

科目名	プロジェクトワーク 4						年度	2026	
英語科目名	Project work 4						学期	後期	
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	荻野、山田、田村	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGクリエイター、ディレクター		
【科目の目的】 Mayaを中心に3DCGの基礎と作品作りへの応用を学ぶ。 作品作りを通じて本学科から目指すことができる様々な業界業種において必要とされる基礎知識やワークフローを実践的に学んでゆく。尚作品づくりにおいてはそれぞれの進路や表現志向に合わせてMaya以外のツールを用いることもある。									
【科目の概要】 デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行う。 制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表する。 (プロジェクトワーク 4はプロジェクトワーク 3の続きの授業となる。)									
【到達目標】 3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。また、3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術(合成・編集・撮影)を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができることを目標とする。									
【授業の注意点】 可能なものは授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートにまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位で良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるので心の準備もしておくこと。 授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	CG技術をよく理解し、その応用方法を自ら研究しより高度な品表現が出来る。		知り得た範囲でCGを用いて作品表現が出来る。			知り得た範囲でCGを用いて作品表現が出来ない。			
到達目標 B	企画を立て(コンセプト、ルック、R&D、訴求点、日程など)、それに沿って作品制作が出来る。		企画(コンセプト、ルック、R&D、訴求点、日程など)を立てることが出来る。			企画(コンセプト、ルック、R&D、訴求点、日程など)を立てることが出来ない。			
到達目標 C	レイアウト(物品の配置やカメラの設定)により意図した美感のある絵づくりが十分出来る。		レイアウト(物品の配置やカメラの設定)により意図した美感のある絵づくりがある程度出来る。			レイアウト(物品の配置やカメラの設定)により意図した美感のある絵づくりが出来ない。			
到達目標 D	ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来、作品の世界観を伝え、効果的な絵づくりに活かすことが出来る。		ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来る。			ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来ない。			
到達目標 E	作品作りのあらゆる段階や状況に応じて何度も講師との相談を主体的におこない、作品に反映することが出来る。		作品作りを通して計画、美感やその達成手段の選択について客観的意見を言うことや、トラブルの際にすみやかに講師への相談が出来る。			作品作りを通して計画、美感やその達成手段の選択について客観的意見を言うことや、トラブルの際にすみやかに講師への相談が出来ない。			
【教科書】 適宜教材データ、レジユメ・資料等を配布する。参考書・参考資料等は授業中に指示する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		プロジェクトワーク 4			年度	2026
英語表記		Project work 4			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	PBR基礎①	PhotoshopでPBRの基礎を学ぶ 「つや」	1 PBR	PBRの基礎を理解する	1	
			2 Photoshop	レイヤー合成ができる		
			3 修了制作	企画相談を通じて企画力をつける		
2	PBR基礎②	PhotoshopでPBRの基礎を学ぶ 「凹凸」	1 ノーマルマップ	ノーマルマップを理解し制作する	1	
			2 シェーダー	シェーダーの設定ができる		
			3 修了制作	プリビズ制作ができる		
3	アニメーション セットアップ ①	アニメーションのための 仕組み パスアニメーションを学 ぶ	1 パスアニメーション	パスアニメーションを理解する	1	
			2 修了制作	本制作を開始する		
4	アニメーション セットアップ ②	人体型汎用リグ 簡易型	1 リグ	テキストを見ながら人体リグが構築できる	1	
			2 修了制作	修了制作の制作		
5	アニメーション セットアップ ③	Human IK (Quick Rig) を学ぶ	1 Quick Rig	Quick Rigによる人体セットアップができる	1	
			2 リギング	リギングを理解する		
			3 修了制作	モデル&テクスチャを制作する		
6	ライティング 演習	ライティングを学ぶ	1 ライティング演習	絵づくりの考え方を理解しライティングできる	1	
			2 修了制作	絵づくりの相談を行い作業に反映することができる		
7	PBR基礎③	PBR小物づくり 講評会	1 PBR	作例を参照しPBRを理解する	1	
			2 作品の見せ方	作例から絵づくりを総合的に学ぶ		
8	実写合成	実写合成 After Effectsを学ぶ	1 実写合成	実写合成の考え方とワークフローを理解する	1	
			2 After Effects	After Effectsによる実写合成ができる		
9	アニメーション セットアップ ④	ウェイト調整を学ぶ	1 スキンウェイト	スキンウェイトを調整できる	1	
			2 修了制作	修了制作の制作		
10	アニメーション セットアップ ①	アニメーションのための 仕組み パスアニメーションを学 ぶ	1 パスアニメーション	パスアニメーションを理解する	1	
			2 修了制作企画指導	企画相談を通じて企画力をつける		
			3 修了制作	修了制作の制作		
11	修了制作 ③	中間提出①	1 中間提出	年内の制作を振り返り今後の作業に反映することができる	1	
12	修了制作 ④	修了課題として 作品制作を行う	1 個別指導	懸念事項を解決し制作を進めることができる	1	
			2 個別指導	日調整しながら完成目指して制作を進められる		
13	修了制作 ⑤	修了課題として 作品制作を行う	1 個別指導	懸念事項を解決し制作を進めることができる	1	
			2 個別指導	日調整しながら完成目指して制作を進められる		
14	修了制作 ⑥	中間提出②	1 中間提出	現状確認とフィニッシング方針を決定する	1	
15	修了制作 ⑦	修了課題として 作品制作を行う	1 個別指導	懸念事項を解決し制作を進めることができる	1	
			2 個別指導	日調整しながら完成目指して制作を進められる		
16	修了制作⑧	修了制作講評会	1 成果の振り返り	成果に基づき自身の取り組むべき次の課題を見出すことができる	1	
			2 進路イメージ	成果に基づき進路を模索することができる		
			3 他者からの学び	他者の作品分析を行い自身にフィードバックできる		

評価方法：1. 作品課題
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考 等 指定の実習室・教室で受講する。