

|                                                                                                                                                                            |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-----|----|----------|---|----|------------------|-----|----|----|---|
| 2023年度 日本工学院八王子専門学校                                                                                                                                                        |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
| CG映像科                                                                                                                                                                      |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
| プロジェクトワーク 1 1                                                                                                                                                              |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                         | 3 年次                                     | 開講期 | 後期 | 区分       | 必 | 種別 | 実技               | 時間数 | 30 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                                                                       | 関野、山田                                    |     |    | 実務<br>経験 | 有 | 職種 | CGデザイナー、CGディレクター |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                       |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
| デジタル演習などで習得したスキルを活用して個人またはグループで作品制作を行います。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表します。他学科とコラボレーションする場合があります(プロジェクトワーク 1 1はプロジェクトワーク 1 0の続きの授業となります。)                                        |                                          |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |
| 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。<br>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 |     |    |          |   |    |                  |     |    |    |   |

|                     |                                    |
|---------------------|------------------------------------|
| 2023年度 日本工学院八王子専門学校 |                                    |
| CG映像科               |                                    |
| プロジェクトワーク 1 1       |                                    |
| 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                      |