

# コンピュータ基礎実習ⅡB（ムービー）

選 択

開講年次：2年次後期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：デジタル映像技術の進歩は、合成技術の革新でもあるとも言える。レイヤーを用い、キャラクター、小道具、背景などの画像やムービーなど、性質の異なったソースを自在に融合させる映像制作が可能のため、さまざまな表現を行うことができる。授業ではコマ撮りアニメーションに始まり、「移動」、「変形」、「出現と消滅」、「繰り返し」、などのキーフレームアニメーションの基本を学び、短編映像を制作する。

■**到達目標**：①実写によるコマ撮りアニメーション制作を通じてアニメーションの原理を理解する。  
②ソフトウェアを使用してキーフレーム・アニメーションを制作できるようになる。  
③制作意図を伝達できる

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎松永 康佑、河原 大、松崎 祐哉

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 ガイダンス／アニメーションの原理（2枚の絵、複数の絵／グループ分け）。
- 第 2 回 コマ撮りアニメーション1（撮影方法、試作／グループ作業）。
- 第 3 回 コマ撮りアニメーション2（音楽と音響／計画／素材制作／グループ作業）。
- 第 4 回 コマ撮りアニメーション4（素材制作／撮影／グループ作業）
- 第 5 回 コマ撮りアニメーション5（撮影／グループ作業）
- 第 6 回 コマ撮りアニメーション6（編集／グループ作業）
- 第 7 回 プレゼンテーションと講評。
- 第 8 回 Adobe After Effects によるアニメーション制作技術（キーフレーム／レイヤーによる合成）。
- 第 9 回 課題説明と絵コンテの作成。
- 第10回 絵コンテの作成。
- 第11回 課題制作1（個人）。
- 第12回 課題制作2（個人）。
- 第13回 課題制作3（個人）。
- 第14回 課題制作4（個人）。
- 第15回 プレゼンテーションと講評

■**教科書**：プリントを配布。

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：提出された課題(75%)と出席日数(25%)によって評価。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表		○	○		
課題・作品	◎	◎	◎	到達目標の反映度	75
出席				出席日数	25
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：3年時にアニメーション1の授業をとる学生は、受講の必要がある。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：

- ソフトは、Adobe After Effectsを使用する。
- グラフィックソフト、Adobe Photoshopなどの基本を理解している必要がある。
- 遅刻をしないように心がけること。