

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11	
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	3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	毎回プロジェクトファイルを用意。授業時に配布。				
担当教員情報					
担当教員	星野 安規		実務経験の有無・職種	CGデザイナー	
学習目的					
デジタル表現はツールの使い方を学ぶことと、何を表現するかを追求することの組みあわせによって成り立っている。作品を作る上で必要なソフトウェアを習得し、己のイメージ力によってツールと使いこなせるようになることが目的である。レンダラー、キャラクターセットアップなどの各種制作テクニックを学んだうえで、その特性を駆使したCG映像作品制作を行い、知識として理解するだけでなく実用的な制作スキルを身につける。					
到達目標					
制作の幅を広げるためのツールを習得することが目標である。ツールを利用して課題制作しながら、エフェクトへの理解を深めていくとともにソフトウェアの習熟度を向上する。卒業制作の選択肢の幅を広げ、CGに対する様々な知識と選択肢を獲得することを目指す。課題制作を通じて、制作プロジェクトにおける実践能力と問題解決が行えるようになる。自身の考えや活動を整理し、プロの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。					
教育方法等					
授業概要	最終学期においてMayaの高度な知識と技術について学習する。各自が得意な分野にプラスして制作に有利になるように理解し制作の補助になるようにデザインする。Arnold、Bullet、MELの応用的な操作方法を紹介した後、卒業制作の技術指導を行う。				
注意点	授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。 教材は事前にプリントアウトし、授業時に、要点、補足のメモ書きなどに活用すること。 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	50%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	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)	0%	評価しない		
	平常点	50%	積極的な制作態度、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	Arnold応用 マテリアル		サードパーティー製マテリアルによる表現を学ぶ		
2回	Arnold応用 マテリアル2		Arnoldでのセル調作品の制作方法を学ぶ		
3回	Bulletによる破砕表現		リアルタイムの破砕シミュレーションについてを学ぶ		
4回	Bulletによるセカンダリアニメーション		Bullet髪の毛の流れなどを学ぶ		
5回	ソフトボディ		2016でリニューアルされたソフトボディについてを学ぶ		
6回	MEL基礎		MELによる簡易的なプログラム制作を体験する		
7回	MEL基礎2		オブジェクトのランダムな配置 簡易ツールの制作を学ぶ		
8回	キャラクターセットアップとMEL		キャラクターセットアップとMELについてを学ぶ		
9回	Arnold＋コンポジット(応用)1		幻想的な空間のシーンセットアップについてを学ぶ		
10回	Arnold＋コンポジット(応用)2		森廃墟＋キャラクター 用意された素材でコンポジットを体験する		
11回	MASH応用		2017からの新機能の応用方法を理解する		
12回	卒業制作指導①		卒業制作を進める中で技術的な不足点を解消する		
13回	卒業制作指導②		卒業制作を進める中で技術的な不足点を解消する		
14回	卒業制作指導③		卒業制作を進める中で技術的な不足点を解消する		
15回	卒業制作指導④		卒業制作を進める中で技術的な不足点を解消する		