

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デジタル演習 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	兼松			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
CGデザイナーにとってコンピュータを用いた画像加工技術は必須の能力となっている。Adobe社のPhotoshop、After Effectsの基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、デジタル画像生成に必要な不可欠な基礎知識としてファイルフォーマット、解像度、画像加工について学習する。ここで修得する知識・技術は今後、様々なCG映像表現を行う際に有効に活用できる。											
到達目標											
ペイント系ソフトのソフトウェアのPhotoshopでは、ペンタブレットを使用したブラシによる描画、フォトレタッチ(画像の補正)、画像の合成・加工、テキストチャーの描画方法を習得する。映像制作・合成ソフトウェアのAfter Effectsでは、エフェクトや合成、モーショングラフィックスの基礎を習得し、デモリールのタイトルを作成する。											
授業方法											
①授業ではそれぞれのソフトウェアの基本操作を学び、機能毎に練習する。 ②与えられた課題に対して、習得した技術を組み合わせて表現する。 ③課題に対して創造性を発揮し、期限内に提出する。											
成績評価方法											
課題70% 課題を総合的に評価する。 平常点30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
使用するソフトウェアは非常に多くの機能を持つ為、オペレーションの習熟向上には、放課後開放等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。授業内で配布される資料データ、課題については各自でバックアップを確実に取る事。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材											
授業内で配布される資料データ											
回数	授業計画										
第 1 回	Photoshop1 Photoshopの基本操作を理解し、色調補正、レイヤーを習得する										
第 2 回	Photoshop2 ペンタブレットの使い方を習得し、ブラシツールで描画できる										
第 3 回	Photoshop3 画像の合成、切り抜き、アルファチャンネルを理解する										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 1	
第4回	Photoshop4 修復ブラシツール等のレタッチツールを習得し、写真素材をフォトレタッチできる
第5回	Photoshop5 様々な画像の切り抜き、フォトコラージュを制作できる
第6回	Photoshop6 各自で撮影したテクスチャーをシームレスに加工できる
第7回	Photoshop7 パターンを用いた複雑なテクスチャーを描画できる
第8回	Photoshop8 シェイプレイヤーを用いた複雑なテクスチャーを描画できる
第9回	AfterEffects1 AfterEffectsの基本操作を理解し、映像素材を合成する。エフェクトの基礎を理解する
第10回	AfterEffects2 アニメーションプリセットを用いてモーショントイポグラフィを制作できる
第11回	AfterEffects3 IllustratorのデータをAfterEffectsに読み込み、親子関係、タイムリマップ、マスクを習得する
第12回	AfterEffects4 PhotoshopのデータをAfterEffectsに読み込みトラックマット、キーイングを習得する
第13回	AfterEffects5 習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行い、進捗は随時確認する
第14回	AfterEffects6 習得した技術を生かし、課題制作(デモリールのタイトル)を行い、進捗は随時確認する
第15回	課題提出と講評により、客観的な視点を持つ