

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	エフェクト基礎				科目コード	D0705B1		
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	1K(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ー番組「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	映像業界でCGクリエイターとして活躍できる即戦力を要請します。									
授業の概要および学習上の助言										
教科書および参考書	学校 提供 アフターエフェクツ教本									
履修に必要な予備知識や技能	映像制作における基本的 映像編集などの 操作 CGスキル CG(2D,3DCG)基本概念									
使用機器	Adobeアフターエフェクツ 中心 他 必要に応じ PS AI 3dsmax 、ZBrush									
使用ソフト										
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	教本 ベースで進行 映像基礎1	教本 ベースで進行 映像基礎1	-
第2回	教本 ベースで進行 映像基礎2	教本 ベースで進行 映像基礎2	-
第3回	AEでのアニメーション1	AEでのアニメーション1操 作方法	-
第4回	AEでのアニメーション2	AEでのアニメーション操 作方法	-
第5回	エフェクト1	エフェクト操作方法	-
第6回	エフェクト2	エフェクト操作方法	-
第7回	テキスト モーションタイポグラフィティー1	テキスト モーションタイ ポグラフィティー 操作	-
第8回	テキスト モーションタイポグラフィティー2	テキスト モーションタイ ポグラフィティー 操作	-
第9回	サウンド	音声 音響 操作	-
第10回	エフェクト合成1	テキスト 音楽 写真素 材などを使用した ジン グル映像 作成	テキスト 音楽 写真素材 などを使用した ジングル映像 作成
第11回	エフェクト合成2	テキスト 音楽 写真素 材などを使用した ジン グル映像 作成	テキスト 音楽 写真素材 などを使用した ジングル映像 作成
第12回	エフェクト合成3	テキスト 音楽 写真素 材などを使用した ジン グル映像 作成	テキスト 音楽 写真素材 などを使用した ジングル映像 作成
第13回	エフェクト合成4	テキスト 音楽 写真素 材などを使用した ジン グル映像 作成	テキスト 音楽 写真素材 などを使用した ジングル映像 作成
第14回	メイキング映像制作 CGや実写 複雑な合成1	テキスト 音楽 写真素 材 2DCG 3DCG エフェ クト などのコンポジット	テキスト 音楽 写真素材 2DCG 3DCG エフェクト な どのコンポジット

第15回

メイキング映像制作 CGや実写 複雑な合成2

テキスト 音楽 写真素
材 2DCG 3DCG エフェ
クト などのコンポジット

テキスト 音楽 写真素材
2DCG 3DCG エフェクト な
どのコンポジット