

メディア表現III

15.まとめ

目次

1. 最終課題について
2. 今日のトピック

初めに

授業評価アンケート

- 回答方法：UNIPA - アンケート/掲示 - 授業評価- 授業評価回答
- 期日：2025年6月30日（月）～7月27日（日）

全科目対象です。ご協力お願いいたします。

前回のおさらい

コンピュータのスペックに応じた編集の方法について学びました。

- プロキシ

は、一度本格的な作品作りの前に、実験しておくことをお勧めします。

最終課題について

今後の予定

最終課題の締切日は7月末とします。

最終課題について

- 最終課題

今日のトピック

まとめ

いろいろやってきましたね。

まだ、この演習3年目ですが、鷺山先生からは映像デザイン演習のクオリティが上がっている、と言われていいますので、やって良かったなと思っています。

やりたかったことはほぼ伝えられたと思います。

シラバス

1. **【第1回】 オリエンテーション**

授業の目的と内容、授業の進め方について説明する。

映像編集の基本となる動画フォーマット・レンダリングについて学修する。

2. **【第2回】 PremierePro/AfterEffects基本操作**

ワークスペース等のインターフェイスの紹介。基本的な操作について学修する。

3. **【第3回】 構造**

ネスト/プリコンポーズ・調整レイヤー・フローチャート・トラックマットといったプロジェクト内の構造について学修する。

4. **【第4回】 シェープアニメーション**

図形を利用したアニメーションの制作について学修する。

5. **【第5回】 エフェクト**

エフェクトの種類・利用法等について学ぶ。

シラバス

6. **【第6回】 プラグイン・モーショングラフィックステンプレート】**

サードパーティ製のプラグインやモーショングラフィックステンプレートについて学修する.

7. **【第7回】 モーショングラフィックステンプレートの制作】**

自身で利用可能なモーショングラフィックステンプレートの制作について学修する。

8. **【第8回】 エクスプレッション】**

数式を用いたアニメーション制作方法について学ぶ。

9. **【第9回】 ヌルオブジェクト】**

複数のオブジェクトのコントロールに必要なヌルオブジェクトについて学修する。

10. **【第10回】 カット編集・トランジション】**

シラバス

11.【第11回】 カラーコレクション]

撮影された素材の色補正について学ぶ。特に、ホワイトバランス・スキントーンといった概念について学修する。

12.【第12回】 カラーグレーディング]

色を用いた質感の表現について学修する。

13.【第13回】 マスク・キーイング・ロトスコープ]

映像の一部を分離して利用する方法について学修する。

14.【第14回】 最適化]

アプリの動作の最適化の方法について学修する。

15.【第15回】 まとめ]

学修した表現方法についてまとめる。

1.【第1回】オリエンテーション】

授業の目的と内容、授業の進め方について説明する。

映像編集の基本となる動画フォーマット・レンダリングについて学修する。

- 画像サイズ・アスペクト比
- フレームレート
- 動画フォーマット
- コーデック

2.【第2回】 PremierePro/AfterEffects基本操作]

ワークスペース等のインターフェースの紹介。基本的な操作について学修する。

- プロジェクト データ管理
- ワークスペースとパネル
- シーケンス/コンポジション
- 書き出し

3.【第3回】 構造

ネスト/プリコンポーズ・調整レイヤー・フローチャート・トラックマットといったプロジェクト内の構造について学修する.

- ネスト/プリコンポーズ
- 調整レイヤー
- フローチャート
- トラックマット
- 親子づけ

4.【第4回】シェープアニメーション】

図形を利用したアニメーションの制作について学修する。

シェイプレイヤーが一つのコンポジションみたいな機能を持っています。

- コラップスアルゴリズム

5.【第5回】エフェクト】

エフェクトの種類・利用法等について学ぶ。

- キーフレーム
- イージング(グラフエディタ)
- プリセット
- 基本エフェクト・標準エフェクト

6.【第6回】プラグイン・モーショングラフィックステンプレート】

サードパーティ製のプラグインやモーショングラフィックステンプレートについて学修する.

- Premiere Composer
- Animation Composer
- モーショングラフィックステンプレート

7.【第7回】 モーショングラフィックステンプレートの制作]

自身で利用可能なモーショングラフィックステンプレートの制作について学修する。

- パラメータの設定&書き出し

8.【第8回】 エクスプレッション]

数式を用いたアニメーション制作方法について学ぶ。

- time
- wiggle
- loopOut

9.【第9回】ヌルオブジェクト】

複数のオブジェクトのコントロールに必要なヌルオブジェクトについて学修する。

- 親子関係
- 3Dカメラ

10.【第10回】カット編集・トランジション】

PremiereProを用いたシンプルな編集の方法について学修する。

- リップルツール・ローリングツール・スリップツール・スライドツール
- トランジション
- Jカット・Lカット

11.【第11回】カラーコレクション

撮影された素材の色補正について学ぶ。特に、ホワイトバランス・スキントーンといった概念について学修する。

- ホワイトバランス
- Lumetriスコープ
- Lumetriカラー
- スキントーン

12.【第12回】カラーグレーディング

色を用いた質感の表現について学修する。

- Look
- ティールアンドオレンジ
- フィルムグレイ
- シネマティック

13.【第13回】 マスク・キーイング・ロトスコープ】

映像の一部を分離して利用する方法について学修する。

切り抜きかた

- マスク
- キーイング
- ロトスコープ

14.【第14回】最適化

アプリの動作の最適化の方法について学修する。

- データ整理
- プロキシ

補足：カラーマネジメントについて(2025.4アップデート)

Raw,Logを使うと、どうしても知っておかなくてはいけない機能がついていたので、補足として紹介しておきます。

- 【神機能】 ついにカラーマネージメント機能搭載！LUTを使うよりも高品質に色再現！【PremierePro】 ver25.2(22:13)

下手にRaw,Logを使うと、白いテキストを載せたいのにグレーになる、みたいなことがおきます。

- Premiere Pro 「カラー設定：広色域」に惑わされた話 | 2025年4月アップデート備忘録

どう使っていくのか

- アプリでできることを知る
- どう組み合わせればどうなるかを考える
- 実際に制作に取り組む

3年の前期にはBlenderを扱う「メディア表現V」が開講予定で、これを使うことでもできるが増えます。

授業では明示的には扱いませんが、BlackmagicのDavinci Resolveも無料ですので、2コマ演習によっては、使ってみたら？と言われると思います。

最終的には「何を使うか」ではなく「どう使うか」がポイントになることは是非知っておいてください。

まとめのまとめ

こうやって見てくると、いろんなトピックを扱ったな、と思います。

さまざまな表現方法を使って、素敵な作品を作ってください。

資料は、ずっとこのHPに置いておくので、「あれなんだっけ？」みたいな時には、見直してください。

お疲れ様でした。