

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームCGデザインII			科目コード	D0320C1			
配当期	前期・ <b>後期</b> ・通年	授業実施形態	<b>通常</b> ・集中			単位数	4単位			
担当教員名	長尾 和昭	履修グループ	2J(MD/SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	ゲームグラフィックデザイナー及びゲーム制作会社の代表として22年間にわたりゲーム制作に携わった経験を生かして、ゲーム開発の現場で使用されるエフェクト技法やモデリング技法を実践的に指導する。									
学習一般目標	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツやゲームモデルに適したテクスチャを作成することができる。更にゲームに表示させることを目的とした3Dモデルを作成することができる。また、それらを自身の作品に生かすことができる。									
授業の概要および学習上の助言	ゲームに使用する素材はいろいろな制限の中でデザインしなければならないことと多々あります。その制限の中で魅力的なデザインを仕上げるための方法、技法を学んでいきます。これから作成するゲーム作品に生かせるように、知識、技法を身に付けてください。									
教科書および参考書	サンプルデータなどを必要に応じて用意する。									
履修に必要な予備知識や技能	3DSMAX、Photoshopの基本オペレーションを習得していること									
使用機器	ペンタブレット (必要な者は授業開始前に用意しておくこと)									
使用ソフト	Adobe Photoshop、Illustrator、After Effect、Autodesk 3DSMAX、Effecseer 等									
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	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツを作成することができる。								
	1・4	ゲームに適したテクスチャを作成することができる。								
	1・4	ゲームに表示させることを目的とした3Dモデルを作成することができる。								
	5	ゲームに関する知識、技法を習得して自身の作品に生かす努力ができる。								
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					80		20	100	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現					40			40
5.関心・意欲					20		20	40		

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	課題に授業内容が反映されているかどうかによって評価します。
	ポートフォリオ	
	その他	講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します。

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	ゲーム制作の基礎知識① ゲームの解像度とキャラクターサイズの理解と演習	実習	
第2週	ゲーム制作の基礎知識② 2Dゲームの構造と必要素材の理解と演習	実習	
第3週	ゲーム制作の基礎知識③ 2Dゲームの構造と必要素材の理解と演習	実習	
第4週	ゲームエフェクト練習① 3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクト作成方法を習得する	課題	
第5週	ゲームエフェクト練習② 3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクト作成方法を習得する	課題	
第6週	ゲームエフェクト練習③ 3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクト作成方法を習得する	実習+課題	
第7週	ゲームエフェクト練習④ 【課題】3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクトを作成する	実習+課題	
第8週	ゲームエフェクト練習⑤ 【課題】3Dエフェクトツール「Effecseer」を使用したエフェクトを作成する	実習+課題	
第9週	ゲーム武器デザイン 【練習+課題】ゲームに登場する武器のデザインを行う	実習+課題	
第10週	ゲームキャラクター衣装デザイン 【練習+課題】ゲームキャラクター衣装のデザインを行う	実習+課題	
第11週	ゲーム実績アイコン作成する 【練習+課題】ゲームの実績アイコンを作成する	実習+課題	
第12週	ゲームストア素材作成 【練習+課題】ゲームのストア素材を作成する	実習+課題	
第13週	ゲームパッケージデザイン① NintendoSwitchのパッケージデザインを練習する	実習+課題	
第14週	ゲームパッケージデザイン② 【課題】オリジナルの素材を使用してNintendoSwitchパッケージデザインを行う	実習+課題	
第15週	ゲームパッケージデザイン③ 【課題】オリジナルの素材を使用してNintendoSwitchパッケージデザインを行う	実習+課題	