

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	DCエクステンション	科目名	コンポジットA				科目コード	S3517A1			
配当期	前期	授業実施形態	定期				単位数	2単位			
担当教員名	宇野元智	履修グループ	選択				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コンポジットについて実践的に講義を行う。										
学習一般目標	映像制作における基本的コンポジット操作の習得。3d (MAYA、MAX Zbrush、C4D) 2d (フォトショップ イラストレータ 他 OBJ FBX EXR) 映像素材等から基本を master 2D トラッキング 3D トラッキング エフェクト、カラーコレクションからトータルにCG コンポジットを習得 実写映像素材などを用いてのより実務制作寄りの工程での基本的編集合成の操作を学ぶ										
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	コンテよりCGイメージの合成ワークフローの挿入経緯を考えることが出来る。									
	1・4	映像制作での工程の中で完パケを想定し制作を行えることが出来る									
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							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	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 /	簡単なオブジェクト、実写、CG素材を用いて項目内容の理解をする。何もない所からまずは簡単作業を与え項目内容の習得実写での 合成 炎やエフェクト 1	講義・実習	AE 基礎確認
第2週 /	簡単なオブジェクト、実写、CG素材を用いて項目内容の理解をする。何もない所からまずは簡単作業を与え項目内容の習得実写での 合成 炎やエフェクト 2	講義・実習	AE 基礎確認
第3週 /	基本操作マルチパス要素やCG素材やEXR を用いた コンポジット1 (ハロウィン CG1)	講義・実習	AE 応用確認
第4週 /	基本操作マルチパス要素やCG素材やEXR を用いた コンポジット2 (ハロウィン CG2)	講義・実習	AE 応用確認
第5週 /	基本操作マルチパス要素やCG素材やEXR を用いた コンポジット3	講義・実習	AE 応用確認
第6週 /	2Dトラッキング1 キーイング mocha ロトスコープ	講義・実習	AE mocha 応用確認
第7週 /	2Dトラッキング2 キーイング mocha ロトスコープ	講義・実習	AE mocha 応用確認
第8週 /	3Dトラッキング1 syntheyes を用いた 3D トラッキング 合成 AE3D トラッキングの活用 マッチムーブ合成の理解	講義・実習	AE mocha syntheyes 応用確認
第9週 /	3Dトラッキング2 syntheyes を用いた 3D トラッキング 合成 AE3D トラッキングの活用 マッチムーブ合成の理解	講義・実習	AE mocha syntheyes 応用確認
第10週 /	3DCG の IBL イメージベースドライティングから AE コンポジットまでのワークフロー①	講義・実習	3DCG IBL
第11週 /	3DCG の IBL イメージベースドライティングから AE コンポジットまでのワークフロー②	講義・実習	3DCG IBL
第12週 /	3DCG の IBL イメージベースドライティングから AE コンポジットまでのワークフロー③	講義・実習	3DCG IBL

第13週 /	トラップコード系 プラグインの活用と expression 管理①	講義・実習	トラップコード系プラグイン
第14週 /	トラップコード系 プラグインの活用と expression 管理②	講義・実習	トラップコード系プラグイン