科目名	プロジェクトワーク２							年度	2025
英語科目名	Project work 2							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	荻野、山田、田村	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGクリエーター、ディレクター		

【科目の目的】

Mayaを中心に３DCGの基礎と作品作りへの応用を学ぶ。
作品作りを通じて本学科から目指すことができる様々な業界業種において必要とされる基礎知識やワークフローを実践的に学んでゆく。尚作品づくりにおいてはそれぞれの進路や表現志向に合せてMaya以外のツールを用いることもある。

【科目の概要】

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う。制作物は学内での講評会や、学外の展示会などで発表する。
(プロジェクトワーク２はプロジェクトワーク１の続きの授業となります。)

【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に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。授業時限数の４分の３以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。

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	CG技術をよく理解し、その応用方法を自ら研究しより高度な品表現が出来る。		知り得た範囲でCGを用いて作品表現が出来る。		知り得た範囲でCGを用いて作品表現が出来ない。
到達目標 B	企画を立て（コンセプト、ルック、Ｒ＆Ｄ、訴求点、日程など）、それに沿って作品制作が出来る。		企画（コンセプト、ルック、Ｒ＆Ｄ、訴求点、日程など）を立てることが出来る。		企画（コンセプト、ルック、Ｒ＆Ｄ、訴求点、日程など）を立てることが出来ない。
到達目標 C	レイアウト（物品の配置やカメラの設定）により意図した美感のある絵づくりが十分出来る。		レイアウト（物品の配置やカメラの設定）により意図した美感のある絵づくりがある程度出来る。		レイアウト（物品の配置やカメラの設定）により意図した美感のある絵づくりが出来ない。
到達目標 D	ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来、作品の世界観を伝え、効果的な絵づくりに活かすことが出来る。		ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来る。		ライトやテクスチャを用いて立体を表す工夫が出来ない。
到達目標 E	作品作りのあらゆる段階や状況に応じて何度も講師との相談を主体的におこない、作品に反映することが出来る。		作品作りを通して計画、美感やその達成手段の選択について客観的意見を乞うことや、トラブルの際にすみやかに講師への相談が出来る。		作品作りを通して計画、美感やその達成手段の選択について客観的意見を乞うことや、トラブルの際にすみやかに講師への相談が出来ない。

【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	プロジェクトワーク２	年度	2025
英語表記	Project work 2	学期	実技

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	プレ実習	実習概要を知る	1	ガイダンス	実習概要を理解する	1	
			2	Maya基本操作	Mayano基本操作を理解する		
			3	練習課題	練習課題「積み木」の制作		
2	レベル１－①	UFOのモデリング	1	プロジェクト管理	Mayaにおけるデータ管理を理解する	1	
			2	モデリング・質感	モデリングと質感の基礎を理解する		
			3	作品実例紹介	作品づくりについて理解する		
3	レベル１－②	UFOの写真合成	1	レンダリング	レンダリング工程と方法を理解する	1	
			2	Agter Effects	Agter Effectsによる合成ができる		
			3	動画の出力	動画の出力ができる		
4	レベル２－①	コインの質感づけ	1	UV	UV展開の基礎を理解する	1	
			2	テクスチャリング	Phothoshopによる写真加工ができる		
			3	練習課題	ポストのモデル制作～UV展開ができる		
5	レベル３－①	映像表現のリテラシー	1	コンテ	絵コンテを理解する	1	
			2	レイアウト	画面構成、カメラを理解する		
			3	課題説明	作品制作概要を理解する		
6	レベル３－②	宝箱のルック	1	モデリング	宝箱のモデリングができる	1	
			2	UV	宝箱のUV展開ができる		
			3				
7	レベル３－③	宝箱の質感	1	テクスチャリング	テクスチャリングの重要性を理解する	1	
			2	企画チェック	企画を立て内容について相談できる		
8	作品づくり①	作品構成の向上	1	プリビズチェック	プリビズについて理解する	1	
			2		相談を通じてプリビズを向上できる		
9	レベル４－①	盾・槌 モデリング	1	ルックデヴ	CGにおけるルックと形状の関連を理解する	1	
			2	モデリング計画	モデリングの流れを理解する		
			3	モデリング計画	実演内容を踏襲できる		
10	レベル４－②	盾・槌 テクスチャリング 作品品質の向上	1	テクスチャ	テクスチャ撮影の基礎を理解する	1	
			2	中間チェック	作品の途中成果についてチェックを受ける		
11	レベル４－③	盾・槌 テクスチャリング ②	1	ウェザリング	テクスチャで経年劣化を表現できる	1	
			2	Photoshop	ツールの使い方を理解する		
12	作品づくり②	短期課題 講評会	1	絵づくり	作品講評を通じて画面構成を理解する	1	
			2	色調	作品講評を通じてライティングやテクスチャリングが理解できる		
			3	講評会			
13	レベル４－④	盾・槌 絵づくり	1	絵づくり	盾・槌を用いて絵づくりの試みができる	1	
			2	選択課題相談	前期２つめの「選択課題」内容を相談し向上できる		
14	レベル２－②	コインの実写合成 ①	1	ライティング	演習を通じてライティングを理解する	1	
			2	レンダリング	連番レンダリングができる		
			3	作品相談	作品相談の内容を制作に反映させる		
15	レベル２－③	コインの実写合成 ②	1	コンポジット	コンポジットを理解する	1	
			2	After Effects	ツールの使い方を理解する		
			3	作品相談	作品相談の内容を制作に反映させる		

評価方法：1.作品課題

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　指定の実習室・教室で受講する。