

## シラバス

科目名		画像制作 I		担 当 者 名		小泉 みのり	
学 科		CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授 業 方 法		実習	
認定単位 開講学年		3単位 1学年	開 講 期 必・選	必選		授 業 時 間 数	108時間
授業目的		コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		作品完成までの様々なプロセスを体験し、責任もって制作できる人材を目標とする。					
授業概要		実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1_年間スケジュール/基本操作/ソフトウェア紹介①			19	AE_パネル・ボタン・設定	
	2	オリエンテーション2_データ/拡張子/ソフトウェア紹介②			20	AE_FI・エフェクト	
	3	基本操作①Photoshopワークフロー			21	AE_キーフレーム・アニメーション	
	4	基本操作②AfterEffects_ワークフロー			22	AE_タイトルアニメーション(アニメーター・テンプレート)	
	5	PS_写真加工_色調補正			23	AE_動画をアニメ風に加工	
	6	PS_写真加工_人物補正(修復)			24	AE_3Dトラッキング・CG合成	
	7	PS_写真加工_選択範囲			25	映画の予告編(15s/30s)	
	8	PS_写真合成①_切り抜き			26	中間制作	
	9	PS_写真合成②_合成			27	AE_Illustrator(ベクトルデータ)連携・マスク・トラックマット・アルファチャンネル	
	10	中間制作			28	AE_3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法	
	11	PS_写真合成③_マスクと合成			29	AE_トラッキング	
	12	PS_ロゴマーク作り			30	AE_パーティクル_炎	
	13	PS_ポストカード作成①_画像操作・文字			31	AE_パーティクル_隕石落下のシーン	
	14	PS_ポストカード作成②_			32	AE_飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)	
	15	PS_地図・印刷設定			33	AE_モーショングラフィックス	
	16	CG合成①_3D合成			34	後期期末制作①	
	17	CG合成②_アニメーション合成			35	後期期末制作②	
	18	期末制作			36	講評会	
成績割合		テスト		50%	学習FB方法	成績表送付	
		学習態度・出席率		20%			
		レポート		30%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫30 R≪実働実践型学習≫30 A≪主体的参加型学習≫30 G≪海外体感型学習≫10					
講師プロフィール		ポストプロダクション業界の出身者で現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名		映像編集 I		担 当 者 名		清 勝 仁	
学 科		CGクリエイター科 CGクリエイターコース		授 業 方 法		実習	
認定単位 開講学年		3単位 1学年	開 講 期 必 ・ 選	必選		授 業 時 間 数	108時間
授業目的		自ら企画立案し、映像を作成する。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		各課題に応じて、自ら企画し、様々な素材を組み合わせで動画を作成する。					
授業概要		動画編集ソフト(AfterEffects)を用いて、自らの企画・立案した映像を 2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせ作成する。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	AfterEffects オリエンテーション 基礎1			19	課題3 アニメーション演習	
	2	AfterEffects 映像素材の取り扱い 基礎2			20	課題3 アニメーション演習	
	3	課題1 文字素材の取り扱い			21	課題3 制作	
	4	課題1 音素材の取り扱い			22	課題3 制作	
	5	課題1 制作			23	課題3 制作	
	6	課題1 制作			24	課題3 制作	
	7	課題1 制作			25	課題3 レンダリング	
	8	課題1 制作			26	課題3 レンダリング 提出	
	9	課題1 レンダリング			27	課題4 制作	
	10	課題1 レンダリング 提出			28	課題4 制作	
	11	課題2 アニメーション演習			29	課題4 制作	
	12	課題2 アニメーション演習			30	課題4 制作	
	13	課題2 制作			31	課題4 制作	
	14	課題2 制作			32	課題4 制作	
	15	課題2 制作			33	課題4 制作	
	16	課題2 制作			34	課題4 制作	
	17	課題2 レンダリング			35	課題4 レンダリング	
	18	課題2 レンダリング 提出			36	課題4 レンダリング 提出	
成績割合		テスト		0%		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付
		学習態度・出席率		0%			
		レポート		100%		成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫30% R≪実働実践型学習≫30% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫10%					
講師プロフィール		3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。 外部よりの映像などの依頼も学生に適切に現場で必要とされるものを完成させるために適切な指導を行っている					

## シラバス

科目名		画像制作Ⅰ		担 当 者 名		小泉 みのり	
学 科		CGクリエイター科大学コース		授 業 方 法		実習	
認定単位 開講学年		3単位 1学年	開 講 期 必・選	必選		授 業 時 間 数	108時間
授業目的		コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		作品完成までの様々なプロセスを体験し、責任もって制作できる人材を目標とする。					
授業概要		実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。					
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容	
	1	オリエンテーション1_年間スケジュール/基本操作/ソフトウェア紹介①			19	AE_パネル・ボタン・設定	
	2	オリエンテーション2_データ/拡張子/ソフトウェア紹介②			20	AE_FI・エフェクト	
	3	基本操作①Photoshopワークフロー			21	AE_キーフレーム・アニメーション	
	4	基本操作②AfterEffects_ワークフロー			22	AE_タイトルアニメーション(アニメーター・テンプレート)	
	5	PS_写真加工_色調補正			23	AE_動画をアニメ風に加工	
	6	PS_写真加工_人物補正(修復)			24	AE_3Dトラッキング・CG合成	
	7	PS_写真加工_選択範囲			25	映画の予告編(15s/30s)	
	8	PS_写真合成①_切り抜き			26	中間制作	
	9	PS_写真合成②_合成			27	AE_Illustrator(ベクトルデータ)連携・マスク・トラックマット・アルファチャンネル	
	10	中間制作			28	AE_3Dレイヤー・3Dカメラ・キーフレーム補完法	
	11	PS_写真合成③_マスクと合成			29	AE_トラッキング	
	12	PS_ロゴマーク作り			30	AE_パーティクル_炎	
	13	PS_ポストカード作成①_画像操作・文字			31	AE_パーティクル_隕石落下のシーン	
	14	PS_ポストカード作成②_			32	AE_飛び出すグリーディングカード(3Dレイヤー)	
	15	PS_地図・印刷設定			33	AE_モーショングラフィックス	
	16	CG合成①_3D合成			34	後期期末制作①	
	17	CG合成②_アニメーション合成			35	後期期末制作②	
	18	期末制作			36	講評会	
成績割合		テスト		50%	学習FB方法	成績表送付	
		学習態度・出席率		20%			
		レポート		30%	成績評価	出席率80%以上 作品提出必須 S90～100点 A80～89 B70～79点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%			
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫30 R≪実働実践型学習≫30 A≪主体的参加型学習≫30 G≪海外体感型学習≫10					
講師プロフィール		ポストプロダクション業界の出身者で現在フリーランスとして活動。					

## シラバス

科目名		映像編集 I		担 当 者 名		清 勝 仁		
学 科		CGクリエイター科大学コース		授 業 方 法		実習		
認定単位 開講学年		3単位 1学年	開 講 期 必 ・ 選	必選		授 業 時 間 数	108時間	
授業目的		自ら企画立案し、映像を作成する。						
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)		各課題に応じて、自ら企画し、様々な素材を組み合わせで動画を作成する。						
授業概要		動画編集ソフト(AfterEffects)を用いて、自らの企画・立案した映像を2D・3DCGの画像、実写映像、音楽等を組み合わせ作成する。						
授 業 計 画 表		授 業 内 容				授 業 内 容		
	1	AfterEffects オリエンテーション 基礎1			19	課題3 アニメーション演習		
	2	AfterEffects 映像素材の取り扱い 基礎2			20	課題3 アニメーション演習		
	3	課題1 文字素材の取り扱い			21	課題3 制作		
	4	課題1 音素材の取り扱い			22	課題3 制作		
	5	課題1 制作			23	課題3 制作		
	6	課題1 制作			24	課題3 制作		
	7	課題1 制作			25	課題3 レンダリング		
	8	課題1 制作			26	課題3 レンダリング 提出		
	9	課題1 レンダリング			27	課題4 制作		
	10	課題1 レンダリング 提出			28	課題4 制作		
	11	課題2 アニメーション演習			29	課題4 制作		
	12	課題2 アニメーション演習			30	課題4 制作		
	13	課題2 制作			31	課題4 制作		
	14	課題2 制作			32	課題4 制作		
	15	課題2 制作			33	課題4 制作		
	16	課題2 制作			34	課題4 制作		
	17	課題2 レンダリング			35	課題4 レンダリング		
	18	課題2 レンダリング 提出			36	課題4 レンダリング 提出		
成績割合		テスト		0%		学習FB方法	前期・後期成績表にて送付	
		学習態度・出席率		0%				
		レポート		100%		成績評価	出席率80%以上 S90～100点 A80～89 B70～79 点 C60～69点 D59点以下は不合格	
		合計		100%				
P/R/A/G割合		P≪課題解決型学習≫30% R≪実働実践型学習≫30% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫10%						
講師プロフィール		3DCGクリエイターとして30年以上映画・テレビ・展示映像等の映像制作に携わる。 外部よりの映像などの依頼も学生に適切に現場で必要とされるものを完成させるために適切な指導を行っている						