

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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	3H(MC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	映像制作会社を経て2002年よりフリーランス17年の経験。 CGデザイン、イラスト、映像制作等を中心に恋愛バラエティ番組「あいのり」CGイラスト担当等 NHK、CX系TV番組等の3DCG映像制作、live映像 企業PV制作等幅広く展開。 アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZ「Zの誓い」「AMARANTHUS」CDジャケットにて3DCGビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィックビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショー2016～2017年CM制作2018 PanasonicEVOLTA 海外CM制作等									
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 3ds max、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できる。								
	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できる								
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	1.知識・理解					70			
		2.思考・判断								

	部 D P	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