

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	デジタル演習 7	
科目基礎情報					
開設学科	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	開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	135時間
単位数	4単位	授業形態	実習		
教科書/教材	教材データは毎回配布、使用ソフトウェアはその都度指示				
担当教員情報					
担当教員	荻野 展生、松村 文夫、鈴木 靖生		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
これまでの様々な作品制作授業で得た知識技術をふまえ、就職活動また今後のCGデザイナーとして自身の代表作とするための作品の企画を立案し、実際の作品制作を行う。制作は、個人、グループのどちらでも可とし、グループ編成については途中参加や統合など、柔軟に対応する。 作品制作と並行し、ゲームや映像制作の現場で必須となるモーションキャプチャーデータの収録技術や、映像編集、映像合成、VFXなど、個別の技術的指導を学生の作品レベルに合わせて実施する。					
到達目標					
個人、またはグループにて、就職活動に実際に使用する作品を完成させる。学生個々のスキル、進路に応じて企画立案の指導を行い、それぞれの特性に合わせ、作品のジャンルを設定する。想定される作品ジャンルは、以下を参照のこと。 2Dグラフィックス（キャラクターデザイン、コンセプトアート）、3Dグラフィックス（キャラクター、環境、ハードサーフェースモデルによる静止画アート作品）、モーショングラフィックス、CG映像（ゲームグラフィック、トゥーンによるアニメーション表現、実写合成とVFX）					
教育方法等					
授業概要	これまでの作品の講評にて、各自の課題を確認しつつ、企画立案～プレビス制作～企画チェック～作品制作～中間講評による課題確認～作品の仕上げと、現場と同等の作品制作の一連のプロセスを経て、就職活動に対応可能な作品を完成させる。映像編集、映像合成、VFXの技術レクチャーについては、各作品に必要な技術が習得できるよう、学生個人の選択制とする。				
注意点	・企画チェック、中間講評にて進捗および作品制作の注意点を明確化し、作品完成までの目標がぶれない様、注意する。 ・授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～17回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	過去作品講評会		過去作品の仕上がり確認と各自の完成目標の理解		
2回	企画立案1		前期作品の企画出しを行う		
3回	企画立案2		前回の企画出しを基に、制作企画資料の作成を開始する		
4回	企画立案3		制作企画資料を完成させる		
5回	制作進捗確認日（全体）		作品企画チェックを実施、各自の完成期日、作業予定を確立		
6回	作品制作1		企画チェックの内容をフィードバックし、作品制作の方向性を決定する		
7回	作品制作2		前週までの進捗を確認しつつ、プレビズの制作を開始する		
8回	作品制作3		前週までの進捗を確認しつつ、プレビズの制作を進行する		
9回	作品制作4		プレビズの進捗を確認しつつ、本データ制作予定を確立する		
10回	制作進捗確認日（全体）		前期作品の進行確認の為、各チーム、個人の制作進行資料を完成、提出する		
11回	作品制作5		これまでの制作データによる、就職活動用のデモリール制作を開始する		
12回	作品制作6		デモリール、プレビズの発表と評価を行う		
13回	作品制作7		夏季休暇中の制作進行予定を立案する		
14回	作品制作8		夏季休暇中の制作物を反映、作品データの仕上げを行う		
15回	作品制作9		作品データの仕上げを行い、最終講評の準備を行う		
16回	作品制作10		作品データの仕上げを行い、最終講評の準備を行う		
17回	最終講評		前回までで制作された作品、データの講評を行う		