

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13
必選	必
年次	4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	ハードサーフェス課題 兵器資料を参考に疑似立体ディテールを与える手法やジェネレータの概念について学ぶ
第2回	ハードサーフェス課題 マスクエディタ等の機能について理解する
第3回	ハードサーフェス課題 パーティクルブラシを用いた特殊技法について理解する
第4回	ハードサーフェス課題 経年劣化やダメージ表現、酸化表現などについて実習する
第5回	皮膚下乱反射の質感表現について学び、理解する
第6回	複数レイヤー間の比較機能について学び、実習する
第7回	透明素材の制作 レンダリング後、"Maya Arnold"にてレンダリングをおこない、アプリケーションの連携について理解する
第8回	自主制作課題 課題の企画/テーマ決定及び準備を行う
第9回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第10回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第11回	自主制作課題 計画した企画の課題を提出、発表し、改善できるポイントを探し、修正方法について検討する
第12回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第13回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第14回	自主制作課題 計画した企画について実践形式で制作を行い、随時教員のアドバイスを受けながら作業を進める
第15回	自主制作課題 計画した企画の課題のレンダリングを提出し、講評を通じて今後の改善点を把握し、前期課題の総括を行う