

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームオブジェ制作 I			科目コード	D0351A1			
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中			単位数	4単位			
担当教員名	大塚英哉	履修グループ	3F(MD/SD)			授業方法	演習			
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲーム CG デザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作、及びカットシーン、モーション制作を実践的に講義する。									
学習一般目標	プレイヤーキャラクターとサブキャラクターを想定したモデル制作、及びモーション制作。 ポートフォリオに入れる事を前提に内容、スケジュールも含め作品として完成させる。 3DCG 総合演習 I・II で作成した作品のクオリティーアップを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習。 モデラー志望 (スカルプトハイエンドモデル) モーションデザイナー志望 (シーン・モーション作成) U・I 志望 (2D 素材作成) エフェクト志望 (各エフェクト作成) 各セクション別に完成度を追求する。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器										
使用ソフト	3dsmax Photoshop ZBrush Spritestudio									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1・4	プレイヤーキャラクターのモデリング・モーションを制作できる。								
	1・4	プレイヤーキャラクターとサブキャラクターを合わせたセットアップ・モーション制作を行うことができる。								
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合					70		30	100	
	学	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断								

	部 D P	3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	<ul style="list-style-type: none"> プレイヤーキャラクターと行動を共にする人型以外(四足・ドラゴンなど)のサブキャラクターの作成 デザインを含む3面図を作成① 	講義・実習	デザイン・3面図の遅れ修正
第2週 /	<ul style="list-style-type: none"> デザインを含む3面図を作成② 	講義・実習	デザイン・3面図の遅れ修正
第3週 /	<ul style="list-style-type: none"> モデリング～セットアップ (人体のボーン構造を参考にサブキャラクターのボーン、リグ階層を考え 	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの

	モデルを作成①)		遅れ修正
第4週 /	・モデリング～セットアップ 人体のボーン構造を参考にサブキャラクターのボーン、リグ階層を考えモデルを作成②)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第5週 /	・モデリング～セットアップ (人体のボーン構造を参考にサブキャラクターのボーン、リグ階層の作成①)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第6週 /	・モデリング～セットアップ (人体のボーン構造を参考にサブキャラクターのボーン、リグ階層の作成②)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第7週 /	・キャラクターのリグとサブキャラクターのリグを合わせてセットアップ ・マニピレーターの設定 (キャラクターの切り離しオン・オフ)	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第8週 /	・キャラクター切り離しオン・オフを含むモーションの案出し① ・モーションコンテの作成①	講義・実習	案出し・モーションコンテの遅れ修正
第9週 /	・キャラクター切り離しオン・オフを含むモーションの案出し② ・モーションコンテの作成②	講義・実習	案出し・モーションコンテの遅れ修正
第10週 /	・モーション制作①	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第11週 /	・モーション制作②	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第12週 /	・モーション制作③	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第13週 /	・モーション制作④	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング ⇒セットアップの遅れ修正
第14週 /	・まとめ ・合評	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定