

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	ゲームオブジェ制作Ⅱ				科目コード	D0352A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	松阪 綾音	履修グループ	3F(MD/SD)				授業方法	演習		
実務経験の内容	植物のモデル制作を経験。モデリングを行い、リアルな表現を身につける。									
学習一般目標	フォトリアルなキャラクターを制作出来るようにする。 3DCGツールを用いて臨機応変に使い分けられるようにする。 今まで学習してきたことを活かして、モデリング力の強化やテクスチャの表現の方法を身につける。									
授業の概要および学習上の助言	前期のキャラクター表現を踏まえてリアルな表現へとスキルアップを行う。 モデリングだけではなくキャラクターのデザインについても考えてみる。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	3DCGの情報集めだけではなく様々なデザインを見て研究しておくこと。									
使用機器										
使用ソフト	MAYA/ZBrush/Photoshop/Substance Painter									
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	3DCGツールを用いて臨機応変に使い分けられることができる。								
	1	デザインを観察し、取り入れて、自ら表現ができる。								
	2	3DCGの制作を行いながら、客観的に見て見直し、修正、反省ができる。								
	2	制作に行き詰っても自分で解決ができる。								
	5	関心・意欲を高めて取り組み、課題制作を行うことができる。								
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					20			20
		2.思考・判断					50			50
		3.態度								
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合						90		10	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	提出された成果物の完成度や理解度、技能を判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席や取り組み、意欲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	キャラクターのモデル制作 ZBrushを用いた人体を制作①	講義・実習	キャラクターをどのような表現に仕上げていきたいか考える。 授業終了後に進捗状況について提出。
第2回	キャラクターのモデル制作 ZBrushを用いた人体を制作②	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第3回	キャラクターのモデル制作 ZBrushを用いた人体を制作③	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第4回	キャラクターのモデル制作 リトポロジ制作	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第5回	キャラクターのモデル制作 衣装・パーツのモデリング制作①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第6回	キャラクターのモデル制作 衣装・パーツのモデリング制作②	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第7回	キャラクターのモデル制作 衣装・パーツのモデリング制作③	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第8回	キャラクターのモデル制作 衣装・パーツのモデリング制作④	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第9回	キャラクターのモデル制作 衣装・パーツのモデリング制作⑤	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第10回	キャラクターのモデル制作 ヘアの制作	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第11回	キャラクターのモデル制作 リギング、ポーズ決め①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第12回	キャラクターのモデル制作 リギング、ポーズ決め②	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第13回	レンダリング、仕上げ 全体でお披露目を行い、お互い情報共有を行う。	講義・実習	課題を提出。 授業終了後に制作を行った感想を記入し提出。
第14回	課題解決型授業1 どのようなキャラクター、衣装、パーツに仕上げていくか、キャラクターデザインを行う。	遠隔授業 実施時期:5期	キャラクターデザインを描いたラフ画やどのような設定なのか文章をまとめて提出。

第15回

課題解決型授業2
キャラクターデザインについて研究する。

遠隔授業
実施時期:7期

デザインについてまとめて提出。