

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デジタル演習 4	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	一眼レフカメラを使用。学校機材の他、個人所有のものも併用する。その他、適宜資料を配布する。				
担当教員情報					
担当教員	小池 拓		実務経験の有無・職種	有・映像クリエイター	
学習目的					
CG制作においても撮影手法を検討することは重要である。前期で学んだ撮影技術の応用として、レンズやシャッタースピードについてより深く理解し、移動撮影等の高度なテクニック体験することで多様性のある表現を習得する。また、動画だけではなく写真の印刷までの工程を学ぶことでデータの取り扱いや画面構成にも配慮できるようになる。後半は学んだ技術を使用して自ら作品の企画・制作を行い、技術と表現の応用についての理解度を確認する。					
到達目標					
この科目では、CG映像やVFX制作をする上で自らが思い描いた内容を正しい技術と表現で作品という形式として完結出来るようになることを目標とする。カメラワーク、レンズ、照明、画面構成、ソフトウェアの多様な技術の特性を理解し、繰り返しトレーニングする。それにより様々な場面の演出できるようになることで作品の質の向上に繋げる。在学中に映像制作現場において必要とされる基本的な撮影知識と技術を習得し、卒業後の進路を意識し始めることができる。					
教育方法等					
授業概要	この授業は、講義と実習を交互に行う形式で進む。撮影技術の復習に加え、写真撮影のワークフロー、画面構成についてを学ぶ。更に制作を通じて技術や表現のトレーニングを繰り返し、より高いレベルの制作技術を学ぶ。また、CGアニメーション、実写合成を含む映像における高度なカメラ・レンズの表現を習得する。				
注意点	撮影の表現を自分の感覚の中に取り込むことを重視するため、機材だけでなくより対象物と向き合う姿勢が大切である。提出課題の様式や期限を厳守すること。 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)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	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	20%	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	カメラ・テクニック①		カメラとレンズ表現、構図について理解する		
2回	カメラ・テクニック②		カメラとレンズ表現、カメラ設定(3要素の画づくり)について理解する		
3回	カメラ・テクニック③		カメラとレンズ表現、レンズの特性(広角・望遠)そしてMayaへの応用について理解する		
4回	ライティング		レフと照明、ハイキー・ローキーと順目・逆目について理解する		
5回	撮影		被写体とのコミュニケーションの重要性を学ぶ		
6回	現像		PhotoshopとBridgeを通じてRaw現像・補正・カラーマネージメントを学ぶ		
7回	レタッチ		Photoshopのパス・修正ツール・ハイパスフィルターを学ぶ		
8回	出力		PhotoshopとIllustratorを通じてフォトプリント・DTP出力・Web出力を学ぶ		
9回	動画撮影		設定と基本操作を把握し、ステージングから移動撮影までの技術を身に付ける		
10回	作品制作①		テーマに沿った企画を考える力を養う・制作によりツールと手法の復習をする		
11回	作品制作②		テーマに沿った企画を考える力を養う・制作によりツールと手法の復習をする		
12回	中間講評		作品制作後半に向け、改善点等を把握する		
13回	作品制作③		テーマに沿った企画を考える力を養う・制作によりツールと手法の復習をする		
14回	作品制作④		テーマに沿った企画を考える力を養う・制作によりツールと手法の復習をする		
15回	完成講評		作品プレゼンテーション・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身につける		