シェイプアニメーション	
8	//	
9	//	
10	グローを使ったモーショングラフィックス (シェイプ・写真合成 ※映り込み有)	
11	//	
12	//	
13	課題内容発表：写真との合成モーショングラフィックス	
14	小課題制作	
15	//	
16	課題成果物発表・評価会・総評	
17	シェイプ変形アニメーション	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	課題内容発表：変形していくモーショングラフィックス	
23	小課題制作	
24	//	
25	課題成果物発表・評価会・総評	
26	実写物(手)の動きと合わせたモーショングラフィックス	
27	//	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	課題内容発表：実写の動きに合ったモーショングラフィックス	
32	絵コンテ起こし	
33	//	
34	小課題制作	
35	//	
36	//	
37	課題成果物発表・評価会・総評	
38	課題内容発表 修了課題：大樹祭 OP アニメーション (モーショングラフィックス)	
39	絵コンテ起こし	
40	//	
41	修了課題制作	
42	//	
43	//	
44	//	
45	課題成果物発表・評価会・総評・まとめ	