

# メディア表現III

## 15.まとめ

# 目次

1. 最終課題について
2. 今日のトピック

# 初めに

## 前回のおさらい

コンピュータのスペックに応じた編集の方法について学びました。

- プロキシ

は、一度本格的な作品作りの前に、実験しておくことをお勧めします。

# 最終課題について

## 今後の予定

- 15回目：7/27
- 定期試験：7/31-8/4

最終課題の締切日は8/4とします。

## 最終課題について

- 最終課題

# 今日のトピック

まとめ



**いろいろやってきましたね。**

まだ、この演習2年目ですが、鷺山先生からは映像デザイン演習のクオリティが上がっている、と言われていいますので、やって良かったなと思っています。

ちょっと、順番変えましたが、やりたかったことはほぼ伝えられたと思います。

## シラバス

1. オリエンテーション 授業の目的と内容、授業の進め方について説明する。映像編集の基本となる動画フォーマット・レンダリングについて学修する。
2. PremierePro/AfterEffects基本操作 ワークスペース等のインターフェイスの紹介。基本的な操作について学修する。
3. カット編集・トランジション PremiereProを用いたシンプルな編集の方法について学修する。
4. カラーコレクション 撮影された素材の色補正について学ぶ。特に、ホワイトバランス・スキントーンといった概念について学修する。
5. カラーグレーディング 色を用いた質感の表現について学修する。

## シラバス

6. エフェクト エフェクトの種類・利用法等について学ぶ。
7. プラグイン・モーショングラフィックステンプレート サードパーティ製のプラグインやモーショングラフィックステンプレートについて学修する。
8. 構造 ネスト/プリコンポーズ・調整レイヤー・フローチャート・トラックマットといったプロジェクト内の構造について学修する。
9. シェープアニメーション 図形を利用したアニメーションの制作について学修する。
10. モーショングラフィックステンプレートの制作 自身で利用可能なモーショングラフィックステンプレートの制作について学修する。

## シラバス

- 11. エクスプレッション 数式を用いたアニメーション制作方法について学ぶ。
- 12. ヌルオブジェクト 複数のオブジェクトのコントロールに必要なヌルオブジェクトについて学修する。
- 13. マスク・キーイング・ロトスコープ 映像の一部を分離して利用する方法について学修する。
- 14. 最適化 アプリの動作の最適化の方法について学修する。

## 1.オリエンテーション

動画フォーマット・レンダリングについて学修する。

- 画像サイズ・アスペクト比
- フレームレート
- 動画フォーマット
- コーデック

## 2. PremierePro/AfterEffects基本操作

- プロジェクト データ管理
- ワークスペースとパネル
- シーケンス/コンポジション
- 書き出し

### 3. カット編集・トランジション

- リップルツール・ローリングツール・スリップツール・スライドツール
- トランジション
- Jカット・Lカット

## 4. カラーコレクション

- ホワイトバランス
- Lumetriスコープ
- Lumetriカラー
- スキントーン



## 5. カラーグレーディング

- Look
- ティールアンドオレンジ
- フィルムグレイン
- シネマティック

## 6.エフェクト

- キーフレーム
- イージング(グラフエディタ)
- プリセット
- 基本エフェクト・標準エフェクト

## 7. プラグイン・モーショングラフィックステンプレート

- Premiere Composer
- Animation Composer
- モーショングラフィックステンプレート

## 8. 構造

- ネスト/プリコンポーズ
- 調整レイヤー
- フローチャート
- トラックマット
- 親子づけ

## 9. シェープアニメーション

いろいろできましたね。

個人的には一番の発見でした。

シェイプレイヤーが一つのコンポジションみたいな機能を持っています。

- コラップスアルゴリズム

## 10. モーショングラフィックステンプレートの制作

- パラメータの設定&書き出し

## 11. エクスプレッション

- time
- wiggle
- loopOut

## 12. ヌルオブジェクト

- 親子関係
- 3Dカメラ



## 13. マスク・キーイング・ロトスコープ

切り抜きかた

- マスク
- キーイング
- ロトスコープ

## 14. 最適化

- データ整理
- プロキシ

メディア表現III 15.まとめ

- アプリでできることを知る

- どう組み合わせればどうなるかを考える
- 実際に制作に取り組む

3年の前期にはBlenderを扱う「メディア表現V」が開講予定で、これを使うことでもできるが増えます。

授業では明示的には扱いませんが、BlackmagicのDavinci Resolveも無料ですので、2コマ演習によっては、使ってみたら？と言われると思います。

最終的には「何を使うか」ではなく「どう使うか」がポイントになることは是非知っておいてください。

## まとめのまとめ

こうやって見てくると、いろんなトピックを扱ったな、と思います。

さまざまな表現方法を使って、素敵な作品を作ってください。

資料は、ずっとこのHPに置いておくので、「あれなんだっけ？」みたいな時には、見直してください。