

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 4											
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	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な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	80%	二つの大きな課題で総合的に評価									
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	課題① オリエンテーションを通し、撮影実習の役割分担、カメラテスト等を行う										
第2回	課題① 撮影の諸準備を学び、実際に準備する										
第3回	課題① 撮影について学び、実際に撮影を行う										
第4回	課題① 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う										
第5回	課題① 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う										

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 4	
第6回	課題① 動画オーサリングソフトを用いた作業を行い、課題を提出する
第7回	課題① 講評を行い、改善点について理解する 課題② オリエンテーションを通し、制作スケジュールについて理解する
第8回	課題② 課題内容の選定と制作スケジュールの立案を行う
第9回	課題② 動画オーサリングソフトを用いてプリ編集を行う
第10回	課題② 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う
第11回	課題② 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う
第12回	課題② 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う
第13回	課題② 動画オーサリングソフトを用いた作業を行う
第14回	課題② 動画オーサリングソフトを用いた作業を行い、課題を提出する
第15回	課題② 講評と科目の振り返りを行う