

学科名	CG映像科
コース名	
授業科目	アニメーション演習 4
必選	選 4
年次	3年次
実施時期	後期
種別	実技
時間数	60
単位数	2
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	後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からショットの生産と効率化を図り作品を完成させる。他学科とのコラボレーションを含め、3年間の総決算を行い上映会で上映することを目指す。卒業制作最優秀賞を目指す。
授業方法	プロジェクトワーク科目と連動し、前期進捗から引き続き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	後期オリエンテーション 卒業までのスケジュールを知る スケジュール開示／プレゼンテーション準備／資料作成
第2回	後期プレゼンテーション 夏休み作業の進捗確認／後期計画
第3回	制作1 問題点のフィードバック
第4回	制作2 問題点のフィードバック
第5回	KJ法・チーム内問題解決1 グループ内ディスカッション／問題点の表出化と対策
第6回	KJ法・チーム内問題解決2 グループ内ディスカッション／問題点の表出化と対策
第7回	コンポジット1 合成と調整
第8回	コンポジット2 合成と調整
第9回	コンポジット3 合成と調整
第10回	作品レンダリング1 データの書き出し
第11回	作品レンダリング2 データの書き出し
第12回	作品レンダリング3 データの書き出し
第13回	ポスター制作 フォーマットと作成方法／提出フォルダと期限
第14回	卒制審査準備 審査のための資料作成／プレゼンテーションリハーサル
第15回	卒制審査 講師による審査／学生による審査／上映会発表準備・卒制展示準備