

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
クリエイティブゼミ 1											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	小島 裕介			実務経験	有	職種	C G デザイナー				
授業概要											
3 年次に引き続き、3Dペイントツール“SubstancePainter”の技術的指導および、各学生個別の就職作品指導を行い、さらなる就職作品の増強を図る。就職を見据え、自ら目標を設定し、表現実現のための具体的な作業計画を立て、実際にポートフォリオの主軸となるような作品制作を目指し、教員がその各段階において、技術指南、進捗管理のサポートを行いながら、就職作品を仕上げてゆく。											
到達目標											
現在の自分の就職作品を客観的に評価し、不足する作品の洗い出し/作業計画の立案/技術的な実現方法などを考案し、対応できる実践力を身につける。											
授業方法											
学生が自身の学習到達度を客観的に評価し、それに合わせ不足する作品の洗い出しと作業計画の立案ができるよう、サポートを行う。主に3Dペイントツールの技法を中心として、制作物をよりよくするための技術指導を実施する。3年次とは異なるモチーフを選択すること。											
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											
授業受講時に私語や許可を伴わない離席、他学生への不適切な干渉などを行わない 理由のない遅刻/欠席をしない 講師や指導補助員などの指示に従う 授業日数の4分の3以上出席しない場合、定期試験の受験不可											
教科書教材											
必要のある場合は授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	“Maya Arnold”でのレンダリングを想定し、透明素材のテクスチャを描く工程を実習する										
第2回	課題 5 制作 テーマ【レトロ/アンティーク】に沿った作品のプランニング～制作をおこなう										
第3回	課題 5 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める										
第4回	課題 5 制作 中間チェックを受け、現段階以降の作業に必要な資料収集を行う										
第5回	課題 5 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める										
第6回	課題 5 制作（終） 課題を完成させ、講評を受け、改善点を分析する										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
クリエイティブゼミ 1	
第7回	課題 6 制作 新たな作品のプランニングと企画書提出を行い、計画立案能力を養う
第8回	課題 6 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める
第9回	課題 6 制作 中間チェックを受け、現段階以降の作業に必要な資料収集を行う
第10回	課題 6 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める
第11回	課題 6 制作 中間チェックを受け、現段階以降の作業に必要な資料収集を行う
第12回	課題 6 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める
第13回	課題 6 制作 最終チェックを受け、現段階以降の作業に必要な資料収集を行う
第14回	課題 6 制作 適宜教員のアドバイスを受けながら3Dペイント制作を進める
第15回	課題 6 制作(終) 課題を完成させ、講評を受けて改善点を検討し、今後の制作に活かす