

■科目基本情報

科目名	編集技法 I						
単位数	6	授業時数	102 時間	学年	1年	学期	通年
必修/選択区分	必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	山本 梓司, 長谷川 雅晴, 田中 佑弥						
教員の実務経験	有:実務経験のある教員による授業科目			実務経験職種	映像編集		
企業等連携授業	該当する			職業実践専門課程の企業等連携科目	該当する		
連携企業等	Anchoby						

■科目詳細情報

授業概要	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。画面構成やカメラワークなど、映像制作への基本的な理解を深める。											
到達目標	After Effects・Premiere Proの基礎を中心に映像制作に必要な技術を修得する。画面構成やカメラワークなど、制作の基本理解を深める。前期で習得した技術を活用し、実践的課題を用いたフィニッシュワークを学ぶ。											
授業方法	実習形式での学習を実施し、専門分野に関するすべてにわたり実践的・総合的に学ぶ。											
実務家教員による実践的教育の内容	担当教員は現在映像制作を行う業務に従事しており、効率の良い作業ラインを熟知している。当授業では現場で昔から使われてきた技術を活かしコンテンツとして完成させることを目標としている。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	課題評価は各単元の操作技術習得度を、平常評価は授業への取組姿勢や提出状況を評価指標とする。専門技術の習得度を多角的な視点から総合的に評価する。											
授業外における学修	各回指定の課題および個人制作の進捗を、授業前までにオンライン添削ツールへ提出する											
教科書・教材	「なし」											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	"AeとPrの概要説明。(1) ムービーフォーマットについて。Aeで課題用のプリセット作成。"										
	第 2 週	"AeとPrの概要説明。(2) ムービーフォーマットについて。Aeで課題用のプリセット作成。"										
	第 3 週	"Ae操作説明(1) (コンポジション、プロジェクト、タイムラインウィンドウ)"										
	第 4 週	"Ae操作説明(2) (コンポジション、プロジェクト、タイムラインウィンドウ)"										
	第 5 週	"Photoshopとillustratorの違い (ビットマップとベクターデータ)illustratorでの素材作成 "										
	第 6 週	"Aeへの読み込み 各種データのAE素材読み込み方法"										
	第 7 週	"illustrator (線・図形・オブジェクト上下関係の説明)で階段&ボールを描く"										
	第 8 週	"Aeにてボールアニメ1 (リニア、ベジェの説明、キーフレームとグラフエディタ、レンダリング説明)"										
	第 9 週	"Photoshopとillustratorの違い (ビットマップとベクターデータ)について"										
	第 10 週	illustrator(線・図形・オブジェクト上下関係の説明)で階段&ボール作成 >Aeへの読み込み										
	第 11 週	"ボール&階段2 (ヌルオブジェクト、次元分割)"										
	第 12 週	"ボール&階段1 (リニア、ベジェ、ヌルオブジェクト、グラフエディター)"										
	第 13 週	"飛行機(1) (モーションパスの制作、自動ベジェ、停止フレーム、時間ローピング)"										
	第 14 週	"飛行機(2) (モーションパスの制作、自動ベジェ、停止フレーム、時間ローピング)"										
	第 15 週	"夏休み課題発表 夏休み中に「水族館ニフレル」のCMを作る課題あり"										
	第 16 週	"前期発表課題最終チェック 作品添削指導 "										
	第 17 週	"前期合評会 全体での発表および作品講評を行う"										

授業計画	第 18 週	"After Effects応用操作(1) テキストアニメーション、マスク境界ぼかし応用など"
	第 19 週	"After Effects応用操作(2) webのtipsを利用した勉強方法の実施"
	第 20 週	"After Effects応用操作(3) 流れる光のライン、とろけて出現するロゴ、"
	第 21 週	"After Effects 3Dレイヤー(1) (NHKライブラリー使用・カメラ・ライト)"
	第 22 週	"After Effects 3Dレイヤー(2) (NHKライブラリー使用・カメラ・ライト)"
	第 23 週	"After Effects 技術習得(1) マズルフラッシュ/モーショングラフィックス"
	第 24 週	"After Effects 技術習得(2) Light Glow続き マスク、トラックマット"
	第 25 週	"後期作品進捗報告会 現在の進捗状況の発表、ライブ配信も行い外部からの講評も実施する。"
	第 26 週	"作品修正指示 進級制作途中経過の進捗状況の確認後、各自の制作に関する技術的指導"
	第 27 週	Googleドライブ共有(1) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 28 週	Googleドライブ共有(2) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 29 週	Googleドライブ共有(3) 3回のチェック期間にVコン、LO、クオリティのチェックなどを行う
	第 30 週	"進級課題チェック(1) 作品添削個別指導 リテイク指示 "
	第 31 週	"進級課題チェック(2) 作品添削個別指導 リテイク指示 "
	第 32 週	"進級課題チェック(3) 作品添削個別指導 リテイク指示 "
	第 33 週	"進級課題最終チェック 作品添削指導 "
	第 34 週	後期合評会 全体での発表および作品講評を行う