シラバス

シフバス									
科目名		画像制作I		担当		者名	小泉 みのり		
学 科		CGクリエーター科 CGクリエーターコース		ŧ	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				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)			
授	8	PS_写真合成①_切り抜き			26	中間制作			
業計	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			
画 表	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			
		テスト 50%			عدر	247900 + 24 + 24 + 24 + 24 + 24 + 24 + 24 +			
成績割合		学習態度・出席率 20%			学習FB方法		成績表送付		
		レポート 30%			成繕並価		出席率80%以上 作品提出必須 S90~100点 A80~89 B70~79点		
		合計 100%			成績評価S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格				
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	シラバス					
科目名 映像編集 I			担当者名		者名	清 勝仁				
学 科		CGクリエーター科 CGクリエーターコース		授業方法		実習				
		3単位	開講期				授業時間数	108時間		
開講学	学年	1学年	必・選	必選						
授業目的		自ら企画立案し	、映像を作成する	00						
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て動画を作成する。								
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	リング			
授	8	課題1 制作			26	課題3 レンダリ	リング 提出			
業計	9	課題1 レンダリング			27	課題4 制作				
画表	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	3 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				
		テスト 0%			学	学習FB方法 前期・後期成績表にて送付				
成績害	割合	学習態度・出席率 0%			于日下5万亿					
		レポート 100%			J.	战績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79			
		合計 100%			点 C60~69点 D59点以下は不合格					
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クリエーターとして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					<u>ハ </u>				
学 科		CGクリエーター科大学コース			授業方法		実習		
認定単		3単位	開講期			714	大百		
開講学年		1学年	必・選	必選			授業時間数	108時間	
授業目	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 (ラーニ アウトカ	ング	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。							
授業棚	既要	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)			
授	8	PS_写真合成①_切り抜き			26	中間制作			
業計	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			
画 表	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			
		テスト 50%			学	学習FB方法 成績表送付			
成績割合		学習態度・出席率 20%			1 11 2/4 12		出席率80%以上 作品提出必須		
		レポート 30% 合計 100%			F	成績評価 S90~100点 C60~69点		O~89 B70~79点	
P/R/A/O	調合	P≪課題解決型学習	≫30 R≪実働実践型	ļ	E体的参加型学	習≫30 G≪海外体感			
講師フィー		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	シラバス					
科目名 映像編集 I		担当者名		清 勝仁						
学 科		CGクリエーター科大学コース		授業方法		実習				
		3単位	開講期)/) 2 2			授業時間数	108時間		
開講学	产牛	1学年	必・選	必選						
授業目	目的	自ら企画立案し	、映像を作成する	00						
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て動画を作成する。								
授業棚	既要	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	リング			
授	8	課題1 制作			26	課題3 レンダリ	リング 提出			
業計	9	課題1 レンダリング			27	課題4 制作				
画表	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	3 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				
		テスト 0%			学	学習FB方法 前期・後期成績表にて送付				
成績割合		学習態度・出席率 0%			1 11 10/1/4					
		レポート 100%			J.	 战績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79			
		合計 100%			点 C60~69点 D59点以下は不合格					
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%								
		3DCGクリエーターとして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					指導を行っている			