

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	実践実習3A
必修	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	松永 治空 他
実務経験	有
実務経験職種	アーティスト 他
授業概要	ゲーム・アニメーション・VFXなどのCGエンターテインメント制作教育において、それぞれのワークフローの共通性や違いを理解する。演習科目と連動し行う。チーム制作を基本としてプロジェクトマネジメントを適用し、全体のスコープ設計からタスクなどを自ら管理し運営する。企画・メンバー募集・メンバーストラクチャや専門的な情報管理と適切な技術を用い、意図する作品を1年間かけて制作する。前期においては作品の概要が示される一つのショット「マスターコンプ」制作までのプリプロダクション作業を重点的に理解し、プロダクションに入社した場合に実践的な即戦力となれるよう作業を理解する。
到達目標	前期においては指標となる一つのショット、静止画と動画の見た目の作成を目標とし、ストーリーや作品の雰囲気を決める。
授業方法	演習科目と連動し、企画・立案からメンバー集め・全体のデザインや作業のマネジメント方法など実践に近い方法を踏襲し作業を行う。15項目に及ぶ各タスクにおいて承認を受けることで進捗管理を行い、各タスクの達成度から成績を割り出す。
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	独自の資料

授業計画	
第1回	企画発表 メンバー募集／企画承認☑
第2回	著作権とリテラシー 著作権／オマージュ
第3回	メンバー分担表 分担表の理解と作成
第4回	メンバーストラクチャ 表の理解と作成
第5回	班分けと作業分担
第6回	字コンテとAIの活用方法
第7回	イメージボード・ショットイメージ
第8回	プロットラインの理解と作成
第9回	プロダクションアートの理解と作成
第10回	ディレクトリストラクチャ、制作進行表、アセットリストの理解と作成
第11回	コンセプトアートとステージングの理解と実践
第12回	キャラクター&リグチェック表の理解と実践
第13回	チーム内チェック法とマケットについての理解と実践
第14回	前期中間発表
第15回	マスターコンプの理解 夏休みと後期説明