

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デジタル演習7	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	ミニ映像作品				
担当教員情報					
担当教員	細川 一弘			実務経験の有無・職種	無
学習目的					
作品制作を行う上でカラーグレーディング世界観を決定する大きな要素である。代表的なソフトウェア「Davinci」の操作方法に加えてワークフローを学び、実際のDLPシネマプロジェクター、家庭用のテレビに合わせてカラースペースの調整を理解する。一般的なテレビ、映画、プリント、等のカラースペースと目に見えるカラースペースの違いを知る。CG全般のカラースペース保持とワークフローを学びながら調整方法を試行錯誤する重要性を学ぶ。					
到達目標					
Davinciの操作方法と使用実例を知ること映画の制作工程に対してより広い視野を持つことができる。色空間に主題を置き、DLP、ビデオ、フィルム用に作品を制作するシュミレーションをすることで色と世界観の関連について理解を深める。色の管理と制作作業を学ぶことで家庭用のTV、DLPで見るカラースペースの違いを知る。学んだことを作品制作に応用できる他、この職種を知ることによって個々の進路の選択肢を広げることができる。					
教育方法等					
授業概要	映画、TV制作のフォーマット説明、カラースペースの問題点、例題形式でカラーグレーディング作業を学ぶ。				
注意点	次年度に向けて業界、職種の基礎的な情報を調べ、適性にあった進路を考えること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	評価しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	カラーグレーディング作業		カラーグレーディングとOpenexrワークフロー(maya/AE/premiere/davinci)の概要を学ぶ		
2回	カラーグレーディング作業1		AE/premiere/davinciからの読み込みとEDITを理解する		
3回	カラーグレーディング作業2		トラックの併用/顔の補正/compositeとの違い/動いている物の補正/blurを理解する		
4回	カラーグレーディング作業3		StillとGallary使用/デリバリーを理解する		
5回	カラーグレーディング作業4		DNGファイルの扱い/BMDの使用方を理解する		
6回	カラーグレーディング作業5		カラーチャートとLUTを理解する		
7回	カラーグレーディング作業6		nodeの違い(パラレルとシリアル)を理解する		
8回	カラーグレーディング作業7		カラーホイールと複雑なキーイング方法を理解する		
9回	カラーグレーディング作業8		実写の練習課題1を通してARRIデータの扱いを学ぶ		
10回	カラーグレーディング作業9		実写の練習課題2を通してREDデータの扱いを学ぶ		
11回	カラーグレーディングワークフロー		DavinciからPremiere・AEへのデータ移行方法を理解する		
12回	カラーグレーディングワークフロー		DavinciからNuke・Hieroへのデータ移行方法を理解する		
13回	Reel制作1		習得した技術を映像にまとめ、就職活動に使用できるようにする		
14回	Reel制作2		習得した技術を映像にまとめ、就職活動に使用できるようにする		
15回	課題提出・講評		講評を通して改善点を見つける力を身につける		