

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	プロジェクトワーク 3	
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	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	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	田村 智子・荻野 展生・松村 文夫			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							
・映像作品を作り上げるには、3 DCGソフトによるレンダリング工程で終わりではないことを知る							
・この授業ではコンポジット（合成）という作業を通して、実際に制作現場で行われている制作フローを理解する							
・After Effectsを使ったコンポジットの基本と、それを可能にするMayaのレンダリング設定を学習する							
・通常扱う8bit画像以外の16bitや32bitなどのハイダイナミックレンジ画像を扱ったレンダリング～コンポジットを学ぶ							
・コンポジットによる後付の被写界深度、モーションブラーの学習							
到達目標							
・1年次に身につけた基礎力の応用と新たな技術の習得							
・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む							
・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する							
・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする							
・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力							
教育方法等							
授業概要	教材を使い、レンダリング設定からコンポジットのオペレーションを通して画が出来上がる工程を学習						
	教材は簡易なものを用意するが、現場で行われるワークフローに準じたものとする 授業ごとにテキスト配布 ※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること						
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%	課題作品の提出、講評を経て評価				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 （口頭・実技）	0%					
	平常点	50%	作品への取り組み姿勢を中心に、授業時の態度、積極性で評価				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	オリエンテーション			課題説明、サンプル作品によるケーススタディ、企画アイデア出しを行う			
2回	コンポジットの基礎			Photoshopを使ったスチール合成 課題の企画提出、決定を完了する			
3回	コンポジット①			Mayaのカラーマネジメント設定を理解する			
4回	コンポジット②			Arnoldのレンダリング設定と素材出し 課題のベースモデルとレイアウト提出を行う			
5回	コンポジット③			AEのカラーマネジメント設定、OpenEXR、MediaConverterによる書き出し方法を理解する			
6回	ダイナミクス①			nParticleを使った砂塵素材の作成、ダイナミクスの用語を理解する			
7回	コンポジット④			コンポジットテクニック、画ブレ表現とモーションブラー、ビネット効果を理解する			
8回	課題の中間チェック			課題作品の中間講評、完成に向けた修正箇所の洗い出しを行う			
9回	ダイナミクス②			Fluid による煙素材の作成方法を理解する			
10回	コンポジット⑤			コンポジットテクニック、グロー効果、KeyLightによるクロマキー合成を理解する			
11回	コンポジット⑥			ArnoldによるAOV出力、AOVごとのコンポジット、depthによる被写界深度の設定を理解する			
12回	コンポジット⑦			コンポジットテクニック、RGBマスクの作成、マスクの活用方法を理解し、 課題の一次提出する			
13回	課題の制作			課題の最終版提出に向けて作業を行う。			
14回	課題の制作			課題の最終版提出に向けて作業を行う。			
15回	課題の講評			課題作品を提出し、講評を受ける。			