

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	3DCGツールを用いて臨機応変に使い分けようとする。 今まで学習してきたことを活かして、モデリングの強化、テクスチャの表現の方法、資料を見る力を身につける。									
授業の概要および学習上の助言	人物の制作を行い、4年生に向けてクオリティの高い作品を仕上げる。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	CGの基礎ができること。日頃からCGの知識や情報、アーティストが作った作品を眺めてみる。									
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					30			30
		2.思考・判断					50			50
		3.態度							10	10
		4.技能・表現								
		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	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	人物モデリングの作成①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第2回	人物モデリングの作成②	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第3回	人物モデリングの作成③	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第4回	人物モデリングの作成④	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第5回	人物モデリングの作成⑤	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第6回	人物モデリングの作成⑥	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第7回	人物モデリングの作成⑦	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第8回	人物モデリングの作成⑧	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第9回	人物テクスチャの作成①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第10回	人物テクスチャの作成②	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第11回	人物レンダリングの作成①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第12回	人物レンダリングの作成①	講義・実習	授業終了後に進捗状況について提出。
第13回	人物レンダリングの作成② 講評を行い、お互い情報共有を行う。	講義・実習	課題を提出する。
第14回	課題解決型授業1	遠隔授業 実施時期:1期	内容未定
第15回	課題解決型授業2	遠隔授業 実施時期:3期	内容未定