

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	エフェクト基礎				科目コード	D0705B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	塩濱 将悟	履修グループ	1J(DA/DV/MC/SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	映像制作業界にて10年間、技術・編集・アシスタント～ディレクターまで携わった経験を活かして、映像制作の基礎となる基本的な手法や知識について全般的に講義、実践する。									
学習一般目標	3DCG、実写映像、アニメーションなど映像表現は多岐に亘ります。いかなる映像表現にも映像編集の基礎知識は必要不可欠であり、映像制作を行う上で必要な基礎知識として、映像の概念、企画、撮影方法など制作全般を学びます。また、今後学んでいく技術を柔軟に理解するためのベースづくりを行っていきます。作品制作を通じて、映像制作における広い知識や基準を習得し、最終的に編集ソフトを利用してひとつの作品としてしっかりと仕上げることができるようになることを目標にします。									
授業の概要および学習上の助言	作品制作を通して編集ソフトの使い方や表現の手法などを解説します。映像制作における技術は、とにかく多くの作品を作り、「感覚を慣らす」ことが重要です。簡単なものでもいいので数多く作ること、良いものができなくても最後まであきらめずに完成させてください。授業中は必ずメモを取り、復習を心がけてください。									
教科書および参考書	AfterEffects FIRST LEVEL ※参考書としてCG WORLD、VIDEO SALON、COMMERCIAL PHOTOなど映像制作に関する書籍は日頃から目を通すようにしてください。 また、AfterEffectsのみならずエフェクト制作に関する書籍は多数出版されています。積極的に書店に足を運び、自身に合った書籍を見つけてください。									
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器										
使用ソフト	Adobe AfterEffects、Photoshopなど									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	AfterEffectsを操作できる								
	2	作品の意図に沿った加工、エフェクトを制作できる								
	1/2	映像制作における基礎知識を理解し、映像の基準に沿った制作ができる								
	1/2/4/5	企画した作品の制作スケジュールを管理し、期限までに作品として一定の品質を保ったものを仕上げることができる								
	3	出題内容に沿った課題を期限内に提出できる								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断					30		10	40
		3.態度					10		10	20
		4.技能・表現					10			10
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合					20	60		20	100

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	簡単なものでも、スケジュール通りに制作し提出すること 提出された作品のクオリティだけではなく、完成に至るまでの取り組み姿勢や手順なども評価します ※提出期限を過ぎた場合、評価は行いませんので必ず提出期限は守ってください
ポートフォリオ	
その他	出席率、授業態度、授業内容の理解度、作品制作への取り組み姿勢や意欲などを総合的に評価します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	科目オリエンテーション 【講義】 映像制作ソフト「AfterEffects」の確認 DaVinciResolveの紹介とインストール 【講義/実習】 テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第2章 作業を始める前に」「第3章 ワークフロー」	講義・実習	
第2回	【講義/実習】 テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第4章 レイヤー」「第5章 スイッチ」「第6章 描画モード」	講義・実習	
第3回	【講義/実習】 テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第7章 マスク」「第8章 時間」	講義・実習	
第4回	【講義/実習】 テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第9章 アニメーション」	講義・実習	
第5回	【講義/実習】 VFXを使用せずに効果を付ける方法、SFX 撮影	講義・実習	
第6回	【講義/実習】 撮影、マスク、ロトブラシ	講義・実習	
第7回	【講義/実習】 VFXを使用せずに効果を付ける方法、SFX 撮影	講義・実習	
第8回	【講義/実習】 カラーグレーディング DaVinciResolveを使う テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第10章 エフェクト」 課題①作品にカラーグレーディングを適用する	講義・実習	

<p>第9回</p>	<p>【講義/実習】 カラーグレーディング DaVinciResolveを使う</p> <p>テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第10章 エフェクト」</p> <p>課題①作品にカラーグレーディングを適用する</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第10回</p>	<p>【講義/実習】 テロップデザイン、テキストアニメーション</p> <p>テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第11章 テキスト」</p> <p>課題②テキストアニメーションの作成</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第11回</p>	<p>【講義/実習】 テロップデザイン、テキストアニメーション</p> <p>テキスト: AfterEffects FIRST LEVEL「第11章 テキスト」</p> <p>課題②テキストアニメーションの作成</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第12回</p>	<p>モーショングラフィックスの作成</p> <p>最終課題④モーショングラフィックス</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第13回</p>	<p>モーショングラフィックスの作成</p> <p>最終課題④モーショングラフィックス</p>	<p>講義・実習</p>	
<p>第14回</p>	<p>課題解決型授業 課題①「エフェクトを使わないエフェクト」 エフェクトを作成するソフトを使用せず、撮影方法などを工夫してエフェクトが発生しているように見える映像を作る</p>		
<p>第15回</p>	<p>課題解決型授業 課題②「インフォグラフィックスの作成」 自分を数値化し、その情報をグラフィックに変えて表現してください。 時間は5秒です。</p>		