

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	ゲームオブジェ制作II	科目コード	D0352A1
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	3G(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・モーション制作・カットシー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を想定したモデルの制作、及びモーション・カットシーンの制作。 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	ペンタブレット				
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	コンテ作成～カットシーンの制作ができる。			

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	
	学部 D P	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断								
		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 /	・カットシーンの作成 ・コンテの描き方	講義・実習	・コンテの描き方の復習
第2週 /	・カットシーンの作成 ・カメラワークの基礎とタブーについて (イマジナリーラインなど)	講義・実習	・ライティングの基礎の復習
第3週 /	・カットシーンの作成 ・字コンテ作成 ・絵コンテ作成①	講義・実習	・字コンテ作成、絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第4週 /	・カットシーンの作成 ・絵コンテ作成②	講義・実習	・絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第5週 /	・カットシーンの作成 ・絵コンテ作成③	講義・実習	・絵コンテ制作の作成の遅れ修正
第6週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成①	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第7週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成②	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第8週 /	・カットシーンの作成 ・V コンテ作成③	講義・実習	・V コンテ制作の作成の遅れ修正
第9週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ①	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第10週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ②	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第11週 /	・カットシーンの作成 ・モーション制作 (調整) ③	講義・実習	・カットシーン制作の遅れ修正
第12週 /	・カットシーンの作成 ・ライティングの設定①	講義・実習	・ライティング設定の遅れ修正
第13週 /	・カットシーンの作成 ・ライティングの設定②	講義・実習	・ライティング設定の遅れ修正
第14週 /	・カットシーンの作成 ・レンダリングの設定①	講義・実習	・カットシーン制作・レンダリングの遅れ修正
第15週 /	・カットシーンの作成 ・レンダリングの設定② ・まとめ ・合評	講義・実習	・振り返りと休み中の課題設定

