

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：7/21
- 定期試験：8/1-8/6

最終課題の締切日は7/31とします。

最終課題について

以下の二つの課題をNASに提出してください。(smb://nas1-mc.thu.ac.jp, 2022演習-メディア表現III-最終課題提出-学籍番号フォルダ)

1. MOGRTを作成せよ。

10回目の「モーショングラフィックステンプレートの制作」を参考にオリジナルのMOGRTを作成せよ。AE,MOGRTの両ファイルを提出すること

2. モーショングラフィックスをテーマを選択して作成せよ

8,9,11,12回目からテーマを選択し、オリジナルのモーショングラフィックスを作成せよ。複合でももちろん構わない。AE,MP4の両ファイルを提出すること

最終課題の狙い

Premiere/AfterEffectsの表現力を上げることがこの演習の狙いです。

Premiereに関して学んだことに関しては、映像デザイン演習で役立ててください。

最終課題に関してはAfterEffectsに絞って課題設定しました。

どうしてもよく理解できていない人は、授業中に提示した動画を参考に作成してみてください。

今日のトピック

まとめ

いろいろやってきましたね。

本年度初めてする内容でしたが、今後の作品作りに役立ってくれば幸いです。

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

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。