

|                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                       |      |                                             |           |          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------|-----------|----------|
| 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 5 |
| 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                                                                                                                                                                                                                                              | 3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                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                       |      |                                             |           |          |
| これまでの制作実習の結果を踏まえ、3年次として相応しい、今後の就職活動に活用できる作品の企画を立案し、実際の作品制作を実施、作品制作を通して、作品制作スキルや制作工程を習得する。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。<br>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。<br>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                                                                                                                                                                                                                                              | 2年次作品の講評にて、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。<br>授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。                                                                     |      |                                             |           |          |
| 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<br>(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                                                                                                                                                                                                                                                | 作品講評会                                                                                                                                                                 |      | これまでの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                                                                                                                                                                 |      | これまでの作品および、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                      |           |          |