

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4	
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	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	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	鈴木 靖生、田村 智子、鈴木 洋一、柴 徳昭			実務経験の有無・職種	有：映像制作（演出、監督）、音響制作、CGデザイナー		
学習目的							
2年次後期の総合的な制作実習として、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。 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、就職活動に耐え得る品質の作品を完成させる。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	前期作品の講評にて、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、実際に作品を完成させる。モーションキャプチャー実習は3回に分け、全員にレクチャーを実施、機材の取り扱いは基本、全員が可能な状態とする。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%	最終課題の提出と仕上がりを経営的に判断する				
	小テスト						
	レポート						
	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～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	前期作品上映会1			前期作品講評			
2回	前期作品上映会2			前期作品講評			
3回	モーションキャプチャー実習1			基本セットアップレクチャー			
4回	モーションキャプチャー実習2			ソフトウェア連携、データコンバート			
5回	モーションキャプチャー実習3			モーション収録実践			
6回	制作進捗確認日（全体）			作品制作進行チェック			
7回	作品制作1			企画チェックの内容をフィードバックし、作品制作を進める			
8回	作品制作2			前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める			
9回	作品制作3			前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める			
10回	作品制作4			前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める			
11回	制作進捗確認日（全体）			作品制作進行チェック			
12回	作品制作5			前週進捗確認での内容をフィードバックし、作品制作を進める			
13回	作品制作6			前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める			
14回	作品制作7			前週までの進捗を確認しつつ作品制作を進める			
15回	最終講評			後期作品最終講評			