

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											
デジタル演習 1 3											
対象	4 年次	開講期	前期	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	C G デザイナー				
授業概要											
3年次に引き続き、業界標準となった3Dペイントツール“SubstancePainter”の機能を学びながら、その操作体系を実習を通して習得する。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3Dペイント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体験する。後半は就職を見据え、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す。											
到達目標											
以下の項目の習得を目指す ・3Dペイントツールの主な操作体系と操作の結果を知識/経験的に理解・習得する ・3Dペイントツール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											
授業方法											
主に課題を教員の実演を見せながら学生と共に実習を進める。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教員がアドバイス・サポートしながら授業を進める。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	ハードサーフェス課題 兵器資料を参考に疑似立体ディテールを与える手法やジェネレータの概念について学ぶ										
第2回	ハードサーフェス課題 マスクエディタ等の機能について理解する										
第3回	ハードサーフェス課題 パーティクルブラシを用いた特殊技法について理解する										
第4回	ハードサーフェス課題 経年劣化やダメージ表現、酸化表現などについて実習する										
第5回	皮膚下乱反射の質感表現について学び、理解する										
第6回	複数レイヤー間の比較機能について学び、実習する										

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	
デジタル演習 1 3	
第7回	透明素材の制作 レンダリング後、“Maya Arnold”にてレンダリングをおこない、アプリケーションの連携について理解する
第8回	自主制作課題 課題の企画/テーマ決定及び準備を行う
第9回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第10回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第11回	自主制作課題 計画した企画の課題を提出、発表し、改善できるポイントを探し、修正方法について検討する
第12回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第13回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第14回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第15回	自主制作課題 計画した企画の課題のレンダリングを提出し、講評を通じて今後の改善点を把握し、前期課題の総括を行う