

■ 科目基本情報

科目名	動画編集 I						
単位数	3	授業時数	51 時間	学年	1年	学期	後期
必修/選択区分	選択必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	岡村 祐樹, 祇園 博之, 長谷川 雅晴						
教員の実務経験	有: 実務経験のある教員による授業科目			実務経験職種	動画編集エンジニア		
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程の企業等連携科目			
連携企業等							

■ 科目詳細情報

授業概要	After Effectsの基本操作や動画形式、コンポジション作成を学び、アニメーションやイラストのモーショ制作を行う。3Dレイヤーやカメラ、プラグインの活用、Premiere Proとの連携を通して映像表現の基礎を習得する。											
到達目標	After Effectsの基本操作やアニメーション制作の手法を理解し、イラストや図形を用いたモーショ表現や実写合成の基礎を習得する。演習課題を通して、映像制作に必要な表現力と制作技術を身につけることを目標とする。											
授業方法	課題の内容と取り組み方、必要な技術を講義により説明し、演習に取り組む。											
実務家教員による実践的教育の内容	動画制作全般に実務経験を持つ教員が、ビジネスに通用するように魅力的に情報を伝えることと、レイアウトバランスや配色など、美しく表現することを重視した実践的授業を行なっている。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	提出課題において、課題内容が反映されているかどうか、ビジュアルが魅力的かどうか、丁寧に制作されているかどうかを総合的に評価。											
授業外における学修	授業時間ごとに指定された課題に取り組み、授業前に提出して授業に臨む											
教科書・教材	特になし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	【After Effects】基礎01 動画ファイルフォーマットについて、起動・各部ウィンドウなどの説明										
	第 2 週	【After Effects】基礎02 起動・素材読み込み・コンポジション作成										
	第 3 週	【After Effects】基礎03 ボールアニメーション										
	第 4 週	【After Effects】基礎04 イラストを動かす。授業課題①「スクロールアニメーション」										
	第 5 週	【After Effects】基礎05 3Dレイヤーの使い方										
	第 6 週	【After Effects】基礎06 カメラとライトを設定する										
	第 7 週	【After Effects】基礎07 3Dカメラトラックで実写合成入門										
	第 8 週	【After Effects】基礎08 イラストを動かす。授業課題②「動くクリスマスカードを作ろう」その1										
	第 9 週	【After Effects】基礎08 イラストを動かす。授業課題②「動くクリスマスカードを作ろう」その2										
	第 10 週	【After Effects】基礎09 プラグインをインストールする。										
	第 11 週	【After Effects】基礎10 シェイプレイヤー入門その1										
	第 12 週	【After Effects】基礎11 シェイプレイヤー入門その2										
	第 13 週	【After Effects】基礎12 シェイプレイヤー入門その3										
	第 14 週	【After Effects】基礎13 Premiere Proとの連携=Dynamic Link										
	第 15 週	【After Effects】基礎14 イラストを動かす。授業課題③「バウンスボールを立体的に見せる」										
	第 16 週	企業連携課題(1) 企業連携課題のチェックとフィードバック										
	第 17 週	企業連携課題(2) 企業連携課題のチェックとフィードバック										