

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	デジタル演習9
必選	必
年次	3年次
実施時期	前期
種別	演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	小島 裕介
実務経験	有
実務経験職種	CGデザイナー
授業概要	SubstancePainterの機能説明を交えながら操作体系を実習を通して学習する。授業序盤ではチュートリアルを介して操作のセオリーやSubstancePainterの基本機能について学習し、テクスチャ制作のワークフローを経験してもらう。後半は自分で目標を設定し、表現実現のためにSubstancePainterで具体的な作業計画を建て、実現に至る過程を経験する。
到達目標	主に2つを習得する ・ SubstancePainterの主な操作体系と操作の結果を知識/経験的に習得する ・ SubstancePainter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	主に講師の設定する課題を、講師の実演を交えて共に実習を進める。 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講師がサポートしながら授業をおこなう。
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/欠席など行わない ・ 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	授業開催時に講師から配布されるサンプルデータなどを使用

授業計画	
第1回	SubstancePainterの起動/基本機能/データ保存などをサンプル(モンスターボール)を用いて学習する
第2回	小型盾のテクスチャの作成を始める。SubstancePainterのマスク/マテリアルなどの操作について学習する
第3回	小型盾のダメージ表現/汚れ表現をおこなう。ジェネレーター/マスク/フィルターなどの諸機能や応用について学ぶ
第4回	小型盾の革持ち手制作をおこなう。今までの学習内容を応用して制作し完成させる
第5回	剣の制作を始める。各種メッシュ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
第6回	剣のベースを制作し、汚れなどやダメージなどのディテールUP方法を学ぶ
第7回	剣の完成。詳細な部分のディテールUP方法や表現の概念について学ぶ
第8回	SubstancePainterの諸機能を学ぶチュートリアルを実施。また来週からの自主制作課題の解説をおこなう
第9回	自主制作課題① Mayaなどでモデリング/UV展開作業に入る。この時間以降はSubstancePainter作業のみとする
第10回	自主制作課題② SubstancePainter作業序盤の工程について改めて解説しながら序盤品質のチェックをおこなう
第11回	自主制作課題③ 個別に制作をチェックしながらアドバイスをおこなう
第12回	自主制作課題④ 中間チェックをおこない品質や作業進捗、使用している資料のチェックをおこなう
第13回	自主制作課題⑤ 個別に制作をチェックしながらアドバイスをおこなう
第14回	自主制作課題⑥ 授業終了時に作品提出
第15回	自主制作課題⑦ 講評及びブラッシュアップ作業をおこなう