

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 6
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	・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。 ・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。 ・業界就職に必要となる作品を完成させる。
到達目標	『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。 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。 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。
授業方法	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。 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。
成績評価方法	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） 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	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 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
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)