

産業能率大学 情報マネジメント学部

ビジュアルコンテンツの制作	履修年次	3・4	
	単位	2	
伊藤 泰雅	配当期	前	
	授業方法	演習 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>インターネットが普及し、誰もが情報の発信者になり得る状況になっている。ビデオカメラやスマートフォンが普及し、YouTube のような動画サイトが広く利用され、個人でのコンテンツ制作と公開の環境が私たちの手の届くところにある。映像や画像などを多用したビジュアルな表現は、様々なコンテンツの制作において重要度が増している。</p> <p>この科目では、電子メディアでの利用を想定した、映像・画像コンテンツの制作手法を学ぶ。写真加工やイラスト制作に用いられるソフトウェアの機能を学び、レイヤー合成(合成写真の作成)などを体験する。そして各自の携帯パソコンで CG ソフトを利用し、モデリングやレンダリングといった CG 制作のプロセスを学ぶ。ビデオ制作では、各自のスマートフォンや大学所有のビデオカメラで、撮影と編集の技術を学ぶ。パソコンや撮影機材を利用した実習中心の科目であるが、制作活動における理論や考え方も学ぶ。一部、グループワークを行う。課題は主に作品制作であるが、その制作過程の振り返りとレポートの作成を通して、コンテンツ制作への理解を深めるようにする。積極的に授業に参加することを求める。携帯パソコンを、毎週持参すること。</p> <p>ファイルの配布や課題提出には、manaba を利用する。</p> <p>[担当教員の実務経験]</p> <p>放送会社の研究所で、映像制作や信号処理、画像の鮮鋭化、実写と CG の合成技術などの研究業務に従事。その後、文部科学省所管の財団で、全国の初中等教員を対象とした ICT 技術研修の講師を担当。</p> <p>[実務経験に基づく項目]</p> <p>画像処理、ビデオ制作(撮影と編集)、コンピュータグラフィックス、など。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・GIMP(または Photoshop, Illustrator) などのグラフィックスソフトで実現できる表現方法を理解する。 ・CG ソフトウェアの操作方法を理解し、作品制作を行うことができる。 ・撮影と編集の基礎知識を身に付け、映像制作の作業工程を説明できる。 			
成績評価の方法			
提出課題、小テスト、授業外学習、授業出席から総合的に評価する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンスソフトのインストール(環境整備)	8	映像制作の基礎知識
2	写真の加工処理	9	ビデオ編集ソフト
3	CG(1)・CGソフトの操作	10	ビデオ制作の基礎(1)・フレーミングとカメラワーク
4	CG(2)・オブジェクトモード・マテリアル設定	11	ビデオ制作の基礎(2)・編集と絵コンテ
5	CG(3)・編集モード・複雑な図形作成	12	撮影実習絵コンテと素材作成
6	CG(4)・レンダリング・カメラ設定	13	編集実習ビデオの編集
7	CG(5)・課題2の作業	14	試写、まとめ小テスト