

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	CG 映像応用				科目コード	D0700E1		
配当期	後期	授業実施形態	定期			単位数	4単位			
担当教員名	宇野元智	履修グループ	2K(DA/DV/MC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	映像制作会社にて5年間CGデザイナー(コンポジット 2DCG、3DCG デザイン)として勤務。その後フリーランスとして17年間CGデザイン、イラスト、映像制作等に携わってきた。これらの経験をもとにCG制作について実践的に講義を行う。									
学習一般目標	映像業界でCGクリエイターとして活躍できる即戦力を要請する。 商業的プロセスの習得アプローチからアフターエフェクトを中心としたCG映像制作をする。 複雑な合成をAEでの制作コンポジットの習得。 3DCGのデータの取り扱いからCG合成 アニメコンポジットCG合成 トータルでの合成制作									
授業の概要および学習上の助言	映像制作における複雑なコンポジット操作の習得。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器	PC									
使用ソフト	AE PS AI 3dsmax、ZBrush									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1・4	画コンテからCGエフェクト映像制作が出来る								
	1・4	3DCG、2DCG コンポジットのワークフローにて効率の良い管理が出来る								
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 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	
	総合評価割合									
	学部 D P	1.知識・理解					70			
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現					30			
5.関心・意欲										

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
	ポートフォリオ	
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE基礎確認 応用確認
第2週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第3週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第4週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第5週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第6週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第7週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第8週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第9週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第10週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用 ポートフォリオ を想定したデモリール作成	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第11週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用 ポートフォリオ を想定したデモリール作成	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第12週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用 ポートフォリオ を想定したデモリール作成	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第13週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用 ポートフォリオ を想定したデモリール作成	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用
第14週 /	グループ制作における CG合成 エフェクトの応用 ポートフォリオ を想定したデモリール作成	講義・実習	AE応用確認 3DCG活用