

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 4	
科目基礎情報							
開設学科	CG映像科		コース名			開設期	後期
対象年次	2年次		科目区分	必修		時間数	90時間
単位数	3単位		授業形態	実習			
教科書/教材	実習用データは授業毎に配布する。						
担当教員情報							
担当教員	松村			実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー、アニメーター、ディレクター		
学習目的							
・3DCGにおける自らの技能の優れた点と劣った点を理解し、その対策を把握する。その上で就職に資するモーションクリップを作成し、採用され得る能力を獲得する。							
・さらに、毎年業界の状況に合わせて授業内容はアップデートしているが、すでに授業を受けたものに対して今年度の変化分を伝える。							
・アベンディックスとしてゲーム系のモーションキャプチャデータの使い方、ノンリニア編集について学ぶ。							
・最終的には、実際のモーションクリップを作成し、ポートフォリオ、デモリール等に納めることを目標とする。							
到達目標							
・思いつきで作業するのではなく、必要な手順をおって効率的に作業できるようになる。							
・計画的に作品を完成させ、指定通りの形式でネット上に提出できる。							
・自分の欠点を修正し、企業に評価されるクオリティーを出せる。							
・多岐にわたる企業の要求に応えるため、キャプチャーデータを扱えるようになる。プリビズ作成ができるようになる。							
・前年度の授業で足りなかった製作時間を補い、クオリティーを上げ、就活時に見せるモーションクリップを完成させられるようになる。							
教育方法等							
授業概要	・進度別に分けた課題が用意される。一つの課題は二〜四週間のスパンが設定され、スキル別のテーマが設定されている。						
	・受講生は各テーマを理解し、そのための技法を把握し、実際のかけ具合を制作の中で検討していく。						
	・仕上がった作品はいくつかのグループにまとめられ、それぞれ改善の仕方が指摘される。						
	・修正は授業時間外の作業にまかされるが、評価は修正後の作品点で行われる。						
注意点	・作品の提出、指導に、scrapbox、syncsketchを使用する。						
	・課題制作は、上記目標に沿い、かつ担当教師の許可を受けた者は自分の作品制作で変えることもできる。ただし制作の計画と結果の報告は必須とする。						
	・授業時数の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	85%	各回実習テーマに合わせた作品の完成度にて評価する				
	小テスト	0%	実施しない				
	レポート	0%	実施しない				
	成果発表 （口頭・実技）	0%	実施しない				
	平常点	15%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	歩き（高度）1			初級・キャラクター、感情が分かる歩き。上級・初級内容に加えて、脚を怪我している動きの理解の理解			
2回	歩き（高度）2			初級・キャラクター、感情が分かる歩き。上級・初級内容に加えて、脚を怪我している動きの設定の理解			
3回	歩き（高度）3			モーションの完成、チェック、修正			
4回	走り（高度）1			初級・キャラクター、感情が分かる走り。上級・初級内容に加えて、手になにかを持っている動きの理解、設定の理解			
5回	走り（高度）2			モーションの完成、チェック、修正			
6回	カット完全コピー1			カメラワークも含め既存のカットの完全コピーを行う。分析・Vコン作成の理解			
7回	カット完全コピー2			カメラ・キャラクターのブロッキングの理解			
8回	カット完全コピー3			カメラ・キャラクターのスライニングの理解			
9回	カット完全コピー4			セカンダリイモーションを付ける。			
10回	カット完全コピー5			チェック・修正			
11回	攻撃モーション1			ゲーム式の攻撃モーションの理解の理解			
12回	攻撃モーション2			モーションの完成、チェック、修正の理解			
13回	被攻撃モーション			ゲーム式の被攻撃モーション、やられモーションの理解			
14回	ゲームエンジン実装			作成したモーションをアンリアルに実装する。			
15回	デモリールにまとめる			デモリールにまとめる。（実施時期は前後する可能性がある）			