

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024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 | 3F(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ディレクター、そして制作会社の代表として26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ゲームデザイン技法を指導する。 | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | ゲームに使用可能なレベルでステージをデザインできる／ステージモデルを制作することができる／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 | 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デザイン及び、その3Dモデルもしくは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 | iPad、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 | プレイヤーを楽しませることができるゲームステージをデザインできる 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 | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | 80 | | | 80 |
| | | 2.思考・判断 | | | | | | | | |
| | | 3.態度 | | | | | | | | |
| | | 4.技能・表現 | | | | | | | | |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 20 | 20 |
| 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 | ゲームステージのデザインについて学ぶ① プレイヤーの導線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2回 | ゲームステージのデザインについて学ぶ② ライティングによるプレイヤーの誘導方法 | 実習 | ゲームのライティングを研究する |
| 第3回 | ゲームステージのデザインについて学ぶ③ プレイヤーを楽しませるステージギミックを考える | 実習 | 様々なゲームのステージギミックを研究する |
| 第4回 | 自分の部屋やリビングなど身近な生活空間の配置図をスケールを意識して描いてみる | 実習 | 自分の部屋やリビングなど身近な生活空間の写真を撮影しておく |
| 第5回 | 世界遺産や歴史的建造物に学ぶステージデザイン | 実習 | 世界各地の遺跡などの構造について調べる |
| 第6回 | レベルデザインを意識したステージ設計① 作成するステージの案を考えて、紙もしくは画像にラフイメージを描く | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第7回 | レベルデザインを意識したステージ設計② ステージデザインを進める | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第8回 | レベルデザインを意識したステージ設計③ ステージギミックを考えてデザインに盛り込む | 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 | レベルデザインを意識したステージ設計④ ステージデザインを仕上げる | 実習 | 作成したいゲームステージのイメージを考える |
| 第10回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー) / ゲームステージ詳細設計(プランナー)① | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |
| 第11回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー) / ゲームステージ詳細設計(プランナー)② | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |
| 第12回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー) / ゲームステージ詳細設計(プランナー)③ | 実習 | ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する プランナーはステージ仕様書を作成する |

| | | | |
|------|---|-----------|---|
| 第13回 | ゲームステージ3Dモデルorコンセプトアート作成(デザイナー)／ ゲームステージ詳細設計(プランナー)④ | 実習 | 実習ステージデザインを元に 3Dモデルもしくはコンセプト アートを作成する プランナーはステージ仕様書 を作成する |
| 第14回 | 既存ゲームの面白いと思うステージギミックを調べていくつか列挙する。 | 課題解決型授業2期 | |
| 第15回 | 前回の課題解決型授業で調べたステージギミックについて、 デザイナーはそのギミックを説明する図を作成する プランナーは簡単な仕様書を作成する | 課題解決型授業4期 | |