

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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Ⅱ			科目コード	G7103A1			
配当期	後期	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	2H(GD/MD/ML/SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	初代PlayStationの時代から現代に至るまで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28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	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツやゲームモデルに適したテクスチャ、UIデザインを理解した上で、それを使用した作品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	ゲームに使用する素材はいろいろな制限の中でデザインしなければならないことが多々あります。その制限の中で魅力的なデザインを仕上げるための方法、技法を学んでいきます。これから作成するゲーム作品に生かせるように、知識、技法を身に付けてください。									
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及びSpriteStudio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,AfterEffect,SpriteStudio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	ゲームに使用可能なエフェクト及びエフェクトパーツやゲームモデルに適したテクスチャ、UIデザインを理解し作品に生かすことができる								
	2	エフェクトやUIデザインの構成を考えて必要な素材を割り出すことができる								
	5	インターネットで調べたり、質問などを行って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					40			40
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合					80					
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。 エフェクト ・意図したタイミングで視線を引けているか ・何が起こったか一目で分かるか ・ゲームの気持ちよさに貢献しているか UI ・情報が瞬時に理解できるか ・操作の流れが迷わないか ・視線誘導が成立しているか
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	第1回: ゲームエフェクトの基礎 ゲームエフェクトの役割と構造を理解する。 市販ゲームを参考に、どのような場面でどのような効果が使われているかを分析する。	実習	市販ゲームのエフェクトを調べる
第2回	第2回: エフェクト制作① 3Dエフェクトツールの基本操作を習得し、簡単なエフェクト素材の制作を行う。	実習	様々なエフェクト素材の作成練習をする
第3回	第3回: エフェクト制作② エフェクト素材のバリエーションを制作し、動きや見え方の違いを比較しながら理解を深める。	実習	様々なエフェクト素材の作成練習をする
第4回	第4回: エフェクト制作③ より実践的なエフェクト制作を行い、タイミングや視認性を意識した表現を習得する。	実習	様々なエフェクト素材の作成練習をする
第5回	第5回: エフェクト課題① ゲーム内での使用を想定したエフェクトを制作し、意図した効果が伝わるかを検証する。	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第6回	第6回: エフェクト課題② 制作したエフェクトを調整し、視認性や演出効果を高める改善を行う。	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第7回	第7回: エフェクト課題③ エフェクト課題を完成させ、発表および講評を通して改善点を明確にする。	実習	3Dエフェクトツールを使用したエフェクト課題
第8回	第8回: ゲームUI基礎① ゲームにおける文字表現や情報表示の役割を理解し、視認性の高いUIデザインの基礎を学ぶ。	実習	様々なゲームのUIを調べる
第9回	第9回: ゲームUI基礎② 様々なUIデザインを分析し、情報の整理や視線誘導の考え方を理解する。	実習	様々なゲームのUIを調べる
第10回	第10回: UIアニメーション① AfterEffectsを用いたUIアニメーションの基本操作を習得する。	実習	AfterEffectの操作を練習する

第11回	第11回: UIアニメーション② ゲームUIアニメーションの制作を行い、動きによる情報伝達の方法を学ぶ。	実習	AfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する
第12回	第12回: UIアニメーション③ 制作を進めながら、分かりやすさや操作性を意識した調整を行う。	実習	AfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する
第13回	第13回: UIアニメーション④ UIアニメーションを完成させ、全体の統一感や演出効果を高める。	実習	AfterEffectでゲームUIアニメーションを制作する
第14回	カードゲームの装丁をデザインしてみる1(ラフ)	課題解決型授業5期	
第15回	カードゲームの装丁をデザインしてみる2(仕上げ)	課題解決型授業7期	