

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 6											
対象	4 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	廣澤 晃			実務 経験	有	職種	美術背景				
授業概要											
ゲーム作品を構成する要素の一つである「背景」は作品の舞台となり、言語ではないヴィジュアルを通して世界観を伝えるといった重要な役割を担っている。この科目では前期に引き続き、実技として背景美術の作画手法を学び、表現の幅を広げると共に、「背景」の役割を理解し、作品により深い世界観を含蓄できるようなアーティストの育成を目指す。											
到達目標											
以下の点の習得を目標とする 1. 業界標準のペイントソフトの操作の習熟と、新たな技術を習得しツールを理解することで作業効率を高める 2. 背景画を実技として学び作業工程を理解した上で、より高い表現力を身につける											
授業方法											
"Adobe CC Photoshop"とペンタブレットを用いた2D背景制作を行う。前半は同一課題をレクチャーを受けながらの制作。後半は個別課題による制作と個別指導なる課題ごとに提出し、各課題の講評を行うことで、クラス全体によりやり方・悪いやり方を周知させる。											
成績評価方法											
試験・課題 80% 提出課題の出来で評価。期限や仕様を守れてない場合は大幅減点 平常点 20% 授業に対する姿勢にて評価											
履修上の注意											
理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない レクチャーと実技の同時進行となる前半は、遅刻・欠席をすることで授業に追いつくことが難しくなる 課題の未提出・未完成は減点の対象となる											
教科書教材											
ペンタブレット 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	オリエンテーション、応用課題1 授業スケジュールや方針の理解と応用課題の実習によるペイントソフトの復習										
第2回	レクチャー／課題1 基本的な操作とツールの講義を通して理解を深める										
第3回	レクチャー／課題1 ペイントソフトの画像加工機能を用いた応用について学び、理解する										
第4回	レクチャー／課題2 二点透視図の背景画実技課題を実践し、ワークフローを習得する										
第5回	レクチャー／課題2 二点透視図の背景画実技課題を実践し、ワークフローを習得する										
第6回	レクチャー／課題2 二点透視図の背景画実技課題を実践し、ワークフローを習得する										

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 6	
第7回	レクチャー／課題2 二点透視図の背景画実技課題を提出し、講評を通じて、自身の弱点を知る
第8回	レクチャー／単体物 車両モチーフの描画の手法について学び、訓練を行う
第9回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題の応用を計画する
第10回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題応用の作業を行い、ワークフローの理解を深める
第11回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題応用の作業を行い、ワークフローの理解を深める
第12回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題応用の中間チェックを受け、作品の方向性を調整し整える
第13回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題応用の作業を行い、ワークフローの理解を深める
第14回	応用課題 車両をモチーフとした背景課題応用を提出し、講評を通じて、自分の弱点を知り、ブラッシュアップのポイントを検討する
第15回	これまでの優秀作品のレビューを行い、科目の総括を通してブラッシュアップの勘所について理解する