

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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、そしてゲーム制作会社の代表として27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(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,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 プレイヤーを導く3つの要素についてサンプル画像を編集しながら学習する ・光 ・形 ・動き	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 Unityを用いてプレイヤーを導くゲームステージのオブジェクト配置を行う	実習	ゲームのオブジェクト配置を研究する
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	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
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	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
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	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

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	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
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、そのギミックを説明する図を作成する	課題解決型授業4期	