

2022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											
実践実習1B											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	荻野、田村			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
プロジェクトチームを結成してゲーム作品を制作するなど、実践的な実習を行います。											
到達目標											
・就職活動で技術力、もしくはセンスなど自己をアピールできる動画作品制作に臨む・制作フローにおいて、得意とする分野や職種など、目指すべき方向性を見出し強化する・作品制作を通し、スケジュール管理、完成に向けたボリュームコントロールをマスターする・期限内に完成が困難な場合のリカバリー力※早い時点での教員への相談が鍵となるため、就活を考慮して必ず完成させることを目標とする											
授業方法											
キャラクターモーション、FX、等局所的にスキル特化したい学生も状況を想定し、画面構成して作品の制作を進める。これにより、画面をつくる工夫、クリエイターとしての地力を養成する。成果は小作品あるいはレポートとして作品集に入れることを前提に制作指導を行う。											
成績評価方法											
試験・課題：50％課題作品の提出、講評を経て評価平常点：50％ 作品への取り組み姿勢を中心に、授業時の態度、積極性で評価											
履修上の注意											
遅刻・欠席は授業内容についていけず、クラス全体の授業進行にも支障をきたすため厳禁、フォローもしない講義中はメモを取り、うまくいかなかったポイントは復習すること授業時数の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											
授業ごとにテキスト配布※テキストはあくまで授業の進行、オペレーションの補佐を行うものであり、きちんと内容を理解して進めること											
回数	授業計画										
第1回	課題ブリーフィング：課題の趣旨を過去の事例を挙げながら解説する										
第2回	企画チェック1：個々の企画の確認を実施する										
第3回	企画チェック2：前回の内容を踏まえ、個々の企画の修正を行う										

2022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	
実践実習 1 B	
第4回	カメラ・レイアウト・プリビズ：レイアウトの基本から、カメラワーク、プリビズの在り方を学ぶ
第5回	Normal Mapping：Normal Map 概論、矢印モデルUV展開（便利機能）、Transfer Map、柱モデルによる事例
第6回	中間チェック1：ラフモデル、レイアウト、プリビズの確認を行う
第7回	Global Illumination1：概論（Blinnの要素）、Maya Software（2点照明） → Arnold（1点照明）
第8回	Global Illumination2：White Dome → IBL（LDR） → IBL（HDR）
第9回	中間チェック2：プリビズ、データ進捗の確認を行う
第10回	物理ベースレンダリング1：概論、UE向け又はロー〜ミドルポリのデータ制作
第11回	物理ベースレンダリング2：モデリング〜UV展開の完了
第12回	物理ベースレンダリング3：ベーステクスチャの制作
第13回	一次提出：制作物を提出、修正点の確認を行う
第14回	物理ベースレンダリング4：Metalness、Roughnessの設定〜データの完成
第15回	最終チェック3：データの最終確認、最終仕上げ