

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デジタル演習15											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	演習	時間数	60	単位	4
担当教員	早川、関、石倉			実務経験	有	職種	CGアーティスト(早川・関)・映像ディレクター(石倉)				
授業概要											
実践的な作品制作を通して、CGやアニメーションの応用的な技法を学びます。											
到達目標											
企画立案はグループ単位で行う。企画は必ず教員陣のチェックを受け監修を受けた後、グループを構成して作品を完成する。制作工程にMayaやUnreal Engineなどの3DCGツールを用い、それらの特性を駆使した作品制作を行い、実用的な制作スキルを身につける。作品制作を通じて自身の考えや活動を整理し、クリエイターに必要なコミュニケーション能力を身につける。											
授業方法											
企画立案～プレビス制作～企画チェック～作品制作～中間講評による課題確認～フィニッシングと作品制作の一連のプロセスを経て、Unreal Engineを用いた映像作品を完成させる。アニメーション、映像編集、映像合成、VFXの技術レクチャーについては、各作品に必要な技術が習得できるよう、実習毎にショートゼミ形式で実施する。											
成績評価方法											
課題50% 課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する。成果発表30% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。平常点20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を明確化し、制作期間内で作品を完成できるよう制作スケジュールを柔軟に変更する。Autodesk MayaなどのCGソフトウェアを使ったモデリング、アニメーション、シーン構築などの最低限を身につけていることを前提とする。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーションを実施。企画立案作業を行う。										
第2回	企画立案作業を行う。										
第3回	教員による企画チェックを実施する。チェックと監修を通過した作品は実制作を行う。										

2026年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 1 5	
第4回	制作 各班で企画チェックの内容をフィードバックし、作品制作の方向性を決定する。
第5回	進捗確認 班別のスケジュールチェックを実施、各自の完成期日、作業予定を確立する。
第6回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。プレビズの制作を行う。
第7回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第8回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第9回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第10回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第11回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第12回	制作 各班で作業分担し、作品制作を行う。
第13回	進捗確認日・中間チェック 冬期休に入る前に制作の進行確認の為、各班の制作進行資料を提出する。
第14回	制作 作品データの仕上げを行い、最終講評の準備を行う。
第15回	作品発表会・講評 完成作品のプレゼンテーションを実施する。作品の講評と評価を行う。