

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	エフェクト応用				科目コード	D0701B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	宇野 元智	履修グループ	2K(DA/DV/MC/SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	映像制作会社を経て 2002 年よりフリーランス 17 年の経験。CG デザイン、イラスト、映像制作等を中心に恋愛バラエティ番組「あいのり」CG イラスト担当等 NHK、CX 系TV 番組等の 3DCG映像制作、live映像 企業 PV 制作等幅広く展開。アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZ「Zの誓い」「AMARANTHUS」CD ジャケットにて 3DCG ビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィアビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショウ2016～2017年CM 制作 2018 PanasonicEVOLTA 海外 CM 制作等									
学習一般目標	エフェクトによるポートフォリオ作品を中心とした制作を行う。									
授業の概要および学習上の助言										
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器										
使用ソフト	AE PS AI 3dsmax 、ZBrush									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	3									
	3									
	3									
	3									
	3									
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
総合評価割合										
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回		AE基礎確認	-
第2回	AE応用1	エフェクト応用1	-
第3回	実写 CG における エフェクト 作成 応用 アニメエフェクト 実写エフェクト の違い 其1	アニメエフェクト 実写エフェクト の違い1	-
第4回	実写 CG における エフェクト 作成 応用 アニメエフェクト 実写エフェクト の違い 其2	アニメエフェクト 実写エフェクト の違い2	-
第5回	AEでのエフェクト アニメ系 実写系 其1	アニメ系 其1	-
第6回	AEでのエフェクト アニメ系 実写系 其2	アニメ系 其2	-
第7回	AEでのエフェクト アニメ系 実写系 其3	実写系 其1	-
第8回	AEでのエフェクト アニメ系 実写系 其4	実写系 其2	-
第9回	3d エフェクト について	3d エフェクト 概要	-
第10回	エフェクトのコンポジット1	エフェクトのコンポジット 概要 合成プロセス1	-
第11回	エフェクトのコンポジット2	エフェクトのコンポジット 概要 合成プロセス2	-
第12回	エフェクトのコンポジット3	エフェクトのコンポジット 概要 合成プロセス3	-
第13回	ポートフォリオ用 1カット 作成(エフェクトカット)1	ポートフォリオ用 1カット 作成(エフェクトカット)の 制作1	ポートフォリオ用 1カット 作 成(エフェクトカット)の制作1
第14回	ポートフォリオ用 1カット 作成(エフェクトカット)2	ポートフォリオ用 1カット 作成(エフェクトカット)の 制作2	ポートフォリオ用 1カット 作 成(エフェクトカット)の制作2

第15回

ポートフォリオ用 1カット 作成(エフェクトカット)3

ポートフォリオ用 1カット
作成(エフェクトカット)の
制作3

ポートフォリオ用 1カット 作
成(エフェクトカット)の制作3