

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	作品制作	科 目 名	DC 制作研究				科目コード	D1930A1			
配 当 期	後期	授業実施形態	集中				単 位 数	8 単位			
担当教員名	宇野元智	履修グループ	4C(SC)				授業方法	演習			
実務経験の内容	映像制作会社にて5年間CGデザイナー(コンポジット 2DCG、3DCG デザイン)として勤務。その後フリーランスとして17年間CGデザイン、イラスト、映像制作等に携わってきた。これらの経験をもとに実践的に制作指導を行う。										
学習一般目標	映像業界でCGクリエイターとして活躍できる即戦力を要請する。 ポートフォリオ作品(映像作品含む)を中心としたCG映像の制作を行う。 就職活動用ポートフォリオへ入れる作品をメインに制作全般を行う。										
授業の概要および学習上の助言	制作における成果物に対しても研究とそのまとめ モデリング、コンポジットをメインに個々の映像制作におけるポートフォリオの全ての制作										
教科書および参考書											
履修に必要な予備知識や技能											
使用機器											
使用ソフト	AE PS AI 3dsmax、ZBrush										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標									
	1・4	画コンテからスカルプトやモデリングCGエフェクト映像制作が出来る									
	1・4	3DCG、2DCG コンポジットのワークフローにて効率の良い管理が出来る									
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計		
	総合評価割合					100			100		
	学部 D P	1.知識・理解					70				
		2.思考・判断									
		3.態度									
4.技能・表現						30					

	5.関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	試験								
	クイズ 小テスト								
	レポート								
	成果発表 (口頭・実技)								
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。							
	ポートフォリオ								
	その他								

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 1 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 基礎確認 応用確認
第2週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 2 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第3週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 3 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第4週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 4 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第5週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 5 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第6週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 6 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第7週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 7 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第8週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 8 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第9週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 9 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第10週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 10 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第11週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 11 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第12週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 12 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第13週 /	ポートフォリオ作品を想定した映像作品制作 13 個々の学生に対してアプローチ	講義・実習	AE 応用確認 3DCG 活用
第14週 /	予備 チェック ブラッシュアップ	確認	