

2022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 1											
対象	1 年次	開講期	前期	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				
担当教員紹介											
映像クリエイターとして制作現場で多くの作品の撮影・合成・編集を担当。合成のみの指導ではない制作フローを指導。											
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	オリエンテーションにより授業内容を理解する										
第2回	撮影データの説明 lightroom 1：データタイプ jpeg rawについて学ぶ										
第3回	カメラの基本機能 1 lightroom 2：カメラについて学ぶ										
第4回	カメラの基本機能 2 lightroom 3：現像について学ぶ										
第5回	屋外の静止画撮影 lightroom 4：レフ、ライティング、被写界深度について学ぶ										

2022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 1	
第6回	モデル撮影①、実写撮影の方法と注意点、テクニックを学ぶ
第7回	モデル撮影②、実写撮影の方法と注意点、テクニックを学ぶ
第8回	lightroomデータ提出 静止画講評会により自身のレベル確認と改善点を理解する
第9回	動画編集ソフトの基礎 インサート、オーバーライド、トリミングについて学ぶ
第10回	動画編集ソフトによるデータの編集について学ぶ
第11回	映像編集応用 スマホ動画のPC編集手順 撮影のための企画を考え絵コンテ化する体験をする
第12回	企画・構成 撮影のための企画と絵コンテを改善する
第13回	企画・制作 企画の撮影と編集を行い、実践的な技術を身に着ける
第14回	企画・仕上げ 音圧の調整、テロップ、データの書き出しについて学ぶ
第15回	作品発表・公表会を行い、改善点を把握する