

# 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

## 授業評価アンケート

- 回答方法： UNIPA - アンケート/掲示 - 授業評価- 授業評価回答
- 期日： 7/3-7/28

全科目対象です。ご協力お願いいたします。

## 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

最終課題の締切日は7月末とします。

## 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3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.【第1回】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.【第2回】 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.【第3回】 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。

## 4.【第4回】 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。

## 5.【第5回】 エフェクト]

エフェクトの種類・利用法等について学ぶ。

## シラバス

### 6. 【第6回】 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。

### 7. 【第7回】 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。

### 8. 【第8回】 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。

### 9. 【第9回】 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。

### 10. 【第10回】 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。

## シラバス

### 11.【第11回】 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。

### 12.【第12回】 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。

### 13.【第13回】 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.【第14回】 最適化]

アプリの動作の最適化の方法について学修する。

### 15.【第15回】 まとめ]

学修した表現方法についてまとめる。

## 1.【第1回】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。

- 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.【第2回】 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。

- 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.【第3回】 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.

- 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



## 4.【第4回】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。

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

## 5.【第5回】 エフェクト

エフェクトの種類・利用法等について学ぶ。

- 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

## 6.【第6回】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.

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

## 7.【第7回】 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。

- パラメータの設定&書き出し

## 8.【第8回】 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。

- time
- wiggle
- loopOut

## 9.【第9回】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。

- 親子関係
- 3Dカメラ

## 10.【第10回】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。

- 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

## 11.【第11回】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。

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



## 12.【第12回】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。

- 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

## 13.【第13回】 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。

切り抜きかた

- マスク
- キーイング
- ロトスコープ

## 14.【第14回】最適化

アプリの動作の最適化の方法について学修する。

- データ整理
- プロキシ

## どう使っていくのか

- 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ことが増えます。

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。

お疲れ様でした。