

CG映像科

プロジェクトワーク 6

| 対象 | 3年次 | 開講期 | 後期 | 区分 | 必 | 種別 | 実習 | 時間数 | 140 | 単位 | 4 |
|------|-------|-----|----|----------|---|----|---------|-----|-----|----|---|
| 担当教員 | 荻野、山田 | | | 実務 経験 | 有 | 職種 | CGデザイナー | | | | |

授業概要

3年間のまとめとなる卒業制作の作品制作を実施、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、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、卒業制作として実業務に耐え得る品質の作品の完成させる。
 - ・学生個々のスキル、進路に応じて企画立案を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定することができるようになる。
- ※学生個人、グループにて想定される作品ジャンルは、以下のとおり。
2Dグラフィックス、3Dグラフィックス、モーショングラフィックス、CG映像

授業方法

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。

成績評価方法

試験・課題：50%課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する
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

履修上の注意

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）。

教科書教材

教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示

| 回数 | 授業計画 |
|-----|---|
| 第1回 | 前期作品上映会：3年生前期作品講評 |
| 第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 |
| 第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 |

プロジェクトワーク6

| | |
|------|------------------------------------|
| 第4回 | 制作進捗確認日1（全体）：3年生後期作品企画チェック |
| 第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 |
| 第6回 | 制作進捗確認日2（全体）：企画の最終確認と、プリビズの提出を完了する |
| 第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 |
| 第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 |
| 第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 |
| 第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 |
| 第11回 | 制作進捗確認日3（全体）：3年生後期作品制作進行チェック |
| 第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 |
| 第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 |
| 第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 |
| 第15回 | 最終講評：後期作品最終講評 |