

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	造形研究1
科目基礎情報					
開設学科	CG映像科	コース名		開設期	前期
対象年次	3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	独自の資料・スライドを用意し、モニターにて配信。				
担当教員情報					
担当教員	占部 信太郎		実務経験の有無・職種	有・3DCGアーティスト、2Dデザイナー	
学習目的					
アニメーション業界の撮影職に的を絞ったAfterEffectsの表現方法を学習し、映像制作においてより幅広い対応能力を身に付けていくことが目標である。また、3年次卒業制作やゲーム制作プロジェクトなどで使用することができる素材制作の技術を身に付けていくことも目標となっている。より高度な学習内容として3Dレイヤーなど具体的なソフトウェアの使用方法について学ぶ。更にセルルックなどを学ぶことを中心に幅広くCG表現を習得する。					
到達目標					
アニメーション業界の撮影職に必要な技術を身に付け、エフェクトなどを的確に行えるようになる。Mayaで出力された3D素材の構造を理解し、それらをセルルックの表現に展開できるようになる。アニメ表現を取り入れた作品制作をすることを踏まえ、データの共有の方法を学ぶことで己のイメージづくりが自主的に行えるようになる。結果として高度な動画制作を行えるようになる。また、映像制作の現場において必要な知識を持つことで卒業後に業務に即応できる能力を身につける。					
教育方法等					
授業概要	知識を得るための講義、技術を学ぶための実習、そして制作という3つのスタイルで授業を進行していく。前半は多くの実習を設け、技術向上を目指すともに、後半は制作に時間を充てる。制作授業では作品提出があり、それが中間・期末試験として評価される。				
注意点	この授業では、2年次AfterEffects初級講義を受講していることを前提に授業を展開する。主にアニメやセルルック表現、手書きアニメーションの分野に興味のある学生の授業を推奨する。 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)。提出期限や仕様を守れてない場合は減点の対象とする。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	提出課題の出来で評価。		
	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)	20%	作品発表の時のプレゼンや自己紹介などでのコミュニケーションスキルを重視。		
	平常点	10%	授業の姿勢にて評価。		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	自己紹介・授業内容説明		自身のことを簡潔に説明し、将来のことについてのプレゼンを通して教員との相互理解を深める		
2回	AfterEffects復習		AfterEffectsの復習を通じてこれまで学んだ知識に不足がないかを確認する		
3回	タイトルモーション(1)		オリジナルロゴやタイトルのアニメーションを制作し、操作の確認をする		
4回	タイトルモーション(2)		3Dレイヤーやアニメーションを理解し、クオリティアップを行う		
5回	アニメ撮影		実際のセル素材を使用し、アニメの撮影を学ぶ		
6回	コンポジット(1)		エフェクトを利用した画作りを学ぶ		
7回	コンポジット(2)		3Dでレンダリングされた絵に対してコンポジット的アプローチによるセルルックを実現する		
8回	ミュージックビデオ制作(1)		制作および、実践的な表現方法を学ぶ		
9回	ミュージックビデオ制作(2)		制作および、実践的な表現方法を学ぶ		
10回	ミュージックビデオ制作(3)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
11回	ミュージックビデオ作品発表		作品発表およびプレゼンテーション／次回の修行制作課題を把握する		
12回	課題制作(1)		企画説明を受け、制作開始		
13回	課題制作(2)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
14回	課題制作(3)		制作およびクオリティアップのためのチェック・アドバイスを受け改善を行う		
15回	作品発表・講評会		課題の提出・発表・講評・全体のまとめ		