

|                                                                                                                                                                                                            |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----|----|------|----|----|---------|-----|----|----|---|
| 2022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10                                                                                                                                                                                                   |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                         | 3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 | CGデザイナー |     |    |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                                                                                                     |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| ゲームCGデザイナーとして携わったタイトル多数。豊富な教育経験を生かし、2Dデザインのほか光と材質を意識したCGテクスチャー、そしてセンタソフトウェアの授業を展開する。                                                                                                                       |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                       |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 前期に引き続き、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<br>・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<br>・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。                                                                                                    |                                                          |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 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<br>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<br>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<br>理由のない遅刻/欠席をしない<br>講師や指導補助員などの指示に従う<br>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<br>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                                                                                                                                                                                                        | ソフトウェアの起動/基本機能/データ保存などをサンプルを用いて復習する                      |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                                        | 小型プロップ課題のテクスチャの作成。マスク/マテリアルなどの操作について学習する                 |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                                        | 小型プロップ課題のダメージ表現/汚れ表現について実習する。ジェネレーター/マスク/フィルターなどの応用機能を学ぶ |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                                        | 小型プロップ課題の細部の制作。今までの学習内容を応用して制作し、ソフトウェアの挙動について理解を深める      |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                                        | 小型プロップ課題2の制作。各種マップの役割を知り、造形に利用する方法や編集方法を学ぶ               |     |    |      |    |    |         |     |    |    |   |

| 2022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 10                |                                                         |
| 第6回                      | 小型プロップ課題2の汚れ表現やダメージ表現などのディテールアップのポイントを学ぶ                |
| 第7回                      | 小型プロップ課題2完成。詳細な部分のディテールアップ方法や質感表現について学ぶ                 |
| 第8回                      | ソフトウェアの諸機能を学ぶチュートリアルと次週からの自主制作課題のオリエンテーションを受け、理解する      |
| 第9回                      | 自主制作課題① 3DCGソフトでモデリング/UV展開作業を行い、3Dペイントソフトに持っていく準備を行う    |
| 第10回                     | 自主制作課題② 作業序盤の工程について改めて学び、ディテールアップ前の新品状態から今後の表現方法について考える |
| 第11回                     | 自主制作課題③ 教員との個別指導を受けながら、教員のアドバイスをどのように作品に展開していくか考える      |
| 第12回                     | 自主制作課題④ 中間チェックを受け、品質と作業の進捗度を吟味し、今後の計画を練り直す              |
| 第13回                     | 自主制作課題⑤ 個小型プロップ課題2                                      |
| 第14回                     | 自主制作課題⑥ 作品制作と課題提出のワークフローを通し、仕様に合わせる出荷作業について学ぶ           |
| 第15回                     | 後期課題の講評を受け、改善点を見つけ、ブラッシュアップ作業を行い、作品を完成させる               |