

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	制作実習6	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	キャラクターデザインコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位			授業形態	実習
教科書/教材	課題が開始の際には仕様書を配布する。また内容に応じて素材や参考データを配布する。				
担当教員情報					
担当教員	真村 躍	実務経験の有無・職種	有・イラストレーター		
学習目的					
<p>ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、プロップ、バックグラウンドビジュアルだけでなくロゴやUIなど幅広いグラフィックリソースが必要とされる。そして近年ではキャラクターアニメーションやエフェクトデザインといった動画の領域における知識も必要とされていえる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行い東京ゲームショーといったイベントやインターネットでの動画配信など様々な所で公開することで、ゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする。</p>					
到達目標					
<p>グループワークにて企画、仕様作成、グラフィック制作、公開といった実践的な一貫したコンテンツ制作を行うことでゲーム業界への理解と技術力、思考力、表現力を身に付けるだけでなく、問題解決をするための調整能力や目標を達成する為の意志力、さらには公開する事を前提にした制作を行うため伝達力を身に付ける。また公開することで視聴者のモニタリング、分析でき、それをフィードバックとして受け取ることでさらなる成長を目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>グループワークにてゲームグラフィックをトータルで制作する。グループディスカッションを経てテーマや世界観を構築し、それに合わせて各自がゲームキャラクターとバックグラウンドビジュアルを制作、その後OPTPiX ImageStudioでキャラクターアニメーションを制作しAdobe After Effectsにて動画制作を行う。</p> <p>またこの授業はプロジェクトワーク1と連動する。</p>				
注意点	<p>グループワークでの制作となるため授業毎でディスカッションや進捗確認が行われる。そこでの欠席は自分だけでなくメンバーにも悪影響を及ぼすことを理解し必ず出席すること。授業内の時間だけでは100%の作品制作を行うことが難しいので自宅でも制作するようにすること。また OPTPiX ImageStudioインディーズライセンスを自宅のPCにインストールし自宅学習できる環境を構築すること。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	課題内容を総合的に評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	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	10%	積極的な授業参加度、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	課題のブラッシュアップ (1)	過去の課題作品をブラッシュアップしポートフォリオの制作を行う			
2回	課題のブラッシュアップ (2)	ポートフォリオの制作作業①			
3回	課題のブラッシュアップ (3)	ポートフォリオの制作作業②			
4回	課題のブラッシュアップ (4)	ポートフォリオの制作作業③			
5回	課題のブラッシュアップ (5)	ポートフォリオの制作作業④			
6回	課題のブラッシュアップ (6)	ポートフォリオの制作作業⑤			
7回	課題のブラッシュアップ (7)	ポートフォリオの制作作業⑥			
8回	ゲームコンテンツ制作課題 (1)	After Effects/OPTPiX ImageStudioレクチャー① キーフレームの基礎			
9回	ゲームコンテンツ制作課題 (2)	After Effects/OPTPiX ImageStudioレクチャー② モーションの基礎			
10回	ゲームコンテンツ制作課題 (3)	After Effects/OPTPiX ImageStudioレクチャー③ エフェクトの基礎			
11回	ゲームコンテンツ制作課題 (4)	制作①			
12回	ゲームコンテンツ制作課題 (5)	制作②			
13回	ゲームコンテンツ制作課題 (6)	制作③			
14回	ゲームコンテンツ制作課題 (7)	仕上げ作業を行い授業内に提出			
15回	ゲームコンテンツ制作課題 (8)	作品講評会を行いフィードバックを得る			