

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Ⅲ				科目コード	D0330C1		
配当期	前期	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	3G(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レベルの rigs セットアップ及びモデリング技法を実践的に指導する。									
学習一般目標	3Dゲームのキャラクターアニメーションのためのリグをより高度なレベルで構築できる 素材を有効に利用して品質の高いテクスチャを作成することができる ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる／ゲームステージのコンセプトアート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	複雑な動きを求められる3Dのキャラクターモーションでは、より効率的に動かすためのキャラクターセットアップが求められるため、その手法を習得する。 キャラクターのみではゲームは成り立たないため、ゲームに使用することを意識したステージモデル及びコンセプトアートの作成方法を習得する。									
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	3Dソフト(3DSMAX、MAYA等)、Photoshopの基本オペレーションを習得していること									
使用機器	ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,3DSMAX,MAYA等									
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	3Dゲームのキャラクターアニメーションのためのリグをより高度なレベルで構築できる 素材を有効に利用して品質の高いテクスチャの作成方法を理解し、作品に生かすことができる								
	2	自身の作品制作に最適な手法を考えて選択できる								
	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	ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる／ゲームステージのコンセプトアートを作成することができる								
	5	インターネットで調べたり、質問を行うなどしてより質の高い作品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	キャラクターモーション応用① マニピュレータを使用したリグ構成	実習	3Dキャラクターモデルのリグについて研究する
第2回	キャラクターモーション応用② リアクションマネージャを使用したリグ構成	実習	3Dキャラクターモデルのリグについて研究する
第3回	キャラクターモーション応用③ 揺れモノ表現について学ぶ	実習	ゲームやアニメのキャラクターの髪の毛や衣服などの揺れるパーツの表現を研究する
第4回	3Dゲームステージのデザインについて学ぶ① レベルデザインを意識したステージオブジェクト配置	実習	ゲームのレベルデザインを研究する
第5回	3Dゲームステージのデザインについて学ぶ② ライティングを意識した表現技法	実習	ゲームのライティングを研究する
第6回	3Dゲームステージのデザインについて学ぶ③ ステージオブジェクトのスケールについて学ぶ	実習	ゲームのオブジェクトのスケールについて研究する
第7回	3Dゲームステージのデザインについて学ぶ④ ゲームステージ構築のために建築物の歴史と構造を学ぶ	実習	世界各地の遺跡などの構造について調べる
第8回	3Dゲームステージモデル/コンセプトアート作成① 作成するステージの案を考えて、紙もしくは画像にイメージを描く	実習	作成したいゲームステージのイメージを考える
第9回	3Dゲームステージモデル/コンセプトアート作成② デザイン案を元にラフイメージを作成する	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する
第10回	3Dゲームステージモデル/コンセプトアート作成③ モデリングを進める/ラフから線画に起こす	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する
第11回	3Dゲームステージモデル/コンセプトアート作成④ モデリングを進める/彩色を進める	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する

第12回	3Dゲームステージモデル／コンセプトアート作成⑤ モデリングを進める／彩色を進める	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する
第13回	3Dゲームステージモデル／コンセプトアート作成⑥ テクスチャ作成を進める／彩色を進める	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する
第14回	3Dゲームステージモデル／コンセプトアート作成⑦ 最終調整を行って仕上げる	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する
第15回	3Dゲームステージモデル／コンセプトアート作成⑧ 提出及び講評	実習及び課題制作指導	3Dソフトを使用して3Dゲームステージを作成する、もしくはペイントソフトを使用してゲームステージのコンセプトアートを作成する