

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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          | 濱口 昭登  | 履修グループ   | 1I(DV/MC/MV/SC) |      |             |    | 授業方法    | 演習      |    |     |
| 実務経験の内容        | バンドを脱退後、フォトスタジオにてカメラの使い方など修行を1年間行い、その後、映像制作会社にてクリエイティブディレクターとして動画の撮影・編集・アカウントの運用などの幅広い仕事を4年行いました。現在では、独立しフリーランスとしてPR動画・Youtube・MV・LIVEの撮影・編集などを行なっております。   |  |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 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      |  |  |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | パソコンの基本操作  |  |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用機器           | PC   |  |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用ソフト          | Adobe Ae   |  |                 |      |             |    |         |         |    |     |
| 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   |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 3  | AfterEffectsを操作できる                                   |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 3  | 作品の意図に沿った加工、エフェクトを制作できる                              |                 |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1  | 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<br>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<br>※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  | ・自己紹介<br>・projectの基本作成<br>・ワークスペースについて                                 | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第2回  | ・テキストの打ち方とデザインについて<br>・キーフレームについて<br>・アニメーターについて                       | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第3回  | ・シェイプレイヤー(図形)<br>・マスクについて  | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第4回  | エクスプレッションについて  | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第5回  | 3Dレイヤーについて<br>カメラの使い方と塗るオブジェクトについて                                     | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第6回  | 3Dレイヤー応用   | 実習      | 業で学んだことの復習  |
| 第7回  | プラグインの追加方法<br>GG分解ついてと使い方  | 実習      | 業で学んだことの復習  |
| 第8回  | トランジションとエフェクトについて<br>アルファマットを使用したトランジション                               | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第9回  | ・フラクタルノイズの使い方<br>・フラクタルノイズを使用してのトランジションの使い方                            | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第10回 | パーティクル簡単な操作方法<br>パーティクルワールドを使って映像を作ってみよう                               | 実習      | 授業で学んだことの復習 |
| 第11回 | アニメーションミュージックビデオ課題<br>3Dカメラ・撮影処理を使ってオリジナルで制作<br>まずはVコンテを作ろう            | 実習      |             |
| 第12回 | アニメーションミュージックビデオ課題<br>3Dカメラ・撮影処理を使ってオリジナルで制作<br>歌詞を打ち込んでアニメーションをつけていこう | 実習      |             |

|             |   |  |  |
|-------------|---|--|--|
| <p>第13回</p> | <p>モーショングラフィックスの作成<br/>最終課題④モーショングラフィックス</p>  |  |  |
| <p>第14回</p> | <p>モーショングラフィックスの作成<br/>最終課題④モーショングラフィックス</p>  |  |  |
| <p>第15回</p> | <p>課題解決型授業<br/>「アニメーションミュージックビデオ」<br/>・テキストアニメーション<br/>・3Dカメラのアニメーション、<br/>・制作意図、設定など<br/>上記をしっかりと考えた上で自由に制作してください。</p> |  |  |