

授業科目名	CG 制作 I		科目コード	104005	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	谷山 珠之・中嶋 海智		実務経験教員 (有 ・ <input type="checkbox"/> 無)		
	実務経験内容				
開講時期	前期・ <input type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60 時間	
	<input type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input type="checkbox"/> 演習 ・ <input type="checkbox"/> 実習				
<p><授業の目的・目標></p> <p>CG モデリングにおいて「キャラクター」「背景・プロップ」と専攻毎に学ぶことで、より就職に対する制作技術を身につけることが出来る。</p> <p>ポートフォリオに組むことのできる作品作りができることを最終目標とする</p>					
<p><授業の概要・授業方針></p> <p>【キャラクター専攻】基本となる人物の取り方、構図、キャラクターをよりよく見せる術を Photoshop での演習を通して理解していただけます。(液タブを使用します)</p> <p>【背景・プロップ専攻】CG 業界で標準のコンポジットソフトである「After Effects」、レタッチソフト「Photoshop」の演習を通し、背景構図や空気感、レタッチ・コンポジットについて理解していただきます (Nuke は希望者)。オリジナル作品の基本的なコンポジット処理ができることを今期の方針とします。</p>					
<p><成績基準・評価基準></p> <p>試験は設けず、取り組み課題 (100%) で評価を行います。</p> <p>優：100～81 点 良：80 点～70 点 可：69～60 点 不可 59～0 点</p> <p>※出席率が 80%を満たしていない場合や課題未提出の場合は、評価を不可とします</p>					
<p><使用問題集・注意事項></p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイゲームスクリエイティブコンテスト、全国専門学生 CG コンテスト 					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <ul style="list-style-type: none"> ・2D デザインツール I、CG 制作演習 I、デッサン I、キャラクターデザイン ・授業時間外も必ず制作に取り組んでください 					

授業科目名		CG 制作 I
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション・この授業について	
2	コンポジットとは (合成・VFX 処理)	
3	コンポジットを行うソフトについて	
4	MAYA 上で AOV 出力、EXR ファイルを Photoshop に	プラグインも
5	Photoshop 上でのコンポジット	
6	//	
7	//	
8	空間演出の考え方	
9	//	小課題①提出
10	カメラ上での処理と空気感での処理の考え方	
11	//	
12	//	
13	//	
14	//	
15	EXR ファイルを After Effects に	
16	After Effects 上でのコンポジット	
17	//	
18	//	
19	存在感のある構図とは	
20	//	
21	//	小課題②提出
22	制作	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	発表・振り返り	小課題③提出

回	授 業 内 容	備 考
31	自主制作 (Nuke 希望者は適宜)	指導適宜
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	発表・講評・修正	
47	//	
48	//	
49	ポートフォリオについて	
50	作品ページ作成 (演出を踏まえたレタッチ・コンポジットも)	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	授業振り返り・まとめ	