

科目名	プロジェクトワーク 6						年度	2026	
英語科目名	Project work 6						学期	前期	
学科・学年	CG映像科 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	小嶋、荻野、関野		教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー、CGディレクター	

**【科目の目的】**  
 作品制作を通して、就職に繋がるCG関連の技術取得を目的とする。

**【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います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります。  
 (プロジェクトワーク 6はプロジェクトワーク 5の続きの授業となります。)

**【到達目標】**

- ・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む
- ・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する
- ・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする
- ・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力

※早い時点での教員への相談が鍵となるため、就活を考慮して必ず完成させることを目標とする

**【授業の注意点】**  
 遅刻・欠席は授業内容についていけず、クラス全体の授業進行にも支障をきたすため厳禁、フォローもしない。  
 講義中はメモを取り、うまくいかなかったポイントは復習すること。  
 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 (表現性)	自身のゴールを高く設定し、且つ、その為のあらゆる技術、助言を取り入れ、高い完成度までできている状態	行いたいことをより良くするために、必要なスキルを学習～取り入れ、表現性の向上が結果として多く見られる状態	表現の向上を目指し、いくつか助言を作品に取り入れている状態	現状の表現スキルを用いて、最低限の要素を含めた作品の状態	現状のスキルを取り込むことができていない状態
到達目標 B (スケジュール管理)	自身の立てたスケジュールに対してマイルストーン通りに完成させることができる	スケジュールからいくつか逸脱したもの、リスケジュールにて完成できている	スケジュールから逸脱したものにリカバーをかけ、善処が見られる	スケジュールから要素がいくつか逸脱し、リカバーをしていない	スケジュールが立てられない
到達目標 C (現場即戦力)	CG現場で1人月として実践できる状態	CG現場で多少フォローが必要ながらも実践できる状態。0.75人月程度	CG現場でOJTなどの研修を受けつつ実践できそうな状態。0.5人月程度。	CGの現場でOJTのフォローがあるが、学びが必要な状態。0.25人月程度。	CGの現場でOJTのフォローが大きく、実践が難しい状態
到達目標 D (コミュニケーション力)	自身の作品をより良くするために、講師などに助言を頻繁に乞うことができている。且つ、自身の言葉で伝えることができる。	自身の作品を良くするための助言を自ら積極的に乞うことができる。	作品に対する会話ができる。	講師からの呼びかけにより、作品に関する会話ができる。	作品に対する会話が難しい
到達目標 E					

**【教科書】**  
 授業ごとにテキスト配布※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること。

**【参考資料】**

**【成績の評価方法・評価基準】**  
 課題提出率 75%以上を単位取得条件とする  
 出席率 75%以上を単位取得条件とする  
 提出課題の点数 提出された課題に採点を行い、点数付けを行う

※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 6			年度	2026
英語表記		Project work 6			学期	前期
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	企画立案	1場面の映像作品の企画立案	1 企画確認	企画書、ルックイメージを作る事ができる	3	
			2 企画確認	作成した企画を提案する事ができる		
2	レイアウト論プリビズ論	一場面の映像制作に向けた、プリビズ、レンズ選択の知識の取得	1 レイアウト、構図	静止画、映像におけるレイアウト方の理解	2	
			2 カメラレンズ論	カメラレンズ毎の違いの理解		
3	プリビズチェック	一場面の映像制作課題のプリビジュアルライゼーションの進捗確認	1 作品提出	提出課題を期限までに提出する	3	
			2 講評	講師から作品の講評を受ける		
4	Aitoon映像制作 I	CGにおけるセル調表現の取得プリビズのブラッシュアップ	1 演習	AItoonの質感表現ができる	2	
			2 制作	アドバイスを元にプリビズのブラッシュアップができる		
5	SubstancePainter I 映像制作 II	サブスタンスペインターの習得映像制作の個別指導	1 演習	サブスタンスの基本操作を理解する	2	
			2 制作	1場面の映像制作を進行させる		
6	SubstancePainter II 映像制作 III	サブスタンスペインターの実践映像制作の個別指導	1 演習	サブスタンスの基本操作を使用して、立体物を制作する	2	
			2 制作	1場面の映像制作を進行させる		
7	Teture応用論映像制作 IV	PBRにおけるペイント方法の取得映像制作の個別指導	1 演習	PBRテクスチャーの考え方、ディティールの理解	2	
			2 制作	1場面の映像制作を進行させる		
8	制作講評 I	1場面の映像作品の進捗確認	1 作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2 講評	講師から作品の講評を受ける		
9	レンダリング基礎映像制作 IV	素材の出力方法、AOVの仕組み～素材出力から合成までのワークフローの取得映像制作の個別指導	1 演習	素材の出力方法を理解する	2	
			2 演習	素材の合成方法や特性を理解する		
			3 制作	1場面の映像制作を進行させる		
10	レンダリング応用映像制作 V	Matte素材、マスク素材の出力方法の理解映像制作の個別指導	1 演習	素材の出力方法を理解する	2	
			2 演習	素材の合成方法や特性を理解する		
			3 制作	1場面の映像制作を進行させる		
11	映像制作 VI	中間講評に向けて制作を進める	1 制作	1場面の映像制作を進行させる	2	
12	制作講評 I	1場面の映像作品の進捗確認	1 作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2 講評	講師から作品の講評を受ける		
13	映像制作 VII	映像制作の個別指導	1 制作	1場面の映像制作を進行させる	2	
14	映像制作 VIII	映像制作の個別指導	1 制作	1場面の映像制作を進行させる	2	
15	最終講評会	講評会を通して、ブラッシュポイントを理解し、取り組んでいる作品、又は次作品に学んだ知識を活かす	1 作品提出	課題を提出期限内に提出する	3	
			2 講評	提出課題の講評を受ける		

評価方法：プロジェクトワーク 5 に準ずる。

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。