

授業科目名	実写合成		科目コード	2302122	
開講クラス	情報システム科	コース	CG・映像クリエイター 映像専攻	学 年	2 年
担当教員	谷山 珠之		実務経験教員 ( 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容				
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	75 時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	2 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 type="checkbox"/> 演習 ・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p>&lt;授業の目的・目標&gt; 映画やドラマなどで使われているCG合成に関する基本技術を、制作演習、実習を通して身につけることができる。 VFX を利用した短編動画の制作ができることを最終目標とする。</p>					
<p>&lt;授業の概要・授業方針&gt; この授業ではBlender、After Effects、Davinci Resolve と様々なソフトウェアを使いながらVFXの演習、実習、制作を反復し知識や技術を身につけていきます。</p>					
<p>&lt;成績基準・評価基準&gt; 試験は行わず、小課題 40%、最終課題 60%の総合点数（合計点）で評価を行います。 理解度や積極性、制作意欲なども評価します。 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。</p>					
<p>&lt;使用問題集・注意事項&gt; Blender の操作方法は指定の授業回までに慣れておきましょう。</p>					
<p>&lt;授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他&gt; After Effects、Davinci Resolve、Blender</p>					

授業科目名		実写合成
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション、VFXについて	
2	写真を3D立体化、カメラワーク	
3	//	
4	//	
5	//	
6	//	
7	トラッキングの使用、モーション合成	
8	//	
9	//	
10	//	
11	//	
12	//	
13	日常動作へのVFX合成	
14	//	
15	//	
16	//	
17	小課題：歩きや走りへのVFX合成	
18	コンテ・撮影・編集	
19	//	
20	//	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	発表・フィードバック・講評	

回	授 業 内 容	備 考
31	クリーンプレート、バレ消し	
32	//	
33	//	
34	ロトブラシ、クロマキー合成・色合わせ	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	小課題：2DCG を使用したクロマキー合成	
40	コンテ・撮影・編集	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	//	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	発表・フィードバック・講評	
53	3DCG を用いた合成、マッチムーブ	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	カラーマネジメント	
59	//	
60	//	

回	授 業 内 容	備 考
61	最終課題：CG エフェクトを用いたコース紹介動画の作成	
62	コンテ・撮影・編集	
63	//	
64	//	
65	//	
66	//	
67	//	
68	//	
69	//	
70	//	
71	//	
72	//	
73	//	
74	//	
75	発表・フィードバック・講評・授業まとめ	