

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	映像演習	科目コード	B590
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	西條広和		
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	ゲーム開発会社：3Dデザイナー
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	eスポーツイベント運営における映像の編集技術と配信技術を学ぶ。 adobe製品を用いての技術習得の講義と実習を行う。 eスポーツイベントに使用する映像作成実習とeスポーツイベントの映像の配信実習を行う。											
到達目標	学んだ知識を用いてeスポーツイベントに使用する映像を作成できるようになる。 学んだ知識を用いてeスポーツイベントの映像をYoutubeなどで配信できるようになる。 配信に関してはリアルタイムでの配信もできるようになる。											
授業方法	・ Adobeソフトウェアを使用したPC実習及び演習											
実践的教育の内容	ゲームソフト開発経験を持つ教員が、実務で使用したAdobeソフトを使い、画像編集や映像編集等の画像処理を中心とした実習や作品制作を行う。											
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%
	・ 授業で学んだ内容を理解しているかを確認ができる課題により、理解習得を確認し評価とする。											
授業外における学修	・ 特になし											
教科書・教材	・ なし											
参考文献・資料	・ 特になし											
履修上の留意点	・ 特になし											
授業計画	第1週	photoshop：基礎 ソフトのインストール、各種環境設定										
	第2週	photoshop：基礎 基本的な使い方の学習										
	第3週	photoshop：基礎 画像処理のルールの学習										
	第4週	photoshop：基礎 ツールの使い方の学習										
	第5週	photoshop：写真加工 写真の加工方法の学習										
	第6週	photoshop：写真加工 写真の加工方法の学習										
	第7週	photoshop：写真加工 合成画像の作り方の学習										
	第8週	photoshop：写真加工 合成画像の作り方の学習										
	第9週	premiere pro：基礎 ソフトのインストール、各種環境設定										
	第10週	premiere pro：基礎 基本的な使い方の学習										
	第11週	premiere pro：映像編集 カット割り										
	第12週	premiere pro：映像編集 色味補正 エンコード										
	第13週	premiere pro：映像編集 マルチアングルのカット割り										
	第14週	premiere pro：映像編集 エンコード、Youtubeへのアップロード										
	第15週	配信機材の扱い方 配信機材の扱い方の学習										
	第16週	配信機材の扱い方 撮影機材の扱い方の学習										
	第17週	配信機材の扱い方 音響機材の扱い方の学習										

授業計画	第18週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 グループに分かれ授業内での小規模企画の企画立案
	第19週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 企画をもとにスケジュール作成
	第20週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 撮影
	第21週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 動画の編集
	第22週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 各グループでの発表
	第23週	グループワーク：ショートムービー制作企画の実施 各グループでの発表
	第24週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 グループに分かれ授業内でのゲーム実況動画の企画立案
	第25週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 企画をもとにスケジュール作成
	第26週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 撮影
	第27週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 動画の編集
	第28週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 各グループでの発表
	第29週	グループワーク：ゲーム実況動画の制作 各グループでの発表
	第30週	グループワーク：対戦型ゲームのライブ配信 グループに分かれ授業内での対戦型ゲームのライブ配信の企画立案
	第31週	グループワーク：対戦型ゲームのライブ配信 企画をもとにスケジュール作成
	第32週	グループワーク：対戦型ゲームのライブ配信 配信の準備 スケジュールの調整
	第33週	グループワーク：対戦型ゲームのライブ配信 配信を実施
第34週	グループワーク：対戦型ゲームのライブ配信 配信を実施	