

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	造形演習1
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	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	小池 拓	実務経験の有無・職種	有・映像クリエイター		
学習目的					
CG空間の中でもカメラを配置し、撮影手法を検討する点では実写と相違が無い。そのためCG映像の制作を行う上で撮影の概念を理解することは必要不可欠である。実写撮影を行うことでカメラとレンズの特性を学び、その後編集作業を行う。撮影や編集といった制作過程が重要であることを理解し、これまで習得してきた技術を使って作品を仕上げる。これらを習得することでCMなどの短編映像を自作できるようになることも目的である。					
到達目標					
カメラワーク、レンズ、照明、編集、音声を学び、全てに注意を払うことでCG・VFX制作を行う際に作品の質の向上に繋げることができる。また、日々活動している生活の中から作品につながる要素を見つけ出し、興味・関心と結びつけて作品にすることができるようになる。社会に出てから活動するために必要な技術と使い方をイメージすること、制作現場で実際に作業するに当たってどのような注意点があるのかを理解ができるようになる。					
教育方法等					
授業概要	撮影、ソフトウェアによるデータの取り扱い、編集、仕上げを講義と実習を繰り返す形式で学ぶ。また、自ら考えた企画を作品化することで正しい撮影・編集の映像表現が行えるかを確認する。課題提出時には発表をし、講評によるフィードバックを行う。				
注意点	実習室の使用において、危険な機材や高額のカメラ等の取扱いに注意する。 期日内の課題の提出を厳守すること。 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	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	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	授業概要	オリエンテーションにより授業内容を理解する			
2回	撮影基礎①(ソフトウェア互換)	撮影データの説明 lightroom 1 : データタイプ jpeg rawについて学ぶ			
3回	撮影基礎②(ソフトウェア互換)	カメラの基本機能1 lightroom 2について学ぶ			
4回	撮影基礎③(ソフトウェア互換)	カメラの基本機能2とlightroom 3 : 現像について学ぶ			
5回	撮影基礎④(ソフトウェア互換)	中庭で静止画撮影 lightroom 4 : レフ、ライティング、被写界深度について学ぶ			
6回	撮影応用①(人物撮影)	モデル2名を撮影し、実写撮影の方法と注意点、テクニックを学ぶ			
7回	撮影応用①(人物撮影)	モデル2名を撮影し、実写撮影の方法と注意点、テクニックを学ぶ			
8回	課題提出・講評	lightroomデータ提出 静止画講評会により自身のレベル確認と改善点を理買うする			
9回	映像編集基礎①	premiereの基礎 インサート、オーバーライト、トリミングについて学ぶ			
10回	映像編集基礎②	premiereによるデータの編集について学ぶ			
11回	映像編集応用①	スマホ動画のPC編集手順 撮影のための企画を考え絵コンテ化する体験をする			
12回	企画・構成	撮影のための企画と絵コンテを改善する			
13回	企画・制作	企画の撮影、編集を行い実践的な技術を身につける			
14回	企画・仕上げ	音圧の調整、テロップ、書き出し(H264)について学ぶ			
15回	課題提出・講評	作品発表・講評を行い、改善点を理解する			