

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース											
デジタル演習 3											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	亀井 恒之			実務 経験	有	職種	映像クリエイター				
授業概要											
CG空間の中でもカメラを配置し、撮影手法を検討する点では実写と相違が無い。そのためCG映像の制作を行う上で撮影の概念を理解することは必要不可欠である。実写撮影を行うことでカメラとレンズの特性を学び、その後編集作業を行う。撮影や編集といった制作過程が重要であることを理解し、これまで習得してきた技術を使って作品を仕上げる。これらを習得することでCMなどの短編映像を自作できるようになることも目的である。											
到達目標											
カメラワーク、レンズ、照明、編集、音声を学び、全てに注意を払うことでCG・VFX制作を行う際に作品の質の向上に繋げることができる。また、日々活動している生活の中から作品につながる要素を見つけ出し、興味・関心と結びつけて作品にすることができるようになる。社会に出てから活動するために必要な技術と使い方をイメージすること、制作現場で実際に作業するに当たってどのような注意点があるのかを理解ができるようになる。											
授業方法											
撮影、ソフトウェアによるデータの取り扱い、編集、仕上げを講義と実習を繰り返す形式で学ぶ。また、自ら考えた企画を作品化することで正しい撮影・編集の映像表現が行えるかを確認する。課題提出時には発表をし、講評によるフィードバックを行う。											
成績評価方法											
試験・課題 60% 試験と課題で総合的に評価 成果発表 20% プレゼンテーションの内容について評価 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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)											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	カメラとレンズ表現、構図について理解する										
第2回	カメラとレンズ表現、構図について理解する レンズ表現、カメラ設定について理解する										
第3回	カメラとレンズ表現、レンズの特性、3DCGツールへの応用について理解する										
第4回	レフと照明、ハイキーとローキー、順目と逆目について理解する										
第5回	被写体とのコミュニケーションの重要性を学ぶ										
第6回	2DペイントソフトでのRaw現像・補正・カラーマネジメントを学ぶ										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース	
デジタル演習 3	
第7回	2Dペイントソフトでのパス・修正ツール・ハイパスフィルターなどの効果を学ぶ
第8回	2Dペイントソフトでのフォトプリント・DTP出力・Web出力について学ぶ
第9回	設定を基本操作を把握し、ステージングから移動撮影までの動画撮影技術を身につける
第10回	作品制作① テーマに沿って企画を考え制作する
第11回	作品制作② テーマに沿って企画を考え制作する
第12回	中間講評 作品制作後半に向け、改善点などを把握する
第13回	作品制作③ テーマに沿って企画を考え制作する
第14回	作品制作④ テーマに沿って企画を考え制作する
第15回	作品のプレゼンテーション・講評を通し、伝達力と改善点を見つける力を身につける