

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 2											
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	道木 伸隆			実務経験	有	職種	3DCGアーティスト、2Dデザイナー				
担当教員紹介											
VFXスーパーバイザーとして多数の映画作品の映像加工に従事。技術や企画の指導に加え、ポストプロダクション代表であるが故の社会人教育も担う。											
授業概要											
CGデザイナーにとってコンピュータを用いた映像加工技術は必須の能力となっている。本科目では動画編集ソフト“After Effects”の基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、デジタル画像生成に必要不可欠な基礎知識としてファイルフォーマット、合成、解像度、画像加工、図形アニメーション、様々な効果の追加について学習する。ここで修得する知識・技術は今後、様々なCG映像表現を行う際に有効に活用できる。											
到達目標											
複数のソフトウェアを併用する事の重要性を理解するために動画編集ソフトの特性を把握する。基本的な操作を学習していく中で、ソフトウェアの操作方法だけでなく映像の合成についての概念を学ぶことで習熟度を向上させることができる。また、課題制作における個別指導、修正を繰り返すことによるスキルアップを目指す。基本的な操作を徹底して習得することにより3DCGだけに偏らない映像表現を身につけ、質の高い作品制作を実現する。											
授業方法											
知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すとともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	課題と企画で総合的に評価									
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											
課題提出時の仕様、期限を守れない場合は減点の対象となる 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											
必要な場合、各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	自己紹介を行なった後、入門用の実習で動画オーサリングソフトの特性に触れる										
第2回	各種エフェクト、機能を学び、効果の入った映像制作を体験する										
第3回	コンボジットの基礎を学ぶ										
第4回	アニメの撮影とエクспRESSIONを学ぶ										
第5回	実写合成3Dトラッキングとカラー補正、実写でのコンボジットを学ぶ										

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 2	
第6回	モーショングラフィックス制作① 制作によりツールと手法の復習・技術向上
第7回	モーショングラフィックス制作② 制作によりツールと手法の復習・技術向上
第8回	タイトル・ロゴモーション制作① 制作によりツールと手法の復習・技術向上
第9回	タイトル・ロゴモーション制作② 講評により自身のレベルと改善点を把握する
第10回	製作上のTipsなどを紹介。3Dツールとの連携や合成に必要な手法を学ぶ
第11回	習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする①
第12回	習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする②
第13回	習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする③
第14回	習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行いスキルアップする④
第15回	作品プレゼンテーション・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身につける