

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	授業実施形態	通常				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、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) UI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)	学生が到達すべき行動目標								
	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。								
	3									
	3									
	3									
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								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合					70		30	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	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

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	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーション制作における各基本機能の解説と設定方法 ・キーフレーム(オートキー)の打ち方、及びファンクションカーブの編集 ・ループの編集(ファンクションカーブ開始と終了の繋ぎ方) ・キーのコピー(切り取り、貼り付け)とラグの編集方法 ・簡易レンダリング(プレイブラスト)の設定 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーション制作における各基本機能の解説と設定方法 ・キーフレーム(オートキー)の打ち方、及びファンクションカーブの編集 ・ループの編集(ファンクションカーブ開始と終了の繋ぎ方) ・キーのコピー(切り取り、貼り付け)とラグの編集方法 ・簡易レンダリング(プレイブラスト)の設定
第2回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・アニメーション基礎(加速・減速⇒停止) ・重心移動について(90° ターンモーションの制作) 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 キャラクターモーション制作 アニメーション基礎(加速・減速⇒停止) 重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第3回	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 キャラクターモーション制作 重心移動について(90° ターンモーションの制作) 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 キャラクターモーション制作 重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第4回	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 キャラクターモーション制作 重心移動について(90° ターンモーションの制作) 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 キャラクターモーション制作 重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第5回	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 ・ポージングについて(多方向から観察する意識付け) ・ポージングラフ画(モーションコンテ)の作成を習慣化する 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 ・ポージングについて(多方向から観察する意識付け) ・ポージングラフ画(モーションコンテ)の作成を習慣化する
第6回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成①

第7回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第8回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第9回	<ul style="list-style-type: none"> キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第10回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第11回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成 		<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第12回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第13回	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第14回	課題解決型授業1	前期A	
第15回	課題解決型授業2	前期A	