

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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 I				科目コード	D0310C1		
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	2I(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25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CGで使用される基本的な技法を理解し、それを使用した作品を制作できる。ゲームを意識したキャラクターデザイン、アニメーション作成、オブジェクトデザインができる。									
授業の概要および学習上の助言	ゲームのCGデザインではイラスト作品として完結するものとは違い、ゲーム性を意識したデザインを行う必要がある。ゲームに関する様々なデザインを通して、2Dゲームを作成するために必要な技術を習得して、実践で使用出来るようにして欲しい。									
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の基本オペレーションを習得していること。									
使用機器	iPad,ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,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CGで使用される基本的な技法を理解して作品に生かすことができる								
	2	ゲームCGで使用される基本的な技法を他人に説明できる								
	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	ゲームを意識したキャラクターデザイン、アニメーション作成、オブジェクトデザインができる								
	5	インターネットで調べたり、質問などを積極的に行い、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					40			40
		2.思考・判断					30			30
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					10			10
		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CGの基礎知識 ゲームの解像度及びゲームのキャラクターサイズを理解する	実習	ゲーム機の解像度を調べる 様々なゲームのキャラクターのサイズによる視覚効果を調べる
第2回	ゲームCGの基礎知識 ドットについて学ぶ①	実習	ドットで描かれたキャラクターを調べる
第3回	ゲームCGの基礎知識 ドットについて学ぶ②	実習	ドットで描かれたオブジェクトを調べる
第4回	ゲームCGの基礎知識 ゲームモーション① SpriteStudioの基本的な操作方法を習得する SpriteStudioを用いて慣性について学習する	実習	様々な作品のキャラクターの動きを研究する
第5回	ゲームCGの基礎知識 ゲームモーション② SpriteStudioを用いて予備動作について学習する	実習	様々な作品のキャラクターの動きを研究する
第6回	ゲームCGの基礎知識 ゲームモーション③ SpriteStudioを用いて動きの緩急について学習する	実習	様々な作品のキャラクターの動きを研究する
第7回	ゲームキャラクターデザイン① SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする キャラクターパーツのラフを仕上げる	実習及び課題制作指導	SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする
第8回	ゲームキャラクターデザイン② SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする ラフから線画に起こして彩色する	実習及び課題制作指導	SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする
第9回	ゲームキャラクターデザイン③ SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする キャラクターのパーツに問題が無いかを確認して仕上げる	実習及び課題制作指導	SpriteStudioで動かすことを想定したキャラクターをデザインする
第10回	SpriteStudioキャラクターアニメーション① SpriteStudioでキャラクターを動かせるようにセットアップする	実習及び課題制作指導	SpriteStudioを自宅のPCにもインストールする
第11回	SpriteStudioキャラクターアニメーション② キャラクターの動かし方	実習及び課題制作指導	SpriteStudioを自宅でも操作してみる
第12回	SpriteStudioキャラクターアニメーション③ キャラクターのアニメーション作成	実習及び課題制作指導	SpriteStudioでオリジナルキャラクターのアニメーションを作成する
第13回	SpriteStudioキャラクターアニメーション④ キャラクターのアニメーション課題の提出及び講評	実習及び課題制作指導	SpriteStudioでオリジナルキャラクターのアニメーションを作成する

第14回	指定したアニメーションの中間ポーズを「予備動作」を意識して描く	課題解決型授業	
第15回	指定したアニメーションの中間ポーズを「緩急」を意識して描く	課題解決型授業	