

授業科目名	モーショングラフィックスⅠ	科目コード	105017		
開講クラス	情報システム科	コース	デザインクリエイターコース	学 年	2年
担当教員	岡本 伸吾		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容 6年間の映像制作において After Effects を使用。現場において使用頻度の高い技術や効率的な操作方法を含めた指導を行う。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ <input type="checkbox"/> 後期 ・ <input type="checkbox"/> 通年 ・ <input type="checkbox"/> 特別講義 ・ <input type="checkbox"/> その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ <input type="checkbox"/> 選択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト 1	書 名	Web デザイナーのためのモーショングラフィックスことはじめ— After Effects と Illustrator でモーショングラフィックスを創る!			
	著 者	浅野桜+山下大輔			
	出版社	ポーンデジタル			
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 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<p><授業の目的・目標> デザインを動かす需要が高まる中で、モーショングラフィックスを基礎からしっかりと学ぶ。After Effects で動かすには Illustrator でどうデザインを扱えばよいのか、その判断をしながら制作物を作れるのを最終目標とする。</p>					
<p><授業の概要・授業方針> テキスト教材のデータを使用し、編集する。また、現場で頻繁に使用する機能について追加していく。</p>					
<p><成績基準・評価基準> 授業態度・出席・課題にて評価 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可 ※出席率が80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とする</p>					
<p><使用問題集・注意事項> 本授業では映像編集をするため、各自ヘッドフォンやイヤフォンを準備すること。</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 普段から Vimeo や YouTube でモーショングラフィックスを沢山見ておく。イケてる映像もお勧め。</p>					

授業科目名		モーショントデザイン I
回	授業内容	備考
1	モーショントデザインきほんのキ	
2	//	
3	//	
4	Illustrator のデータを動かしながら After Effects の基本操作を覚えよう	
5	//	
6	//	
7	//	
8	//	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	実用的&簡単な動きを作ってみよう	
14	//	
15	//	
16	//	
17	//	
18	モーショントの演出と After Effects のテクニックを学ぼう	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	After Effects のテクニックを使った自主制作	
25	//	
26	//	
27	キャラクターを動かそう	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	キャラクターを使った自主制作	
32	//	
33	//	
34	仕上げと書き出しをしよう	
35	//	
36	//	
37	//	
38	実践編！「モーデザ」をはじめよう	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	3D 機能を使った自主制作	
45	//	
46	//	
47	//	
48	モーションデザイン制作	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	発表	