

授業科目名	CG 表現 I		科目コード	105007	
開講クラス	情報システム科	コース	動画・映像クリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 (有 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	図解できちんと理解する After Effects モーショングラフィックパーフェクトガイド			
	著 者	石坂アツシ、山下大輔			
	出版社	ラトルズ			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p><授業の目的・目標> 映像においての CG とはどのようなものかを演習を通じて理解し、制作に活かせるようになる。また、授業課題・発表を通してクリエイターとしての管理能力・プレゼン力を身につける。アイデアを具現化し自主制作を自ら行える、管理できることを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針> AfterEffects の基本操作や空間演出を作例の演習を通して習得していただきます。前期はあくまで、表現を知る・理解することに重きを置くため、合成処理 (VFX・撮影処理) や、モーショングラフィックスに関する演習は行いません。 授業では実際のプロジェクトに近い形で、クリエイティブな課題に取り組み、学生が自己成長を実感できるようサポートしていきます。</p>					
<p><成績基準・評価基準> 授業態度・出席・制作物にて評価 ・成績基準 優：80 点以上 良：79 点～70 点 可：69～60 不可：59 点以下 ・成績評価 ①授業態度、出席 60% ②制作物 40%</p>					
<p><使用問題集・注意事項> ・e-ラーニング『Any』 受動的な取り組みではなく、能動的に、自らで制作するよう心がけてください。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> ・インプットとアウトプットをする習慣を身につけるために、いろいろなものを見て分析し、作品に取り入れていきましょう。 ・前半は毎週、授業内容に合わせた課題を出します。週末までに提出をしましょう。</p>					

授業科目名		CG 表現 I
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	表現とは	
3	//	
4	クリエイティブの面白さ	
5	//	
6	//	
7	AfterEffects 基本操作 作例①	課題①
8	//	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	//	
16	AfterEffects 基本操作 作例②	課題②
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	AfterEffects 基本操作 作例③	課題③
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	AfterEffects 基本操作 作例③	
32	//	
33	//	
34	AfterEffects 基本操作 作例④	課題④
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	グループ：2week 制作マラソン オリエンテーション	
44	グループ：2week 制作マラソン リファレンス	
45	グループ：2week 制作マラソン リファレンス	
46	グループ：2week 制作マラソン 絵コンテ	
47	グループ：2week 制作マラソン 絵コンテ	
48	グループ：2week 制作マラソン 絵コンテ	
49	グループ：2week 制作マラソン 発表	
50	グループ：2week 制作マラソン 反省	
51	グループ：2week 制作マラソン 反省	
52	表現とは	
53	表現とは	
54	表現とは	
55	学生授業	
56	学生授業	
57	学生授業	
58	今期の反省	
59	今期の反省	
60	今期の反省	