

授業科目名	コンポジット編集		科目コード	103008	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 ( 有 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容				
開講時期	前期 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	30 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt;</p> <p>合成コンポジットソフトである「After Effects」、写真編集ソフト「Photoshop」の演習を通し、コンポジットについて理解し合成ができるようになる。</p> <p>静止面の 3DCG と実写物、2DCG のものを合成し、1 つの作品が制作できることを最終目的とする。</p>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt;</p> <p>コンポジットを知ること、より作品の質を上げることが可能になります。</p> <p>ポートフォリオに組む際に出来るか出来ないかで、クオリティに差が出るため、必ず覚えましょう。</p>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt;</p> <p>試験は設けず、取り組み課題 (100%) で評価を行います。</p> <p>優：100～81 点 良：80 点～70 点 可：69～60 点 不可 59～0 点</p> <p>※出席率が 80% を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします</p>					
<p>&lt;使用問題集・注意事項&gt;</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2D デザインツール</li> <li>・ CG 制作演習 I</li> </ul>					

授業科目名		コンポジット編集
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション・この授業について	
2	コンポジットとは (合成・VFX 処理)	
3	コンポジットを行うソフトについて	
4	MAYA 上で AOV 出力、EXR ファイルを Photoshop に	プラグインも
5	Photoshop 上でのコンポジット	
6	//	
7	//	
8	//	
9	//	
10	//	小課題①提出
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	小課題②提出
15	EXR ファイルを After Effects に	
16	After Effects 上でのコンポジット	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	小課題③提出
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	小課題④提出
27	//	
28	//	
29	//	
30	授業まとめ	終了課題