

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16	
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	4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	教科書なし、教材はデジタルデータで配布				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
4年次後期の総合的な制作実習として、3年次の就職活動にて主たる自己PR素材となる作品の企画を立案し、実際の作品制作を実施、作品制作を通して、作品制作スキル、制作工程を習得する。制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。作品制作と並行し、ゲームや映像制作の現場で必須となるモーションキャプチャーデータの収録技術や、映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。					
到達目標					
個人、またはグループにて、就職活動に実際に使用する作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。想定される作品ジャンルは、以下を参照のこと。 2Dグラフィックス（キャラクターデザイン、コンセプトアート）、3Dグラフィックス（キャラクター、環境、ハードサーフェースモデルによる静止画アート作品）、モーショングラフィックス、CG映像（ゲームグラフィック、トゥーンによるアニメーション表現、実写合成とVFX）					
教育方法等					
授業概要	前期作品の講評にて、各自の課題を確認しつつ、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～作品の仕上げと、現場と同等の作品制作の一連のプロセスを経て、実際に作品を完成させる。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、学生個人の選択制とする。				
注意点	・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、作品完成までの目標がぶれない様、注意する。 ・授業日数の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%	最終課題の提出と仕上がりを経営的に判断する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	前期作品上映会		3年生前期作品講評		
2回	企画立案1		3年生後期作品の作品企画を立案、企画書の作成準備を完了する		
3回	企画立案2		前回の作業を踏まえ、企画書の提出及び、プリビズの制作準備を完了する		
4回	制作進捗確認日（全体）		3年生後期作品企画チェック		
5回	企画立案4		前回のレクチャーを踏まえ、プリビズの制作を進行する		
6回	制作進捗確認日（全体）		企画の最終確認と、プリビズの提出を完了する		
7回	作品制作1		企画チェックの内容をフィードバックし、作品制作を進める		
8回	作品制作2		前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める		
9回	作品制作3		前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める		
10回	作品制作4		前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める		
11回	制作進捗確認日（全体）		3年生後期作品制作進行チェック		
12回	作品制作5		前週進捗確認での内容をフィードバックし、作品制作を進める		
13回	作品制作6		前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める		
14回	作品制作7		前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める		
15回	最終講評		後期作品最終講評		