

2023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											
デジタル演習 2											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	演習	時間数	60	単位	4
担当教員	兼松、村中			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
多岐に渡るCGアプリについて学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。											
到達目標											
ペイント系ソフトのソフトウェアのPhotoshopでは、ペンタブレットを使用したブラシによる描画、フォトレタッチ（画像の補正）、画像の合成・加工方法を身につけ、テクスチャーを制作する事が目標である。											
授業方法											
①授業ではそれぞれのソフトウェアの基本操作を学び、機能毎に練習する。②与えられた課題に対して、習得した技術を組み合わせて表現する。③課題に対して創造性を発揮し、期限内に提出する。											
成績評価方法											
課題：70％課題を総合的に評価する。 平常点30％積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
使用するソフトウェアは非常に多くの機能を持つ為、オペレーションの習熟向上には、放課後開放等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。授業内で配布される資料データ、課題については各自でバックアップを確実に取る事。授業時限数の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											
授業内で配布される資料データ											
回数	授業計画										
第1回	Photoshop1 Photoshopの基本操作を理解し、レイヤー、フィルターを習得する										
第2回	Photoshop2 ペンタブレットの使い方を習得し、ブラシツールで描画する										
第3回	Photoshop3 画像合成、ファイル形式、レイヤースタイルを理解する										

2023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	
デジタル演習 2	
第4回	Photoshop4 選択範囲、レイヤーマスクを理解する
第5回	Photoshop5 様々な画像の切り抜き方法を習得する
第6回	Photoshop6 各自で撮影したテクスチャーをシームレスに加工する
第7回	Photoshop7 パターンを用いたテクスチャーを描画する
第8回	Photoshop8 レタッチツールを習得し、写真素材をフォトレタッチする
第9回	Photoshop9 シェイプレイヤー用いたテクスチャーを描画する
第10回	Photoshop10 画像を合成してデジタルコラージュを作成する
第11回	Photoshop11 レイヤースタイル用いたテクスチャーを描画する
第12回	Photoshop12 習得した技術を生かし、より複雑なテクスチャーを描画する
第13回	Photoshop13 チャンネルと α チャンネルについて理解する
第14回	Photoshop14 ヒストグラムと画像補正、構図について理解する
第15回	Photoshop15 課題提出と講評により、客観的な視点を持つ