

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
実践実習1B											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	小嶋、荻野、関野			実務経験	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											
到達目標											
・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力※早い時点での教員への相談が鍵となるため、就活を考慮して必ず完成させることを目標とする											
授業方法											
キャラクターモーション、FX、等局所的にスキル特化したい学生も状況を想定し、画面構成して作品の制作を進める。これにより、画面をつくる工夫、クリエイターとしての地力を養成する試み。成果は小作品あるいはレポートとして作品集に入れることを前提に制作指導を行う。											
成績評価方法											
課題提出率 75%以上を単位取得条件とする出席率 75%以上を単位取得条件とする提出課題の点数 提出された課題に採点を行い、点数付けを行う											
履修上の注意											
遅刻・欠席は授業内容についていけず、クラス全体の授業進行にも支障をきたすため厳禁、フォローもしない。講義中はメモを取り、うまくいかなかったポイントは復習すること。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											
授業ごとにテキスト配布※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること。											
回数	授業計画										
第1回	1場面の映像作品の企画立案										
第2回	1場面の映像制作に向けた、プリビズ、レンズ選択の知識の取得										
第3回	1場面の映像制作課題のプリビジュアルライゼーションの進捗確認										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
実践実習 1 B	
第4回	CGにおけるセル調表現の取得プリビズのブラッシュアップ
第5回	サブスタンスペインターの習得映像制作の個別指導 1
第6回	サブスタンスペインターの実践映像制作の個別指導 2
第7回	PBRにおけるペイント方法の取得映像制作の個別指導 3
第8回	1場面の映像作品の進捗確認 1
第9回	素材の出力方法、AOVの仕組み～素材出力から合成までのワークフローの取得映像制作の個別指導 4
第10回	Matte素材、マスク素材の出力方法の理解映像制作の個別指導 5
第11回	中間講評に向けて制作を進める
第12回	1場面の映像作品の進捗確認 2
第13回	映像制作の個別指導 6
第14回	映像制作の個別指導 7
第15回	講評会を通して、ブラッシュポイントを理解し、取り組んでいる作品、又は次作品に学んだ知識を活かす