

授業科目名	実写合成		科目コード	104016	
開講クラス	情報システム科	コース	映像クリエイターコース	学 年	2 年
担当教員	岡本 伸吾		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容 6年間の動画制作において Premiere Pro と After Effects を使用。現場において使用頻度の高い技術や効率的な操作方法を含めた指導を行う。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名	映像制作のための VFX 教科書			
	著 者	Eran Dinur			
	出版社	ポーンデジタル			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	After Effects NEXT LEVEL : 豊富な作例で学ぶ映像制作プロテクニック				
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> VFX の基礎と技術、業界で必要な知識を学ぶ。また、具体的な演習を通して VFX を利用した動画制作ができることを最終目標とする。					
<授業の概要・授業方針> この授業では、教科書を通して VFX の現場で必要な知識を体系立てて学ぶ。また、After Effects や Premiere Pro を使い、実写合成に必要な技術についても補足していく。					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・課題にて評価 優：100～80点 良：79点～70点 可：69点～60点 不可：59点～ ※出席率が80%を満たしていない場合は、評価を不可とします。					
<使用問題集・注意事項> 本授業では映像編集をするため、各自ヘッドフォンやイヤフォンを準備すること。					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 普段から Vimeo や YouTube で実写合成の作品を沢山見ておく。イケてる映像もお勧め。					

授業科目名		実写合成
回	授業内容	備考
1	コアコンセプト	
2	//	
3	映画製作ツールとしてのVFX	
4	//	
5	2Dから3Dへ	
6	//	
7	//	
8	分離	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	//	
14	VFXのワークフロー	
15	//	
16	//	
17	//	
18	//	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	ワークフローのケーススタディ	
28	//	
29	//	
30	プリプロダクション	

回	授 業 内 容	備 考
31	//	
32	//	
33	オンセット	
34	//	
35	//	
36	未来	
37	//	
38	映像制作	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	試写	
60	//	