

科目名		デジタル演習 1							年度	2024
英語科目名		Digital Exercise 1							学期	前期
学科・学年		CG映像科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員		小嶋	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGクリエイター、デザイナー		
【科目の目的】										
MAYAを中心にコンテンツ制作に必要となるソフトの実習を通して、基礎的なデジタル技法を修得します。										
【科目の概要】										
多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。										
【到達目標】										
3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。また、3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術（合成・編集・撮影）を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができることを目標とする。										
【授業の注意点】										
可能なものは授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートとしてまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位で良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるので心の準備もしておくこと。授業時数の4分の3以上出席しない者は単位認定することができない。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力					
到達目標 A	課題の要件を十分に満たし、さらに優れた作品に仕上げ、提出期限内に提出している。	課題の要件を十分に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を適切に満たし、提出期限内に提出している。	課題の要件を一部満たしていない。もしくは提出期限を過ぎてから提出している。	課題を提出出来ない。					
到達目標 B	非常に優れた表現力を持ち、卓越した魅力のある作品を制作することが出来る。	優れた表現力を持ち、十分な魅力のある作品を制作することが出来る。	魅力のある作品を制作することが出来る。	作品を魅力的に表現する力が不足している。	作品を制作出来ない。					
到達目標 C	ソフトウェアについて深く理解し、実践的な応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、応用が出来る。	ソフトウェアについて理解し、一部の応用が出来る。	ソフトウェアの基本操作を理解しているが、応用が出来ない。	ソフトウェアの基本操作を理解出来ない。					
到達目標 D										
到達目標 E										
【教科書】										
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】										
試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		デジタル演習 1				年度	2024
英語表記		Digital Exercise 1				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ブレ授業	Mayaの初歩	1	3 DCG導入	Mayaの基本操作を理解する	1	
					基本形状による積み木の完成		
2	レベル 1－①	UF0の写真合成①	1	モデリング	モデリングの基礎を理解する	1	
			2	シェーディング	シェーディングの基礎を理解する		
3	レベル 1－②	UF0の写真合成②	1	アニメーション	アニメーションの初歩を理解する	1	
			2	コンポジット	After Effectsを用いたコンポジットの初歩を理解する		
4	レベル 2－①	金貨のアニメーション 1	1	モデリング	モデリングの初歩を理解する	1	
			2	シェーディング	シェーディングの初歩を理解する		
			3	テクスチャリング	Photoshopを用いたテクスチャリングの初歩を理解する		
5	レベル 2－②	金貨のアニメーション 2	1	アニメーション	アニメーションの基礎を理解する	1	
			2	ライティング	ライティングの基礎を理解する		
6	レベル 3－①	宝箱のショートムービー 1	1	モデリング	モデリングの基礎を理解する	1	
			2	UV展開	UV展開の基礎を理解する		
			3	テクスチャリング	テクスチャリングの基礎を理解する		
7	レベル 3－②	宝箱のショートムービー 2	1	テクスチャリング	テクスチャリングの基礎を理解する	1	
			2	ライティング	ライティングの基礎を理解する		
8	レベル 3－③	宝箱のショートムービー 3	1	映像編集	Premiereを用いた映像編集の基礎を理解する	1	
			2	MA（音声効果）	Premiereを用いたMAの基礎を理解する		
9	前期CG作品課題①	企画チェック	1	前期CG作品課題	前期課題の制作手順について説明	1	
10	レベル 4－①	ゲームモデル／リグ 1	1	モデリング	ハンマーのモデリング	1	
			2	UV展開	UV展開の基礎を理解する		
11	レベル 4－②	ゲームモデル／リグ 1	1	モデリング	盾のモデリング	1	
			2	UV展開	UV展開基礎を理解する		
12	レベル 4－③	ゲームモデル／リグ 1	1	モデリング	盾のモデリングを完了する	1	
			2	UV展開	UV展開を完了する		
13	前期CG作品課題②	中間講評	1	前期CG作品課題	講評	1	
14	レベル 4－④	ゲームモデル／リグ 4	1	テクスチャリング	テクスチャの仕上げを完了する	1	
			2	夏季課題提出	後期短期課題説明		
15	前期CG作品課題③	講評会	1	前期CG作品課題	講評	1	

評価方法：1. 提出課題

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等