

2021年度 日本工学院専門学校											
CG映像科											
デジタル演習 8											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	小島 裕介			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
SubstancePainterの機能説明を交えながら操作体系を実習を通して学習する。授業序盤ではチュートリアルを介して高度な操作技法やSubstancePainter機能の応用について学習し、テクスチャ制作のワークフローを経験してもらおう。後半は自分で目標を設定し、表現実現のためにSubstancePainterで具体的な作業計画を建て、実現に至る過程を経験する。											
到達目標											
主に2つを習得する <ul style="list-style-type: none"> <li>SubstancePainterの主な操作体系と操作の結果を知識/経験的に習得する</li> <li>SubstancePainterで自分の作業目標を具体的に実現するための工程を設計できるようになる</li> </ul>											
授業方法											
主に講師の設定する課題を、講師の実演を交えて共に実習を進める。 授業前半はそのようなチュートリアルを中心に授業をおこない、後半は学生自身が設定した課題を実現するために講師がサポートしながら授業をおこなう。											
成績評価方法											
課題：70% 授業内で制作されたチュートリアル課題や評価課題の品質/提出により評価 出席率：20% 授業に正しく出席しているかの頻度により評価 授業態度：10% 授業受講時の学習に対する姿勢による評価											
履修上の注意											
課題：70% 授業内で制作されたチュートリアル課題や評価課題の品質/提出により評価 出席率：20% 授業に正しく出席しているかの頻度により評価 授業態度：10% 授業受講時の学習に対する姿勢による評価											
教科書教材											
授業開催時に講師から配布されるサンプルデータなどを使用											
回数	授業計画										
第1回	多脚砲台①：マテリアル分けの済んだデータに、兵器資料を参考に疑似立体ディテールを与える作業をおこなう。その後ジェネレータでMicroHeight/MicroNormalで反映させていく。										
第2回	多脚砲台②：MaskEditorを具体的に作業で使用できるようにする。MaskEditorを使用して、多様な立体形状由来のウェザリング処理をおこなう。										
第3回	多脚砲台③：Particleを使用したウェザリング手法を実習する。										
第4回	多脚砲台④：使用状況に応じたダメージ表現とウェザリング/ダメージ表現を実習する。										
第5回	SSS表現：SSSを使用した質感表現（皮膚/葉など）を実習する。										
第6回	CompareMask：CompareMaskを使用したレイヤー間比較について実習する。										

2021年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
デジタル演習 8	
第7回	透明素材の制作：空のウィスキーボトルの制作をおこなう。irayでのレンダリング後、Arnoldにてレンダリングをおこなう。
第8回	自主制作課題①：課題のプランニング/テーマ決定及び準備をおこなう。イメージとしては後期グループ制作のテクスチャワークの分担な
第9回	自主制作課題②：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。随時作業確認をおこなう。制作の計画や方針、資料の確認など。
第10回	自主制作課題③：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。随時作業確認をおこなう。
第11回	自主制作課題④：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。中間チェックをおこなう。
第12回	自主制作課題⑤：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。随時作業確認をおこなう。全体のバランスなどを確認。
第13回	自主制作課題⑥：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。随時作業確認をおこなう。
第14回	自主制作課題⑦：SubstancePainterにてテクスチャ制作をおこなう。随時作業確認をおこなう。
第15回	自主制作課題⑧(終)：制作課題のレンダリング画像セットを提出。