

|        |                                                                                                                                                                                                                |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 学科名    | ゲームクリエイター科四年制                                                                                                                                                                                                  |
| コース名   | ゲームCGデザイナーコース                                                                                                                                                                                                  |
| 授業科目   | デジタル演習5                                                                                                                                                                                                        |
| 必選     | 必                                                                                                                                                                                                              |
| 年次     | 2年次                                                                                                                                                                                                            |
| 実施時期   | 前期                                                                                                                                                                                                             |
| 種別     | 演習                                                                                                                                                                                                             |
| 時間数    | 60                                                                                                                                                                                                             |
| 単位数    | 4                                                                                                                                                                                                              |
| 担当教員   | 鈴木 伸幸 他                                                                                                                                                                                                        |
| 実務経験   | 有                                                                                                                                                                                                              |
| 実務経験職種 | 3DCGデザイナー 他                                                                                                                                                                                                    |
| 授業概要   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自らの志望する職種に必要なアプリケーションスキルを身につける。</li> <li>・自らの志望する職種のクリエイターに必要な考え方を身につける。</li> <li>・業界就職に必要となる作品を完成させる。</li> </ul>                                                      |
| 到達目標   | <p>『デジタル演習5』および『デジタル演習6』と合わせて、自らの志望する職種に必要なアプリケーションスキル、専門知識を身につける。</p> <p>2年次後期には就職作品をデモリール・ポートフォリオを用意するのに十分な作品ができている。</p> <p>課題制作を通してオリジナルの就職作品が作成できるようになる。</p>                                               |
| 授業方法   | <p>3DCG業界では多岐に渡る業務分野・職種が存在するが、『デジタル演習5』および『デジタル演習6』では学生が各自、自分の志望する職種に必要なスキルの専門授業を選択することで、業界就職に必要な実践的スキルを修得する。</p> <p>以下の選択肢から各自2科目を選択する。Mayaモデリング、Mayaアニメーション、ZBrush、SubstancePainter、Live2D、AfterEffects。</p> |
| 成績評価方法 | <p>試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする）</p> <p>平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う</p>                                                                                                                                     |
| 履修上の注意 | <p>授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない</p> <p>教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない</p>                                                                                                                 |
| 教科書・教材 | 特になし。必要に応じて授業内で配布・紹介する。                                                                                                                                                                                        |

| 授業計画 |                                            |
|------|--------------------------------------------|
| 第1回  | オリエンテーション：教員の理解と科目の理解                      |
| 第2回  | 訓練課題 1：アプリケーションに関する知識を深める(画面解説、基本操作、データ管理) |
| 第3回  | 訓練課題 1：チュートリアル 1(レクチャー)                    |
| 第4回  | 訓練課題 1：課題制作(オリエン、制作、講評)                    |
| 第5回  | 訓練課題 2：チュートリアル(レクチャー)                      |
| 第6回  | 訓練課題 2：課題制作(課題オリエン)                        |
| 第7回  | 訓練課題 2：課題制作(制作、講評)                         |
| 第8回  | 訓練課題 3：チュートリアル(レクチャー)                      |
| 第9回  | 訓練課題 3：課題制作(課題オリエン)                        |
| 第10回 | 訓練課題 3：課題制作(制作、講評)                         |
| 第11回 | 評価課題：評価課題のオリエンテーション(先輩作品、計画、プリプロ)          |
| 第12回 | 評価課題：課題制作                                  |
| 第13回 | 評価課題：課題制作(中間チェック)                          |
| 第14回 | 評価課題：課題制作                                  |
| 第15回 | 評価課題：講評(講評と科目振り返り)                         |