



2023年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
実践実習 3 B	
第6回	レベル配置、シェーダ、テクスチャブレンド等の概念、ワークフローについて理解する
第7回	植生の訓練課題の制作・提出とライトビルトについて学び、理解する
第8回	ポストプロセスについて学び、実習を通じて理解する
第9回	パーティクルの基本的な説明を受け、実習を通してその特性を理解する
第10回	カットシーン制作ツールの概念と基本操作を学び、カメラの操作やエフェクトの配置からレンダリング出力まで行う
第11回	ヴィネット課題 プリプロを始め、制作物に関する企画のブレインストーミングを行う
第12回	ヴィネット課題 プリプロ、作業計画を策定し、制作物の方向性とスケジュールを固める
第13回	ヴィネット課題 プロダクションワークフローについて学び、ワークフローに沿ったデータ制作・アセット制作を実習する
第14回	ヴィネット課題 コンポジットと中間チェックのフィードバックを受けたブラッシュアップを行い課題を提出する
第15回	ヴィネット課題 発表会でプレゼンを行い、改善点を把握し、今後の制作につなげる
第16回	音声・テロップ作業・データ修正・不具合の修復・データ提出／コンテスト応募
第17回	プレゼン資料を整え、発表のリハーサルを行うことで最終発表の準備を完了する
第18回	完成作品の発表・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身に付ける