

授業科目名	カメラ・映像			年次	2年		
				学 科(コース)	CGデザイン科		
担当教員名	三橋 幸四郎			開講年度・学期	2023年度・通年		
授業の方法	実習	週時限数	2.5	年間授業時数	95時間	科目区分	選択
	関連実務経験等			イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。			
授業の概要 (実務経験を 活かした教育 内容)	映像の編集・エフェクト・各機材の使用法を学びます。さらに、アニメーションやCG動画における演出技法に用いる最先端の映像処理に触れて、将来の実務に活かすことができるスキルを習得します。						
授業の 到達目標	1. Premiere proの基礎的な使い方が習得できる。 2. After effectsの基礎的な使い方が習得できる。 3. 動画編集・エフェクト制作が理解できる。						
授業計画	月	内容					
	4	・画像の取り扱い(パン ズーム等) ・タイムラインの理解 ・編集の基本					
	5	・テキストアニメーション ・文字の規格 ・演出方法					
	6	・エフェクト・トランジション ・各種エフェクトの種類の理解					
	7	・キーイング、合成					
	8	—					
	9	・マスク処理 ・前期末試験実施					
	10	・パペットアニメーション					
	11	・カメラアングル、イマジナリーライン ・カメラ機材の使い方(ビデオカメラ・スチルカメラ)					
	12	・カットつなぎ					
	1	・音素材の使用 ・映像作品制作 ・卒業試験実施					
	2	—					
	3	—					
	成績評価の 方法	前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。出席点・作品の完成度が評価される。 成績評価:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0)					
準備学習・ 事後学習等	動画の編集等が主になるため、多くのアニメ・映画に触れ参考にできるものを探しておく						
テキスト	なし						
参考書・ 参考資料等	課題プリント等						
その他 (学生に対す る要望、メッセ ージ)	簡単な映像編集から実際に映画等で扱われるようなVFXまで幅広く学びます。また映像制作におけるルールや組み立て方等の座学も踏まえ授業を行って行きますので、自分の作りたい映像等を考えておいてください。						