

科目名	デジタル演習 6							年度	2025
英語科目名	Digital Exercise 6							学期	前期
学科・学年	CG映像科 2 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員	糸数 弘樹 他			教員の実務経験		有	実務経験の職種		3DCGアーティスト他
【科目の目的】 以下の点を目的とする。 ・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 ・業界就職に必要なとなる作品を完成させる									
【科目の概要】 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、UnrealEngine、ZBrush、SubstancePainter、Live2D、Nuke、Houdini、カメラ撮影。									
【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ます。 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。									
【授業の注意点】 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									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	志望職種に必須のアプリケーションのオリジナル作品が作成できる		志望職種に必須のアプリケーションの課題作品が作成できる		志望職種に必須のアプリケーションの最低限の操作ができる				
到達目標 B	志望職種を目指す上で必要なクリエイターとしての知識を有し、研究することができる		志望職種を目指す上で必要なクリエイターとしての知識を有する		志望職種を目指す上でその職種がどのようなものか理解している				
到達目標 C	課題のみならず、自ら調べた手法などで自主制作ができる		授業の知識の範囲内で課題を確実にこなすことができる		教員アドバイスを受けながら、課題をなんとか出せる				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 特になし。必要に応じて授業内で配布・紹介する。									

【参考資料】									
特になし。参考資料は授業内で配布・紹介する。									
【成績の評価方法・評価基準】									
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									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									
科目名		デジタル演習 6					年度	2025	
英語表記		Digital Exercise 6					学期	前期	
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	オリエンテーション	教員の理解と科目の理解	1	教員自己紹介	教員について理解する			3	
			2	オリエンテーション	科目のスケジュール、学ぶことについて理解する				
			3	先輩の作品	先輩の作品の成功例・失敗例から学ぶ				
2		アプリケーションに関する知識を深める	1	画面解説	画面の説明を受け、UIやメニューについて理解する			3	
			2	基本操作	操作の説明を受け、基本的な操作を学ぶ				
			3	データ管理	データの保存方法、学校と自宅でのデータやり取り				
3	訓練課題1	チュートリアル1	1	レクチャー	基本機能についてレクチャーを受け、操作を学ぶ			3	
課題制作		1	課題オリエン	課題のレギュレーション、成果物について理解する			3		
		2	実習	チュートリアルを基に課題制作を行う					
	3	講評	講評を通じて自らの作品に足りない部分を知る						
5	訓練課題2	チュートリアル	1	レクチャー	基本機能についてレクチャーを受け、操作を学ぶ			3	
課題制作		1	課題オリエン	課題のレギュレーション、成果物について理解する			3		
		2	実習	チュートリアルを基に課題制作を行う					
		3	講評	講評を通じて自らの作品に足りない部分を知る			3		
8		訓練課題3	チュートリアル	1	レクチャー	基本機能についてレクチャーを受け、操作を学ぶ			3
課題制作	1		課題オリエン	課題のレギュレーション、成果物について理解する			3		
	2		実習	チュートリアルを基に課題制作を行う					
	3		講評	講評を通じて自らの作品に足りない部分を知る			3		
9		評価課題のオリエンテーション	1	課題オリエン	課題のレギュレーション、成果物について理解する			3	
2			先輩の作品	先輩の成功例・失敗例を見て自らのゴールを設定できる					

	評価課題		3	計画・プリプロ	課題制作のために必要な資料・情報を集められる		
12		課題制作	1	実習	計画に合わせて作業をこなうことができる	3	
13			2	中間チェック	中間教員チェックを受け、軌道修正ができる	3	
14			3	実習	計画に合わせて作業をこなうことができる	3	
15		講評	1	講評と 科目振り返り	前期評価課題の反省点を洗い出し、後期制作に活かすことができる	3	
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
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							