

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	長尾 和昭	履修グループ	2J(GD/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23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ツールの操作方法と効果的な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、UIデザインを理解した上で、それを使用した作品を作成することができる。									
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が多々あります。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	Photoshop及びSpriteStudioの基本オペレーションを習得していること。									
使用機器	ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,AfterEffect,SpriteStudio									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	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、UIデザインを理解し作品に生かすことができる								
	2	エフェクトやUIデザインの構成を考えて必要な素材を割り出すことができる								
	3	授業及び課題に対して真剣に取り組むことができる								
	4	授業内容を生かしてクオリティの高いエフェクト作品、UI作品を制作して自身の作品に生かすことができる。								
	5	インターネットで調べたり、質問などを行って作品の質の向上を目指すことができる								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					20			20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合					80		20	100	
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	授業中に制作された作品をもって評価する。
ポートフォリオ	
その他	出席率、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	ゲームのエフェクトについて学ぶ 様々な制作手法及び構造を理解する	実習	市販ゲームのエフェクトを調べる
第2回	ゲームエフェクト練習① 3Dエフェクトツールの使用方法及エフェクト素材の作成方法を習得する	実習	フリーのエフェクトツール「Effekseer」の操作を練習する
第3回	ゲームエフェクト練習② 3Dエフェクトツールの使用方法及エフェクト素材の作成方法を習得する	実習	様々なエフェクト素材の作成練習をする
第4回	ゲームエフェクト練習③ 3Dエフェクトツールの使用方法及エフェクト素材の作成方法を習得する	実習	様々なエフェクト素材の作成練習をする
第5回	ゲームエフェクト課題① 3Dエフェクトツールを使用したエフェクトを作成する	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第6回	ゲームエフェクト課題② 3Dエフェクトツールを使用したエフェクトを作成する	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第7回	ゲームエフェクト課題③ 3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題の提出及び講評	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第8回	ゲームUIの基礎知識① ゲームに使用する文字の表現を学ぶ	実習	様々なゲームのUIを調べる
第9回	ゲームUIの基礎知識② 様々なUI表現を学ぶ	実習	様々なゲームのUIを調べる
第10回	ゲームUIアニメーション① SpriteStudioを使用したゲームUIアニメーションの制作手法を学ぶ	実習	SpriteStudioの操作方法を再確認する
第11回	ゲームUIアニメーション② ゲームに使用することを想定したUIアニメーションの制作手法 AfterEffectの使用手法を学ぶ	実習	AfterEffectの操作を練習する
第12回	ゲームUIアニメーション③ AfterEffectを使用したゲームUIアニメーションの制作手法を学ぶ	実習	AfterEffectの操作を練習する
第13回	ゲームUIアニメーション④ ゲームUIアニメーション課題を制作する	実習	SpriteStudioもしくはAfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する
第14回	ゲームUIアニメーション⑤ ゲームUIアニメーション課題を制作する	実習	SpriteStudioもしくはAfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する

第15回

ゲームUIアニメーション⑥
ゲームUIアニメーション課題の提出及び講評

実習

SpriteStudioもしくは
AfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する